

1ª Edição

# RAYEARTH RPG



Marcelo de Matos,  
O Guaxinim.

# Editorial

Este livro virtual (ou NET-BOOK) foi escrito por Marcelo de Matos, mas conhecido como "Guaxinim", que não está lucrando com nada aqui presente, pois a distribuição deste é gratuita. Este livro utiliza o sistema de RPG aberto da Daemon, que pode ser encontrado no endereço <http://www.daemon.com.br>. Se você quer criar seu próprio RPG de Anime, não deixe de visitar esta página!

## **Agradecimentos:**

- Em primeiro lugar a minha família por me dar tudo que preciso tanto materialmente como espiritualmente.
- Ao meu irmão Alexandre (Keenn) que sempre me apóia nos meus projetos e me ajuda a continuar tentando... Visite o site dele [www.photographer.hpg.com.br](http://www.photographer.hpg.com.br).
- Ao meu eterno amor a Angra que eu tanto amo e que me ama também, aturando minhas insanidades (ela odeia RPG e tudo relacionado)... MAS EU A AMO, E MUITO!!!
- Ao meu grupo que é formado por Alexandre (já citado), ao Wagner (o grande músico da Costeira, e um dia você ainda vai ouvir falar dele) e ao meu primo Bruno (que é o maior fã do meu trabalho).
- Ao Gizmo, que sempre me ajudou desde da época do Guaxinim's Dark.
- Ao Marcelo Del Debbio, que mais uma vez pediu encarecidamente que os Mestres NÃO usem Guerreiras Mágicas, Guerreiros-Z, robôs gigantes, wepons ou Pokemons em campanhas de Arkanun/Trevas :).
- Ao grande Wulfgar, Lorde dos pesadelos e Web Master do melhor site do sistema Daemon o: Grimorium Verum: [www.grimoriumverum.hpg.com.br](http://www.grimoriumverum.hpg.com.br) (na minha opinião é claro).
- A todos os meus amigos.
- A toda galera que curte meu mais novo site: [www.guaxinim.hpg.com.br](http://www.guaxinim.hpg.com.br).
- A todos que, como eu, amam este incrível jogo.
- Aos etc...
- E a você que esta prestigiando meu mais novo projeto, obrigado.

## **Considerações**

Não Venda Este Livro!

Este livro foi criado com o intuito de divulgar nosso site e todo nosso trabalho como fanáticos por este maravilhoso mundo que são os Animes, pois não estamos ganhando nada por este livro e você também não pode ganhar nada por ele, além é claro da diversão.

## **Direitos Reservados:**

Tudo aqui contido são somente para o uso de divulgação. As marcas e nomes aqui citados pertencem as suas respectivas empresas (Daemon Editora e CLAMP).

## **Observação:**

Ao contrario do DBZ-Trevas, para jogar esta adaptação você nessecita do modulo básico, distribuído gratuitamente no site da Daemon Editora: [www.daemon.com.br](http://www.daemon.com.br)

## **Site: [www.guaxinim.hpg.com.br](http://www.guaxinim.hpg.com.br)**

Este site é o lar de uma aliança de sites de RPG, onde você poderá além de conhecer ótimos sites acompanhar o desenvolvimento de futuros livros meus. Confira nossos próximos lançamentos no site da Aliança:

# Zefir

Como não há uma definição na íntegra do mundo de Zefir decidi pegar algumas informações extras na internet e montar este mundo base que você irá acompanhar abaixo (ele foi retirado de uma adaptação feita em 97 o autor está no fim do texto):

## **História**

Zefir tem permanecido, durante quase toda a sua história registrada, numa paz tediosa sob a tutela do Pilar. No entanto, já houveram algumas crises bem violentas, como ataques extraterrestres e conspirações que almejavam tomar conta do planeta. Nessas ocasiões a Guarda do Pilar, a Academia e, ocasionalmente, um misterioso grupo de cavaleiros conhecidos como Magic Todas as pesquisas a respeito da história pregressa de Zefir são levadas a cabo pela Academia, que conseguiu localizar ruínas de grandes cidades em regiões desabitadas, às vezes próximas a grandes florestas. O pouco que se conseguiu reconstituir até o momento dos escritos encontrados sugere que Zefir já foi um planeta muito movimentado, com grandes cidades e vários continentes além-mar. No entanto, uma grande guerra mágica, que durou centenas de anos, terminou por destruir totalmente esta civilização anterior, restando apenas pouquíssimos sobreviventes no continente de Zefir, a única terra remanescente. Nenhuma informação foi encontrada, até o momento, sobre o surgimento do Pilar, ou o que teria tornado a sua existência uma necessidade para a manutenção da vida no planeta.

## **Geografia, Flora e Fauna**

O continente de Zefir tem cerca de 8.945.317 km<sup>2</sup>. Sua forma é vagamente losangular, com alguns arquipélagos e ilhas maiores ao longo da costa. O continente é cortado ao meio pela Linha do Equador. Conta-se que o continente de Zefir já fez parte de uma massa de terra ainda maior, mas que esta foi destruída por uma série de guerras ocorridas no passado, que também destruíram todas as demais terras do planeta.

A presença de civilizações em Zefir está concentrada no noroeste do continente, e é extremamente esparsa e reduzida. Mesmo as vilas que circundam o Palácio do Pilar têm uma população estimada em míseros 15.000 habitantes. A maioria da população habita vilas rurais de poucos milhares de habitantes, construídas ao longo dos rios. Além de cidades humanas, existem também cidades élficas e de fadas, construídas entre as árvores das florestas. A presença de criaturas inteligentes no continente decai rapidamente à medida que se caminha para sudeste, desaparecendo completamente a partir da região central.

O Noroeste de Zefir é uma região de formação geológica recente, com montanhas elevadas esparsas entre grandes planícies, e alguns vulcões. Existem várias “ilhas” suspensas no céu, na verdade massas de terra presas a grandes pedras de Gravitium, um mineral que tem a característica mágica de se manter flutuando, a uma altura correspondente ao tamanho da pedra. Apesar da maior concentração humana, há grandes florestas cobrindo toda a região. As vilas são conectadas entre si por trilhas e estradas, cujo estado é proporcional à utilização. No entanto, a ausência de tempestades e outros fenômenos meteorológicos de grande intensidade contribuem para garantir que até mesmo as trilhas mais esquecidas permaneçam em estado aceitável, embora geralmente semicobertas por vegetação.

A região central de Zefir está tomada por desertos e regiões montanhosas, inclusive por uma cordilheira circular com centenas de quilômetros de extensão, conhecida como Centro do Mundo. A vegetação aumenta gradativamente à medida que se afasta desta região, tornando-se em densas florestas na altura da costa.

Quase nada se sabe sobre as demais regiões. Em especial, a região Sudeste do continente é totalmente desconhecida, e não há quaisquer informações sobre a geografia, flora e fauna locais. Todas as regiões conhecidas de Zefir são habitadas por diversas espécies animais. A quase totalidade dessas espécies demonstra ao menos alguma característica mágica. A maioria destas criaturas são exclusivas de Zefir, não sendo encontradas em nenhum outro planeta. Porém, algumas criaturas encontradas em outros planetas (como a Terra) também são conhecidas em Zefir.

## **Sociedade**

A sociedade de Zefir é extremamente informal, lembrando de certa forma a sociedade Maia pós-clássica. Quase não existem leis, exceto aquelas impostas por membros de alguma comunidade entre eles mesmos, ou aquelas de cunho religioso. Geralmente as vilas possuem um líder, eleito por sua sabedoria ou carisma, mas existem algumas onde a comunidade como um todo toma as decisões. A liberdade da sociedade de Zefir tornou possível a criação de uma classe social de andarilhos, os Errantes, profissionais (ou seria melhor chamá-los mercenários?) que viajam de uma cidade para outra, oferecendo seus serviços em troca de dinheiro ou comida e abrigo.

Em Zefir, a propriedade privada é complementada por poses “públicas”, principalmente terra para plantio ou pastoreio. Essas atividades são desenvolvidas em conjunto pelos membros da comunidade, e o seu produto dividido entre eles.

## **A Ordem do Pilar**

A Ordem do Pilar é a única organização de maior alcance dentro de Zefir. O Pilar é o líder máximo desta ordem, e é assessorado pela Guarda do Pilar, que concentra o poder militar da ordem; e a Academia, que detém o poder mágico e técnico. O Pilar atual é a Princesa Esmeralda, uma líder piedosa e mulher simpática, embora poucos sejam aqueles que já a viram sorrir. A Guarda do Pilar (ou simplesmente A Guarda), além de fazer a defesa do Palácio do Pilar, procura manter a ordem nas vilas de Zefir, além de livrá-las de monstros e animais ferozes. Embora todas as vilas sejam incentivadas a manter suas próprias milícias, é comum que elas “aluguem” os serviços da Guarda, em troca de pagamento em dinheiro ou suprimentos. Assim como tudo o mais em Zefir, a Guarda quase não tem hierarquia: Ela é basicamente dividida em batalhões, pequenos agrupamentos de soldados, às vezes liderados por um deles, mas geralmente não passam de um grupo de amigos com o objetivo comum de defender sua terra. Entre os soldados, a reputação é algo muito importante, e um batalhão sempre acatará as ordens de um batalhão mais poderoso (ou que tenha essa reputação). Um dentre os soldados é indicado pelo Pilar para Comandante da Guarda, encarregado de liderar todos os demais em situações de crise. Embora teoricamente o Pilar possa escolher quem ele quiser, o felizardo geralmente é o soldado mais corajoso dentre os membros do batalhão mais destacado. O Comandante atual é Rafaga, um grande guerreiro e general, em-

bora seja um tanto introvertido. Alguns membros da Guarda são versados em Mágicas de Combate (veja no capítulo magia), mas eles são geralmente menos poderosos que os Magos. A Academia reúne todos os praticantes de magia e pesquisadores de Zefir. Ela é a única coisa que impede que todo o conhecimento adquirido em séculos de pesquisas se perca pela própria falta de organização da sociedade de Zefir. Uma das atribuições da Academia é ser o repositório de informações sobre qualquer assunto, mágico, científico ou histórico. É sua responsabilidade proteger e manter a Biblioteca de Zefir, realizar pesquisas e organizar o ensino no continente. Principalmente, a Academia se preocupa em garantir o ensino disciplinado da magia, para evitar que o seu poder caia em mãos erradas ou despreparadas. A Academia é composta por Aprendizes, estudantes de magia ou outras disciplinas, e Mestres, praticantes já formados destas disciplinas. Assim como acontece com a Guarda, um dos mais brilhantes Mestres é indicado para o cargo de Guru, o representante do “mundo culto” de Zefir perante o Pilar. Tradicionalmente o cargo de Guru é ocupado por um mago muito poderoso, embora tenham havido alguns casos em que o Guru foi um representante de outras disciplinas. O Guru atual é Cleph, um mago poderoso e um líder dedicado.

## O Pilar

Um dos maiores mistérios de Zefir é justamente o sistema do Pilar. O Pilar (ou Núcleo) de Zefir é uma pessoa escolhida por sua força de vontade, destinada a manter a ordem no planeta. Mas, uma vez que este Pilar não pode ter existido desde sempre, permanece uma dúvida: o que mantinha o planeta vivo *antes*?

O que poucos sabem é que, para manter a paz e harmonia de Zefir, o Pilar precisa privar-se de todos os seus sentimentos. Apesar de viver cercado de muito luxo, ele jamais poderá se permitir qualquer sentimento forte e genuíno — inclusive o amor — pois isto o faria desviar sua mente de sua missão. E uma vez que isso aconteça, o Pilar precisará ser morto, pois esta é a única forma de permitir que um novo Pilar tome seu lugar. No entanto, o Pilar não pode dar cabo da própria vida, bem como nenhum habitante de Zefir tem esse direito. Por isso, o próprio Pilar precisa convocar os Magic Knights, habitantes de um outro mundo, para matá-lo.

## Magic Knights

Os Magic Knights são um dos muitos mistérios de Cefiro. Contam as Lendas que eles aparecem sempre que o Mal tenta dominar o mundo, mas não se sabe muito mais além disso. De onde eles vêm? Onde conseguem tanto poder? Algumas lendas falam de Magic Knights jovens que se igualavam em poder a magos e guerreiros muito mais velhos e experientes. Na verdade, nem mesmo os maiores sábios da Academia sabem de onde eles vêm — apenas que não são deste planeta. Tudo o que se sabe é que os Magic Knights possuem um poder imenso adormecido dentro de si, que pode ser facilmente despertado pela magia.

## Aprendizado

O ensino básico (aritmética, alfabetização e noções científico/mágicas básicas) é mantido em Zefir pela Academia. Todos têm acesso a esse ensino, que é gratuito.

Qualquer cidadão (ou cidadã) de Zefir pode se submeter a treinamento pela Guarda com o objetivo de se tornar um soldado: se for bem sucedido, a Ordem do Pilar se oferecerá para contratá-lo como soldado; ele não é obrigado a aceitar, mas precisa cumprir ao menos 2 anos de serviço após concluir o treinamento, a título de pagamento. Muitas pessoas passam pelo trei-

namento com o objetivo de se tornarem guerreiros errantes, mercenários ou membros de milícias de suas vilas; isto não é ilegal, e em algumas regiões é até incentivado. Paralelamente ao treinamento de combate, o soldado pode, se quiser, receber aulas sobre Mágicas de Combate, mas essas aulas não serão tão aprofundadas quanto o seriam caso ele estivesse estudando para se tornar um mago.

Da mesma forma, qualquer um pode se tornar aprendiz de um Mestre, mas neste caso a Ordem raramente contrata os profissionais formados, embora cobre os 2 anos de serviço; no entanto, todos permanecem de certa forma ligados à Academia, que cobra de seus membros responsabilidade no uso de seus conhecimentos, ao mesmo tempo que oferece ajuda e patrocínio em pesquisas.

## Religião

A religião em Zefir é essencialmente pagã, composta por cultos a deuses ligados à Natureza e às paixões humanas. Assim, temos deuses do Verão, dos animais, da Guerra, do Amor, etc. Os habitantes de Zefir também acreditam que tudo quanto exista é habitado por espíritos, que estão subordinados aos deuses. Esta religião não tem um nome, pois não existem outras religiões das quais esta deveria se diferenciar. Os deuses têm tantos nomes quantas sejam as seitas, por isso convencionou-se tratar os deuses em público pela sua esfera de ação (um orador que esteja falando em público sobre o poder de Woltan, o Deus do Inverno, o chamará simplesmente de “Deus do Inverno”). Geralmente as seitas são dedicadas a um Deus em particular, embora todas acreditem na existência de todo o panteão.

Os cultos de Zefir também não diferem muito dos cultos gregos na forma, compostos basicamente de cerimônias onde são oferecidos sacrifícios (animais, alimentos ou objetos relacionados ao Deus em questão). No entanto, raramente são construídos templos em honra a algum Deus. As cerimônias são geralmente realizadas em locais que estejam de acordo com a esfera de ação do deus: numa floresta no caso de um deus relacionado à Natureza, num campo de batalha histórico para o Deus da Guerra, etc.

## A Lei

Não existe um sistema legal organizado em Zefir. Cada região (ou em alguns casos, cada vila) tem seus próprios métodos de resolução de contendas e punição de infrações, adaptados à situação local. O método mais comum é que a pessoa considerada mais sábia no local aja como um árbitro nas discussões, e sua palavra geralmente é tomada, por tradição, como lei.

## Magia

Em Zefir a Magia é tratada como apenas mais uma das forças da Natureza (possuindo inclusive uma Deusa dedicada à ela, de nome Maystra), e as disciplinas mágicas são respeitadas na medida em que são úteis, como qualquer outra disciplina o seria. Quer dizer, mais ou menos: os efeitos fantásticos que os magos são capazes de realizar com seus conhecimentos fazem com que eles sejam tratados com um respeito receoso, e a magia é considerada algo um tanto indecifrável, a não ser para seus praticantes. Pense neles como os profissionais de informática do nosso mundo.

Em tempos de paz, a magia é direcionada a facilitar a vida cotidiana. Os magos são incentivados a se dedicar ao desenvolvimento de mágicas de cura e outras que tenham alguma utilidade prática. Alguns exemplos são mágicas relacionadas à ter-

ra (para auxiliar na construção civil, notoriamente na escavação de esgotos subterrâneos), mágicas de Movimento (para facilitar o transporte de valores e suprimentos para as vilas) e mágicas de Mente (para facilitar a comunicação). Mesmo assim, até os magos mais pacifistas costumam desenvolver pelo menos uma Mágica de Combate, para auto-defesa.

## **Atividades Econômicas**

A principal atividade econômica em Zefir é a agricultura. As vilas agrícolas dominam quase toda a paisagem. No entanto, existem muitas cidades dedicadas à mineração. Embora a maioria das minas de Zefir seja controlada pela Ordem do Pilar, há cidades “particulares” que controlam grandes minas de metais preciosos. São essas cidades que mantêm vivo o comércio, trocando o produto da mineração por alimentos. Os comerciantes são muitas vezes ex-errantes que são contratados pelas vilas para fazer o transporte de seus valores, mas alguns Magos se especializam em mágicas de teleporte para realizar este trabalho. As vilas mineiras também são a residência da maioria dos artesãos, que se aproveitam da proximidade das fontes de matéria-prima para baratear os custos de compra.

A moeda corrente em Zefir é a Peça (P\$), uma unidade baseada em metais preciosos e semi-preciosos (ouro, prata e cobre). Como quase tudo o mais em matéria de comércio, a sua cunhagem é realizada pela Academia (e não de graça: ela cobra em troca parte da matéria-prima). Existem três níveis de valor: a Peça de Cobre (que equivale a P\$ 1,00), a Peça de Prata (equivalente a P\$ 5,00) e a Peça de Ouro (P\$ 10,00).

## **Tecnologia**

Ao contrário do que se poderia supor, as ciências técnicas são razoavelmente bem desenvolvidas em Zefir. O principal motivo disso é que apenas um mago pode usar suas mágicas, mas qualquer um com um mínimo de treinamento pode usar um

artefato tecnológico. O nível de desenvolvimento tecnológico equivale na maioria das vezes àquela encontrada na Terra na época da Renascença. Na prática, o desenvolvimento tecnológico de Zefir está nos seguintes níveis:

**Meios de Transporte:** Em terra: cavalo com sela, estribo e cabresto; carroças. No mar: embarcações a remo e a vela, tecnologia naval a vela plenamente desenvolvida (com navios capazes de realizar grandes viagens em mar aberto).

**Armas e Armaduras:** Armas, armaduras e escudos de aço; armas de arremesso (lanças, tridentes); armas de mão pesadas (martelo de guerra, mangual); armas mecânicas de flecha (besta); armas de pólvora (canhões). Maiores informações no módulo básico do Daemon System e no livro “Guia de Armas Medievais”.

**Energia:** Trabalho humano; cavalos e mulas; moinhos de água e de vento.

**Medicina:** Herbalismo (medicina de ervas); hábitos de higiene pessoal; próteses simples (pernas-de-pau, ganchos, óculos). Esta é a área tecnológica menos desenvolvida, pois ainda é mais simples aprender mágicas de cura.

**Comunicação:** Imprensa, com produção em massa de livros, jornais e revistas (as “revistas” deles, no entanto, se parecem mais com livros do que com as nossas revistas de hoje em dia); correio (exagero nenhum: o Oriente Médio do século XI já contava com correio).

**Outros:** consultórios médicos particulares e hospitalais; papel.

**Nota:** Embora as armas de fogo sejam conhecidas em Zefir, sua tecnologia está restrita a poucos Mestres da Academia, e muito raramente é empregada.

Embora a Magia ainda seja mais usada que a Tecnologia, as soluções tecnológicas são muito usadas, principalmente nas vilas menores, onde há escassez de magos. Alguns elementos tecnológicos (como o papel, a imprensa e o correio) estão presentes em todos os lugares.



## Alguns Lugares de Zefir

### *O Palácio do Pilar*

O Palácio do Pilar é o centro de Zefir. Ele parece ter sido (e foi) construído com alguma espécie de cristal opaco branco. O Palácio é formado por três torres enormes, de mesmo tamanho, unidas pelo meio por uma espécie de passarela. O Palácio é também a sede dos três maiores poderes da região: ele funciona como residência para o Pilar, como quartel-general para a Guarda e abriga a Biblioteca de Zefir, sede da Academia.

Circundando o Palácio está um extensa área cercada, chamada os Jardins Palacianos. Estes jardins são dedicados ao descanso do Pilar e de seus súditos mais próximos.

Ao contrário do que poderia se supor, não existem grandes cidades em torno do Palácio, mas apenas um aglomerado de vilas. Isso se deve principalmente devido ao fato de os costumes e a Religião de Zefir proibirem qualquer coisa que possa macular a natureza, o que inclui grandes cidades.

### *A Floresta do Silêncio*

Poucos lugares em Zefir são mais temidos que a Floresta do Silêncio. Onde ela fica hoje havia, há cerca de 50 anos, uma grande vila (na verdade, uma verdadeira cidade), que foi gradativamente engolida pela mata. E à medida que a floresta se tornava mais próxima, monstros horrendos começaram a atacar a população, até que a cidade foi abandonada e esquecida. Ninguém nunca foi capaz de descobrir o que causou este fenômeno bizarro (se alguém conseguiu, não voltou para contar). Outra característica assustadora da Floresta do Silêncio é que a Magia não funciona dentro dela, exceto pelos Artefatos e a

Magia contida neles. Aliás, a Floresta do Silêncio tem esse nome porque, inexplicavelmente, os Magos dizem que ela é uma “zona de silêncio mágica”.

Pouco se sabe quanto à cidade que outrora existiu onde hoje fica a Floresta do Silêncio, mas existem rumores sobre um enorme arsenal guardado no forte da cidade, que não pôde ser esvaziado a tempo.

### *A Fonte Eterna*

Ao norte da Floresta do Silêncio fica a Fonte Eterna, um estranho fenômeno mágico que intriga os estudiosos de Zefir. A “fonte” é, na verdade, um portal dimensional suspenso horizontalmente sobre uma fonte seca. Visto de lado ele se parece com um fio luminoso suspenso sobre a fonte; sua real natureza só pode ser observada de cima, onde se pode ver uma espécie de lagoa contendo uma estranha água negra. O portal leva a uma dimensão totalmente coberta por água, e aparentemente infinita (pelo menos, nenhum dos que voltaram de lá encontrou qualquer limite). Existem lendas sobre tesouros fantásticos escondidos nas profundezas da Fonte Eterna, mas poucos seriam corajosos (ou idiotas) a ponto de procurá-los.

O caminho mais curto para se chegar à Fonte Eterna é cruzando a Floresta do Silêncio, embora existam outros caminhos mais demorados, mas muito mais seguros. Entre a Floresta do Silêncio e a Fonte Eterna existe o pequeno vilarejo de Sidel, fundado por alguns dos sobreviventes da cidade engolida pela Floresta do Silêncio.

Este Texto foi escrito originalmente por Hélio Perroni Filho ([nemesis@correio.interlink.com.br](mailto:nemesis@correio.interlink.com.br)) em 97. E Re-Editado por mim.



# Personagens

## Jogadores

Por ser este suplemento um mundo medieval ele segue as especificações do mesmo, ou seja: Os Personagens começam com 111 pontos de Atributos (entre 5 e 20), 6 pontos de Aprimoramento e podem chegar a até 500 pontos em Perícias .

### Raças

Como outros mundos de Fantasia, Zefir é habitada por uma variedade de criaturas humanóides e inteligentes. As raças descritas a seguir são apenas algumas delas.

Como em tormenta as raças possuem um custo inicial que deve ser pago em pontos de aprimoramento.

### Humanos

**Custo:** 0 pontos

**Idade Inicial:** 14+1d6

**Atributos:** Normais

Esta é a raça mais encontrada em Zefir. Embora alguns membros de outras raças considerem-nos indignos de atenção ou respeito, eles costumam provar que subestimá-los é um bocado perigoso...

### Elfos

**Custo:** 1 pontos

**Idade Inicial:** 16+2d6

**Atributos:** -2 em FR e CON; e +2 em INT e CAR

**Vantagens:** Teletransporte

Elfos são criaturas humanóides de orelhas grandes e pontudas. As cores da pele, cabelo e olhos seguem os padrões encontrados na espécie humana, com tendência para cores claras. Sua estrutura física é semelhante à dos seres humanos: em geral são mais esguios e têm uma testa um pouco maior, mas isto não chega a afetar sua aparência. Um elfo nunca têm beleza inferior ao que seria considerado “normal” pelos humanos. No mais são iguais aos humanos.

Os elfos têm a capacidade de se teleportar, indo ou para um lugar específico, ou para onde uma determinada pessoa estiver. Para isso, o personagem testa sua Percepção (pode utilizar uma vez por dia por nível). A Dificuldade e o gasto em Poder depende de o quanto o elfo está familiarizado com o lugar ou pessoa em questão — distâncias não fazem diferença. Em caso de sucesso, ele vai instantaneamente para o local desejado, junto com suas roupas e qualquer coisa que esteja carregando, mas não pode levar outras pessoas ou seres vivos consigo. Em caso de falha no teste, a teleportação simplesmente não acontece. No caso de uma falha crítica, o elfo vai parar em algum lugar bem desagradável...

Os elfos constroem grandes cidades de madeira sobre as árvores das florestas em que vivem. Essas habitações mesclam-se ao meio-ambiente de tal forma que por vezes é difícil distingui-las. Entretanto, muitos elfos abandonaram suas comunidades para viver entre os humanos.

Seu comportamento é em geral altivo e distante, pouco inclinado a reações agressivas, embora outros padrões de comportamento também sejam possíveis. Eles costumam vestir-se com roupas finas e jóias: um adorno comum é uma jóia presa à testa, acom-

panhada de um penteado que exponha ou destaque esta jóia. Como raramente um elfo possui força física elevada, quase todos tornam-se magos. Sua duração média de vida é de 80 anos.

O período de acasalamento da espécie é irrestrito, embora as fêmeas só sejam férteis na primavera, a cada dois anos. A gestação dura cerca de 11 meses, ao fim da qual nasce quase sempre apenas um filho — gêmeos são muito raros. As mães elfas amamentam seus filhos por um período que pode variar de 6 meses a 2 anos. A idade adulta é alcançada entre 15 e 20 anos.

### Meio-elfos

**Custo:** 1 pontos

**Idade Inicial:** 16+1d6

**Atributos:** -1 em FR e CON; e +1 em INT e CAR

**Vantagens:** Teletransporte

Embora isto não seja comum, os elfos podem ter filhos com seres humanos, chamados meio-elfos. Esses mestiços possuem a força e resistência dos humanos, mais a longevidade e a capacidade dos elfos de se teleportarem. No entanto, eles são fracos para a magia, e raramente se tornam magos. Meio-elfos têm as mesmas características de Atributos e Habilidades dos seres humanos, além da capacidade de se teleportarem.

### Imortais

**Custo:** 3 pontos

**Idade Inicial:** 13+1d6

**Atributos:** INT +5

**Vantagens:** Imortalidade

Estes seres são quase idênticos aos seres humanos, inclusive vivendo em sua sociedade. Sua principal diferença é a capacidade de controlar livremente seu envelhecimento: eles podem “travar” sua idade, acelerar ou até reverter o processo natural de envelhecimento. De todas as raças, eles são os mais talentosos com as disciplinas mágicas.

Desde cedo os Imortais mostram-se diferentes dos seres humanos: o seu desenvolvimento intelectual é extremamente rápido, atingindo a maturidade mental por volta dos 15 anos. É nesta idade que eles também costumam tornar-se cientes de seu poder. Eles podem manter-se na mesma idade indefinidamente, bem como envelhecer ou rejuvenecer a uma velocidade de até o equivalente a 1 ano por semana (mas sem ultrapassar o limite mínimo de 15 anos, e o máximo de 65 anos). Podem também deixar-se envelhecer normalmente (mas sem ultrapassar o limite de idade máximo): a maioria dos Imortais que casam-se com seres humanos costumam usar essa capacidade para não constri-ger seus cônjuges.

Filhos de Imortais com seres humanos têm 75% de chance de nascerem humanos normais, e 25% de chance de nascerem Imortais. Nos dois casos eles terão as mesmas características de suas respectivas raças, e serão férteis. Os Imortais são, de longe, a raça mais rara em Zefir. Geralmente há apenas um ou dois num raio de várias vilas. (trocando em miúdos: NADA DE DEIXAR TODOS OS JOGADORES USAREM IMORTAIS COMO PERSONAGENS!)

## **Fenris**

**Custo:** 2 pontos

**Idade Inicial:** 6+1d6

**Atributos:** PER e FR +3; CAR -5

**Vantagens:** Garras e Chifres (é necessário comprar perícias adequadas para atacar com estes artifícios).

Fenris são criaturas parecidas com grandes lobos, do tamanho aproximado de um leão (na verdade são um pouco maiores). Eles têm dentes semelhantes aos de um tubarão (2d6 de dano), tufos de pêlos longos crescendo na cara e um chifre longo (1d6 de dano) e retilíneo no alto da cabeça. Têm ainda dois “tentáculos” — tufos de pêlos finos e alongados — crescendo dos ombros. Apesar de preêenseis, esses tentáculos têm pouca força física, o que limita seu uso. A cor da pelugem varia do branco ao cinza, passando por padrões malhados. A cor dos olhos, de pupilas verticais, raramente vai além de tons de amarelo e laranja, embora outras cores sejam possíveis. Devido à sua aparência, é comum considerar-se os Fenris como sendo monstros irracionais, mas eles são inteligentes. Eles têm a capacidade natural de comunicar-se mentalmente com outros seres inteligentes, o que compensa sua incapacidade de falar.

Fenris possuem Poder e podem usá-lo normalmente, assim como podem aprender Magia.

Os tentáculos dos Fenris podem ser usados para manusear objetos relativamente leves, mas não têm força suficiente para manejar qualquer tipo de arma, e são incapazes de provocar dano. Além disso, todos os testes de dificuldade dobrada quando tentam utilizar utensílios projetados para mãos humanas. Devido à sua forma física, eles também não podem usar escudos ou armaduras construídas para humanoides. Eles podem possuir armaduras, confeccionadas especialmente para eles, que

custam o dobro em dinheiro (e pontos de aprimoramento). Embora não sejam considerados “feios” pelos humanos, os Fenris sofrem uma certa dificuldade em se imiscuir na sua sociedade. Sabe como é, não é todo dia que se vê por aí um lobo do tamanho de um leão... na melhor das hipóteses, um Fenris poderia ser impedido de entrar numa cidade humana sem que um companheiro humanoíde assumisse a responsabilidade por seus atos, e na pior, ele poderia ser caçado como um monstro perigoso. Nessas ocasiões, o mais sensato seria se fazer passar por um “animal de estimação” ou montaria de um amigo ou colega (embora poucos Fenris aceitariam essa condição humilhante sem que algo muito importante esteja em jogo).

Fenris costumam viver em florestas, onde constroem abrigos rudimentares. Parecem ter uma preferência especial por regiões habitadas por monstros, aparentemente pela relativa tranquilidade oferecida por esses lugares (afinal, eles têm pouco a temer das outras criaturas). Alguns deles parecem se sentir atraídos pela sociedade humana, mas são muito poucos. São ativos preferencialmente à noite, mas podem agir durante o dia se for preciso. Seu comportamento costuma ser frio e distante. Alguns são bastante ranzinzas, e costumam se enfurecer com facilidade. Os poucos já encontrados entre os homens também demonstravam uma lealdade irrevogável para com seus amigos e/ou líderes. Os indivíduos da espécie atingem a idade adulta por volta dos 10 anos; a duração média da vida de um Fenris é desconhecida, mas acredita-se que esteja em volta dos 40 anos. Os hábitos de acasalamento são desconhecidos, mas presume-se que sejam semelhantes aos dos lobos comuns, e ocorram em média a cada cinco anos. A prole é normalmente constituída de apenas um filhote; não se tem notícia de gêmeos.





# KITs

Os Kits aqui apresentados podem ou não ser utilizados pelos jogadores, estes Kits servem para dar idéias ou deixar os jogadores mais próximos dos personagens do anime. **OBS:** os números apresentados devem ser somados aos seus respectivos atributos.

## Guerreiros

Um Guerreiro é um personagem especializado não apenas em combates diretos, mas em todas as facetas de um “trabalho de campo”. Como não conhece magia, precisa ser capaz de surpreender e despachar rapidamente seus oponentes, principalmente se eles forem magos. Saber sobreviver em ambientes inóspitos (como florestas cheias de monstros) também é algo útil quando se pretende fugir de alguém (ou algo).

**Custo:** 2 Pontos de aprimoramento, 200 de perícias.

**Perícias:** Espada Longa 40/40, machado de combate 30/30, manipulação (intimidação) 30%, montaria 30%, Sobrevivência (escolha um ambiente) 30%

**Aprimoramentos:** Pontos Heróicos 3

## Magos

Um mago é um personagem que passou a vida estudando os segredos arcanos e desenvolvendo suas próprias mágicas. Toda essa dedicação lhe deu um poder impressionante, mas o deixou um pouco alienado.

**Custo:** 3 Pontos de aprimoramento, 200 de perícias.

**Perícias:** Adaga 30/20, Cajado 10/20, Alquimia 30%, Astronomia 10%, Ler e escrever (idioma nativo) 30%, Ler e Escrever (linguagens antigas) 10%, Teoria da magia 30%, Rituais 10%

**Aprimoramentos:** Poderes Mágicos 2 e Pontos Heróicos 1.

## Cavaleiros

Um Cavaleiro é um personagem que tem tanto as perícias dos Guerreiros quanto os conhecimentos dos Magos, o que o torna bastante versátil, mas dificulta que ele se torne muito bom tanto numa coisa quanto em outra.

**Custo:** 3 Pontos de aprimoramento, 250 de perícias.

**Perícias:** Espada Longa 40/40, machado de combate 30/20, manipulação (intimidação) 20%, montaria 20%, Sobrevivência (escolha um ambiente) 20%, Ler e escrever 20%, Teoria da Magia 30%, rituais 10%.

**Aprimoramentos:** Pontos Heróicos 2 e Poder Elemental 1

## Magic Knights

Os Magic Knights são seres humanos convocados pelo próprio Pilar, trazidos de outro mundo para ajudar Zefir em momentos de crise. Como Guerreiros Escolhidos, eles têm muito poder, mas sendo estrangeiros numa terra (totalmente) estranha, lhes falta conhecimentos sobre o mundo à sua volta.

Magic Knights são os únicos personagens que têm o direito de possuir armas feitas de “escudo”: os personagens compram suas armas com Pontos de Aprimoramento, a um custo equivalente ao das armas normais.

Isso pode fazer parecer que eles são muito superiores a quaisquer outros personagens, mas lembre-se: os Magic Knights não são de Zefir e não conhecem nada nem ninguém, o que pode deixá-los a mercê de seus inimigos (e também de seus aliados!). Muita gente não vai confiar “naqueles sujeitos estranhos”, se eles não estiverem acompanhados de pessoas conhecidas (e olhe lá). Contar que é um Magic Knight pode ser perigoso: além de não se saber com quem se está falando, ele pode simplesmente não acreditar, rir da cara dos personagens ou até atacá-los, por “blasfêmia”.

No momento em que chega a Zefir, o Magic Knight não possui habilidades ou Artefatos mágicos, e pouca coisa mais que a roupa do corpo. Suas habilidades mágicas precisam ser despertadas por uma mágica específica, conhecida apenas por uns poucos (e estupidamente poderosos) magos. O Narrador deve decidir sob que condições o personagem conseguirá seus Artefatos, mas lembre-se: Guerreiros Escolhidos não são convocados à toa, e nem por amadores despossuídos. Se alguém o fez, deve ter recursos para equipar seus campeões a contento. As armas de Escudo serão conseguidas somente mediante muito trabalho duro

## Magic Knights em Jogo

Caso os jogadores queiram usar Magic Knights como personagens, lembre-se de que eles têm muito mais poder de fogo que os outros personagens, e mesmo a sua ignorância a respeito de Zefir não vale de nada se eles estiverem sempre acompanhados de personagens que conhecem o lugar. Trocando em miúdos, Magic Knights não devem ser misturados com outros tipos de personagens: ou todos os PC's são Magic Knights, ou todos são nativos de Zefir. Mas se você quiser arriscar, o problema é seu...

## Usando Poder

O Poder pode ser usado para obter efeitos fantásticos, possíveis apenas em Zefir e outros lugares onde a Magia do Pensamento seja uma força presente e ativa. Os efeitos a seguir são apenas **exemplos**; muitos outros podem ser possíveis, desde que aprovados pelo Narrador. Uma Guerreira Mágica recebe o primeiro nível do aprimoramento Poder Elemental, gratuitamente.

· **Saltar:** em situações em que o personagem esteja combatendo uma criatura muito maior que ele próprio, pode-se gastar um Ponto de Poder para dar um salto na altura que quiser (mas sem exagerar demais), para poder atacá-la em algum ponto vital (geralmente, mas não obrigatoriamente, na cabeça). O personagem não poderá se esquivar enquanto estiver fora do chão. O personagem precisa ter pelo menos 20 pontos na perícia saltar para gastar Poder dessa forma.

· **Energizar mágicas:** para cada Ponto de Poder gasto, o nível de uma mágica aumenta em 1. O efeito dura uma Cena. Esta habilidade só pode ser usada em situações estressantes

· **Esquiva Acrobática:** Esta é uma forma aperfeiçoada de Esquiva, onde o personagem salta e faz acrobacias no ar, para aumentar a distância da esquiva. O personagem gasta um ponto de Poder e testa sua esquiva, este teste será considerado fácil.

· **Espada-dos-ventos:** Um personagem com uma perícia acima de 50% no ataque com Armas Brancas pode gastar um Ponto de Poder para realizar um golpe de espada (ou outra arma) tão forte que causa um deslocamento de ar. O dano permanece inalterado, mas agora com alcance à distância.

# Aprimoramentos, Regras e Perícias

Dos já citados no Sistema Daemon são permitidos: Afinidade com fadas, Ambidestria, Armas de fogo (que custam 1 ponto de aprimoramento a mais que o comum), Arma ou Amuleto Mágico, Biblioteca, Bom Senso, Conhecimentos Arcanos, Contatos e Aliados, Familiares, Guardião de Artefato, Imunidade a Venenos, Inocência, Sábio, Saúde de Ferro, Sedutor, Sensitivo, Senso de Direção, Senso Numérico, Sentidos Aguçados, Sono Leve, Sortudo e Talento.

## Novos Aprimoramentos

### Poder Elemental

Você possui o poder de um Elemento dentro de si.

**1 ponto:** 1 ponto de elemento e 5 de poder.

**2 ponto:** 2 ponto de elemento e 10 de poder.

**3 ponto:** 3 ponto de elemento e 15 de poder

**4 ponto:** 4 ponto de elemento e 20 de poder

**5 ponto:** 5 ponto de elemento e 25 de poder

### Poder Relacionado ao Elemental

**1 Ponto:** Com este aprimoramento você pode comprar um poder e apenas um que tenha um elemento diferente do seu, mais similar, por exemplo, fogo com eletricidade, ou água com gelo.

### Forja Mágica

**2 Pontos:** Esta mágica permite transformar qualquer matéria-prima num objeto acabado. O objeto será totalmente funcional, e terá uma qualidade proporcional resultado em um teste de INT. É preciso gastar um número de pontos de Poder igual ao peso da matéria-prima, em quilos. O tempo necessário para moldar um objeto fica a cargo do Narrador, mas formas complexas deveriam levar no mínimo vários minutos para serem concluídas. *É necessário possuir o talento Poder Elemental para ter este aprimoramento.*

### Encantamento

**2 Pontos:** Esta mágica permite ao personagem imbuir objetos inanimados com poderes mágicos. Para ser usado, o personagem precisa, antes de mais nada, dispor do objeto que ele pretende encantar. Ele deve então despende um número de horas igual ao Nível do Poder que se pretende imbuir ao objeto, o feiticeiro faz um teste normal de sua inteligência: em caso de sucesso, o personagem deve ainda pagar um número de Pontos de Experiência igual ao Nível do Poder x3 (não, espertinho, você NÃO pode “ficar devendo” esses pontos) ou um ponto de atributo para cada 2 pontos de custo (sim é uma coisa dolorosa eu sei).

*Esta mágica também pode incluir novos Poderes num objeto já previamente encantado, ou fortalecer os Poderes já existentes (e que possam ser fortalecidos). Neste último caso, o Mestre de Armas deve pagar um número de pontos de experiência igual à diferença entre o Nível que pretende alcançar e o atual, vezes 3. É necessário possuir o talento Poder Elemental para ter este aprimoramento.*

## Perícias

Iguais as apresentadas no módulo básico e mais algumas que o mestre julgar necessárias. OBS: Algumas perícias funcionam de modos diferentes em Zefir, por exemplo: sobreviver em florestas da terra não é a mesma coisa que sobreviver nas florestas de Zefir. Mas tudo fica a critério do mestre.

## Novas Regras

Siga todas as regras do módulo básico. As regras apresentadas abaixo São poucas e não existem grandes mudanças com na adaptação do DBZ, por isso basta ler com atenção e boa viaje!

### KITs

Os Kits são profissões que seu Personagem escolhe para seguir. Neste livro eu apresento poucas, mas elas são apenas exemplos e podem (e devem ser) alteradas ao seu bel-prazer, ou você pode começar um personagem do Zero comprando ponto por ponto, você é que escolhe.

### Poder Elemental

Esta é uma regra interessante ao se comprar o aprimoramento de mesmo nome você poderá gastar seus pontos de elemental em um dos tipos de efeito abaixo, você pode compra-los mais de uma vez aumentando assim os níveis de cada poder (**OBS:** Você deve escolher um tema para o seu poder, veja maiores informações mais abaixo):

**Ataque de Dano:** Para cada ponto gasto neste poder você pode lançar um Ataque que causara 1d6 pontos de dano por nível (máximo 5d6). Esta mágica cria uma grande quantidade de substância que investe contra um alvo à escolha do mago. Essa “substância” será a mesma a que o Tema do mago se refere (Fogo, Gelo, Vento, etc.). Depois do ataque, a substância se dissipa e desaparece. A aparência desta mágica varia enormemente de um mago para outro, podendo ter a forma de um vagalhão, um tufão, criaturas vivas (serpentes, aves, etc), e um milhão de outras coisas.

**Bloqueio Mágico:** Esta mágica cria uma parede ou bolha formada por uma grande quantidade da substância a que o Tema do mago se refere (Fogo, Gelo, Vento, etc.), no local à escolha do mago (possivelmente, mas não necessariamente, em torno de si próprio), com o objetivo de bloquear um ataque iminente. Depois de absorver o ataque, a substância se dissipa e desaparece, a menos que o mago continue se concentrando. Esta mágica neutraliza 1d6 pontos de dano por nível gasto (máximo 5d6). É possível manter a barreira formada pelo Bloqueio Mágico de pé mesmo depois dele ter absorvido um ataque. Não é preciso nenhum teste, mas o mago não pode se concentrar em nada além da mágica. Enquanto a barreira estiver erguida, ela oferecerá a mesma proteção. Se a qualquer momento algum ataque

conseguir atravessá-la, o mago deve pagar um ponto de Poder para mantê-la de pé, ou ela será destruída. O Bloqueio Mágico nunca é capaz de causar dano, mesmo quando sua substância normalmente o seria (Fogo, por exemplo). Esta mágica também pode ser usada contra ataques não-mágicos, como golpes de espada. É possível usar um único Bloqueio Mágico para proteger mais de uma pessoa, ou defender mais de um ataque ao mesmo tempo, mas é preciso gastar um ponto extra de Poder para cada pessoa/ataque além do primeiro.

**Arma de Magia:** Esta mágica cria uma arma de mão feita da substância a que o Tema do mago se refere (Fogo, Gelo, Vento, etc.). A arma tem a mesma resistência e propriedades de seu correspondente real. Uma faca de gelo, por exemplo, seria tão sólida quanto uma faca de aço. É possível atacar ou defender-se com uma Arma de Magia no mesmo turno em que ela é criada. Para cada ponto gasto neste poder você poderá criar uma arma que causa 1d6 pontos de dano por nível (máximo 5d6).

**Cura Mágica:** com esta magia você pode curar 1d6 pontos de dano por nível (máximo 5d6), apenas para temas leves, tipo ar e água.

## Temas

Um tema é o elemento que você ira utiliza para as técnicas anteriores, um tema pode ser qualquer elemento da natureza, veja alguns Exemplos: Fogo, Terra, Eletricidade, Flora, Fauna, Água, Vento, Trevas, etc... Alem disso um tem da a você a capacidade de realizar pequenos truques, como criar uma pequena quantidade de água, acender uma vela, fazer crescer uma flor etc... **OBS:** este truque nunca pode ser utilizado para causar algum tipo de penalidade ou dano a um oponente.

Observação geral, para o melhor aproveitamento deste livro é bom que você conheça pelo menos as regras básicas para a utilização das magias, no sistema Daemon (Arkanun, Tormenta ou Trevas, à sua escolha).

# Itens Mágicos

Abaixo vão alguns itens mágicos do anime, e ao lado seus respectivos custos em pontos de aprimoramento. Todo item possui um vinculo com seu dono, ou seja, a primeira pessoa a usá-lo, e a partir desse momento essa pessoa se tornará à única capaz disso. Sempre que alguém que não ele tentar usá-lo, alguma coisa vai impedi-lo. A natureza exata desse “alguma coisa” vai depender da imaginação do Narrador e dos jogadores, mas esse efeito será sempre o mesmo para todos os objetos daquela pessoa. Algumas sugestões: o objeto se transforma em água ao ser erguido por estranhos, retornando à forma original ao chegar no chão; o objeto tem um peso incomensurável para qualquer um exceto seu dono, e nem mesmo a mais forte das criaturas poderá erguê-lo; ao ser tocado, o objeto cobre a pessoa que o tocou com Chamas Fantasmagóricas (que não queimam de verdade, mas nem por isso possuem um calor menor, ou doem menos). Se o dono do Artefato for morto, ele também será destruído. Pode ser interessante escolher a natureza do funcionamento do Vínculo de acordo com a personalidade ou poderes mágicos do seu dono (se ele os tiver), mas isto não é obrigatório. O Vínculo não pode *nunca* ser capaz de matar ou sequer ferir realmente suas vítimas. **OBS:** você se pode gastar no máximo 5 pontos por artefato.

## Focus

(Variável, 1 por nível)

O objeto com este poder é capaz de canalizar e concentrar as energias mágicas de um mago, aumentando seu poder. Quando um mago lança sua mágica através do *Focus*, ele soma o Nível deste ao seu nível de habilidade. Qualquer objeto, desde um cetro até um espelho, pode se tornar um *Focus*, mas cada mago pode ter apenas um (e apenas ele poderá usar seu próprio *Focus*). Um mago que já possua seu *Focus* não pode se harmonizar com outro, a menos que aquele seja destruído.

## Jóia Guardiã

(1 ou 5, vide texto)

Apenas jóias podem ter este Poder. Uma Jóia Guardiã é capaz de absorver e guardar um ou mais Artefatos, sem limite de peso. Para todos os efeitos, é como se o(s) Artefato(s) desaparecesse(m) (seu peso dentro da jóia é igual a 0). Guardar ou retirar o Artefato da jóia (só se pode guardar ou retirar um por vez) demora um turno. Uma Jóia Guardiã *pode* ter a capacidade de guardar seres vivos dentro de si, mas neste caso seu Nível será 5 (e não 1, como seria). Um ser vivo só pode ser “guardado” com seu consentimento, mas só poderá sair se alguém de fora libertá-lo. Enquanto ele estiver dentro da jóia, suas necessidades fisiológicas (ar, comida, etc.) estarão suspensas.

## Espada Fiel

(3)

A arma que tiver este poder sempre retornará às mãos de seu dono, se ele se concentrar. Para isso, teste a Percepção difícil. No caso de um sucesso, a arma flutua lentamente de onde quer que ela esteja até às mãos dele.

## Dano Mágico

(3)

O dano da arma não pode mais ser absorvido por defesas não-mágicas, como armaduras ou escudos que não tenham recebido algum encantamento. Não é preciso que seja um encantamento específico para prevenir dano: qualquer encantamento neutraliza este poder.

## Armadura Mágica

(variável)

O objeto (jóia ou armadura) que tiver este Poder terá um bônus mágico de proteção que é somado ao nível de Armadura do personagem que o estiver usando. O bônus varia de acordo com o Nível do Poder.

## Artefato Evolucionável

(3)

O objeto (necessariamente uma arma ou armadura) com este Poder irá evoluir junto com seu dono. Aqui, “evolução” não se refere apenas às habilidades de combate, mas também como ser humano (o Narrador deve decidir quando um personagem “alcançou o próximo nível”). A cada evolução, o nível de danos ou de proteção do objeto aumenta em 1d6. O Acréscimo de eficiência pode tanto ser de natureza mágica quanto vir de uma modificação na estrutura do objeto (uma espada se tornar uma espada longa, por exemplo).

## Jóia do Intérprete

Apenas jóias podem ter este poder. Aquele que possuir este Artefato poderá se comunicar com qualquer criatura, mesmo seres irracionais ou que não conheçam sua língua. Ele poderá falar normalmente com a criatura, e será capaz de entender o que ela “diz”. É possível travar um diálogo normal mesmo com criaturas irracionais, mas elas **não** são obrigadas a atender o personagem.

## Visão Mágica

(5)

Este Poder só pode ser possuído por objetos que tenham uma superfície refletora, como um espelho ou uma bola de cristal. Para ativá-lo, o personagem precisa fazer um teste de Percepção. No caso de um sucesso, o objeto mostrará a pessoa ou lugar que o personagem desejou observar. A Dificuldade do teste varia de acordo com a familiaridade do personagem com o local ou pessoa.

## Recipiente Espiritual

(5)

Apenas jóias podem ter este poder. A jóia com este encantamento fixa-se na testa da primeira pessoa que tocá-la depois de concluído o encantamento, não podendo mais ser removida. Ela passa a ser então o recipiente de toda a energia vital do personagem. Quanto a jóia permanecer intacta, ele não poderá ser morto, exceto se a jóia for destruída. Lembre-se de que, para *pensar* em atacar a jóia, o personagem precisaria antes saber de sua utilidade, e ninguém menos que um mago muito experiente (ou que conhecesse este Poder, o que é praticamente a mesma coisa) saberia disso.

# Especiais

## O Escudo

O Escudo é um minério lendário, com propriedades mágicas inatas, que segundo a lenda seria usado apenas para forjar as armas dos Magic Knights. Uma arma forjada com Escudo possui os Encantos Espada Fiel, Arma Leve (seu peso é nulo para seu dono), Artefato Evolucionável, Dano +5 e Vínculo. Quando o dono de uma arma feita de Escudo morre, o mineral não é destruído, mas reverte ao estado bruto. Não se sabe que outras características ele poderia ter, mas elas parecem variar de acordo com a forma em que o minério foi forjado (o Escudo em estado bruto, por exemplo, tem aparência cristalina e é fosforescente). Não se pode alterar a forma dele por meios normais: é preciso usar a mágica: Forja Mágica (para ser mais exato).

O Escudo é um dos minérios mais raros de Zefir: não devem existir nem 30kg dele em todo o planeta. Conta-se que todo o Escudo de Zefir teria sido reunido pelo Guru Cleph e guardado em algum lugar, mas não se sabe ao certo onde poderia ser isso. Como nenhuma sentinela seria confiável para guardar um tesouro tão valioso, deve ser um lugar difícil de alcançar, alguma caverna ou abismo, escondida por florestas e entupida de monstros...

## Gênios

Os Gênios são golens gigantescos, com uma altura que varia de 17 a até 20 metros. Seu corpo é uma construção complexa, feito de placas de metal, jóias e vigas de sustentação unidas entre si, e dotado de articulações funcionais, ao contrário da maioria dos golens, que são maciços, meras estátuas animadas.

Não se sabe ao certo o porque disso: alguns acreditam que isto os torne mais leves e/ou resistentes; outros acham que é uma exigência da mágica necessária para criá-los. Muitos têm poderes mágicos, como a capacidade de voar ou mudar de forma. Outra diferença é que eles são inteligentes e capazes de falar (embora não façam uso desta faculdade com frequência).

Apesar de serem auto-suficientes, todo Gênio está vinculado a algum grupo ou cargo de Cefiro (ex.: Magic Knights da Água, altos - sacerdotes da Ordem), e servirá ao primeiro ser inteligente desse grupo ou cargo que se provar digno disso, até a morte (do Gênio ou do seu “dono”, o que vier primeiro).

Para pilotar um Gênio, é preciso uma roupa especial, mágica, que permite àquele que vesti-la se fundir com a “cabine de comando” do Gênio, uma gema encravada no seu peito. Quando o piloto está dentro desta jóia, os seus movimentos são imitados pelo Gênio; na verdade, ele se sente como se fosse o próprio Gênio. De certa forma, é quase isso que acontece: a fusão entre o corpo do piloto e o Gênio é tão completa que os danos sofridos pelo Gênio se refletem também no corpo do piloto.

A técnica para criar os Gênios, pelo pouco que se sabe, envolve o trabalho conjunto de ferreiros e arquitetos, para construir o corpo, e magos, para animá-lo. Estas técnicas são segredo da Academia, que mantém apenas uns poucos Gênios, guardados em esconderijos, para serem usados apenas em grandes emergências (e põe “grande” nisso!). Dessa forma, hoje em dia poucos sabem exatamente o que é um Gênio; a maioria sabe apenas que eles são enormes e poderosos, e muitos duvidam de sua existência.

## Sistema

Construa o Gênio como um personagem. Quando um personagem opera um deles, os testes de Atributos Físicos são baseados nos valores do Gênio. Os outros Atributos permanecem inalterados. O personagem pode usar suas mágicas normalmente enquanto estiver dentro do Gênio, e suas Mágicas de Ataque e Defesa passam a provocar dano em escala normal x10.

Todos os Gênios têm a capacidade de voar: um Gênio em vôo se desloca à sua velocidade normal. Gênio são estruturas classificadas como Mega dano, ou seja todo dano é x10. Entretanto, sempre que um Gênio sofrer dano, seu piloto receberá um dano equivalente. Se, por exemplo, o Gênio sofre 3 pontos de dano, seu piloto também sofre estes mesmos 3 pontos de dano no seu próprio corpo.



# NPCs

(estes exemplos são do dia em que as guerreiras mágicas chegaram por isso estão tão fracas e desarmadas)



## Luci

Guerreira Mágica de 1º Nível.  
FR 15, CON 12, DEX 14, AGI 16, INT 12, WILL 14, PER 13, CAR 15.  
PVS 15 + 3.  
Att [1] Espadas 40/30  
Briga (kendo) 40/50  
Dano: 1d3+1 por soco, IP 0  
Tema: Fogo  
Poderes: Flecha de fogo (3d6 de dano)  
Principais Perícias: Veterinária 20%, Empatia com animais 30%, biologia 30%.



## Marine

Guerreira Mágica de 1º Nível.  
FR 13, CON 13, DEX 12, AGI 15, INT 13, WILL 14, PER 17, CAR 14  
PVS 14 + 2  
Att [1] Espadas (esgrima) 30/35  
Dano 1d3 soco IP 0  
Tema: Água  
Poderes: Turbilhão Azul (3d6 de dano).  
Principais Perícias: Moda 40%, Lábria 20%



## Anne

Guerreira Mágica de 1º Nível.  
FR 10, CON 9, DEX 18, AGI 13, INT 20, WILL 15, PER 14, CAR 12  
PVS 11 + 2  
Att [1] Espadas 20/20  
68% Arco e Flechas  
Dano 1d3 soco IP 0  
Tema: Vento  
Poderes: Sopro da cura (cura 2d6) e Tempestade Verde (1d6 de dano)  
Principais Perícias: Matemática 40%, culinária 20%.



## Guru Cleph

Mago de 15º Nível.  
FR 12, CON 10, DEX 10, AGI 13, INT 24, WILL 22, PER 16, CAR 17  
PVS 26 + 30  
Att [1] 30/30 Cajado  
Dano IP  
Focus (23): Metamagia 4, Fogo 1, Água 1, Ar 1, Terra 1, Luz 3, Plantas 2, Animais 2, Humanos 1, espíritos 1, Criar 2, Controlas 2, Entender 2.  
Principais Perícias: Teoria da Magia 50%, Rituais 30%, Historia de Zefir 50%.



## Fério

Guerreiro de 5º Nível.  
FR 20, CON 20, DEX 13, AGI 14, INT 11, WILL 13, PER 15, CAR 9.  
PVS 25 + 15  
Att [1] Espadas 80/70  
Dano 2d6+3 IP 4 (armadura)  
Perícias Importantes: Sobrevivência (florestas) 60%, Rastrear 30%.



### **Zagart**

Cavaleiro de 30º Nível.

FR 30, CON 25, DEX 17, AGI 14, INT 20, WILL 15, PER 11, CAR 8

PVS 58 + 120

Att [3] Espadas (x3) 120/100

Dano 3d6+8 IP 10 (armadura mágica)

Poderes: Desconhecidos

Perícias: Varias de intimidação e manipulação.



### **Princesa Esmeralda**

Pilar de 13º Nível

FR 8, CON 8, DEX 10, AGI 12, INT 27, WILL 24, PER 14, CAR 20

PVS 21 + 13

Att [1] 10/10

Dano 1d3-1 IP 0



### **Alcion**

Cavaleira de 6º Nível

FR 12, CON 14, DEX 15, AGI 12, INT 16, WILL 13, PER 17, CAR 17.

PVS 19 + 12

Att [1] Adagas 20/15

Dano 1d6 IP 2 (amuleto mágico)

Tema: Gelo

Poderes: Fartas de Gelo (5d6 de dano).

Principais Perícias: Sedução 60%, Manipulação 30%



### **Ascot**

Mago de 4º Nível

FR 12, CON 12, DEX 15, AGI 15, INT 17, WILL 17, PER 14, CAR 12.

PVS 16 + 4

Att [1] briga 35/15

Dano 1d3 IP 0

Focus (8): Animais 4, Criar 2, Controlas 2.

Principais Perícias: Conhecimento de Monstros 55%, Sobrevivência (florestas) 20%, Empatia com monstros 40%.



### **Mokona**

Bichinho Fofinho de 0º Nível

FR 5, CON 6, DEX 15, AGI 18, INT 15, WILL 13, PER 18, CAR 20

PVS 6

Att [0] 0/0

Dano 0 IP 0

Poderes: Não se sabe ao certo do que ele é capaz. Mas já utilizou poderes estranhos como o de fazer surgir um mapa, através da pedra que carrega na testa.

Principais Perícias: Correr 60%, Saltar 50%.

