

*Brasil Colonial*

# **AVENTURAS CAPIXABAS**

RPG



*Guia do Mestre*



## EXPEDIENTE

### Redação das Histórias

Paulo Caldas

### Revisão de conteúdo e linguagem

Flavio André Silva

### Sistema de Regras utilizado

Daemon

### Autor do Sistema Daemon

Marcelo Del Debbio

### Ilustração

Paulo Caldas

### Diagramação

Antônio Victor Simões

Filipe Motta

Inclui 1 dado de 10 faces e 1 dado de 6 faces, necessários para jogar. Na falta deles, utilize aplicativos gratuitos para celular ou tablets que simulam a rolagem de dados.

Este material é fruto do trabalho de conclusão do Curso de Design da Universidade Federal do Espírito Santo, orientado pela professora Priscilla Garone.

Proibida a venda desta revista.

# Sumário

---

Introdução	2
Como o Mestre deve usar esta revista	4
Regras	4
Instruções aos jogadores	5
Combate	5
Lista de perícias	10
Feitiços	16
Pontos de fé	17
Aprimoramentos	17
Equipamentos	22
<b>Introdução à aventura</b>	<b>29</b>
<b>Resgate de Maracajaguaçu</b>	<b>30</b>
<b>O pássaro de fogo</b>	<b>33</b>
<b>Mula sem cabeça</b>	<b>35</b>
<b>O mistério do Quibungo</b>	<b>36</b>
<b>O desfecho da aventura</b>	<b>38</b>
Lista de Feitiços	40
Lista de Magias Divinas ou da Natureza	56
Fichas dos Personagens	60
Fichas dos PdMs (Personagens do Mestre)	68

# Introdução

---

Vocês estão prestes a entrar em um mundo de fantasia, que se passa no início do período Colonial, quando havia o medo do desconhecido, das matas inexploradas e das criaturas que a habitavam. O cenário será o Espírito Santo, e os jogadores poderão entrar na pele de guerreiros, feiticeiros e padres, entre outros personagens que deverão aventurar-se pelas matas, cavernas misteriosas e enfrentar criaturas diversas que fazem parte do folclore.

Esta revista contém uma campanha dividida em cinco aventuras que definem como acontecerão os fatos, como o mestre deverá agir em determinadas situações, descrição dos ambientes, PdM (personagens do Mestre) e direcionar os jogadores em diversas ações. Por conter detalhes importantes e revelações da história, os jogadores não poderão ver o conteúdo desta revista a não ser para mostrar imagens ou mapas.

O mestre conhece o objetivo da história, os desafios e os prêmios que os jogadores receberão. A função do mestre não é ordenar ou obrigar, mas oferecer escolhas aos jogadores.

As aventuras são divididas em encontros, que podem ser lugares, monstros ou PdMs. Por

exemplo: o mestre narra o interior de uma caverna, seu cheiro, barulhos, se é úmida e diversas outras características e diz que em um canto existe uma caixa de madeira fechada e do outro lado uma passagem. Esta é a única informação que o mestre fornece. Os jogadores deverão decidir se continuam sem abrir a caixa ou se tentam a sorte e a abrem. Caso eles abram a caixa, o mestre deverá narrar o que ocorre em seguida, se ativarão uma armadilha ou encontrarão um artefato mágico, uma arma, tesouro etc.

Não existe ganhador ou perdedor em um jogo de RPG. O objetivo é fazer com que os jogadores trabalhem em equipe para alcançarem os objetivos, ajudem um ao outro e claro, que se divirtam.

## Sistema financeiro

---

A fim de facilitar as transações, o dinheiro será cotado em bronze, prata e ouro, mesmo tendo em mente que neste período, o que valia era o escambo. Considere os seguintes valores: 100 peças de cobre equivalem a 1 peça de prata, e 10 peças de prata equivalem a 1 peça de ouro (logo 1000 peças de cobre valem 1 peça de ouro).

No caso dos índios serão dados pontos de habilidade, que poderão ser “trocados” por itens, como arcos melhorados, flechas, itens mágicos etc. Isso porque o dinheiro não tem valor para os índios, uma vez que eles fabricam muitos dos seus próprios itens. Sendo assim, cada ponto de habilidade consiste em uma peça de cobre.





## Uma breve explicação histórica

O ano é aproximadamente 1555, durante o início do período de colonização do Brasil. Neste período, Portugal ainda não havia iniciado a exploração de metais preciosos no solo brasileiro, logo, os portugueses se limitaram a explorar o pau-brasil. Sua madeira, além de servir para construção de casas e embarcações, produzia uma tinta natural avermelhada que servia para o tingimento de tecidos. Nesse tempo, os tecidos tingidos na cor vermelha eram muito valorizados na Europa.

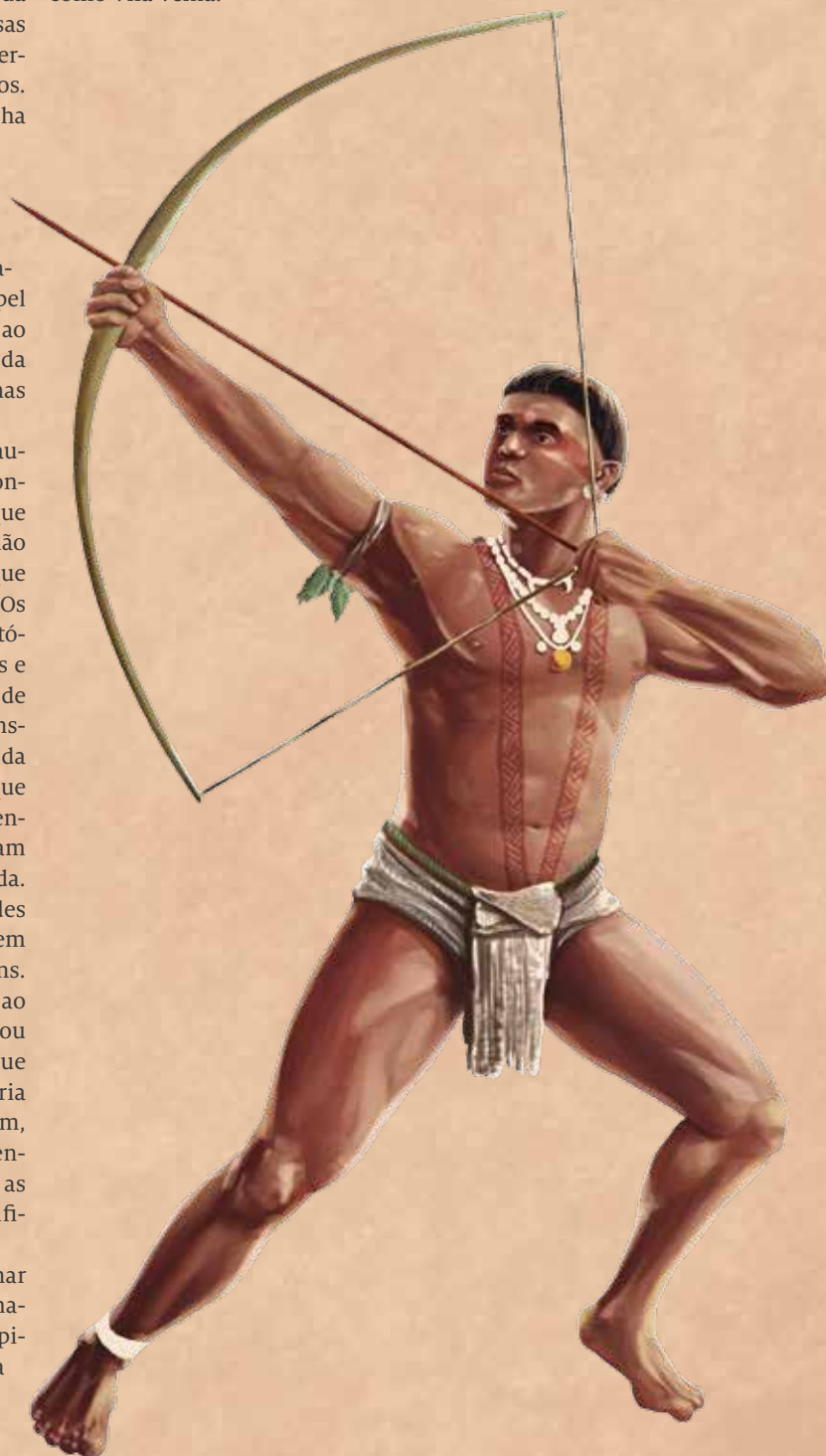
Em meados do século XVI, a colonização portuguesa tornou-se mais intensa. Surgiram as primeiras plantações de cana-de-açúcar e a exploração da mão de obra escrava começou a se consolidar. Vale ressaltar o papel assumido pelos padres jesuítas, que chegando ao Brasil, voltaram-se para a conversão religiosa da população indígena para o catolicismo, e algumas tribos aliaram-se aos europeus.

Para realizarem a retirada das toras de pau-brasil do nosso território, os portugueses contaram com o auxílio dos grupos indígenas que aqui viviam. Afinal de contas, os portugueses não tinham conhecimento das regiões exatas em que esse tipo de madeira poderia ser encontrado. Os indígenas, com maior conhecimento do território, realizavam a extração da madeira nas matas e o transporte até as regiões litorâneas. As toras de madeira eram armazenadas nas feitorias, construções que eram empregadas como marcos da presença portuguesa no Brasil. Os indígenas que realizavam esse tipo de trabalho eram recompensados pelo sistema de escambo, quando recebiam mercadorias diversas em troca da madeira retirada.

O primeiro donatário, Vasco Fernandes Coutinho chegou à capitania no ano de 1535 em apenas um barco com outros sessenta homens. Como era um domingo de Pentecostes, deu ao nome destas terras de Espírito Santo. Aportou próximo ao atual Morro do Moreno e sob o ataque dos Goitacazes, foi necessário uso da artilharia da embarcação para afugentar os índios. Assim, ergueu ali mesmo o povoado que futuramente seria conhecido como Vila Velha, erguendo as primeiras habitações, uma ermida e uma fortificação (Fortim do Espírito Santo).

Quando inspirado pela preocupação de tornar menos precária a segurança dos seus governados, Vasco Fernandes transferiu a sede da capitania para a ilha de Santo Antônio, chamada na ocasião de Vila Nova do Espírito Santo (a

que chamou Vila da Vitória depois de uma grande vitória contra índios hostis), onde a defesa era melhor, protegida que estava pelas águas circundantes. Assim, a vila anterior ficou conhecida como Vila Velha.



## Como o Mestre deve usar esta revista

É aconselhável ao Narrador ler a aventura inteira para se familiarizar, elaborar estratégias e soluções para os jogadores manterem o ritmo e o curso da história. E em seguida deve explicar aos jogadores do que se trata este jogo e passar as **instruções**.

Caso haja alguma imagem de personagem, os jogadores poderão ver.

Após passar as informações, pergunte aos jogadores o que eles farão em seguida.

Algumas vezes, o mestre deverá fazer testes (rolar dados) sem que os jogadores vejam o resultado.

Este é um jogo que usa a imaginação. Quando houver um encontro seja com um PdM, tente fazer o papel deles. O mestre é o responsável por dar vida a eles. Pode até decidir o que ele vai falar, ou se vai se render ou fugir antes da luta.

Os jogadores poderão tentar ir em direções diferentes da que está prescrito nesta revista. O mestre deverá fazer com que eles voltem à aventura principal, mas não deverá ordenar que façam isso. Seja convincente, invente uma história, role uns dados e faça-os voltar ao foco de maneira eficaz.

Serão necessários lápis, borracha e dados de 6 e 10 faces. Faça cópias das fichas dos personagens contidas no final desta revista.



Dados de 6 e 10 lados, respectivamente. Também são chamados de “d6” e “d10”

## Regras

Quando se joga RPG, você interpreta um personagem como em uma peça de teatro. Você deve controlar seu personagem de acordo com o que ele realmente faria. Lembre-se que você tem um mundo vasto, mas assim como na vida real, é regido por algumas leis, que são as regras do sistema.

Uma das coisas mais importantes ao interpretar um Personagem é separar as coisas que **você** sabe das coisas que o seu **personagem** sabe. Seu personagem vive em outra época, e não conhece as mesmas coisas que você conhece.

**Leia a biografia do seu personagem, imagine se fosse você vivenciando o que seu Personagem está passando. Isso ajuda nas decisões que devem ser feitas. Mas acima de tudo, divirta-se!**

Antes de iniciar a aventura, é importante saber algumas regras básicas para usar esta revista. Cada personagem possui atributos, perícias e aprimoramentos, que unidos irão dar forma ao personagem.



## Instruções aos jogadores

Primeiramente, o jogador deverá escolher uma das fichas de personagem, listadas no final desta revista. Existem **nove** no total, divididos entre:

<b>Guerreiro</b>	Africano ou índio. São fortes e mais eficientes em uma luta corpo a corpo. São caracterizados por não fugir de uma briga, e aguentam mais dano físico que as outras classes.
<b>Feiticeiro</b>	Africano. São os mais frágeis fisicamente entre as classes de personagens, entretanto causam grande quantidade de dano mágico e conseguem lançar magias à distância, usando um fetiche (objeto enfeitiçado) à escolha do jogador.
<b>Ladrão</b>	Europeu ou africano. São os personagens mais ágeis, conseguem encontrar armadilhas, abrir fechaduras e podem agir sorrateiramente sem ser vistos. Também possuem audição mais aguçada que as outras classes.
<b>Caçador</b>	Índio ou europeu. Conseguem atacar à distância usando arcos ou armas de fogo, mas também demonstram saber usar uma arma corpo a corpo caso seja necessário, porém são menos eficientes que os guerreiros. Conseguem perseguir trilhas na floresta e sobreviver de caça.
<b>Pajé</b>	Índio. Retira seu poder das florestas, e podem curar usando mistura de ervas. Não são guerreiros eficientes, mas são de grande ajuda em uma batalha pois podem encantar armas e dar vantagem ao grupo ou atrapalhar o inimigo. Para isso, eles devem usar fetiches (objeto enfeitiçado) para os encantamentos. Podem se transformar em uma criatura natural da floresta por dia, como uma onça, uma coruja ou um jacaré (veja a ficha do personagem).
<b>Padre</b>	Europeu. Utilizam poderes divinos para auxiliar o grupo ou atrapalhar o inimigo, assim como o druida, podem curar utilizando milagres. Porém, não usam fetiches (objeto enfeitiçado), já que seus poderes são divinos.

Os jogadores poderão tentar fazer o que tiverem em mente, desde que seu personagem possa fazê-lo com o que ele possui. Sempre que tiverem dúvidas sobre o que o personagem vê, ouve ou sente, perguntarão ao mestre. Algumas pequenas informações podem ser cruciais. Reveja as regras sempre que for necessário.

Os jogadores devem interpretar seus personagens, usar a imaginação para ser transportado para a aventura, interagindo com outros personagens como se estivessem próximos.

Divirtam-se!

## Combate

### INÍCIO DO COMBATE

Antes que um combate se inicie, o mestre deve perguntar aos jogadores o que farão durante a batalha. Sendo assim, os jogadores não podem mudar sua intenção durante o turno do combate. O mestre também deve ter em mente as ações dos PdMs, mas sem revelá-las aos jogadores. Tentem ser o mais breve possível, afinal isso é um combate em que as ações acontecem rapidamente.

Se um jogador ficar sem saber o que fazer, pule para o próximo e deixe o primeiro pensar um pouco. Se faltar apenas este jogador falar sua ação e ainda não se decidir, o mestre pode assumir que o personagem está paralisado em choque ou assustado demais e não fará nada neste turno. Deixe claro aos jogadores que isso pode acontecer.



## INICIATIVAS

Todos os Jogadores (e o Mestre, para cada um dos PdMs envolvidos no combate) jogam 1d10 e somam com a Agilidade (lembre-se dos bônus ou penalidades em efeito). Esse é o valor da iniciativa de cada Personagem. As ações anunciadas são resolvidas na ordem decrescente dos valores de iniciativa (valores iguais são tratados como ações simultâneas).

## ATAQUE

Assim que os jogadores decidirem o que pretendem fazer, é necessário saber quem vai atacar primeiro. Para isso, deve-se fazer um teste de iniciativa, rolando um dado de 10 faces e somando o valor com a AGILIDADE. Quem tiver o maior valor começa atacando. Lembre-se de reduzir as penalidades (das armas, por exemplo). Para acertar, personagem deve ter uma perícia de ataque (seja com um machado, feitiço ou milagre) e rolar duas vezes o dado de 10 faces (2d10), sendo o primeiro valor referente à dezena e o segundo valor como a unidade. O valor tirado nos dados deve ser menor que a porcentagem da perícia. As perícias são apresentadas mais à frente.

## ATAQUES À DISTÂNCIA

Algumas armas são consideradas armas de longa distância, como arco e flecha, mosquetes e arcabuzes. Armas de longa distância apresentam a vantagem de atacar o oponente de longe, evitando o contato corpo a corpo.

Cada arma tem seus valores de alcance. Para acertar um oponente que estiver além do alcance normal, mas dentro do alcance máximo o Personagem realiza um Ataque com metade do valor de Ataque. Acima dessa distância a munição nem chegará perto do oponente.

Uma desvantagem em usar essas armas é a necessidade de perder um turno para guardá-la ou sacá-la.

## DEFESA

Assim que um ataque for bem-sucedido, o alvo tem direito a uma esquiva ou defesa caso tenha sido atacado corpo-a-corpo. Para isso, faça o teste de perícia ESQUIVA, por exemplo. O valor deve ser MENOR que o valor da defesa usada. Caso o alvo não consiga esquivar, ele sofrerá o dano, reduzindo o valor do IP (Índice de Proteção). Ou seja, se um jogador sofrer 6 pontos de dano, mas tiver um Índice de Proteção igual a 2, o dano real será de 4 pontos de vida. Outra maneira de se defender de um ataque é utilizando sua arma. Apenas armas de combate corpo-a-corpo possuem a capacidade de defesa. Por exemplo: o guerreiro Pedro possui uma rapieira com perícia 30/25, e o atributo de destreza dele é de igual a 12. Isso quer dizer que o jogador investiu 30 pontos no ataque com

rapieira (referente ao primeiro valor) e deve somar 12 à chance de acertar (totalizando a probabilidade de 42% de acertar) e 25 pontos investidos na defesa com a rapieira (referente ao segundo valor), que devem ser somados com sua destreza (totalizando 37% de defesa com a arma).

O personagem não consegue utilizar defesa com armas como arcos, mosquetes ou similares (armas de longo alcance).

## FUGA

Sempre existe a opção de fugir, mas caso alguém opte por esta solução, o personagem sofrerá um ataque pelas costas e não terá direito à esquiva, sofrendo o dano automaticamente.

## MÚLTIPLOS Oponentes

Ocorrem casos em que um Personagem está enfrentando dois ou mais inimigos. Quando isso acontece, ele terá problemas em utilizar sua defesa. Nesse caso o jogador deve decidir quais golpes ele tentará defender. Isso deve ser decidido e anunciado ANTES dos atacantes realizarem seus respectivos ataques.

## ATAQUE SURPRESA

A ideia básica é surpreender o inimigo, fazendo um Ataque sem que ele possa se defender. As situações mais comuns são em estradas que cortam matas densas ou em subúrbios de cidades, em becos e outros locais escuros. Para que se configure o Ataque Surpresa, é necessário que a vítima não saiba que está sendo espreitada e nem tenha motivos para suspeitar. O ataque surpresa é realizado com 95% de chance de acerto e o lado surpreso não tem direito à defesa.

## TESTES DE RESISTÊNCIA

Em alguns casos, os Personagens são submetidos a provações de ordem física ou mental. São situações inesperadas nas quais é preciso resistir ao efeito que a situação impõe.

Um Teste de Resistência nada mais é do que um Teste de Atributo. Os Testes de Resistência mais comuns são:

**Constituição (CON)**, quando o ataque é físico, por venenos, gases tóxicos, ácidos ou esmagamento.

**Força de Vontade (VON)**, quando o ataque é mental, por ilusões, alucinações, Magias de controle ou psíquico.

**Agilidade (AGI)**, quando se trata de explosões, escorregões, quedas, desmoraamentos e outros.

## ATRIBUTOS

Os atributos são os dados físicos e intelectuais do personagem. A soma destes atributos inicialmente é de 100 pontos. Quanto menor o valor do atributo, menos o personagem é capaz de obter



sucesso em um atributo. O valor a ser testado é o valor real do atributo multiplicado por 2. Já um teste difícil é utilizado apenas o valor do atributo.

O Personagem adquire 1 ponto extra para colocar em qualquer um dos Atributos. Entretanto, o Jogador NÃO pode aumentar um Atributo duas vezes consecutivas.

### FOR (FORÇA)

É a força física do personagem, mas não determina tanto sua aparência quanto a CON. Isso quer dizer que um personagem de aparência magra pode ser capaz de aplicar um soco tão poderoso quanto um soco de alguém muito musculoso.

### DES (DESTREZA)

É a capacidade manual do personagem, sua destreza com as mãos. Influencia o uso de armas de fogo, perícia com ferramentas, utilizar arco e flecha, pegar objetos lançados etc.

### AGI (AGILIDADE)

Diferente da destreza, a agilidade determina a capacidade de movimento de todo o corpo. Sendo assim, este atributo influencia na corrida, esqui, equilíbrio, escalada etc.

### INT (INTELIGÊNCIA)

Define a capacidade de resolver problemas e não se deixa ser enganado facilmente por ilusões, por exemplo. Também está relacionado com a memória.

### PER (PERCEPÇÃO)

Este atributo define a capacidade de perceber o mundo em volta do personagem, como uma linha presa a uma armadilha antes de ser pisada. Um personagem distraído possui uma Percepção baixa.

### CON (CONSTITUIÇÃO)

Determina a saúde e os pontos de vida do personagem. É o atributo responsável pelo porte físico (junto com a força) e aparência do personagem. Também determina testes com venenos ou cansaço físico.

### VON (FORÇA DE VONTADE)

Capacidade do personagem em concentração e determinação. Define a resistência a torturas, tentações, medo etc. Algumas criaturas podem facilmente fazer um forte guerreiro ficar amedrontado caso ele tenha uma baixa força de vontade.

### CAR (CARISMA)

É determinante para o charme do personagem, simpatia e persuasão. Um personagem carismático tem mais chances de conseguir o que quer sem precisar usar a força física. Nada que uma boa conversa não resolva.

## TESTE DE ATRIBUTO

A qualquer momento do jogo, o Mestre pode exigir de um Jogador um teste de atributo para descobrir se ele é capaz de fazer uma determinada coisa no jogo. O atributo testado vai depender da natureza da ação: arrombar uma porta vai exigir um teste de força; desenhar um mapa no chão vai depender de destreza; notar uma rachadura em uma parede vai depender de um teste de percepção.

Os valores de atributos variam de 1 a 100 ou mais. Entretanto, para os Personagens, esses valores variam entre 10 e 18. Para testá-los, é necessário encontrar o número de teste. Esse número é igual ao valor do atributo multiplicado por 4 e é dado em porcentagem, normalmente entre 40% e 120% (não há problema se passar de 100%). Este será o número de teste.

## TABELA GERAL DE ATRIBUTOS

Utilize esta tabela para os testes de atributos ou bônus (de Força, pontos de fé etc.). O valor do atributo testado deverá ser multiplicado por 4 para um teste chamado de fácil.

Valor do atributo	Teste	Bônus
5-6	20-24	-1
7-8	28-32	-1
9	36	0
10	40	0
11	44	0
12	48	0
13	52	0
14	56	0
15	60	+1
16	64	+1
17	68	+2
18	72	+2
19	76	+3
20	80	+3
21	84	+4
22	88	+4

## TABELA DE TESTE DE ATRIBUTO (ATIVO X PASSIVO)

Utilize a tabela a seguir quando precisar fazer algum teste de atributo (VON contra VON por exemplo), usando o ATIVO como a fonte da ação e o PASSIVO como o alvo.

		ATIVO																				
		7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
PASSIVO	7	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95											
	8	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95										
	9	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95									
	10	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95								
	11	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95							
	12	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95						
	13	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95					
	14	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95				
	15	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95			
	16	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95		
	17		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	
	18			5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
	19				5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
	20					5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
	21						5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
	22							5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
	23								5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
	24									5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
	25										5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
	26											5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
	27												5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
	28													5	10	15	20	25	30	35	40	45
	29														5	10	15	20	25	30	35	40
	30															5	10	15	20	25	30	35

## EXPERIÊNCIA

Missões bem-sucedidas geram experiência para o personagem, assim como derrotar criaturas, que contam com um valor de experiência dividido para o grupo. Em cada descanso dos Personagens, o mestre deverá somar toda a experiência adquirida por eles e comparar em uma **tabela de avanço de nível** se os personagens atingiram a experiência necessária para o próximo nível. Quando um personagem sobe de nível, significa que ele ficou mais forte, aprendeu novas perícias ou ficou melhor naquelas que já conhecia.

Tabela de Avanço de Nível

Nível	PVs	Atributos	Pontos de Aprimoramento	Pontos de Perícia	Pontos de Magia
0	Inicial	100	Inicial	Inicial	-
1	+1	101	Inicial	Inicial	Inicial
2	+2	102	+1	+25	+1
3	+3	103	+1	+50	+2
4	+4	104	+1	+75	+3
5	+5	105	+2	+100	+4
6	+6	106	+2	+125	+5

Tabela de Avanço de Nível

Nível	PVs	Atributos	Pontos de Aprimoramento	Pontos de Perícia	Pontos de Magia
7	+7	107	+2	+150	+6
8	+8	108	+3	+175	+7
9	+9	109	+3	+200	+8
10	+10	110	+3	+225	+9
11	+11	111	+4	+250	+10
12	+12	112	+4	+275	+11
13	+13	113	+4	+300	+12
14	+14	114	+5	+325	+13
15	+15	115	+5	+350	+14

### MORRENDO

Apesar de todos os esforços, seu Personagem pode morrer quando seus Pontos de Vida chegarem a -5. Qualquer Personagem que tenha seus Pontos de Vida zerados cai imediatamente desmaiado, perdendo 1 PV por rodada caso o ferimento continue sangrando, até chegar em -5 e, se ninguém fizer nada por ele, será a **morte certa!**

### PERÍCIAS

Perícias são as habilidades do seu personagem, dizem o que ele sabe fazer e quais suas chances de fazer. Um botânico dedicado terá a perícia Ciências (Botânica), um caçador provavelmente terá a perícia Rastrear, e um espadachim Armas Brancas com a Espada que preferir.

O Jogador pode colocar um mínimo de 5 pontos e um máximo de 10 pontos por Perícia escolhida. Caso seja uma Perícia nova (que ele ainda não tenha na ficha), deve gastar um mínimo de 10 pontos para comprá-la.

#### Pontos de perícia iniciais

Os pontos de perícia são regidos pela seguinte equação:  $(10 \times \text{Idade}) + (5 \times \text{Inteligência}) + (15 \text{ pts por Nível})$ . **Exemplo:** O guerreiro Abaeté tem idade de 29 e 13 pontos de inteligência, logo ele possui 355 pontos de perícia  $(10 \times 29) + (5 \times 13) = 355$ .

#### Valores de perícia

Um personagem não pode usar uma perícia que não tenha na sua ficha, pois significa que ele não tem conhecimento naquela área. Entretanto, é possível utilizar uma perícia apenas com os pontos do seu atributo. Um personagem com destreza 12 já possui 12% em Armas Brancas e em todos os seus subgrupos. Isso é uma porcentagem baixa, apenas 12% de chance de acertar um golpe, mas reflete uma pessoa que nunca usou uma arma na vida. O jogador pode aumentar o subgrupo espadas para 25% acrescentando 13 pontos (12 da Destreza + 13 = 25) na perícia quando passar de

nível, mas não pode acrescentar pontos ao grupo Armas Brancas para aumentar todos os subgrupos (ele não pode aumentar espada, faca, adaga ou outras armas brancas ao mesmo tempo). O atributo base da perícia está descrito na frente do nome da perícia. Zero significa que não possui atributo agregado ao teste.

Para fazer um teste de perícia, o jogador deve lançar um dado de 10 faces (1d10) e adotar o primeiro resultado como dezena e o segundo como unidade. Caso o número seja menor que sua perícia, o personagem obteve sucesso no que pretendia (atacar, defender, seguir uma trilha, estancar um ferimento etc.).

**IMPORTANTE:** é obrigatório um gasto mínimo de 10 pontos em cada nova perícia escolhida. Isso representa o esforço mínimo em aprender e desenvolver o básico dentro da perícia, suficiente para utilizá-la corretamente. O máximo de perícia inicial de cada jogador no nível 1 é de 60%.

#### Mas seu personagem é bom mesmo?

O comparativo a seguir mostra qual o valor que um personagem deve ter para que seja eficiente em uma perícia. Às vezes, o valor de teste pode ultrapassar 100%, mas qualquer resultado acima de 95 é sempre uma falha.

- Até 15%** – Curioso. Ouviu sobre em algum lugar.
- 16 a 20%** – Novato. Está começando a aprender.
- 21 a 30%** – Praticante. Usa esta perícia diariamente.
- 31 a 50%** – Profissional. Trabalha e depende desta perícia.
- 51 a 60%** – Especialista. É um mestre nesta perícia. Poderia até ensinar aos profissionais.

#### Teste de perícia

Em várias ocasiões, o mestre deverá fazer testes de atributos ou de perícias com os jogadores. Esses testes definem se o personagem conseguirá ou não

efetuar uma ação com êxito. Para isso, dizemos que o mestre deverá pedir ao jogador para rolar os dados ou fazer um teste de um determinado atributo. Por exemplo: um guerreiro armado com uma espada entra em um combate corpo a corpo e precisa saber se os seus golpes atingirão o adversário. Na ficha do personagem, existe uma tabela com as **perícias** que o personagem possui, com diversos pontos distribuídos entre elas. Uma das perícias existentes é de lutar com espada, e supondo

que o valor destinado a esta perícia seja de 58%, o jogador deve fazer um teste de perícia e rolar dois dados de 10 lados, sendo o primeiro relativo à dezena e o segundo à unidade e deverá obter um número igual ou superior à sua perícia (58 ou mais).

### Grupos de perícia

Existem alguns grupos de perícias que possuem subgrupos. Assim, quando o jogador escolher uma nova perícia, deve especificar o subgrupo.

## LISTA DE PERÍCIAS

### ACROBACIA – AGI

Dá ao personagem a habilidade de equilibrar-se em pequenas superfícies, andar sobre cordas, fazer malabarismo e coisas do tipo. Um personagem com acrobacia permite a um personagem reduzir em 3 metros uma queda, apenas para determinar o dano sofrido.

### MONTAR ANIMAIS – AGI

O personagem sabe montar e cavalgar um animal (burros, mulas ou até bois).

### PACIFICAR ANIMAIS – O

O personagem conhece técnicas e procedimentos capaz de acalmar animais e mantê-los afastados. Para isso, entretanto, deve-se obter sucesso em um teste normal. Se falhar, o personagem corre o risco de ser imediatamente atacado pela criatura. O grau de dificuldade do teste varia de acordo com o estado do animal, definido pelo Mestre.

### TREINAR ANIMAIS – O

O personagem sabe como treinar animais, algo que exige tempo e disposição. Um único teste não basta para que o animal seja treinado adequadamente. Em média são necessários 60 dias para adestrar animais domésticos. Pode ser mais fácil para animais mais inteligentes, portanto para cada ponto de inteligência reduz o tempo em 1 dia de treinamento. A cada dia o personagem deve obter sucesso em um teste da perícia (normal para aprender pequenos truques, difícil caso sejam truques mais complexos).

### VETERINÁRIA – INT

Permite ao personagem tratar de animais feridos ou doentes. Um teste da perícia bem-sucedido fará com que o animal medicado recupere 1d6 PV por dia.

### ARMADILHAS – INT

Permite armar e preparar qualquer tipo de armadilha, e também desarmar ou consertá-las. Para desarmar ou consertar uma armadilha o Personagem deve estar ciente de sua existência. Esta Perícia também pode ser usada para encontrar armadilhas escondidas.

### ARMAS BRANCAS – DES/DES

Armas brancas incluem espadas, facas, bordunas, porretes entre tantas outras armas de combate corporal. Cada arma é considerada um subgrupo de Perícias, sendo que armas que possuem técnicas semelhantes são agrupadas no mesmo subgrupo: Espada/Facão, Faca/Adaga, pois teoricamente um Personagem que sabe lutar com uma faca também sabe lutar com uma adaga, mas não necessariamente saberá lutar com uma espada ou um porrete.

Todas as armas brancas têm o valor de DES como valor inicial, então mesmo que não tenha gasto nenhum ponto em espada, todo Personagem terá um valor nesta Perícia igual à sua DES. Cada Subgrupo está dividido em duas partes: **um valor de Ataque e um valor de Defesa**.

O valor de Ataque reflete a habilidade que o Personagem tem ao atacar com aquela arma, enquanto o valor de Defesa reflete sua habilidade em defender-se ao usar a mesma arma. Ataque e Defesa são consideradas Perícias diferentes. Um Personagem não pode gastar apenas 10 pontos e ter 10% em Ataque e Defesa simultaneamente. Para ter Ataque 10% e Defesa 10% um Personagem deve gastar 20 pontos de perícia.

Geralmente os valores de Ataque e Defesa são separados por barras. Um Personagem Bandeirante com DES 15 já tem 15% em Ataque e 15% em Defesa

com a Perícia Espada/Facão. Ele decide gastar 30 pontos em Ataque e 20 pontos em Defesa, totalizando 50 pontos gastos. Assim, quando usar sua Espada ele terá Ataque 45% e Defesa 35% (Espada/Facão 45/35).

**Subgrupos:** faca/adaga, punhal, espada/facão/rapieira, foice, machado, taca-pe/porrete/borduna, lança/azagaia.

### ARMAS DE FOGO OU DE LONGO ALCANCE

Armas de Fogo e de longo alcance incluem arco e flecha, arcabuz, garruchas etc. Toda arma branca de longo alcance tem Defesa 0; ou seja, o Personagem nunca pode usar seus pontos para aumentar a Defesa, pois estas armas não podem ser usadas para se defender, apenas atacar.

Contra um Ataque de uma arma branca de longo alcance a única Defesa permitida é Esquiva (veja esta Perícia mais adiante). Entretanto, devido à velocidade do ataque, o Teste de Esquiva sempre será considerado Difícil; ou seja, o Personagem pode usar apenas metade de seu valor de Esquiva (arredondado para baixo). Para se proteger de uma arma de Fogo, a única defesa possível é a perícia esconder-se de balas (mais detalhada adiante).

**Subgrupos:** arco e flecha, mosquete, bestas, arcabuz, garrucha, zarabatana, azagaia.

### ARREMESSAR FACAS E OBJETOS – DES

O Personagem com esta Perícia pode também atirar facas e outros objetos como forma de Ataque. Como nas demais Perícias de Ataque, um sucesso no Teste indica que o objeto arremessado atingiu o alvo. Arremesso permite dano dobrado em caso de Acerto Crítico.



## **ARTES**

Além de ser usada para produzir artefatos e obras diversas, as Perícias deste grupo também podem ser utilizadas para avaliar a qualidade ou até a legitimidade de um trabalho artístico relacionado à sua Perícia.

### **Atuação – CAR**

Reflete a capacidade de interpretação de um Personagem. Esta Perícia permite ao Personagem simular emoções, crenças ou um estado de espírito que não é necessariamente o seu. Também pode ser usada para simular sentimentos, tornar seus argumentos mais convincentes ou fingir ser outra pessoa.

### **Canto – CAR**

O Personagem sabe cantar de modo agradável. Uma boa pontuação nesta Perícia geralmente também significa que o Personagem tem uma voz melódica, pois treinou muito para obter esta habilidade. Fracasso em um Teste de Canto geralmente significa que o Personagem não contentou a plateia, desafiou ou esqueceu da letra.

### **Culinária (PER)**

A habilidade de cozinhar bem. Esta Perícia permite não apenas preparar bons alimentos como também identificar ingredientes de certas receitas. Alguns pratos sofisticados e mais requintados podem ser produzidos apenas com um Teste Difícil.

### **Dança – AGI**

O Personagem sabe como dançar vários estilos e ritmos. Quanto maior a pontuação nesta Perícia mais ritmos e estilos o Personagem conhecerá. Entretanto, não existem Perícias separadas para cada ritmo ou estilo musical. Com esta Perícia o Personagem simplesmente tem talento com a dança, independentemente do estilo.

### **Desenho e pintura – DES**

Reflete uma habilidade com desenho, a capacidade de um Personagem para representar formas sobre uma superfície através de linhas e manchas, produzindo uma ilusão profissional. Existem várias técnicas de desenho e pintura: lápis, carvão, óleo etc. Esta Perícia reflete a capacidade de utilizar qualquer tipo de desenho e pintura.

## **Instrumentos musicais – DES**

Reflete a capacidade de um Personagem utilizar qualquer tipo de instrumento musical. Também permite afinar e corrigir pequenos problemas em instrumentos musicais. Cada tipo de instrumento musical é uma Perícia diferente, pois nem todo Personagem que sabe tocar viola saberá tocar uma flauta. Instrumentos musicais semelhantes (como Atabaques e outros instrumentos de percussão) podem ser considerados como uma Perícia única.

### **Artesanato – DES**

Esta Perícia permite aos Personagens criar peças decorativas de vários tipos de materiais. Estes trabalhos podem oferecer uma boa fonte de renda a um Personagem, desde que ele dedique tempo suficiente para a produção e venda de seus trabalhos.

**Subgrupos:** Cerâmica, Escultura, Madeira, Pedra, Pintura.

### **Artífice – O**

Um artífice é um Personagem com a habilidade de trabalhar com algum material específico, permitindo-lhe construir ou consertar roupas, caixas, utensílios, ferramentas, potes, armários ou até casas. O Personagem também pode reconhecer o tipo e a condição em que se encontra um objeto qualquer. Artífice engloba uma enorme quantidade de profissões. Os Subgrupos representam cada uma delas. Para exercer esta Perícia de forma eficiente, o Artífice precisa de equipamentos e materiais adequados para o seu trabalho.

**Subgrupos:** Carpinteiro (Madeira), Costureiro (Tecidos), Coureiro (Couros), Pedreiro (Pedras), Sapateiro (Sapatos – Couro Rígido).

## **AVALIAÇÃO DE OBJETOS – PER**

Reflete a capacidade de um Personagem em avaliar corretamente qualquer tipo de item. Apenas observando o objeto, um Personagem com esta Perícia pode dizer quanto vale um quadro, uma joia, uma arma ou outro item qualquer, assim como determinar a autenticidade do item. Testes de Avaliação de Objetos devem ser realizados pelo Mestre em segredo. Objetos reconhecidos ou comuns devem proporcionar um bônus (geralmente será um Teste Fácil). Caso seja bem-sucedido,

o Mestre dá ao Jogador uma noção (ou até mesmo o valor exato) do objeto em questão. No caso de uma falha no Teste, o Personagem não consegue avaliar e não tem nenhuma noção sobre o item. No caso de uma falha crítica (95% ou mais no dado), o item será avaliado de forma errada, mas plausível o suficiente para que o Jogador não desconfie.

## **ÇAÇA E PESCA – PER**

Esta Perícia reflete a habilidade que um Personagem tem em caçar e pescar. Um Teste bem-sucedido geralmente permite rastrear e abater um animal (geralmente de pequeno ou médio porte), ou identificar águas propícias a grande quantidade de peixe assim como selecionar iscas e a utilização das diversas formas de pesca como pesca com vara, pesca com azagaia e pesca com redes. Não esqueça que para isso o personagem deve dedicar certo tempo, independente se consegue ou não a presa.  
**Subgrupos:** caça, pesca com vara, pesca com azagaia, pesca com rede.

## **CAMUFLAGEM – PER**

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

## **COMBATE CORPORAL**

Esta perícia permite ao personagem lutar sem portar armas. Existem basicamente três formas de combate corporal neste jogo: a Capoeira, briga e a Luta indígena. O Dano de um chute ou soco é de 1d3 podendo ser aumentado para 1d6 com o uso de botas, e outros objetos. As perícias de combate corporal assim como Armas Brancas, exigem um valor de Ataque e Defesa.

### **Capoeira – AGI/AGI**

Forma de luta criada pelos negros dentro das senzalas, como forma de resistência à escravidão, mescla música, dança e manobras de perna aliadas com uma rápida esquivas.

### **Briga – DES/DES**

Forma mais comum de combate corporal. Consiste em se utilizar de socos e chutes, altos e baixos.

### Luta indígena – DES/DES

Técnica utilizada em competições tri-  
bais, totalmente baseada em imobiliza-  
ções e estrangulamentos.

### CONCENTRAÇÃO (VON)

Esta Perícia determina a capacidade de  
um Personagem em manter-se concen-  
trado. É especialmente útil para feiti-  
ceiros, pois permite a eles não perder a  
concentração durante um ritual.

Quando um Personagem está con-  
jurando um feitiço e vier a sofrer dano,  
normalmente perde a concentração e  
não consegue finalizar o ritual. Caso  
ele obtenha sucesso em um Teste de  
Concentração, ele não perderá a con-  
centração e ainda poderá continuar  
a usar o feitiço (embora sofra o dano  
normalmente).

### CONHECIMENTOS CULTURAIS – INT

Reflete conhecimentos obtidos por  
via oral, observação direta ou convívio  
em sociedades humanas, não há ain-  
da uma sistematização sobre grupos  
sociais, crenças e costumes. Essa perí-  
cia ajuda na relação entre índios e euro-  
peus, por exemplo.

### Mitos e lendas – INT

O personagem conhece mitos e len-  
das que rodeiam a misteriosa Terra de  
Santa Cruz. O que inclui o conhecimen-  
to sobre criaturas sobrenaturais, for-  
mas de ataque, fraquezas, povos, locais  
e personagens lendários. É permitida  
apenas para os indígenas.

### Cultura indígena – INT

O personagem possui conhecimentos  
relativos às tribos indígenas que vivem  
em Terra de Santa Cruz, sua posição  
ante o homem branco (se são amisto-  
sas, hostis) idioma, mitos, costumes ou  
qualquer outra informação conhecida  
sobre os antigos habitantes de Terra de  
Santa Cruz. Personagens indígenas não  
precisam comprar esta perícia.

### Cultura ibérica – INT

Com esta perícia, o personagem pos-  
sui conhecimentos relativos aos cos-  
tumes, crenças e hábitos dos povos  
da Península Ibérica, como os portu-  
gueses, catalães, bascos e castelhanos.  
Personagens europeus não precisam  
comprar esta perícia.

### Cultura africana – INT

O personagem consegue reconhe-  
cer mitos, crenças, lendas, objetos  
e costumes ligados à cultura negra.  
Personagens africanos não precisam  
comprar esta perícia.

### DISFARCE – INT

Esta Perícia reflete a habilidade de um  
Personagem em se parecer com outra  
pessoa – ou, ao menos, ocultar a própria  
aparência. Testes de Disfarce geralmente  
são usados em Testes Resistidos contra  
a PER de um outro Personagem, espe-  
cialmente se ele estiver sendo procura-  
do. Disfarce aplica-se apenas à aparência  
física de um Personagem (para ser capaz  
de representar uma outra pessoa deve-  
-se usar a Perícia Atuação de Artes).

### ESCALADA – FOR

Quando se tem o equipamento neces-  
sário, um Teste de Força é suficiente  
para escalar um muro, parede, calha ou  
outros similares. A Perícia Escalada é  
usada para escalar, muros, montanhas  
e outros lugares íngremes sem nenhum  
equipamento apropriado. Escalar pare-  
des muito lisas ou muito íngremes  
pode ser considerado um Teste Difícil.

### ESCONDER-SE DE BALAS – AGI

É a habilidade de se proteger em meio  
a um tiroteio, escondendo-se atrás de  
árvores, pedras, barrancos, barris ou  
outros objetos. Árvores grossas, gran-  
des pedras, e barrancos anulam o efeito  
de armas de fogo simples, barris, portas,  
paredes finas, aumentam a dificuldade  
de o personagem ser baleado (o adver-  
sário faz testes difíceis) e dão um IP 2.  
Deve-se ser jogado antes do combate.

### ESQUIVA – AGI

Com algum treinamento, é possível a  
qualquer pessoa desviar de golpes e de  
objetos arremessados contra ela. Esta  
Perícia deve prevalecer sobre um Teste  
de Agilidade em determinadas situa-  
ções nas quais o Personagem pode usar  
sua técnica e instintos treinados para se  
safar de um problema com mais eficiên-  
cia. Em combate, a Esquiva pode ser usa-  
da como uma ação de Defesa, da mesma  
forma que se usaria uma arma. Nesta  
situação, considera-se que o Personagem  
está apenas desviando do ataque.

### FABRICAR ARMAS (O/ FERREIRO OU CARPINTEIRO)

Personagens com esta Perícia têm  
habilidades para construir e consertar  
armas. O valor inicial depende  
do material utilizado na fabricação  
do item. Caso o Personagem esteja  
fabricando ou reparando uma espa-  
da ou escudo de madeira, seu valor  
inicial em Armeiro será o valor de  
Carpinteiro, mas se está construindo  
ou consertando uma armadura metá-  
lica, seu valor inicial será o mesmo da  
Perícia Ferreiro.

Qualquer arma pode ser fabrica-  
da com esta Perícia, contanto que o  
Personagem tenha tempo e todos os  
materiais necessários. A tabela a seguir  
dá uma ideia do tempo necessário para  
se consertar. Esta tabela é apenas uma  
ideia geral para fabricar armas e arma-  
duras metálicas. Itens de madeira leva-  
rão metade deste tempo, e apenas  
reparar danos geralmente levam ape-  
nas um terço do tempo apresentado.  
A obtenção de matéria prima fica por  
conta do Mestre e do Jogador.

Arma	Tempo para fabricar
Adaga	5 dias
Arco	10 horas
Azagaia	4 horas
Mosquete	2 meses
Espada (rapieira)	8 dias
Arcabuz	2 meses
Faca	3 dias
Facão	5 dias
Lança indígena	8 horas
Machado, foice	8 dias
Borduna, tacape	6 horas

Arma	Tempo para fabricar
Zarabatana	5 horas
Besta	2 meses
Flechas	2 horas/6 flechas

### CLERO – INT

O personagem possui conhecimento da hierarquia clerical, dos rituais católicos, sabe como falar, vestir-se e portar-se nos eventos relacionados. A perícia garante que ele diga as coisas certas da maneira correta. O personagem com esta perícia também possui aliados no clero.

### HABILIDADES DE LADINO

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

### Escapismo – (AGI)

Personagens com esta Perícia têm habilidades para escapar de algemas, correntes, cordas, camisas de força e outras formas de imobilização. Esta Perícia também pode ser usada para escapar de qualquer forma de imobilização, como um abraço de urso, substituindo os habituais Teste de FR e AGI para escapar destas situações.

### Furtar – DES

Esta Perícia reflete a arte de retirar objetos da posse das pessoas sem que elas percebam. Pode também ser usada para colocar objetos (roubados, ilegais) em uma pessoa sem que ela perceba. Os Testes de Furtar geralmente serão feitos como um Teste Resistido contra a PER da vítima.

### Furtividade – AGI

É a habilidade de um Personagem manter-se oculto nas sombras e mover-se sem produzir qualquer ruído. Testes de Furtividade também podem ser usados para esconder-se, à escolha do Mestre. A Perícia Furtividade geralmente é usada em um Teste Resistido contra a Perícia Escutar de um alvo.

### Manuseio de trancas – DES

É a habilidade que um Personagem tem em trancar, destrancar, instalar, consertar e compreender diversos mecanismos de fechaduras e cadeados.

### IDIOMAS – O

Todo personagem começa com 30% em seu idioma natal. Este valor pode ser aumentado com pontos de Perícia de forma normal. Para aprender outro idioma é preciso comprá-lo com pontos de Perícia. Cada idioma é considerado uma Perícia. Além do mais os Idiomas são divididos em Falar e Ler/Escriver. A Perícia básica é Falar. É permitido gastar pontos de Perícia de forma normal para igualar esses valores, mas são Perícias independentes. Por exemplo, um Personagem pode gastar 40 pontos de Perícia para ser capaz de falar o idioma chinês com 20% e ser capaz de escrever/ler em chinês com 20%, ou qualquer outra combinação.

**Subgrupos:** Tupi, português, macro-jê (botocudos), dialeto africano.

### IMITAR SONS – PER

Personagens com esta perícia são capazes de reproduzir sons da natureza e vozes, desde que tenham ouvido o som anteriormente. Pode ser utilizado para distrair inimigos, enganar pessoas ou enviar mensagens.

### LER E ESCREVER – O

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

### EMPATIA – CAR

O Personagem compreende e é capaz de sentir as emoções de outras pessoas, estando apto a reagir prontamente a elas. Esta Perícia também pode ser usada para detectar mentiras, mas o Teste será sempre difícil contra a Perícia Lábia do outro Personagem.

### INTERROGATÓRIO – INT

Através de perguntas habilidosas e muita pressão emocional, o Personagem consegue “colocar o sujeito na parede” e fazer com que caia em contradições (existam elas ou não), conseguindo dele o que desejar. Costuma ser utilizada em conjunto com Intimidação. Um Interrogatório nem sempre envolve pressão e Intimidação. A Perícia também pode ser usada para fazer perguntas aparentemente inofensivas, mas que aos poucos podem revelar verdades que o alvo não desejava revelar. Muitas vezes é permitido um Teste Resistido entre Interrogatório e Lábia.

### INTIMIDAÇÃO – VON

Similar à Lábia, mas utiliza ameaças em vez de conversa civilizada. Um Personagem habilidoso pode intimidar alguém mesmo que não tenha condições de cumprir a ameaça (desde que a vítima não saiba disso).

### LÁBIA – CAR

Trata-se da habilidade de persuadir ou confundir as pessoas através de muita bajulação, conversa mole ou mentiras convincentes. A Perícia também pode ser utilizada para mentir, fazendo com que os alvos acreditem em suas mentiras, mesmo que pareçam absurdas – o que pode tornar o Teste mais difícil. Algumas vezes é permitido um Teste Resistido entre Lábia e PER ou outra Perícia.

### LIDERANÇA – CAR

A capacidade de fazer outras pessoas seguirem ordens em suas próprias capacidades. Grandes feitos e status facilitam o uso desta Perícia.

### MANHA – CAR

Similar à Lábia. Permite ao Personagem obter informações através de conversas. Quando o alvo não deseja revelar nada, deve-se fazer um Teste Resistido entre a Perícia Manha e a PER do alvo.

### LUTA ÀS CEGAS – PER

O Personagem é capaz de lutar mesmo sem enxergar (vendado ou cego), guiando-se por sons e movimentos. Personagem com esta Manobra não sofre nenhuma penalidade por lutar às cegas, a menos que estejam privados também do sentido de audição; neste caso siga as regras normais.



## MEDICINA

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

### Ervas e Plantas Remédios – O

O personagem possui o conhecimento que o permite encontrar na floresta a erva adequada ao tratamento de determinada doença. Uma vez tratada, a pessoa é curada da doença, não sofrendo mais seus sintomas.

### Cirurgia – DES

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

### Medicina Cristã – O

A Alquimia é mal vista pelas entidades clericais, a violação de cadáveres (que permitiria um maior conhecimento do corpo humano permitindo cirurgias) é proibida. Remédios de Ervas são considerados crendices de selvagens. A medicina Convencional autorizada pela igreja se limitará a medicar “climas” propícios a determinadas situações de saúde, banhos e a aplicar sangrias (com incisões ou sanguessugas).

### Primeiros Socorros – INT

Com esta perícia o Personagem estará apto a fazer curativos em ferimentos, imobilizar fraturas, deter sangramentos, aplicar curativos e outros procedimentos que devem – ou NÃO devem – ser tomados em caso de acidentes com vítimas. A Perícia permite restaurar 1d3 Pontos de Vida de uma vítima sob seus cuidados, ou o dobro disso em caso de um Acerto Crítico. É permitido apenas um Teste por pessoa para cada acidente ou ferimento. Golpes diferentes de um mesmo combate são considerados como uma única ocorrência. Além disso, a Perícia não pode ser usada em combate ou em movimento, deve-se estar concentrado e dedicado ao procedimento.

**Observação:** Um Teste de Primeiros Socorros ou medicina não pode restaurar mais Pontos de Vida do que o ferimento causou.

## NATAÇÃO – AGI

O Personagem sabe nadar. Manter-se na superfície é tarefa fácil, exigindo um Teste Fácil. Salvar alguém que não sabe nadar, ou nadar contra uma correnteza forte, é um Teste Difícil. Personagens que estejam carregando muito peso também sofrem penalidades no Teste (em geral, -5% para cada 5 quilos de equipamento, incluindo armaduras e armas).

## NAVEGAÇÃO – INT

Este é o conhecimento necessário para conduzir uma embarcação de um ponto a outro da superfície através do mar, oceano ou rio. Testes de Navegação permitem encontrar a direção certa a seguir quando se está em alto-mar. Também permite interpretar mapas, como a Perícia Geografia, mas válida apenas para viagens marítimas ou oceânicas. A dificuldade do Teste varia com as condições do tempo (tormenta, calmaria, céu encoberto...).

## NEGOCIAÇÃO

Este grupo de Perícias permite ao Personagem se sair bem no mundo das finanças e evita que faça maus negócios – seja no momento de pechinchar um preço melhor quando compra uma mercadoria, ou na venda de outra.

### Barganha – CAR/Manha

Também chamado de “pechincha”, a habilidade de conseguir alguma coisa por um preço menor. Barganhas podem ser realizadas em alguns minutos. Outras, complexas, podem levar semanas, meses ou anos.

## Burocracia – INT

A capacidade de saber quais papéis assinar, quais selos são necessários e como receber qual contrato, para ter direito a que certificado. Também ajuda em subornos e chantagens.

## Finanças – INT

Cuida dos processos de contabilidade e funcionamento de negócios, pagamentos e/ou recebimentos. Pode ser usada para investigar as finanças de um nobre, descobrir subornos, detectar desvios de recursos...

## PROCURA – PER

Esta Perícia reflete a atenção de um Personagem ao procurar por alguma coisa. Testes de Procura podem ser realizados para que o Personagem encontre um item escondido, ou até mesmo uma pessoa Camuflada. Caso esteja procurando alguém, geralmente deve-se realizar um Teste Resistido entre a Perícia Procurar e a Perícia Camuflagem.

## SEGUIR TRILHAS – PER

Esta é a habilidade de encontrar e seguir pistas e pegadas. Para que uma pista seja seguida, é preciso que a pessoa, criatura ou veículo (carroça, carro de boi etc.) sendo seguido deixe uma pista. Rastrear em trilhas de barro, areia ou alguém arrastando algo é um Teste Fácil; rastrear em terra batida, grama ou mata fechada é um Teste Normal; o Teste será Difícil em terrenos rochosos, sob chuva, ou quando a criatura seguida tenta disfarçar a trilha. Deve ser testada em segredo pelo mestre, e o jogador pode pensar que está seguindo o caminho corret. Uma falha crítica leva a uma trilha errada. Abaixo há uma tabela de modificadores para algumas situações comuns no uso desta Perícia.

### Situação bônus/penalidade

Tipo de trilha	Modificador
Trilha de barro	+20%
Sinais claros, arrastando um objeto	+15%
Pegadas espaçadas, areia	+10%
Trilha comum, piso de madeira	0
Pedra, água	-50%
Cada 2 integrantes no grupo	+5%
Cada 12 horas passadas	-5%



Tipo de trilha	Modificador
Cada hora de chuva ou neve	-25%
Iluminação fraca	-30%
Grupo tenta disfarçar a trilha	-25%

### ESCUTAR – PER

Caso o personagem passe no teste, será capaz de escutar sons inaudíveis normalmente.

### SENSO DE ORIENTAÇÃO – PER

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

### SOBREVIVÊNCIA – PER

O Personagem sabe o que é preciso para sobreviver em um ambiente selvagem. Com essa habilidade o personagem é capaz de identificar sinais da natureza, identificar o perigo através de um ruído, conhece algumas plantas comestíveis, sabe o melhor caminho a seguir, se choverá etc. Testes bem-sucedidos desta Perícia permitem construir um abrigo, encontrar água ou comida, orientar-se, armar uma tocaia para animais e assim por diante. Um Personagem com esta Perícia pode garantir não apenas a própria sobrevivência, mas também a de um pequeno grupo (até 4 pessoas).

**Subgrupos:** Deserto, Floresta, Caatinga, Cerrado/Savana, Montanhas, Planícies, Selva, etc.

### VENEFÍCIO – INT

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

### ERVAS E PLANTAS VENENOSAS – INT

É a habilidade de reconhecer venenos naturais e utilizá-los em flechas, lanças, dardos, etc.

### MANUSEIO DE VENENO – INT

É a habilidade de retirar veneno de cobras, escorpiões, aranhas e utilizá-los em flechas, lanças, dardos, etc.

### CIÊNCIAS – INT

Uma ciência é um grupo de conhecimentos relativos a determinado assunto ou grupo de assuntos. Esses conhecimentos geralmente são obtidos através de estudo – leitura, meditação, observação direta, etc.

#### Agricultura

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

#### Herbalismo

Trata das ervas. Esta Perícia lida com a confecção de poções, venenos e outros compostos derivados de ervas e plantas medicinais. Ela é mais específica que a Botânica, possibilitando manipular muito melhor as ervas e suas propriedades. Um Teste Normal permite identificar a maioria das ervas e também seus possíveis usos como medicina. Além disso, é possível produzir antídotos.

#### Teologia

Esta Perícia dá ao Personagem conhecimentos básicos sobre as religiões existentes em seu mundo e em sua época. Princípios básicos, crenças, datas religiosas, símbolos sagrados, exigências e ritos são conhecidos e lembrados com um Teste Normal.

#### Astronomia

É a ciência de identificar constelações, estrelas e posição dos astros, possibilitando a orientação através do céu (obviamente não pode estar nublado).

#### Zoologia

Ramo da Biologia que estuda os animais. O Personagem sabe identificar diferentes espécies de animais e determinar seus hábitos, alimentação, anatomia e comportamento, além de seu parentesco com outras criaturas similares. A Perícia Zoologia não pode ser usada para cuidar de animais.

## MANOBRAS DE COMBATE

Esta categoria de Perícias é um caso excepcional. São apresentadas aqui algumas manobras especiais de combate. Elas não são utilizadas como Perícias, na medida em que não se faz Teste de Manobra. O Personagem simplesmente sabe realizá-la. As manobras têm um custo fixo em pontos de Perícia, listados entre parênteses. Não há valor inicial nem limitante.

#### Desarme (40)

Esta manobra permite tirar a arma do controle do oponente sem feri-lo (muito). Geralmente isso é feito com um Teste Difícil de ataque. Para Personagens com esta Manobra o Desarme é um Ataque feito com -10% no Teste. Caso obtenha sucesso ele não causa dano, mas seu inimigo perde sua arma.

#### Luta com Duas Armas (50)

O Personagem é capaz de lutar com duas armas, desde que sejam do mesmo tipo e uma delas seja menor que a outra. Para usar cada arma é feito o Teste individualmente. Se o Personagem tiver também o Aprimoramento Ambidestria, poderá usar duas armas do mesmo tipo e do mesmo tamanho.

#### Manobras para impressionar (30)

O Personagem pode realizar efeitos com sua arma visando chamar a atenção. Ele descreve a ação que deseja e realiza um Ataque. Se for um acerto, a manobra será conforme o descrito. Uma falha crítica colocará o Personagem em uma situação embaraçosa. De qualquer maneira, uma Manobra para Impressionar NUNCA causa dano a ninguém, a não ser pelo dano normal conforme o Ataque.

#### Mira (30)

Se o Personagem com esta Manobra ficar uma rodada inteira mirando ao utilizar uma arma de longo alcance (seja arma branca ou de fogo) ele recebe +30% no seu Teste próxima rodada.

#### Imobilizar (20)

O personagem sabe como imobilizar um oponente de forma eficiente, em qualquer teste que ele tenha que manter imobilizado o oponente ele soma +3 ao teste de força.

## Feitiços

Feitiçaria designa a prática de rituais, orações ou cultos com uso de amuletos ou talismãs também conhecidos como fetiche, são objetos aos quais são atribuídos poderes mágicos.

A feitiçaria está frequentemente relacionada com o uso de artes consideradas mágicas. Os praticantes e líderes da feitiçaria, designados de feiticeiros, gozavam de uma considerável influência social em diversas comunidades, sendo encarados como líderes religiosos ou conselheiros. Feiticeiros são mortais capazes de alterar

sutilmente ou torcer aos poucos aquilo que se estabeleceu como realidade. Mesmo assim, não podem ser chamados de Magos; seu poder é pequeno e restrito a fórmulas e receitas precisas, dominadas através das gerações.

Os Feiticeiros são herdeiros das tradições passadas de pai para filho, de mestre para aprendiz, que dedica sua vida ao estudo. Sob seu ponto de vista, a feitiçaria é o único método de alterar a realidade. **Feiticeiros devem comprar o Aprimoramento Poderes Mágicos.**

MAGIAS POR DIA									
Nível	1º Círculo	2º Círculo	3º Círculo	4º Círculo	5º Círculo	6º Círculo	7º Círculo	8º Círculo	9º Círculo
1	4	3							
2	4	3	1						
3	4	3	2	1					
4	5	4	3	2	1				
5	5	4	3	3	2				
6	5	4	3	3	3	1	1		
7	6	5	4	3	3	1	1	1	1
8	6	5	4	4	3	2	2	1	1
9	6	5	4	4	4	2	3	2	2
10	6	6	5	4	4	3	3	2	2
11	6	6	5	5	4	3	3	2	2
12	6	6	5	5	5	4	4	3	3
13	6	6	6	5	5	4	4	3	3
14	6	6	6	6	5	5	5	4	4
15	6	6	6	6	6	6	5	5	4

O alcance e duração do feitiço está na descrição da magia. Para lançar um feitiço, o personagem deve possuir um objeto encantado que permite a conjuração das magias combinado ao pronunciamento do encanto, portanto, o personagem DEVE estar em posse deste objeto e poder falar, a não ser que ele tenha o aprimoramento Magia sem Fetiche, que não exige o uso do item.

Toda vez que quiser lançar um feitiço, faça um teste de VON, e em caso de falha, NÃO é necessário descontar o ponto de magia, pois

mesmo havendo a intenção de elaborar a magia, ela não aconteceu (talvez por falta de concentração, ou alguma palavra errada), logo não há motivo para descontar o ponto.

Cada magia gasta a metade do círculo à qual pertence, arredondado para baixo (uma magia do 9º círculo custa 4 pontos para ser conjurada). Cada ponto gasto de magia demora 30 minutos para ser recuperado naturalmente.

A lista de feitiços se encontra no final desta revista (página 40).

## Pontos de fé

Os personagens que podem usar pontos de fé são padres (Pr) e pajés (Pj). Cada um possui sua fé ou crença em determinada(s) entidade(s), que concede milagres para auxiliar seus amigos em uma batalha ou situação de risco.

Para executar os poderes (ou milagres), o sacerdote precisa se concentrar durante uma rodada e fazer uma prece. Geralmente, o custo de cada poder não ultrapassa 1 Ponto de Fé, a menos que seja dito o contrário.

Vários poderes possuem mais de uma versão. Neste caso, cada variante é tratada como uma habilidade separada. O milagre Bênção, por exemplo, possui uma versão oposta, chamada Maldição. Isto não significa que o personagem é capaz de utilizar ambas as versões. Ele deve aprender cada uma destas separadamente.

Se um personagem estiver sob o efeito de um milagre e for afetado por uma versão oposta deste, o efeito de ambos é anulado. Por exemplo, um

sacerdote perde os benefícios de uma Bênção se for alvo de uma Maldição, mas também não sofrerá os efeitos negativos desta última.

Os sacerdotes começam com CINCO pontos de fé e recebem +2 pontos de fé a cada nível + Bônus de VON (Somado já no nível 1). Também começam com uma quantidade de milagres que pode usar igual a 4 + bônus de VON e recebem + 1 a cada nível.

Após usados, o personagem precisa descansar por pelo menos oito horas e praticar algum ritual após este descanso, à escolha do jogador (pode ser uma oração ou executar alguma dança tribal). O personagem deverá efetuar o ritual por **20 minutos para cada ponto a ser recuperado**. Ou seja, se o jogador está com TRÊS pontos de fé de um total de DEZ, precisa fazer o ritual por DUAS horas e VINTE minutos para recuperar os SETE pontos perdidos.

A lista de magias divinas ou da natureza se encontra no final desta revista.

## Aprimoramentos

Aprimoramentos são toques pessoais na vida do seu Personagem, características que o tornam único. Os Aprimoramentos são medidos em pontos, que refletem o quão poderosos estes méritos são. Aqueles que custam 1 Ponto são mais comuns que os de 3 ou 4 Pontos

Cada Personagem inicia o jogo com 5 pontos de Aprimoramentos que podem ser gastos entre os recursos de vantagens e desvantagens que o jogador desejar.

Esses pontos não devem simplesmente serem “gastos”, ou seja, o Jogador precisa criar a história de COMO e QUANDO seu Personagem conseguiu

os aprimoramentos. Os pontos devem fazer parte da vida do Personagem e não apenas serem “vantagens” e “desvantagens”.

Lembre-se que para ter acesso a um Aprimoramento nível 2 é preciso ter esse mesmo no nível 1. Gasta-se um ponto de Aprimoramento para aumentá-lo em um nível. Os Personagens podem escolher até 3 Pontos Negativos de Aprimoramento, que podem ser usados para comprar Pontos Positivos. Ou seja, para conseguir os 5 pontos iniciais, o jogador pode optar por utilizar a seguinte combinação de pontos: 2, 1, 2, -1, 1 (totalizando a soma em 5 pontos).

## POSITIVOS

### MIRA

**1 Ponto:** O Personagem com este aprimoramento fica uma rodada inteira mirando com uma arma de longo alcance (seja arma branca ou de fogo) ele recebe +10% no seu Teste de Ataque, mas apenas na próxima rodada. Se acertar, ele causa o dobro do dano.

### ALMA PURA

**3 pontos (apenas para personagens cristãos):** Nenhuma criatura demoníaca é capaz de chegar perto de seu Personagem,

atacá-lo enquanto o Personagem manter sua alma limpa (sem nenhum pecado), a não ser que o jogador ataque-o primeiro (neste caso a criatura faz teste difícil no ataque). A criatura pode permanecer na mesma sala que o Personagem ou dialogar com ele; porém, será incapaz de atacá-lo fisicamente.

Caso o Personagem quebre algum dos dez mandamentos, sua alma ficará maculada por, sete dias, e as criaturas serão capazes de atacá-lo nesse período. O Personagem deve se confessar

e pagar a penitência para recuperar a pureza da alma.

### AMBIDESTRIA

**2 pontos:** O Personagem pode manusear armas e instrumentos tanto com a mão direita quanto com a esquerda, com igual eficiência. Também pode usar duas armas brancas ao mesmo tempo, se forem pequenas o bastante para o uso com uma única mão. Estão fora dessa categoria: arcos, bestas, lanças, a maioria dos machados e



martelos e as grandes espadas. A ambidestria afeta apenas Perícias baseadas em Destreza, não em Agilidade: boxe, artes marciais e outras não recebem benefícios pela ambidestria.

### AMBIENTE FAVORÁVEL

Apenas para Padres, Feiticeiros ou Pajés. O portador se torna mais poderoso durante um período ou situação em particular. Durante esse período, ganha um bônus nas Magia que ele realizar. Esse bônus será definido pelo Mestre.

**1 ponto:** raro, durante um eclipse ou o equinócio.

**2 pontos:** incomum, durante um mês específico, um signo do zodíaco, quando chove ou neva.

**3 pontos:** comum, durante uma fase da lua ou uma estação do ano.

**5 pontos:** frequente, durante o dia ou à noite.

### ANJO DA GUARDA

**2 pontos:** alguém lá em cima gosta de você, tanto que o ajuda. Seu anjo da guarda age de uma forma sutil, mas efetiva, lhe fornecendo informações, ou agindo como guia.

**3 pontos:** seu anjo lhe defende em tempo integral, lhe salvando de situações críticas, tais como: aquela bala que ia direto de encontro ao seu coração, ou quando você cai inconsciente diante de um inimigo.

### ARMA MÁGICA

Possuir uma arma ou objeto mágico é algo incomum. Existem poucas armas e objetos mágicos e menos ainda são os magos que confiam tais armas a terceiros. Ao escolher este Aprimoramento, o Jogador deve definir o que especificamente deseja:

**1 ponto:** o Personagem pode possuir uma arma mágica pequena ou média (adaga ou espada curta), com bônus de +1 (+1 para dano e +10% para dividir entre ataque e defesa).

**2 pontos:** o Personagem pode possuir uma arma mais poderosa, com bônus de até +3 (+3 para dano e +30% para dividir entre ataque e defesa, conforme a arma).

### CONCENTRAÇÃO

**2 pontos:** O Personagem é capaz de concentrar-se em seus afazeres com extrema facilidade. Faça um Teste de

VON e, se for bem-sucedido, tornará a dificuldade do ato que esteja realizando mais fácil (um Teste Difícil torna-se um Teste Normal).

### EMPATIA COM ANIMAIS

**1 ponto:** Os animais não veem ameaça alguma no personagem, chegando até a verem-no como um semelhante. Sua presença não afugenta animais selvagens e sua aproximação não os fará atacá-lo (a menos que estejam sendo controlados ou sejam atacados primeiro).

### FAMA

Você é famoso por seus feitos entre as pessoas, sendo uma figura de destaque na política, algum outro tipo de ambiente mundano, onde todos reconhecem seu nome e ele é frequentemente um dos assuntos preferidos do público. Este tipo de reputação reflete um melhor tratamento por parte dos PdMs, uma série de convites para reuniões e festas.

**1 ponto:** líder reconhecido de um bairro

**2 pontos:** alguns bairros, uma cidade pequena.

**3 pontos:** algumas cidades pequenas, uma metrópole.

**4 pontos:** algumas metrópoles, um estado ou região.

### IMUNIDADE A VENENOS

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

**3 pontos:** além dos venenos naturais, seu Personagem também possui imunidade a venenos artificiais, criados através de poções e alquimia. Também possui 2D de proteção contra venenos considerados mágicos. Este Aprimoramento deve ser acompanhado por uma explicação no Background.

### FORÇAS MILITARES

O personagem tem acesso a um pequeno grupo de soldados, tropa de elite, guarda-costas pessoais ou mercenários contratados, podendo utilizar seus serviços em horas de emergência.

**1 ponto:** 2 soldados.

**2 pontos:** 4 a 5 soldados.

**3 pontos:** 8 a 10 soldados.

**4 pontos:** 15 a 20 soldados.

**5 pontos:** 30 a 40 soldados.

### AMULETO MÁGICO

Através deste Aprimoramento, seu personagem possuirá um ou mais objetos mágicos e a razão disso deve ser muito bem explicada em seu Background. Possuir um objeto mágico é algo incomum. Ao escolher este Aprimoramento, o Jogador deve definir o que especificamente deseja.

**1 ponto:** Item Mágico.

**2 pontos:** 2 itens mágicos.

**4 pontos:** 3 itens mágicos.

### NOÇÃO EXATA DO TEMPO

**1 ponto:** seu relógio biológico é extremamente regular, sendo este sincronizado com a passagem de tempo dos relógios. O personagem é capaz de adivinhar o horário sem nem ao menos precisar consultar um relógio, ver a posição do sol ou valer-se de qualquer outro método para isso. Permite calcular com exatidão quase precisa o tempo que se passou desde o momento que ele ficou inconsciente ou saber há quanto tempo está viajando.

### OLHAR DA VERDADE

**2 pontos:** você sabe dizer se alguém está dizendo a verdade, apenas olhando em seus olhos. Para tal faça um Teste de VON contra VON do alvo. Não funciona contra qualquer criatura sobrenatural.

### PRESENÇA INVISÍVEL

**2 pontos:** você tem a habilidade de não ser notado, as pessoas só percebem sua presença quando você se anuncia. O personagem não está realmente invisível, mas parece tão insignificante que as pessoas não prestam atenção nele, a menos que venha a se expor abertamente. No meio de uma batalha, este aprimoramento não funciona.

### REPUTAÇÃO

Existe uma diferença fundamental entre Fama e Reputação: um personagem com Fama é frequentemente reconhecido pela população, pois é um elemento de destaque momentâneo na mídia ou nos núcleos sociais. Entretanto um personagem com Reputação já teve sua época de fama, mas acabou conservando-a até o presente e as pessoas podem vir a se recordar de seu período de glória no passado. **2 Pontos:** Seu nome já foi famoso. Você teve seu auge. Hoje, porém, já são



poucos que o conhecem. A cada pessoa que encontrar, você tem uma chance de 20% dela conhecê-lo.

**3 pontos:** Seu nome foi sinônimo de terror ou revolução. Sua participação junto à humanidade pode estar (ou vir a ser) citada em livros de história. A cada pessoa que encontrar, você tem uma chance de 50% dela conhecê-lo.

**4 pontos:** Seu nome é um ícone central da sociedade. Seus atos foram responsáveis, em algum aspecto, pelo estado atual da sociedade mundana em grande parte do mundo. O personagem conquistou uma fama internacional devido à sua participação decisiva junto à história (um cientista que descobriu a cura para uma doença, um filósofo que formulou uma teoria, um profeta cujos predizes estavam corretos etc.). Biografias são escritas sobre você, convites para eventos e festas chegam às toneladas e seu nome é usada sempre precedido dos adjetivos “Mestre” e “Grande”. A cada pessoa que encontrar, você tem uma chance de 90% dela conhecê-lo.

### SENSITIVO

**2 pontos:** Seu Personagem possui grande intuição, uma sensibilidade extrema que lhe permite saber sobre coisas mesmo sem ter acesso a informações sobre elas. O Personagem sonha com coisas sobrenaturais, que podem vir a ocorrer. Escreve livros, modela esculturas e pinta quadros a respeito.

### SENTIDOS AGUÇADOS

**1 ponto para cada sentido:** o Personagem possui sentidos mais aguçados do que os outros Personagens. Sua visão, audição, tato, olfato e/ou paladar são muito mais desenvolvidos. Em Testes de Percepção que utilizem esses sentidos, o Mestre deve reduzir a dificuldade em um nível (um Teste Difícil torna-se Normal; um Teste Normal torna-se Fácil; e para um Teste Fácil não é preciso rolar os dados).

### REDUÇÃO DE DANO

Por motivos biológicos, o personagem possui imunidade a certa quantidade de dano sofrido.

**1 ponto:** O personagem sempre ignora 2 pontos de dano de cada ataque deferido contra ele.

**2 pontos:** O personagem ignora 3 pontos de dano.

**3 pontos:** O personagem ignora 4 pontos de dano.

### RESISTÊNCIA À DOR

**2 pontos:** o personagem possui alta resistência à dor, não importa quanto dano físico sofra, ele não sentirá os ferimentos com a mesma intensidade que as demais pessoas sentem, e nem receber penalidades correspondentes por isso. Considere que o personagem se mantém consciente mesmo quando seus PVs atingirem o valor 0, e só desmaiará (morrer) quando chegarem a -5 (à exceção de golpes localizados na cabeça, desferidos para atordoá-lo).

### PATRONO

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

### INFLUÊNCIA

Possibilita ao personagem a manipulação e controle sobre uma região e a sociedade que vive nela. O tipo de vínculo que o personagem possui pode colocá-lo em algum cargo importante dentro da organização, um contato principal ou como membro principal dos círculos internos. Esse tipo de comando pode ser estabelecido sobre diversas áreas. Entre as possíveis formas de Influência estão:

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

**Burocracia e Política:** inclui manter o controle burocrático sobre a região, não importando através de que meios.

**Forças militares:** O personagem tem acesso a um pequeno grupo de soldados, tropa de elite, guarda-costas pessoais ou mercenários contratados,

podendo utilizar seus serviços em horas de emergência.

**1 ponto:** 2 soldados.

**2 pontos:** 4 a 5 soldados.

**3 pontos:** 8 a 10 soldados.

**4 pontos:** 15 a 20 soldados.

**5 pontos:** 30 a 40 soldados.

### CONTATOS E ALIADOS

Lembre-se que os aliados podem morrer com o passar do tempo. Quando isso ocorrer, assume-se que o Personagem conseguiu outro aliado no mesmo ramo, passou a conhecer os descendentes dele ou seu sucessor. O Mestre deve sempre se lembrar que os contatos e aliados do Personagem também tem seus próprios problemas, não estando à disposição de seu Personagem sempre que acontecer algum problema e que ocasionalmente também cobrarão favores ou pedirão ajuda a ele.

**1 ponto:** um aliado importante.

**2 pontos:** dois aliados importantes.

**3 pontos:** três aliados importantes.

**4 pontos:** quatro aliados importantes.

### CLERO

**1 ponto:** Com este aprimoramento, o personagem (deve ser um padre) já garante a mesma quantidade de pontos de fé equivalentes ao gasto de 1 ponto de Aprimoramento na perícia Pontos de Fé (começam com 5 pontos de fé e recebem +3 a cada nível) quantidade de milagres (3 + modificador de VON + 1 milagre por nível).

### SACERDOTE DA NATUREZA

**1 ponto:** Com este aprimoramento, o personagem (deve ser um pajé) já garante a mesma quantidade de pontos de fé equivalentes ao gasto de 1 ponto de Aprimoramento na perícia Pontos de Fé (começam com 5 pontos de fé e recebem +3 a cada nível) quantidade de milagres (3 + modificador de VON + 1 milagre por nível).

### ANJO DA GUARDA

**3 pontos:** Seu anjo da guarda (ou um espírito da floresta) age de uma forma sutil, mas efetiva, lhe fornecendo informações, ou agindo como guia.

**4 pontos:** seu anjo ou a força da natureza lhe defende em tempo integral, lhe salvando de situações críticas, tais como: aquela bala que ia direto de encontro ao seu coração, ou quando

você cai inconsciente diante de um inimigo.

### SAÚDE DE FERRO

**1 ponto:** seu Personagem recupera 3 Pontos de Vida a cada dois dias, ao invés dos dois normais. Pontos Heroicos são recuperados normalmente (um por dia). Além disso, ele normalmente nunca fica doente ou incapacitado e tem uma resistência natural a doenças comuns.

### SENSO DE DIREÇÃO

**1 ponto:** seu Personagem sabe se orientar, mesmo sem bases visuais, não precisará de bússola, do Sol, estrelas ou outros pontos de referência para saber onde ficam os pontos cardeais. Sempre será capaz de lembrar-se de um caminho que tenha percorrido.

### SONO LEVE

**1 ponto:** seu Personagem possui sono leve e pode acordar com qualquer barulho, movimento brusco ou agitação próximo do local onde ele está dormindo. Muito bom para os que não querem ser pegos de surpresa durante o descanso.

**2 pontos:** sono reparador, você consegue dormir bem em qualquer lugar, isso permite que você durma menos para reaver as forças, lhe bastando quatro horas em vez de oito.

### VONTADE DE FERRO

**2 pontos:** o Personagem tem uma inabalável perseverança e força de vontade. Por mais difícil que a situação se apresente, ele sempre tentará encontrar força para seguir adiante. Acrescente um bônus de +15% em qualquer Teste envolvendo Resistência mental (VON).

### VOZ DE COMANDO

**4 pontos:** o personagem é dotado de uma inigualável capacidade de comando, sendo capaz de emitir ordens e conseguir que as pessoas as cumpram cegamente. Basta que o Personagem exclame em voz alta a ordem e poderá conduzir um grupo a desempenhar, literalmente, qualquer tarefa. Este dom, no entanto, permite que os subordinados relutem quando não concordarem com a ordem (como atacar um exército visivelmente superior ou cometer qualquer ato que pareça suicídio). Um personagem com Voz de Comando faz um Teste de Liderança (sem precisar

disputar contra a VON dos demais) e o Mestre define se este será Fácil, Normal ou Difícil (levanto em conta o grau de insatisfação dos subordinados em cumprir aquela ordem). Se obter um sucesso, TODOS vão seguir o mandato (mesmo sabendo que provavelmente morrerão ao fazê-lo). Se falhar, certamente haverá revoltas e desacato das ordens (o que pode levar a muitos perigos contra a vida do personagem).

### MAGIA SEM FETICHE

**1 ponto:** O personagem consegue fazer magias sem a necessidade de um objeto encantado. Ele decide se conjura magias apenas utilizando gestos ou falando. Desta forma, mesmo se o Personagem tiver seus pertences subtraídos, conseguirá conjurar magias.

### CAÇADOR DE CRIATURAS

**1 ponto:** Quando o jogador escolhe este Aprimoramento, seu personagem possui a “missão” de caçar e exterminar algum tipo de criatura específica (licantropos, quibungos, etc.) por um motivo qualquer (vingança, ódio, dinheiro, um juramento). O personagem passará a vida toda atrás deste objetivo e sempre se aliará a outros caçadores.

O personagem recebe +5% em todos os testes de perícia e combate, acrescidos de um bônus de +1 no dano e conhece seus rastros e hábitos.

**2 pontos:** O personagem possui Conhecimentos sobre determinado tipo de criatura e conhece outros caçadores como ele. Pode vir a pertencer a um grupo organizado com este fim. Também recebe +15% em todos os testes de perícia e combate, acrescidos de um bônus de +2 no dano.

### DURO NA QUEDA

**2 pontos:** O personagem sabe como cair de uma certa altura sem se machucar gravemente e recebe apenas metade do dano por quedas.

### ESPECIALIZAÇÃO EM ARMA

**1 ponto:** o personagem recebe um bônus de +1 em dano para cada dois níveis que possua, mas somente com a arma escolhida

### PRONTIDÃO

**2 pontos:** O personagem está sempre atento ao menor sinal de perigo. Ele

ganha +5 em iniciativas e nunca recebe qualquer penalidade quando for atacado pelas costas e/ou sofrer ataques surpresa.

### TIRO LETAL

**1 ponto:** Durante sua ação, antes de fazer sua jogada de ataque, o arqueiro pode subtrair um valor de todas as jogadas de ataque à distância e somá-lo a todas as jogadas de dano, sendo que cada 5% aumenta o dano em +1. As alterações permanecem apenas por uma rodada.

### TIRO CERTEIRO

**1 ponto:** Você ganha um bônus de +10% nas jogadas de ataque e +1 nas jogadas de dano com armas de ataque à distância dentro de 9 m.

### TIRO EM MOVIMENTO

**1 ponto:** Quando realizar um ataque com uma arma de combate à distância, o personagem pode se mover tanto antes quanto depois do ataque, desde que a distância percorrida não seja maior que sua AGI em metros. O personagem não pode usar este aprimoramento enquanto vestir uma armadura pesada e/ou carregando carga pesada. É preciso se movimentar pelo menos 1, 5 m tanto antes quanto depois para se beneficiar do Tiro em Movimento.

### PONTO DE MAGIA EXTRA

**1 ponto:** Este ponto de aprimoramento extra permite que o personagem ganhe um ponto de magia extra, por nível.

### RECUPERAÇÃO MÁGICA ACELERADA

**2 pontos:** Usando este Aprimoramento um personagem que tenha poderes mágicos recupera seus pontos de magia na metade do tempo que normalmente recuperaria: 1 ponto de magia a cada quinze minutos e precisaria de apenas quatro horas de sono para ter seus pontos de magia totalmente restaurados.

### PRECES RÁPIDAS

**2 pontos:** o sacerdote precisará da metade do tempo rezando ou fazendo seus rituais para recuperar os pontos de fé gastos, após dormir apenas QUATRO horas, em vez de oito. O efeito é cumulativo, mas nunca pode ser menor que DEZ minutos para recuperar cada ponto de fé gasto.



## ATAQUE APRIMORADO

**1 ponto.** A cada rodada PAR, o personagem tem direito a dois ataques consecutivos com uma arma pequena (faca, adaga). Para utilizar o Ataque Aprimorado, o personagem deve ter o Aprimoramento ambidestria ou a Manobra de Combate ataque com duas armas.

## NEGATIVOS

### ALERGIA

**-1 ponto:** o Personagem é alérgico a alguma coisa (poeira, pelo de animais, certos perfumes). Ao entrar em contato com essa substância, começa a espirrar sem parar, o que prejudica suas ações físicas (o Mestre pode impor penalidades conforme o tipo de ação que ele pretender realizar).

### ALCOÓLATRA

**-1 ponto:** o personagem é viciado em álcool, ou uma bebida específica. Sempre que ele estiver próximo da bebida, o Mestre deve exigir um Teste de VON caso ele queira evitá-la. Para um personagem bêbado, TODOS os Testes são Difíceis.

### ASSOMBRADO

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

### CASTO

**-1 ponto:** o Personagem fez um voto de castidade, negando a si mesmo os prazeres carnavais. Quebrar este voto vai trazer problemas para o Personagem de proporções psicológicas (remorso, autopunição, tendência suicida) ou sociais (ser expulso de uma seita, por exemplo). As razões para isso devem ser explicadas no background do personagem.

### CLEPTOMANÍACO

**-2 pontos:** seu personagem PRECISA roubar alguma coisa de todos os lugares

que visita. Pode ser algum tipo específico de objeto, coisas aleatórias, e até mesmo objetos de muito valor. Muitas vezes a cleptomania funciona de maneira inconsciente – o personagem não se lembra de ter roubado o objeto.

### COMPULSÃO

**-1 ponto:** o personagem sente uma necessidade incontrolável de fazer uma certa tarefa. Se trata de algum tique nervoso, que o personagem repete compulsivamente sem que ele próprio perceba (limpar a arma, lavar as mãos, piscar o olho, pronunciar ao final de cada frase a palavra “né”, chamar a todos por tio/tia etc.).

### CÉTICO

**-1 ponto:** o personagem simplesmente não acredita em nada sobrenatural. Ninguém conseguirá convencê-lo de que aquele cara com asas de morcego e grandes chifres era um demônio, ou que aquele objeto voando era realmente um disco voador. Para tudo ele procura explicações “científicas” e sensatas.

### CÓDIGO DE HONRA

**-1 ponto cada:** o personagem segue algum rígido código de conduta e jamais poderá desobedecê-lo, nem mesmo que sua vida dependa disso. Existem muitos códigos de honra, como o Código dos Cavalheiros (que impede o personagem de atacar, sob quaisquer circunstâncias, mulheres ou fêmeas de qualquer espécie), o Código de Combate (nunca usar armas superiores ao do seu adversário, nem atacar oponentes caídos ou em desvantagem numérica), o Código do Caçador (nunca abandonar uma caça abatida ou matar filhotes ou fêmeas grávidas de qualquer espécie, no máximo combater e capturá-los) e o Código dos Heróis (sempre cumprir sua palavra, sempre proteger qualquer pessoa ou criatura mais fraca que você, jamais recusar um pedido de ajuda).

### CURIOSO

**-1 ponto:** sua curiosidade é muito maior que o seu juízo, e toda vez que algo lhe chamar a atenção, o Personagem ficará compelido a investigá-lo o mais depressa possível. Deve realizar um Teste de VON para não abandonar tudo o que estiver fazendo e seguir essa pista misteriosa.

## ESTIGMA SOCIAL

**-1 ponto:** por algum motivo o personagem é considerado uma pária da sociedade. Todos que vivem naquela região o rejeitam e até o temem. O tipo de estigma social varia de várias formas. O personagem pode ser considerado um herege, um bárbaro, um leproso ou simplesmente ser evitado por ter hábitos muito estranhos (como só sair à noite, viver trancado em casa, esse tipo de coisa).

### FOBIA

**-1 ponto:** você teme algo (lugares fechados ou altos, aranhas, espinhos, mortos, cobras, fogo, demônios), e quando se vê próximo ao objeto de seu temor, deve fazer um Teste de VON. Caso falhe, todos os Testes seguintes que forem Fáceis passam a serem Normais, os Normais passam a serem Difíceis e os Difíceis serão considerados falhas automáticas. No caso de uma falha crítica, você simplesmente entra em desespero e foge imediatamente.

**-2 pontos:** idêntico ao anterior, mas aqui você sente um pavor indescritível por algo, e caso se depare com a causa deste medo irracional, deverá fazer um Teste de VON. Em caso de uma falha, o personagem foge em pânico. Se for uma falha crítica, ele fica paralisado e impedido de realizar qualquer ação por 3d6 rodadas.

### HÁBITOS DETESTÁVEIS

**-1 ponto:** você possui alguns atos involuntários que chocam e enojam as pessoas, tais como: cuspir o tempo todo, coçar as partes íntimas, não tomar banho com regularidade, entre outros.

### GULA

**-1 ponto:** o apetite do personagem é algo fora dos padrões normais, ele come o dobro ou o triplo do que uma pessoa comum. Além disso, o Personagem sempre encontra tempo para um lanchinho nas ocasiões mais inusitadas.

### INTOLERÂNCIA

**-1 ponto:** existe algo que você não tolera, seja uma situação (ver alguém batendo numa mulher, reprimi-la apontando o dedo indicador, maus tratos a animais, bêbados), um animal, ou algum objeto. Quando o Personagem



se encontra na circunstância que causa sua intolerância, ele imediatamente deixará tudo o que está fazendo de lado e tomará satisfações com o responsável. Pode chegar a agredi-lo caso tenha motivo para isso (o Mestre pode exigir um Teste de VON para verificar se o personagem perdeu totalmente a calma com ele).

### MÁ FAMA

Você é alguém famoso, mas devido aos seus crimes. Basicamente funciona exatamente como o Aprimoramento Fama, porém de uma maneira negativa, que faz a sociedade considerá-lo uma “má pessoa” ou um elemento perigoso, estando sempre sob suspeita e descrença.

-1 ponto: alguns bairros, uma cidade pequena.

-2 pontos: algumas cidades pequenas, uma metrópole.

-3 pontos: algumas metrópoles, um estado ou região.

### MARCA DO PREDADOR

-1 ponto: os animais reconhecem o personagem como uma ameaça, fugindo quando o sentem sua aproximação. Em alguns casos, os animais podem ser mais agressivos e tentar atacá-lo para se protegerem, ou a suas proles.

### MAU HUMOR

-1 ponto: o personagem parece sempre acordar com o pé esquerdo, o que faz com que ele sempre esteja irritado, zangado, nervoso e de mau humor. Quando alguém fala com o personagem, ele só responde grosserias. Todos os Teste de CAR se tornam mais Difíceis.

### MENTIROSO COMPULSIVO

-2 pontos: dizem que o pior mentiroso é aquele que acredita nas próprias mentiras. E o personagem é um deles. Ele mente por prazer e compulsão. Acredita no que diz, e pensa enganar a todos o tempo todo. Não consegue dizer meia dúzia de frases sem introduzir nelas uma mentira descarada.

### PERDA TERRÍVEL

-1 ponto: o personagem perdeu alguém que amava muito, como seus pais, um cônjuge, um filho ou mesmo toda a família. Ele presenciou sua morte, ou foi o primeiro a encontrar seus corpos. Isso despedaçou sua sanidade, deixando sequelas profundas até hoje. Quando a pessoa perdida é mencionada, o personagem deve fazer um Teste de VON para não ficar catatônico por 3d6 rodadas.

### SONO PESADO

-1 ponto: o personagem dorme como uma pedra, ficando completamente fora de prontidão. Sempre perde o horário, dificilmente será acordado por ruídos (mesmo os mais altos) e facilmente dorme se estiver cansado. Testes de PER para verificar se o personagem despertará serão sempre Difíceis.

### SUSPEITO

-1 ponto: tudo o que acontece as pessoas acham que o responsável foi você. Se uma loja foi roubada, um assassinato cometido, sempre há alguns vizinhos que acham seu comportamento estranho.

-2 pontos: o personagem realmente inspira medo nas pessoas. Elas não

confiam em você. Sempre que a polícia vê você próximo à cena de um crime, para interrogá-lo. Já acordou várias vezes à noite com a polícia à sua porta. E o pior, as evidências apontam para você. Basta que haja uma mínima ligação com o caso e todos tentam acusá-lo de ser o culpado.

### SARCASMO

-1 ponto: o personagem é extremamente sarcástico (irônico), não perdendo a oportunidade de zombar ou fazer observações maldosas a respeito dos outros o tempo todo. Se o jogador não interpretar essa desvantagem, o Mestre pode usá-la para colocar o personagem em enrascadas, como fazê-lo ser sarcástico ao conversar com um guerreiro de pavio curto.

### TEIMOSIA

-1 ponto: você é teimoso como uma mula. Não importa o que os outros digam, o personagem acredita ferreamente que ele, e somente ele, está certo. Nunca concordará com ninguém, pois crê que sempre estão errados. Isso pode levar o Personagem a enfrentar problemas, principalmente em situações que um grupo deve tomar uma decisão em conjunto. O Personagem vai tentar de todas as maneiras possíveis convencer os outros que o seu ponto de vista é o correto, chegando, inclusive, a usar de métodos menos ortodoxos (agredir os companheiros, assassinar os reféns, atrair a atenção do inimigo etc.).

### VISÃO MONOCROMÁTICA

-1 ponto: seu personagem enxerga apenas em preto, branco e tons de cinza.

## Equipamentos

### COMIDA

Em viagens, os aventureiros costumavam levar alimentos não perecíveis e os cozinhavam em fogueiras improvisadas. No caso de carnes, havia o costume de desidratar e salgar a carne, fazendo com que durasse mais tempo.

Alimentação	Duração	Valor
Comida para viagem	3 dias	15 PC
Refeição	4 horas	5 PC

## EQUIPAMENTOS GERAIS

Equipamento	Usos	Valor
Baú pequeno	-	20 PP
Baú grande	-	30 PP
Panela	-	20 PC
Pederneira	-	20 PC
Cantil	-	10 PC
Corda (m)	-	5 PC
Espelho	-	10 PC
Cadeado	-	30 PC
Mochila	-	30 PC
Papel (folha)	1	30 PC
Tenda	-	1 PP
Tocha	1 hora	10 PC
Vela	1 hora	5 PC
Tinta e pena	-	30 PC
Pólvora	5	10 PC
Flechas	6	5 PC

## ARMADURA

Nas armaduras apresentadas, o IP refere-se apenas aos danos cinéticos (resultado de golpes) e balísticos (resultado de projéteis).

Armadura	IP	Penalidade (DES/AGI)	Valor
Corselete de tecido	1	0/0	PP
Corselete de couro	2	-1/0	PP
Armadura de couro	3	-1/-1	PP
Colete de malha	3	0/-2	PP
Cota de malha	4	-2/-2	PO
Placa de ferro	5	-2/-3	1,6 PO

## ARMAS

Esta é a lista de armas permitidas neste jogo. O valor apresentado na INICIATIVA refere-se à penalidade, sua quantidade de rodadas para recarregar e o alcance em metros.

Arma	Dano	Iniciativa	Valor
Adaga	1d3	-2	50 PC
Arco simples	1d6	-10 / 1 / 100	50 PC
Arpão (tipo lança)	1d6	-6	50 PC

Arma	Dano	Iniciativa	Valor
Arquebuz	2d6	-20 / 2 / 120	1 PO
Bastão (borduna)	1d3+1	-3	10 PC
Besta	1d6	-15 / 1 / 80	30 PP
Espada (tipo cimitarra)	1d6+2	-6	20 PP
Faca	1d3	-3	25 PC
Facão	1d6+1	-6	70 PC
Foice	1d6	-6	50 PC
Lança leve	1d6+1	-7	50 PC
Machado	1d6+1	-7	10 PP
Mosquete	3d6	+20 / 2 / 60	2 PO
Punhal	1d3+1	-3	55 PC
Rapier	1d6+1	-3	70 PC
Zarabatana	1d3	-6/-1	50 PC
Sabre	1d6	-4	20 PP

## ITENS MÁGICOS

### AMULETO DE COMBATE

Estes amuletos de aparência tosca foram confeccionados por poderosos feiticeiros indígenas para protegerem seus maiores guerreiros em batalhas. Possuem pedaços de pedras e um disco de barro no centro, lembrando vagamente um escudo. O amuleto fornece um bônus contra-ataques físicos e a distância.

IP	Chance (1d100)
+1	01-50
+2	51-75
+3	76-94
+4	95-00

### ANEL DE ACELERAÇÃO

Estes anéis podem ser ativados uma vez por dia, e durante 1d6 rodadas aumentam o número de ações que um personagem pode realizar, em virtude de sua grande agilidade e velocidade.

Ações extras por rodada	Chance (1d100)
+1	01-60
+2	61-90
+3	91-99
+4	00

### ANEL DE ARMAS MÁGICAS

Estes anéis possuem uma forte aura mágica, mas não tem nenhum poder próprio. Entretanto, se o portador estiver empunhando alguma arma não mágica, a aura do anel é transferida para a arma, concedendo-a o bônus do anel. Funciona apenas para armas corpo-a-corpo.



Bônus do dano	Chance (1d100)
+1	01-55
+2	56-80
+3	81-92
+4	93-98
+5	99-00

### ANEL DE AUMENTO DE ATRIBUTO

Estes anéis possuem uma forte aura mágica, mas não tem nenhum poder próprio. Entretanto, se o portador estiver empunhando alguma arma não mágica, a aura do anel é transferida para a arma, concedendo-a o bônus do anel. Funciona apenas para armas corpo-a-corpo.

Atributo	Chance (1d10)
CON	1
FOR	2
DES	3
AGI	4
INT	5
VON	6
PER	7
CAR	8
Escolha do mestre	9-0

Bônus	Chance (1d100)
+1	01-55
+2	56-80
+3	81-90
+4	91-00

### ANTIDOTO UNIVERSAL

Este frasco mágico enfeitiça o líquido que estiver armazenando. Para isso, deve-se enchê-lo e aguardar 12 horas para a magia funcionar. A poção anula automaticamente (sem direito a teste de resistência) os efeitos de qualquer tipo de veneno (mágico ou natural), poção ou elixir (inclusive as que conferem bônus ao personagem). É capaz de gerar apenas uma dose. Há um porém, pois existe a possibilidade de o conteúdo causar efeitos colaterais como cegueira, mudez, surdez ou enfraquecimento de algum membro, como uma perna ou um braço, impedindo o personagem de caminhar normalmente ou atacar com armas. O tempo para se recuperar deste efeito é de 2 horas.

Efeito colateral	Chance (1d10)
Não	1-7
Sim	8-0

Efeito colateral	Chance (1d100)
Mudo	01-20

Efeito colateral	Chance (1d100)
Surdo	21-40
Enfraquecimento pernas	41-60
Enfraquecimento braços	61-80
Cego	81-00

### ARMA MÁGICA

Utilize a tabela abaixo para qualquer tipo de arma mágica que exista no jogo.

Bônus de dano	Chance (1d100)
+1	01-55
+2	56-80
+3	81-90
+4	91-97
+5	98-00

### ARCO DE PRECISÃO

O arco de precisão melhora as chances de acertar o alvo. O dano não é afetado.

Bônus de chance de acerto	Chance (1d100)
+10%	01-55
+15%	56-80
+20%	81-90
+25%	91-00

### ARMA VAMPÍRICA

Qualquer arma corpo-a-corpo pode ter esta magia. Com ela, cada acerto bem-sucedido gera um teste difícil de CON do alvo. Em caso de falha, o portador da arma drena metade do dano causado (arredondado para baixo) como PV para si, sem ultrapassar o limite dos seus pontos.

### ROUPAS ENCANTADAS

Este encantamento permite ao portador da roupa (seja uma camisa, calça, luvas ou botas) uma aura que atinge todo o corpo, conferindo ao portador um bônus de proteção. O encantamento é permanente, e o portador deve utilizar a roupa por pelo menos 12 horas para o encanto cobrir todo o corpo. A roupa pode ser destruída com fogo, mas se for rasgada, ela se concerta automaticamente com o tempo. Entretanto, se for separada em partes, apenas uma destas partes continua com o encantamento e ela não regenera o pedaço que foi separado.

Bônus de IP	Chance (1d100)
+1	01-55
+2	56-80
+3	81-90
+4	91-97
+5	98-00

### CRUZ DO DEVOTO

Com este pingente, o portador (normalmente um padre) consegue recuperar seus pontos de fé na metade do tempo original. Ou seja, em vez de rezar 30 minutos para recuperar um ponto de fé, o portador consegue o mesmo efeito em 15 minutos.

### ANEL IDENTIFICADOR

Com este anel, o portador consegue saber se algum objeto é mágico ou não, bastando ele encostar no objeto com a mão em que está o anel. Alguns anéis mais poderosos revelam qual a magia do objeto.

Revela a magia	Chance (1d10)
Não	1-8
Sim	9-0

### COLAR DE TRADUÇÃO

O usuário deste colar pode entender qualquer idioma que ouvir enquanto o estiver portando. Entretanto, nem todos permitem ao usuário falar o mesmo idioma.

O usuário consegue falar	Chance (1d10)
Não	1-8
Sim	9-0







# Introdução à aventura

Durante o tempo que vocês estiveram nesta terra, muitas mudanças aconteceram. As matas que antes eram perigosas, agora tornaram-se mortais para aventureiros desavisados. Animais dóceis tornaram-se agressivos, atacando e ferindo muitos europeus. Os nativos também são alvos de criaturas que antes eram raras de serem vistas, mas que se tornaram comuns e mais perigosas que nunca.

Os jogadores estão no interior de uma igreja, a pedido do donatário da capitania, **Vasco Fernandes Coutinho**. A igreja é pequena e possui paredes feitas de pau a pique. O telhado é coberto com palhas de coqueiro. Possui um pequeno altar feito de argila e madeira, alguns bancos e uma porta estreita no fundo. Seu interior é abafado. No cômodo estão o Padre Brás Lourenço, o capitão-mor Belchior de Azeredo e os outros personagens das fichas.

Vasco Fernandes entra na igreja, vestindo uma camisa larga, túnica de couro e calças largas e uma espada em sua cintura. A roupa garante certa proteção, tendo em vista que frequentemente são atacados por índios selvagens ou piratas.



- 1- Dormitórios e barracos
- 2 - Aldeia temiminó
- 3 - Capela de Santa Luzia
- 4 - Igreja Nossa Senhora da Vitória
- 5- Posto de mercadorias
- 6 - Cais

# Resgate de Maracajaguaçu

Por ser a primeira parte da história, a primeira aventura é mais detalhada que as outras, servindo mesmo como um guia de como dar procedimento à campanha.

*Vasco Fernandes: “Convoquei-os aqui pois necessito dos serviços de vocês. Ao Sul, em uma região conhecida como Guanabara, existe uma tribo temiminó liderada pelo chefe Maracajaguaçu. Soube que eles estão sob constante ataque de índios inimigos, os tamoios. Por isso, preciso do máximo de ajuda possível para resgatá-lo. Ele é de vital importância como aliado, pois os tamoios são nossos inimigos em comum. Vocês têm 3 dias para chegar até o local e resgatá-lo. Partirão em uma expedição com 4 navios daqui a 2 horas. Gratificarei aqueles que retornarem.”*

Os personagens têm duas horas para arrumar seus pertences e partir. Entregue a ficha de itens. Os personagens podem começar com até 3 itens desta lista, de acordo com a classe e etnia do personagem.

Após se prepararem para a viagem, eles são conduzidos por Belchior (capitão-mor do Espírito Santo) e Brás Lourenço (membro da Companhia de Jesus e contra os abusos sofridos pelos índios)

até o navio ancorado próximo ao Monte Moreno. São aproximadamente 10 h, o sol está forte, mas a brisa do mar ameniza o calor. Todos os jogadores ficam no mesmo barco.

Próximo do anoitecer, role um dado de 6 faces (1d6) para determinar quantas criaturas saltam para dentro do barco. São **Demônios d'água** (ou conhecidos como Negro d'água), criaturas humanoides, de pele escura, com membranas entre os dedos, e dentes pontiagudos, com uma cabeça meio humana, meio peixe. Se algum personagem ficar próximo à beirada do barco, teste a percepção dele (s) em segredo. Se algum deles passar no teste de percepção, conseguirá avisar à tripulação que viu sombras vindo na direção do barco. Sendo assim, vocês começam a luta atacando (ganham a iniciativa). Caso contrário, eles saltam para dentro do barco, surpreendem vocês e começam o ataque.

As criaturas não conseguem ficar muito tempo fora d'água. Role 2d6 para cada criatura (em segredo), para determinar quanto tempo ela vai aguentar na atmosfera. Não esqueça de anotar e descontar cada turno que passar. Após passar esse tempo, as que estiverem vivas pulam de volta na água e fogem.

Os personagens finalmente chegam ao destino e desembarcam. Um índio da tribo de Maracajaguaçu chamado Acauã aguarda a chegada de vocês.





Caso eles queiram averiguar a praia, faça um teste de PERCEPÇÃO para cada um que for explorar o lugar. Se algum passar, irá ver um pequeno baú parcialmente enterrado na areia da praia. A madeira está frágil e quebra-se facilmente. Dentro estão 20 moedas de cobre e alguns papéis rasgados e desgastados pela água, sem utilidade (este tipo de situação pode ser adicionado por você em qualquer parte da aventura). Após a contagem dos sobreviventes, vocês descansam alguns minutos, se recompõem e entram na mata, guiados por Acauã. Dez homens ficam vigiando os barcos.

Passadas quase duas horas de caminhada vocês são surpreendidos por um dardo que voa em direção a Acauã, que grita de dor e cai de joelhos no chão. Ao olhar de onde veio, vocês só ouvem barulhos de folhas, ficando cada vez mais distante até sumir na mata.

Se houver um druida ou xamã no grupo, descubrem que o índio foi envenenado. Eles fazem um teste de inteligência, e caso tenham sucesso, sabem qual é o veneno e podem fazer um teste para preparar o antídoto, e levam duas horas para isso. Caso tenham sucesso na preparação do antídoto, Acauã não morrerá, mas ficará incapacitado de falar ou de andar por, pelo menos, três horas.

*Vocês veem uma pequena melhora no semblante de Acauã, mas percebem que ele não consegue falar, e seus movimentos são lentos e pesados. Vocês sabem que se ele for, vai atrasar vocês, e ele pede para vocês irem na frente pois ele diz que vai ficar bem.*

Caso não consigam preparar o antídoto, Acauã morrerá, mas antes ele diz como chegar na aldeia de Maracajaguaçu.

Ao chegar na aldeia de Maracajaguaçu, os índios inimigos (da tribo dos Tamoios) já terão chegado em maior número (role 1d10 para saber quantos inimigos enfrentarão os jogadores).

Após a batalha, os jogadores pegam apenas as flechas boas que sobraram dos índios inimigos (2d6 flechas), encontram com o chefe Maracajaguaçu ferido e partem rapidamente dali antes que apareçam mais inimigos. Na volta, vocês não encontram Acauã. Neste caso, narre o seguinte trecho aos jogadores:

*Ao chegarem no ponto onde deixaram Acauã, vocês não encontram o índio, e percebem que existe um rastro no chão, como se tivesse sido arrastado para dentro da mata. Maracajaguaçu diz: São Mapinguaris, ultimamente ouvi alguns caçadores falando deles, mas eles nunca tinham sido vistos aqui antes. Alguma coisa está errada com as florestas.*

Se Acauã não tiver sobrevivido ao veneno, o corpo dele continua no mesmo lugar, mas vocês verão pegadas estranhas, com fossem cascos, atravessando a trilha.

*Chegando à praia, vocês são surpreendidos por uma dúzia de criaturas peludas e com a boca na região do estômago. É um grupo de Mapinguaris. Eles estão atacando com porretes os guerreiros que ficaram vigiando os barcos. Nenhum deles viram vocês, e ainda restam 6 guerreiros lutando. O que vocês farão?*



O que restou da tripulação se divide em dois barcos. Os jogadores podem procurar nos outros dois barcos por itens de valor ou moedas, mas não podem pegar nada para si. São ordens de Belchior, e tudo que estava nos barcos deverá retornar à Coroa.

*Vocês voltam às terras capixabas sem mais problemas, e tem tempo suficiente para recuperar naturalmente metade dos pontos de vida que perderam.*

Durante o trajeto, Maracajaguaçu diz o seguinte:

*Não são só aquelas criaturas que estão surgindo nas florestas. Existem outras causando medo e raptando nossas crianças. Eu mesmo já vi um Quibungo levando uma criança nossa. Ele nunca tinha aparecido antes na nossa região. Acho que com o povo branco, veio alguma coisa que não é boa, alguma coisa que está mudando o equilíbrio da mata. Preciso tentar contato com o grande pássaro de fogo, que tudo vê, e descobrir o que ele sabe. Precisamos ir para o Monte (ele aponta para a elevação que chamamos hoje de Mestre Álvaro).*

**Caso os jogadores perguntem sobre o pássaro de fogo, narre o seguinte texto.**

*O pássaro de fogo viaja todos os dias junto com o sol, levando mensagem do monte até o Moxuara. Antigamente, o monte era um jovem guerreiro Temiminó que se apaixonou por uma princesa de uma tribo inimiga. O pai da moça proibiu os dois de se verem, e disse que preferia ver a filha morta que casada com um temiminó. Assim, convocou um dos mais poderosos feiticeiros para amaldiçoá-los. E assim foi feito. A princesa se transformou no Moxuara, e o guerreiro no monte solitário. Isso foi há tanto tempo quanto existe essa pedra (com uma pedra na mão). Depois de um dia de viagem, vocês chegam à vila e vão procurar Vasco Fernandes. Ele parabeniza vocês pelo resgate do chefe indígena, e lamenta a perda de tantos outros guerreiros. Depois, ele entrega o pagamento de 20 moedas de prata a cada um de vocês e em seguida vai ter uma conversa com Maracajaguaçu. Neste ponto da aventura, os personagens estão livres para conhecer melhor a vila, comprar itens ou previsões. Cada um recebe os pontos de experiência e avançam dois níveis.*



ATO 2

## O pássaro de fogo

*Nesta aventura, será introduzida a lenda do Pássaro de fogo, explicada anteriormente. Os personagens terão que libertar o Pássaro de Fogo. A criatura, que além de ser o mensageiro entre Mestre Álvaro e o Moxuara, nesta campanha terá papel importante de proteção contra criaturas de fora que agora assombram a atual região da Serra.*

Maracajaguaçu pede para os aventureiros irem até o Mestre Álvaro, falar com o Pássaro de Fogo. Ele não poderá ir junto pois auxiliará Vasco Fernandes na defesa contra os ameríndios inimigos, mas ajudará conduzindo-os até uma região próxima, onde existe uma aldeia temiminó (da mesma tribo que a sua) para pedir ajuda nas defesas de Vitória. O Padre Brás Lourenço irá com ele, vendo a possibilidade de catequizar mais índios (em dezembro 1556, eles terminaram a obra da Igreja e fundaram a Aldeia de Nossa Senhora da Conceição da Serra, conhecida atualmente como o município de Serra).

No meio do caminho para o Mestre Álvaro após se separarem de Maracajaguaçu e Brás Lourenço, os integrantes do grupo enfrentam inimigos como

Sacis, onças e Jacaré-açu. Trechos de pequenos rios podem ser atravessados, contaminação por doença pode ser inserida na história. Faça testes de direção para que não percam o caminho na mata fechada.

O grupo se depara com um índio correndo na direção deles, assustado e se lançando aos pés dos integrantes, dizendo que sua aldeia foi atacada, mas algumas mulheres e crianças incluindo seu filho, foram mantidas vivas. Ele pede a ajuda do grupo para libertá-las. A tribo invasora é de índios botocudos, cerca de o dobro da quantidade de jogadores. O grupo pode optar por ajudar ou seguir viagem. Caso ajudem, receberão experiência para subir de nível, além de conseguir provisões e cura para seus ferimentos pelo Xamã



da tribo, que conseguiu se esconder do ataque. O Xamã fala que depois que o grande pássaro de fogo desapareceu do céu, muitas criaturas surgiram, tribos inimigas ficaram mais agressivas, mas não pode ajudar em mais nada.

Chegando no Mestre Álvaro, testes para escalada devem ser feitos em alguns trechos, até alcançarem o cume, que pode demorar até 1 dia, já que no período não existiam trilhas bem definidas.

**Tempo de caminhada até o Mestre Álvaro:**  
12 horas.

Chegando à parte alta do Mestre Álvaro, vocês encontram um escravo com um machado em cada mão. Ele é um “capanga” do feiticeiro responsável pelo desequilíbrio na terra, sua boca está costurada, e ele só emite gemidos. Ao derrotá-lo vocês encontram uma jaula afastada que mais se parece

com uma gaiola, envolvida em magia. No peito do guerreiro está a chave que a abre, e dentro está aprisionado o Pássaro de Fogo, com suas chamas fracas. Ao ser questionado, ele diz que o feiticeiro mais poderoso que ele já viu o aprisionou, para evitar que visse para onde iria (o pássaro de fogo vê tudo que acontece nessas terras, até onde sua visão alcança do céu). Ele estava acompanhado desse guerreiro que os aventureiros derrotaram e de uma mulher. Seus planos eram de capturar e sacrificar Curupira, e isso só seria possível na próxima Lua nova (atualmente é Lua Crescente), que ocorreria em 23 dias. Com isso, o feiticeiro teria forças inimagináveis, e toda a Terra estaria em risco.

Os jogadores evoluem 2 níveis. Antes de saírem, o Pássaro diz que a mulher falou o nome de um padre: **Tenório**.

O Pássaro de Fogo não poderá voar enquanto Curupira estiver preso.

*Mapa para chegar ao Mestre Álvaro*





# Mula sem cabeça

*Os personagens deverão ajudar a livrar uma fazenda da assombração da Mula sem Cabeça. Os personagens vão descobrir que segundo a lenda, apenas o padre que amaldiçoou a mulher que se transforma na mula sem cabeça poderia livrá-la deste mal, mas este padre está morto, e a criatura tornou-se imortal. Apenas conhecendo a lenda eles poderão salvar os habitantes desta fazenda.*

O padre Tenório está morto, e os moradores da vila em que ele vivia estão sendo atormentados por uma criatura parecida com uma mula, mas com sua cabeça em chamas. Dizem que uma mulher branca de cabelos negros foi transformada nesta criatura, e pedem que os aventureiros se livrem dela, em troca de dinheiro ou algum objeto (fica à escolha do Mestre). Eles dão abrigo até a noite cair, momento em que os aventureiros escutam sons ensurdecedores vindos do lado de fora.

A Mula sem Cabeça não é atingida por armas comuns, apenas armas mágicas e feitiços. Neste caso, em cada rodada, ela cura 1d10, independente do dano causado. Há duas formas de derrotá-la: Retirando o freio de metal da sua boca ou conseguindo fazer com que sua vida atinja zero ou menos. Em qualquer caso, ela volta à sua forma original: uma mulher de cabelos negros e pele clara, vestindo trapos. Faça um teste de conhecimentos, caso algum jogador possua a habilidade. Se passar, ele vai saber que apenas retirando o freio de sua mandíbula é que a criatura volta à sua forma original.

Sua história é a seguinte: ela era apaixonada perdidamente por um padre (Tenório), mas não podia ter o amor correspondido. Ao ver seu pranto, um escravo disse que poderia ajudá-la, mas para isso ela precisava recuperar um objeto que pertencia a ele (era seu objeto de poder). Ao fazer isso, ele disse que precisaria levá-la ao Mestre Álvaro para preparar um encantamento que só poderia ser feito lá, e faria o Padre apaixonar-se

por ela. Ele se encontra com outro escravo que estava foragido, e convence-o a ajudá-lo a se livrar dos que o escravizaram. Chegando ao Mestre Álvaro, o feiticeiro mandou ela esperar enquanto ele e seu novo ajudante terminariam de subir para preparar uma poção. Depois de várias horas, ele voltou com um sorriso estampado na cara, e uma pedra que brilhava muito com uma luz branca. Trouxe consigo uma bolsa com um líquido negro, e pediu para ela beber na noite de Lua cheia, enquanto olhava para Tenório.

Ao fazer isso, a mulher se transformou na criatura que os jogadores derrotaram. Ficando fora de controle (mas consciente), matou o Padre que ela amava, e desde esse dia, vagou todas as noites, esperando que o feitiço fosse quebrado. Ao ser questionada sobre o feiticeiro, ela aponta o caminho para encontrá-lo, dizendo que ela o viu pela última vez indo para o oeste.

Os jogadores ganham 2 níveis, e cada um recebe 1d10 moedas de prata.



# O mistério do Quibungo

*Algumas crianças de uma tribo aliada estão sumindo misteriosamente. Depois de algumas aventuras, os jogadores descobrem que uma criatura chamada Quibungo está vivendo próximo à aldeia, e que foi essa criatura que raptou as crianças, mas alguém é responsável pelo aparecimento do monstro nessa região. Resta desvendar o mistério final: quem é o responsável por todas essas criaturas.*



Durante a caminhada o grupo encontra com várias criaturas (narre alguns encontros com animais, índios inimigos ou monstros, enquanto estiverem dormindo, quando forem buscar água etc. Use a criatividade). Faça também alguns testes de percepção para que os jogadores encontrem algum item perdido, como um colar mágico, um cadáver com algumas peças de prata guardadas, arma etc.

Avance 1 nível dos jogadores. Depois de 4 dias, vocês encontram uma tribo de índios catequizados pelo jovem Anchieta (peça um teste de percepção. Se algum dos aventureiros passar no teste, ele repara que na aldeia não existem crianças). O Cacique (chefe da aldeia) saúda vocês e diz que conheceu o Padre Tenório, que viveu entre eles por algum tempo, ensinando técnicas de plantio. Os jogadores contam tudo para o Cacique (faça-os explicar com as próprias palavras), que diz saber onde o inimigo está escondido até a Lua cheia, mas que antes precisaria da ajuda do grupo. Ele diz que uma poderosa criatura raptou as crianças da tribo, e se alimenta da energia delas.

Para dizer a posição exata do feiticeiro, o cacique pede ao grupo para livrar a tribo dessa criatura e resgatar as crianças raptadas. O Cacique diz que a criatura está escondida em uma caverna há 1 dia de viagem, e que os poucos guerreiros devem ficar para vigiar a aldeia. Durante o caminho até a caverna, vocês percebem que o canto dos pássaros vai ficando mais distante, até cair o total silêncio na floresta. Por fim, encontram a caverna. Ao entrar, percebem que o ar é úmido e o cheiro é horrível, e a escuridão toma conta. Os personagens deverão ter alguma fonte de luz se quiserem continuar. À medida que avançam, os personagens começam a ver ossos nos cantos da caverna. Pequenos ossos, parecendo de crianças (pode ser necessário uso de perícia para ter certeza).

No final da caverna, que se estende por uns 20 metros, vocês conseguem ver uma curva à

direita, e sons abafados logo depois. Quando chegam na curva, o grupo se depara com o Quibungo, uma criatura deformada, enorme com pele escura e brilhante. Ele aparenta dormir, bloqueando o caminho até três crianças que estão desacordadas. O espaço para passar entre a parede e a criatura é de aproximadamente 50 cm. Os jogadores podem optar por contornar a criatura.

Faça um teste de Destreza difícil para cada jogador que for se esgueirar, ou seja, jogue dois d10, e o valor deve ser menor do que o valor que está na tabela de destreza, sem multiplicar por 4. Caso consiga, o personagem passou pela criatura sem acordá-la. Se não passou, a criatura acorda e inicia o combate com o grupo atacando primeiro. Como são 3 crianças, são necessários pelo menos 2 personagens para trazê-las, sendo que aquele que estiver carregando duas crianças não poderá atacar no primeiro turno, até colocar pelo menos uma criança no chão. Não pode colocar duas ao mesmo tempo a menos que elas se machuquem com 2 pontos de vida.

Ao derrotar a criatura, vocês fogem da caverna, mas as crianças não acordam. Se algum jogador inspecionar melhor as crianças, descobrirá que elas estão enfeitiçadas (PERÍCIA). Leve-as ao Pajé da tribo para que ele faça o antídoto. Na aldeia, as mães reconhecem seus curumins, fazem festa, mas outras mães choram por ter perdido seus filhos. O Cacique indica o caminho, dizendo ser aproximadamente 4 dias de viagem. Ele diz que o estrangeiro foi visto próximo a uma caverna (onde atualmente se encontra a Gruta do Limoeiro, em Castelo). “Ande todas as manhãs com o sol nas suas costas. Depois, em direção a ele. Em 4 dias vocês chegarão na caverna”.

Os jogadores avançam 3 níveis. O Xamã permite a escolha de um artefato mágico por jogador. A saúde é recuperada, e qualquer enfermidade é sanada.



# O desfecho da aventura

*Depois de aventurarem-se nas matas, os jogadores descobrem a origem do que está influenciando as criaturas. Um poderoso xamã que encontrou no Brasil poder para controlar as criaturas da nova terra através de um item mágico, e que pretendia tornar-se poderoso o suficiente para dominar as terras recém-descobertas, passando por cima do que fosse necessário.*

O grupo inicia a jornada até a Gruta do Limoeiro. Novamente enfrentam perigos, tribos inimigas, animais e criaturas. Nesse tempo, lembre-se que eles precisam caçar e procurar água. A inserção de pequenas histórias paralelas, ou missões secundárias é permitida, desde que em algum momento os personagens voltem à história principal. À medida que se aproximam, os personagens deixam de ouvir os animais. Árvores secas começam a ser vistas com mais frequência à medida que o grupo avança.

Depois de 3 dias, o grupo vê a entrada da caverna, subindo um íngreme caminho até sua boca, com 30 metros de altura com entrada de 40 metros de largura com 6 metros de altura. O grupo repara as árvores estavam secas e murchas. Caso tenha um ameríndio no grupo, faça um teste de Inteligência, se passar, ele sabe que toda forma de vida possui uma magia, fluindo por todos os lados, e alguma coisa está drenando esse poder, fazendo com que ali morra.

Faça testes de percepção para detectar armadilhas na entrada. Pode ser uma pedra que cai quando passam por uma corda no chão, dardos que voam de cantos escondidos na parede etc. A caverna é dividida em 4 câmaras, e tem aproximadamente 150 metros de profundidade. Em cada câmara o narrador pode colocar um monstro ou alguma recompensa que será entregue aos jogadores depois de resolverem algum puzzle (charada). Exemplo de puzzle: em uma câmara, a passagem é bloqueada por raízes escuras que não podem ser cortadas, queimadas ou destruídas. Os jogadores devem fazer um teste de percepção para notarem pequenas marcas na parede, com símbolos antigos referentes aos elementos fogo e água, e deverão fazer com que cada um desses elementos toquem o símbolo ao mesmo tempo. Assim as raízes se afastarão, abrindo passagem ao grupo.

Na última câmara, um homem negro, aparentando ter entre 50 e 60 anos está sentado em um trono improvisado de pedra, e ao seu lado, uma esfera de uns 30 cm de diâmetro pousa sobre uma

rocha em forma de um pequeno pilar. A esfera emite um brilho branco, e uma pequena névoa a circula. Em frente ao homem, dois lobisomens (com aparências de Lobo-guará) observam fixamente o grupo. O homem sentado em seu trono levanta-se e diz: Então são vocês que querem impedir meus planos (risadas)? Patético! Vocês não têm ideia do meu poder? Juntem-se a mim, e garantirei riquezas incalculáveis!

Importante: Se a feiticeira estiver no grupo, ela reconhecerá o homem de algum lugar, e deverá fazer um teste de inteligência difícil para descobrir que ele é seu pai.

Neste momento, os jogadores podem fazer qualquer pergunta. Algumas informações são importantes:

- O homem se chama Babatunde, e se intitula de “O novo dono dessas terras”.
- Ele era um poderoso xamã Ioruba, que foi capturado enquanto dormia e feito escravo. Viu sua família morrer e sua filha sequestrada e separada dele.
- Caso Tafari reconheça o pai, ele não reconhecerá sua filha, pois está cego de poder, e acha que tudo não passa de alguma artimanha para fazê-lo desistir dos planos e libertar Curupira.
- Ele quer dominar essa terra, que é repleta de magia. Com cada árvore emanando magia, seus poderes serão infinitos.
- Não libertará Curupira, que está preso na esfera de luz indestrutível, e só ele tem a resposta para libertá-lo (na verdade, apenas destruindo o objeto de poder Curupira será libertado).

O combate se inicia com os dois lobisomens atacando o grupo, mas o feiticeiro apenas assiste, participando da luta assim que um lobisomem for derrotado e tornando-se humano novamente.

Ao derrotarem Babatunde, ele recupera sua sobriedade, e antes de morrer, reconhecerá Tafari (caso ela esteja no grupo), e dirá como libertar Curupira. Pedirá perdão pelo que fez e morrerá.





# Lista de Feitiços

## MAGIAS DO 1º CÍRCULO

### ÁGUA AMALDIÇOADA

**Tempo:** 1 minuto

**Alcance:** Toque

**Duração:** Permanente

**Resistência:** VON

Este ritual faz com que o personagem seja capaz de criar água amaldiçoada. A água possui os mesmos poderes que água benta, mas voltados para o mal. Causa 1d6+6 por frasco em uma pessoa boa.

### ARREPIO

**Tempo:** Imediato

**Alcance:** O próprio

**Duração:** 1 cena

**Resistência:** –

Este feitiço detecta qualquer tipo de demônio, fazendo com que o conjurador tenha um arrepio caso chegue a menos de 10 m de um ser sobrenatural, mesmo que ele esteja disfarçado (neste caso, faça um teste de VON para detectar).

### BELEZA IMPECÁVEL

**Tempo:** 1 rodada

**Alcance:** O próprio

**Duração:** Na descrição

**Resistência:** –

Com esse feitiço, o conjurador elimina qualquer sujeira do corpo, cabelo e roupas, além de penteado, unhas e/ou barba. O conjurador permanece assim até que se suje novamente.

### CADÁVER FRESCO

**Tempo:** Imediato

**Alcance:** Toque

**Duração:** Instantânea

**Resistência:** –

O feiticeiro segura a mão (pode ser pata, se for uma criatura) de um cadáver e determinar o momento exato de sua morte.

### DETECTAR MAGIA

**Tempo:** Imediato

**Alcance:** 20 m

**Duração:** 1 cena

**Resistência:** –

O feiticeiro é capaz de saber se um determinado objeto, área ou local está enfeitado, brilhando aos olhos do feiticeiro.

### DOR DE CABEÇA

**Tempo:** Imediato

**Alcance:** 10 m

**Duração:** 1 rodada / nível

**Resistência:** VON

A vítima fica com dor de cabeça por algumas rodadas, não conseguindo se concentrar nem realizar ações complexas (como lançar feitiços). Qualquer tentativa em lutar será afetada, e deverá fazer um teste de VON se quiser entrar em um combate.

### ENXERGAR PESSOAS MORTAS

**Tempo:** 1 rodada

**Alcance:** O próprio

**Duração:** 1 cena

**Resistência:** –

O feiticeiro se concentra, ditas algumas palavras e em poucos instantes é capaz de enxergar espíritos que estejam no mesmo plano que ele, mas não é capaz de interagir, apenas ver.

### GUARDIÃO

**Tempo:** 1 rodada

**Alcance:** 20 m de raio

**Duração:** Até o nascer do sol

**Resistência:** –

Conjura um cão que atua como pastor ou cão de guarda pela duração do ritual, vigiando uma área de até 20 m ao redor do feiticeiro. Se qualquer pessoa, animal ou espírito se aproximar do cão, este alertará o conjurador. O cão permanece visível apenas para o feiticeiro, e não é capaz de atacar.

### MEGALON

**Tempo:** 1 rodada

**Alcance:** Toque

**Duração:** 1 cena

**Resistência:** VON (contra a vontade)

Essa magia aumenta o tamanho de uma criatura, tornando-a mais forte. A cada 3 níveis aumenta em 50% o tamanho da criatura tocada, e concede um bônus de +3 em FOR e CON. qualquer objeto que a pessoa estiver usando (roupas e armas) será ampliado.

### OLHAR DE PEDINTE

**Tempo:** Imediato

**Alcance:** O próprio

**Duração:** 1 cena

**Resistência:** VON

O feiticeiro aumenta seus testes de carisma em 25% se estiver pedindo um favor ou objeto. Também faz com que todos os observadores sintam uma tremenda pena e compaixão pela feiticeira. Se alguém tiver motivos para desconfiar da feiticeira, pode fazer um teste de vontade (VON) para evitar a influência mágica.

### PEGADAS DE ANIMAIS

**Tempo:** 1 rodada

**Alcance:** O próprio

**Duração:** 30 min / nível

**Resistência:** –

Faz com que as pegadas do feiticeiro se tornem as mesmas pegadas do animal que ele escolher, pela duração do feitiço.

## MAGIAS DO 2º CÍRCULO

### ALARME SONORO

**Tempo:** 1 rodada

**Alcance:** 500 m

**Duração:** Raiar ou pôr do sol

**Resistência:** –

Permite ao mago traçar um fio invisível de 10 metros por nível, em qualquer forma geométrica. Todas as pessoas dentro serão avisadas (uivos, gritos, risadas histéricas, sonetos, melodias etc.)

### BOCEJO

**Tempo:** Imediato

**Alcance:** 3 m de raio

**Duração:** Instantânea

**Resistência:** VON (contra a vontade)

O feiticeiro recita alguns versos e aponta para uma região com seu objeto de poder, e todas as pessoas em uma área de 3 m de raio devem fazer um teste de vontade senão bocejarão, distraindo adversários ou revelando pessoas escondidas (pelo barulho do bocejo).

### CANTO DA SEREIA

**Tempo:** Imediato

**Alcance:** Ver descrição

**Duração:** 1 dia / nível

**Resistência:** VON

O Canto da Sereia é a mais simples e conhecida magia de dominação mental/emocional. Ela afeta apenas uma criatura que esteja ao alcance da voz (ou música). A vítima tem direito a um teste de Resistência +1 para negar o efeito: se falhar, enquanto durar a magia, ela passa a aceitar quase tudo que o mago diz como "sugestões bastante razoáveis". O alvo não pode aplicar dano nele mesmo ou em outra pessoa, caso seus princípios sejam contrários a isso. Para usar este feitiço, o conjurador deve possuir a perícia em canto.

### DENTES DE FERRO

**Tempo:** Imediato

**Alcance:** Toque

**Duração:** 1 cena

**Resistência:** –

Permite ao feiticeiro transformar os dentes em presas (semelhantes aos de tubarão) feitas de ferro e capazes de causar até 1d6 pontos de dano por ataque, além de mastigar até ossos e cartilagem.

### DETECTAR POSSESSÃO

**Tempo:** 1 rodada

**Alcance:** Toque

**Duração:** Instantânea

**Resistência:** –

É possível saber se uma determinada pessoa está sob influência de um espírito ou entidade.

### DISSOLVER

**Tempo:** Imediato

**Alcance:** 20 m

**Duração:** Instantânea

**Resistência:** Constituição reduz à metade

O feiticeiro encanta uma quantidade de líquido, que reage quando atinge a pele de algum ser vivo, causando queimaduras terríveis. O dano provocado é de 1d6 por nível, chegando ao máximo de 6d6, mas a vítima tem direito a um teste de fortitude (Constituição) para reduzir o dano à metade.

### ENCANTAMENTO CONTRA PUTREFAÇÃO

**Tempo:** 1 rodada

**Alcance:** Toque

**Duração:** Permanente

**Resistência:** –

O feiticeiro encanta um corpo, preservando-o por tempo indeterminado. O conjurador transfere 1 Ponto de Vida para o alvo pelo período que deseja manter o corpo intacto.

### ARMA DE OGUM

**Tempo:** Imediato

**Alcance:** Toque

**Duração:** 1 cena

**Resistência:** –

Envolve uma arma em chamas claras, capazes de transformar a arma em uma arma mágica, acrescentando +2 pontos de dano.

### ESPADA ESPIRITUAL

**Tempo:** Imediato

**Alcance:** Toque

**Duração:** 1 cena

**Resistência:** –

Conjura uma espada de material cristalino, capaz de causar 1d10 pontos de dano.

### ESPIRRO

**Tempo:** Imediato

**Alcance:** 10 m

**Duração:** Instantânea

**Resistência:** VON

É capaz de distrair adversários ou revelar pessoas escondidas em um raio de 3 metros para onde o feiticeiro apontar. Pode servir para quebrar a concentração de um feiticeiro que esteja conjurando um feitiço.

### GRITO DESESPERADO

**Tempo:** Imediato

**Alcance:** 0 m

**Duração:** 1 cena / 1d6 rodadas

**Resistência:** VON / CON

É feito para assustar os oponentes antes de uma batalha. Com ele, o feiticeiro pode gritar uma espécie de uivo arrepiante que pode ser ouvido a até 3 km de distância. Todos abaixo do 4º nível que estiverem dentro dessa área devem fazer um teste de Vontade (VON) ou receberão -10% em todas as jogadas de combate. Se for feito a até 2 m de distância de uma pessoa, ela receberá 1d6 de dano e precisa fazer um teste de CON ou ficará surda por 1d10 rodadas.



### **LIGAÇÃO ARCANA**

**Tempo:** 1 rodada

**Alcance:** Toque

**Duração:** 1 dia / nível

**Resistência:** –

Mantém uma conexão mística entre o mago e um objeto escolhido, marcando este objeto (ou criatura) para encontrar posteriormente.

### **LOCALIZAR A PRESA**

**Tempo:** Imediato

**Alcance:** 1 km

**Duração:** 10 min / nível

**Resistência:** –

O feiticeiro coloca uma ponta de flecha ou outro objeto pontiagudo sobre a palma da mão, conjura o feitiço e a ponta gira para a direção do animal (comum) mais próximo do feiticeiro. Apenas animais que estiverem na mesma altura do feiticeiro serão localizados.

### **MÃOS ESPECTRAIS**

**Tempo:** Imediato

**Alcance:** 20 m

**Duração:** 1 cena

**Resistência:** –

Permite criar mãos translúcidas que podem ser usadas como se fossem suas próprias mãos (lutar à distância, mover objetos ou realizar uma magia de toque em um oponente à distância). A mão tem 5 PVs e pode flutuar a até 20 m de distância do mago.

### **PELE DE CAMALEÃO**

**Tempo:** Imediato

**Alcance:** Toque

**Duração:** 1 cena

**Resistência:** –

A pele do feiticeiro adquire a mesma textura do fundo onde está, concedendo-o uma invisibilidade de 70% (90% nas sombras).

### **PELE DE CARVALHO**

**Tempo:** 1 rodada

**Alcance:** O próprio

**Duração:** 1 cena

**Resistência:** –

Faz com que o personagem e todos os seus pertences adquiram textura de uma casca-de-carvalho, fornecendo IP 2+1 por nível até o máximo de 8. Ao mesmo tempo, AGI e DES são reduzidos na mesma proporção.

### **RUNA DA LUZ**

**Tempo:** 10 minutos

**Alcance:** Toque

**Duração:** Instantânea

**Resistência:** Constituição reduz

à metade

Considerado um feitiço de proteção, são desenhadas runas no chão (ou entalhadas) que ao serem ativadas, criam raios e relâmpagos ao redor do desenho (até 4 m de raio), causando 1d6 de dano a cada 2 níveis do feiticeiro. É possível criar uma palavra mágica que anula o feitiço por um período de 1 a 5 minutos (para permitir a passagem de aliados, por exemplo).

### **RUNA DA TERRA**

**Tempo:** 20 min

**Alcance:** Toque

**Duração:** Instantânea

**Resistência:** Constituição reduz

à metade

Esta runa quando ativada libera uma explosão de farpas de metal para todas as direções, atingindo 4 m de distância da runa em questão, causando 3d6 de dano a todos. O mago deve criar a runa e colocar alguma peça de metal por cima, que será consumida na ativação.

### **RUNA DAS TREVAS**

**Tempo:** 15 min

**Alcance:** 0 m

**Duração:** 3d6 rodadas

**Resistência:** –

Normalmente são utilizadas com outras armadilhas. Quando esta runa é ativada, gera uma escuridão mágica ao seu redor, com 6 metros de raio. Infra visão ou visão noturna não são eficazes. A escuridão permanece durante 3d6 rodadas.

### **RUNA DO AR**

**Tempo:** 20 min

**Alcance:** 0 m

**Duração:** 2d6 rodadas

**Resistência:** Constituição anula / reduz à metade

Congela qualquer pessoa que ativar essa runa, com uma rajada de vento gélido de 2 metros de raio, causando 1d6 pontos de dano para cada dois níveis do feiticeiro. Caso não passem no teste de Constituição, ficarão aprisionadas no gelo durante 2d6 rodadas.

### **RUNA DO FOGO**

**Tempo:** 30 min

**Alcance:** 0 m

**Duração:** Instantânea

**Resistência:** Agilidade reduz à metade

Uma vez desenhada, o feiticeiro escolherá um gatilho (uma frase, palavra) que quando proferida faz sair um jato de fogo da runa, causando 1d6 pontos de dano para cada dois níveis do mago, em todas as pessoas próximas a pelo menos 2 metros da runa.

### **SANGUE ÁCIDO**

**Tempo:** Imediato

**Alcance:** Toque

**Duração:** 1 cena

**Resistência:** –

Esta feitiçaria é utilizada como um sistema de defesa em combate, fazendo com que o sangue se torne um ácido muito forte pela duração do ritual (a coloração e consistência do sangue permanecem as mesmas). Qualquer golpe que seja cortante ou perfurante recebido pela criatura enfeitiçada fará com que o sangue espirre sobre o atacante que causou o ferimento, este receberá 1d3 pontos de dano para cada PV perdido no ataque.



### **TOQUE SANGRENTO**

**Tempo:** Imediato

**Alcance:** Toque

**Duração:** 1 rodada / 2 níveis

**Resistência:** –

As unhas do feiticeiro crescem até alcançarem aproximadamente 2 a 3 centímetros de comprimento. Caso acerte um ataque no alvo, as unhas causarão 1d6 pontos de dano por uma rodada a cada dois níveis do feiticeiro (ignore o IP do alvo). Pela duração do ritual, vítima sangra constantemente pela ferida, e não pode ser estancada.

### **VITAMINA**

**Tempo:** 3 rodadas

**Alcance:** Toque

**Duração:** 1 cena

**Resistência:** Constituição

O alvo que comer uma fruta enfeitiçada terá um atributo físico (FOR, DES, AGI) sorteado aleatoriamente será aumentado em 1d6 pontos por uma cena. A partir do 7º nível do feiticeiro, o ritual funciona da mesma maneira, mas o atributo poderá ser escolhido pelo feiticeiro.

### **VOZ MELODIOSA**

**Tempo:** 5 rodadas

**Alcance:** 10 m

**Duração:** Ver descrição

**Resistência:** VON

Uma feiticeira torna sua voz tão doce e suave que durante uma conversa com a vítima pode dar um comando qualquer, que a vítima obedecerá, podendo fazer um teste de VON para resistir. O comando não pode causar danos ou destruição da vítima, ou o feitiço falhará automaticamente.

## **MAGIAS DO 3º CÍRCULO**

### **ALARME MÍSTICO**

**Tempo:** 1 rodada

**Alcance:** Varia

**Duração:** Raiar ou pôr do sol

**Resistência:** –

O feiticeiro risca o chão ou ar com o fetiche e recita versos. Um fio invisível de energia será erguido por onde o mago riscar e será conectado ao feiticeiro por uma ligação arcana. Qualquer ser ou objeto que cruzar o fio alertará o mago. O raio da área de efeito depende do nível do mago: até Nvl 2 = 3 m; Nvl 3 = 5 m; Nvl 4 = 10 m; Nvl 5 = 20 m; Nvl 6 ou mais = acampamento inteiro).

### **ANFÍBIO**

**Tempo:** Imediato

**Alcance:** Toque

**Duração:** 1 min / nível

**Resistência:** VON

Permite que uma criatura se mova e respire livremente na água doce ou salgada. Ela não precisa saber nadar, e se move com metade da velocidade normal.

### **AO ALCANCE DA MÃO**

**Tempo:** Imediato

**Alcance:** 20 m

**Duração:** 1 rodada / nível

**Resistência:** –

O feiticeiro projeta mãos de sombra que aumentam sua distância de combate corpo-a-corpo. Também pode lançar outras magias que funcionam apenas ao toque.

### **BONS COMPANHEIROS**

**Tempo:** 2 rodadas

**Alcance:** Toque

**Duração:** 1 cena

**Resistência:** –

Com este feitiço, é possível fazer todos os companheiros do feiticeiro “doarem” Pontos de Vida ou pontos de FOR para outro companheiro. O feiticeiro necessita se concentrar e fazer gestos com as mãos, como se estivesse tirando de um e doando a outro. Não existe um valor máximo para os Pontos de Vida (desde que o doador não fique com 0), mas para força é possível doar no máximo 2 pontos de cada.

### **CEGUEIRA**

**Tempo:** 1 rodada

**Alcance:** 20 m

**Duração:** Até o nascer do sol

**Resistência:** Constituição

O feitiço é lançado diretamente contra os olhos de uma criatura, podendo ofuscar, obscurecer ou danificar sua visão. O conjurador não precisa fazer nenhum teste para acertar, mas vítima tem direito a um teste de Constituição para ignorar o efeito. Se falhar, ficará cega até a magia ser cancelada. Criaturas que conseguem enxergar no escuro não são afetadas.

### **CHAMADO DOS QUATRO GUARDIÕES**

**Tempo:** 2 rodadas

**Alcance:** Toque

**Duração:** 1 cena

**Resistência:** VON

Esse feitiço consiste em desenhar um símbolo no chão com o objeto mágico do feiticeiro. Após se concentrar na magia, uma barreira mágica em forma de um quadrado surge em volta do conjurador, que fica protegido de ataques de criaturas sobrenaturais, até que o encanto termine.

### CONJURAÇÃO

**Tempo:** Ver descrição

**Alcance:** Toque

**Duração:** 10 min / nível

**Resistência:** –

Durante um período de 20-INT (inteligência do feiticeiro), o conjurador mentaliza um objeto (o feiticeiro deve conhecer esse objeto, obviamente) e o faz surgir no plano físico. Esse objeto permanece ativo até acabar a duração do feitiço, dissolvendo-se em seguida em uma espécie de vapor que some rapidamente. Objetos mágicos não podem ser conjurados. O volume máximo depende do nível do conjurador: Até o nível 3=5 kg, 4 ao 6=10 kg, 7-9=20 kg, 10-15=40 kg, +16=50 kg;

### CONTAMINAÇÃO

**Tempo:** Imediato

**Alcance:** Toque

**Duração:** Ver descrição

**Resistência:** Constituição

O feiticeiro contamina a vítima com uma doença criada magicamente. O feiticeiro necessita tocar a pele da vítima com a mão levemente suja de sangue (pode-se fazer um pequeno corte na mão ou no dedo, perdendo 1 PV). A pele da vítima absorve o sangue e o processo é iniciado. Três dias depois a vítima adoece por um período de uma semana, ficando de cama com febre, dores no corpo. A vítima recebe penalidade de 1d6 na força e constituição e fica incapaz de entrar em combate ou viajar. Depois desse tempo, deve-se fazer um teste de Constituição, e se falhar ficará de cama por mais um dia, sendo assim até conseguir passar no teste.

### CONVERSAR COM ESPÍRITOS

**Tempo:** 2 rodadas

**Alcance:** 10 m de raio

**Duração:** 1 cena

**Resistência:** –

O feitiço permite ao conjurador conversar com qualquer espírito em um raio de até 10 m, caso haja algum por perto. É permitido fazer até 3 perguntas ao espírito, que responderá apenas com SIM ou NÃO, IRRELEVANTE ou DESCONHEÇO.

### DESENCANTAR

**Tempo:** Imediato

**Alcance:** 5 m

**Duração:** 1d6 rodadas / permanente

**Resistência:** VON

Utilizado para retirar o feitiço ou encantamento de um objeto ou pessoa. Se o feiticeiro que lançar este feitiço passar em um teste de VON + nível versus VON + nível do feiticeiro que lançou o feitiço no objeto ou pessoa, conseguirá desencantar permanentemente. Caso contrário, o encanto ficará “desligado” por 1d6 rodadas.

### FASCINAÇÃO

**Tempo:** 1 rodada

**Alcance:** Toque

**Duração:** 2 rodadas / nível

**Resistência:** VON

Lançada sobre um objeto de arte, fazendo com que um observador não tire os olhos do objeto (caso falhe em um teste de Vontade), admirando-o por uma cena. Pessoas com mais de 6 níveis são imunes.

### FOME

**Tempo:** 1 rodada

**Alcance:** 30 m

**Duração:** 1 rodada / nível

**Resistência:** VON

Todas as pessoas em um raio de 10 m tornam-se extremamente famintas e precisam vencer um teste de Vontade por rodada para evitar parar o que estiver fazendo para comer ou procurar comida. Podem acabar com uma provisão de 1 dia apenas em 3 rodadas, sentindo-se satisfeita em seguida.

### GAGUEIRA

**Tempo:** Imediato

**Alcance:** 30 m

**Duração:** 1 cena

**Resistência:** Constituição anula

Faz com que o alvo seja acometido por uma terrível gagueira, ficando impedido de fazer qualquer ação que dependa de comando de voz para funcionar, como palavras mágicas de ativação ou feitiços, por até 1d6 rodadas

### CARISMA

**Tempo:** 1 rodada

**Alcance:** O próprio

**Duração:** 1 cena

**Resistência:** –

Este ritual modifica as feições de uma feiticeira, deixando-a com um bônus de +6 em carisma, até um máximo de 21. O feitiço será quebrado imediatamente se a pele da feiticeira for molhada por água limpa.

### CAJADO EM SERPENTE

**Tempo:** 1 rodada

**Alcance:** Toque

**Duração:** 1 cena

**Resistência:** –

O feiticeiro é capaz de transformar a ponta de um galho, pedaço de madeira ou cajado em uma cobra mamba negra ou outra serpente venenosa (a distância depende do comprimento do material usado), atacando os oponentes com um ataque extra por rodada. Ataque: 60/0. Dano: 1d3+1d6 pontos de veneno. A vítima faz um teste de CON para tentar reduzir o dano à metade. A serpente possui 12 PV e IP 1.

### OLHOS DA VÍTIMA

**Tempo:** 1 rodada

**Alcance:** Toque

**Duração:** Ver descrição

**Resistência:** –

O feiticeiro é capaz de vislumbrar os últimos atos de uma pessoa antes de ser morta, sob o ponto de vista da vítima, enxergando uma rodada no passado por nível do feiticeiro.

### PÂNICO

**Tempo:** Imediato

**Alcance:** 100 m

**Duração:** 1 rodada / nível

**Resistência:** VON

O alvo deve fazer um teste de vontade (VON). Se falhar, vai ficar apavorada e tentar fugir do feiticeiro de qualquer maneira, o mais rápido que puder. Uma vítima em pânico não pode usar qualquer manobra, vantagem ou magia (a não ser que seja para ajudar na fuga). O feitiço vai durar até que a magia termine ou que a vítima saia do alcance da magia (30 m de distância do feiticeiro).

### **PARALISIA**

**Tempo:** Imediato

**Alcance:** 30 m

**Duração:** 1 cena

**Resistência:** VON

Cada vítima desta magia (1 pessoa + 1 pessoa a cada 3 níveis) deve ter sucesso em um teste de vontade (VON vs. VON do mago). Se falhar, ficará paralisada, incapaz de se mover, falar ou usar magia. Qualquer ataque feito contra a pessoa paralisada cancela automaticamente a magia.

### **PELE DE MÁRMORE**

**Tempo:** 2 rodadas

**Alcance:** Toque

**Duração:** 1 cena

**Resistência:** –

Ao desenhar certos desenhos no corpo, a pele do mago adquire tonalidades próximas do mármore e confere proteções contra-ataques cinéticos, balísticos, de fogo, frio e eletricidade enquanto durar o ritual. Entretanto sofre redução de AGI e DES iguais ao redutor de dano (IP). Caso o valor seja menor que 1, o feiticeiro ficará imóvel. Nível até 6: IP 4, 7-9: IP 6, 10-12: IP 9, 13+: IP 10.

### **SOPRO DE CURA**

**Tempo:** 1 hora

**Alcance:** 100 m / nível

**Duração:** Instantânea

**Resistência:** –

Permite ao feiticeiro canalizar suas energias em uma onda mágica curativa que afetará uma pessoa à distância, curando 1d6+3 PV em qualquer alvo vivo escolhido.

### **ROUBO DE VIDA**

**Tempo:** Imediato

**Alcance:** Toque

**Duração:** 1 cena

**Resistência:** –

Permite ao feiticeiro roubar a energia vital de outra pessoa apenas tocando-a. Usada em combate, a magia é considerada uma forma de ataque – e vai exigir do feiticeiro um ataque bem-sucedido por rodada para tocar a vítima. O mago pode roubar 2 Pontos de Vida por rodada (não podendo exceder o limite máximo).

### **SENTIDOS AGUÇADOS**

**Tempo:** Imediato

**Alcance:** Toque

**Duração:** 1 cena

**Resistência:** VON

O feiticeiro ganha 1d6, 2d6 ou 3d6 em sua PER de acordo com o nível (1 dado para cada 5 níveis).

### **SONO SAGRADO**

**Tempo:** 1 rodada

**Alcance:** Toque

**Duração:** 2 horas

**Resistência:** VON

O feiticeiro é capaz de dormir apenas por duas horas e receber todos os benefícios de alguém que teve oito horas tranquilas de sono. Caso ele seja acordado antes, o feitiço será quebrado e ele não conseguirá dormir novamente por pelo menos 12 horas. Para acordar o feiticeiro antes das duas horas de sono, é necessário lhe causar pelo menos 1 PV de dano.

### **PELE ELÉTRICA**

**Tempo:** 1 rodada

**Alcance:** O próprio

**Duração:** 1 cena

**Resistência:** –

Ao ser conjurado, este feitiço faz com que a pele do mago conduza eletricidade, causando 1d3+1 ponto de dano a qualquer pessoa que toque sua pele (1d6+1 se a vítima estiver usando armadura metálica). Se estiver dentro da água, todos que estiverem há 2 metros de raio (dentro da água) do feiticeiro receberá 1d3+1 de dano.

### **TOQUE DA MORTE**

**Tempo:** Imediato

**Alcance:** 30 m

**Duração:** Concentração

**Resistência:** Constituição anula por rodada

O feiticeiro memoriza o ritual e aponta seu objeto mágico (fetiche) para a vítima, que deve estar a menos de 20 metros de distância. A vítima deve fazer um teste de CON por rodada ou perde 1d6 pontos de vida, sentindo como se uma mão invisível apertasse seu coração, e tamanha é a dor que durante o feitiço, todos os testes são realizados com uma penalidade de 40%. O feiticeiro se concentra pelo tempo que desejar, custando-lhe 2 PV por rodada que manter a magia ativa. Se a vítima morrer durante o processo, seu coração será destruído.

## MAGIAS DO 4º CÍRCULO

### ÁLIBI

**Tempo:** 1 rodada

**Alcance:** 20 m

**Duração:** 1 h / nível

**Resistência:** VON

Usada para criar álibi para ladrões e espíões. Afeta as memórias de até UMA pessoa a cada DOIS NÍVEIS do feiticeiro pela sua duração. As vítimas são tomadas por lembranças do feiticeiro na área em que estavam, conversas vagas etc. Com uma investigação mais aprofundada, algumas descrições das vítimas podem não bater. Pessoas bêbadas se “lembrarão” ainda mais de você, mesmo nunca a tendo visto antes.

### AMOR INCONTESTÁVEL DE RUDÁ

**Tempo:** Imediato

**Alcance:** 30 m

**Duração:** 1 h / nível

**Resistência:** VON anula

Qualquer criatura atingida por essa magia deve fazer um teste de VON, e se falhar, vai se apaixonar perdidamente pela primeira criatura que olhar. A duração é permanente, a não ser que a pessoa que lançou a magia ataque o alvo.

### AREIAS DE MORPHEUS

**Tempo:** Imediato

**Alcance:** 3 m

**Duração:** Uma cena

**Resistência:** VON

É considerado um feitiço simples. O feiticeiro espalha areia sobre os olhos da vítima, que deve fazer um teste de vontade ou ficará inconsciente por alguns minutos. Pode ser usado para permitir um sono tranquilo.

### ARÍETE ESPECTRAL

**Tempo:** Imediato

**Alcance:** 3 m

**Duração:** 1 cena

**Resistência:** Constituição reduz dano à metade

Invoca um aríete fantasma com grande força, capaz de arrombar a maioria de portas. O conjurador deve estar em frente ao alvo, recitar a magia e impulsionar sua mão para frente. O golpe tem FOR 24, e causa 4d6 de dano.

### AVISO

**Tempo:** 1 rodada

**Alcance:** Toque

**Duração:** 6 horas / nível

**Resistência:** VON (contra a vontade)

Faz com que um círculo invisível de até 300 m de raio seja traçado ao redor de um desenho no chão feito pelo feiticeiro, e qualquer pessoa que adentre esse círculo sentirá um arrepio e uma sensação de perigo. Qualquer criatura ou pessoa com VON menor que 10 deverá fazer um teste de vontade (VON) ou sairá correndo.

### BANF!

**Tempo:** Imediato

**Alcance:** O próprio + uma pessoa

**Duração:** Instantânea

**Resistência:** Agilidade (reflexo)

O feiticeiro pode se teleportar por uma pequena distância (de 10 a 20 m) para qualquer direção. Caso aterrisse em um objeto sólido, é necessário fazer um teste de Agilidade ou terá uma parte do corpo destruída. É possível carregar outra pessoa junto, que recebe 1d3 pontos de dano pelo deslocamento. Caso a pessoa não queira ser teleportada, pode fazer um teste de agilidade para escapar antes.

### BÊNÇÃO DA FORÇA DO GORILA

**Tempo:** 1 rodada

**Alcance:** Toque

**Duração:** 1 cena

**Resistência:** VON

Esse feitiço confere ao alvo força equivalente à de um grande gorila (FOR 30).

### BONECO VOODOO

**Tempo:** 2 horas

**Alcance:** 10 km

**Duração:** 1 hora / nível

**Resistência:** VON reduz à metade

O feitiço consiste em fazer um pequeno boneco (barro, palha, madeira ou outro material), contendo cabelo, unha ou um pouco de sangue da vítima que se deseja atacar. Com agulhas, o feiticeiro espeta o boneco, causando dores na vítima. Até 3 agulhas podem ser espetadas em um período de 48 horas e cada uma causa 1 ponto de dano, mais imobilização parcial do local afetado (cegueira, imobilização das mãos) pela duração do ritual. Não é possível matar a vítima somente com este feitiço.

### BUSSOLA MÍSTICA

**Tempo:** Imediato

**Alcance:** Toque

**Duração:** Até o nascer do sol

**Resistência:** VON

O feiticeiro faz uma marca em algum item, utilizando um objeto pontiagudo, que mais tarde poderá ser usado como uma “agulha” de uma bússola, para encontrar o item que foi marcado.



### **CAPA DE PENAS**

**Tempo:** Imediato

**Alcance:** O próprio

**Duração:** Ver descrição

**Resistência:** A capa absorve 3 pontos de magia permanentemente (ou até ser desencantada) e permite ao mago que a vestir se transformará em um corvo. O mago mantém todas as características da ave. Existem versões deste ritual para quase todas as aves conhecidas). A capa somente poder ser utilizada pelo mago que realizou o ritual.

### **CARAPAÇA DE COMBATE**

**Tempo:** Imediato

**Alcance:** O próprio

**Duração:** 1 cena

**Resistência:** –

O feiticeiro conjura para si uma carapaça que lhe concede proteção inicial de IP 1, e sua pele ganha uma textura de escamas. A cada rodada, a carapaça endurece, aumentando a proteção em 1, mas sacrificando a agilidade na mesma proporção. Caso a batalha dure por muito tempo e a agilidade do feiticeiro chegue a 5, o usuário não poderá andar, e se chegar a 0, ele não poderá fazer qualquer movimento (consequentemente não poderá lançar magias).

### **CONCENTRAÇÃO**

**Tempo:** Imediato

**Alcance:** O próprio

**Duração:** 1 cena

**Resistência:** O feiticeiro consegue concentração absoluta no que está fazendo, sem que ações externas o atrapalhem. Assim é possível conjurar outros feitiços neste estado de concentração, mesmo recebendo dano (que anularia a conjuração). Durante a concentração, o feiticeiro não poderá lutar corpo-a-corpo com seu oponente ou correr, podendo apenas caminhar lentamente.

### **CONTROLE DE EMOÇÕES**

**Tempo:** Ver descrição

**Alcance:** Ver descrição

**Duração:** 1 min / nível

**Resistência:** VON

O feiticeiro encanta algum alimento que será ingerida pela vítima, que passa a sentir as emoções especificadas pelo mago, como medo, alegria, tristeza, saudade etc. A ação não é imediata, varia com o alimento a ser digerido.

### **CONVERSAR EM SONHOS**

**Tempo:** 1 hora

**Alcance:** 100 m

**Duração:** 1 cena

**Resistência:** VON (contra a vontade)

Esse feitiço permite ao conjurador conversar com uma pessoa durante o sonho. Caso a outra pessoa não deseje conversar, deve-se fazer um teste de VON x VON do mago. Qualquer mensagem pode ser passada, e a vítima receberá por sonho. O alvo deverá dormir desde o início do feitiço.

### **DESCOBRIR O CAMINHO**

**Tempo:** Imediato

**Alcance:** Toque

**Duração:** Instantânea

**Resistência:** –

Indica o caminho para algum local específico que conheça e pessoalmente. A bússola ou pingente de metal indicará o caminho em linha reta para o destino que o mago recitar. O caminho deverá ser conhecido do feiticeiro.

### **DESMAIO**

**Tempo:** 1 rodada

**Alcance:** 20 m

**Duração:** 1d6 rodadas

**Resistência:** VON

O feiticeiro pode usá-la para fazer com que uma criatura ou mais (raio de 3 m) percam a consciência, desmaiando (se falharem em um teste de vontade contra a do feiticeiro). A criatura desperta automaticamente se sofrer algum dano.

### **ESPÍRITO DOS ASSASSINOS**

**Tempo:** 1 rodada

**Alcance:** Toque

**Duração:** 1 cena

**Resistência:** –

Faz com que o personagem tocado seja tomado por uma fúria assassina. Todo seu olho torna-se negro e seus movimentos são mais agressivos. Em combate, seus ataques passam a ser feitos com +20% e seu dano aumenta em +2, enquanto sua defesa cai em -20%.

### **EXAME**

**Tempo:** 1 rodada

**Alcance:** Toque

**Duração:** Instantânea

**Resistência:** VON (contra a vontade)

Permite analisar com precisão a saúde de uma pessoa. É necessário o contato físico com a pessoa escolhida.

### **FORÇA DE SOBRENATURAL**

**Tempo:** 1 rodada

**Alcance:** Toque

**Duração:** 1 cena

**Resistência:** –

O alvo recebe +1 em Força por nível do feiticeiro (máximo de +15)

### **GARRAS**

**Tempo:** 1 rodada

**Alcance:** O próprio

**Duração:** 1 cena

**Resistência:** –

O feiticeiro deforma seus dedos e unhas, ficando com garras de quase 30 cm de comprimento, causando 2d6 de dano por ataque bem-sucedido (deve-se ter a perícia de combate desarmado).

### **TENTÁCULOS**

**Tempo:** 1 rodada

**Alcance:** 20 m

**Duração:** 2 rodadas / nível

**Resistência:** –

Conjura um 1 tentáculo a cada 2 níveis, que saem do chão formando um círculo de 1 m de raio ao redor de uma pessoa, que crescem até 2 m de comprimento e agarram-se à pessoa. A vítima precisa passar em um teste de fortitude (constituição) por tentáculo ou recebe 1d3+1 pontos de dano, além de ficar presa (recebendo automaticamente 1 ponto de dano por rodada) até conseguir se libertar. Cada tentáculo possui IP 1, 12 Pontos de vida e Força 12. Cada pessoa pode fazer dois testes por rodada para se libertar de até dois tentáculos (1 tentativa por tentáculo)

### **GARRAS DE LEÃO**

**Tempo:** 1 rodada

**Alcance:** O próprio

**Duração:** 1 cena

**Resistência:** –

O feiticeiro transforma uma de suas mãos em garras afiadas durante um combate. Essas garras causam 1 ponto de dano no feiticeiro no momento que são criadas, e causam 2d6+bônus de força por ataque. É preciso ter a perícia Briga ou lutar desarmado para efetuar os ataques.

### **INFEÇÃO**

**Tempo:** Imediato

**Alcance:** Toque

**Duração:** Ver descrição

**Resistência:** –

Só pode ser conjurado sobre uma ferida aberta, fazendo com que a ferida não cicatrize mais. Os pontos de vida perdidos na ferida não são recuperados normalmente, apenas feitiços de cura podem ser utilizados, mas curando apenas 1PV por magia. Assim que recuperado todos os pontos perdidos no golpe inicial é que o ferimento será fechado.

### **INSANIDADE**

**Tempo:** 12 horas

**Alcance:** Toque

**Duração:** Permanente

**Resistência:** VON

O feiticeiro é capaz de encantar uma fonte de água (até 100 m de raio) de tal forma que todos que beberem desta água fiquem insanos em 3d6 rodadas, com sua Sabedoria, INT e CAR reduzidos em 2d6. Caso algum destes atributos cheguem a zero, a pessoa entra em estado catatônico, incapaz de realizar qualquer ação a não ser balbuciar ou proferir palavras desconexas. O feiticeiro pode cancelar o efeito, que cessa em até 1d6 dias. Caso a água saia da área afetada, ela perde o efeito. Para isso o feiticeiro deposita 5 pontos de magia na água, que só serão recuperados quando a magia for cancelada.

### **MARCA PESSOAL**

**Tempo:** 1 rodada

**Alcance:** Toque

**Duração:** 1 cena

**Resistência:** –

O efeito prende espiritualmente um objeto ao mago. O objeto só funcionará se o próprio mago tentar utilizá-lo. O feiticeiro pode transferir 1 PV para o objeto, deixando-o nesta situação por tempo indeterminado (até que o feitiço seja quebrado pelo feiticeiro).

### **NOVA APARÊNCIA**

**Tempo:** 3 rodadas

**Alcance:** 30 m

**Duração:** Permanente

**Resistência:** –

O feiticeiro é capaz de alterar sua forma (altura, peso, formato do rosto, cabelos, cor e formato dos olhos etc.). O mago deve mentalizar sua nova forma (deve ser do mesmo sexo). O feiticeiro deve cobrir os locais que deseja alterar com lama, deixando secar. Assim que for retirada, será moldada magicamente sua nova forma. Caso o feiticeiro receba dano na área com a lama, o feitiço será quebrado.

### **PLANTA CARNÍVORA**

**Tempo:** 2 rodadas

**Alcance:** 0 m

**Duração:** 1 cena

**Resistência:** –

O conjurador enfeitiça uma semente e lança-a no chão, fazendo com que uma planta carnívora cresça no local, com cerca de 4 m de altura e ataque qualquer pessoa que o mago indicar. Ela morde com 60% de ataque e causa 4d6 de dano em cada ataque bom sucedido. Ao final da duração, ela definha e morre. Possui IP 1 e 12 PVs.

### **ROUBAR A SOMBRA**

**Tempo:** Imediato

**Alcance:** Toque

**Duração:** 1 cena

**Resistência:** –

O feiticeiro armazena uma sombra de uma pessoa em um cristal transparente, que ficará negro durante o processo. A vítima perde 2d6 pontos de atributo, sorteado entre FOR, CON, ou AGI pela duração do ritual. Se a vítima ficar com atributo igual a zero, ela desmaiará. A vítima deverá fazer um teste, se se tirar 5%, perderá sua sombra permanentemente, até que o cristal seja quebrado. O cristal penderá para a vítima, e desta forma, o portador do cristal sempre saberá sua direção.

### **SALTO ACROBÁTICO**

**Tempo:** Imediato

**Alcance:** O próprio

**Duração:** 2 rodadas

**Resistência:** –

Permite realizar um salto acrobático quase impossível para seres humanos normais. Saltos de até 3 metros de altura, como se o feiticeiro tivesse 25 pontos de AGI. Caso ele tente se esquivar de golpes e ataques, considere a chance de acerto diminuída em -40%.

### TATUAGEM EM OBJETO

**Tempo:** 1 rodada

**Alcance:** Toque

**Duração:** 1 mês

**Resistência:** VON

O feiticeiro é capaz de desenhar algumas palavras mágicas ou runas em um objeto (inanimado, não-mágico, menor que 1 metro e pesar menos que 25 kg), e ao encostá-lo em alguma parte do corpo de alguém (pode ser o próprio), o objeto se torna uma tatuagem, que lembra o objeto, mas desenhada de maneira estilizada (à escolha do feiticeiro), que voltará a ser o objeto original assim que o feiticeiro desejar ou pelo período da duração do feitiço.

### RAIO

**Tempo:** Imediato

**Alcance:** 20 m x 1 m

**Duração:** Instantânea

**Resist.:** Agilidade reduz à metade

Raios saem do objeto sagrado do feiticeiro (fetiche), como um grande disparo de energia, causando 1d6 pontos de dano por nível do feiticeiro (até um máximo de 9d6). A única defesa eficaz é esconder-se atrás de vegetação ou fazendo um teste de reflexo (AGI) para reduzir o dano à metade.

### VINGANÇA

**Tempo:** 2 rodadas

**Alcance:** O próprio

**Duração:** 1 mês

**Resistência:** Ver descrição

Esse ritual protege o feiticeiro contra maldições e doenças mágicas. Durante um mês, o feiticeiro estará protegido contra qualquer maldição ou doença mágica da qual for alvo. Quando essa proteção funcionar, o feitiço acaba, tendo que ser feito novamente. Dois dias depois da tentativa de ataque, aquele que tentou atingir o feiticeiro será vítima da mesma maldição ou doença que tentou lançar no feiticeiro. Caso a maldição permita um teste de resistência, ela deverá ser tratada normalmente contra o novo alvo.

## MAGIAS DO 5º CÍRCULO

### BEIJO DA MORTE

**Tempo:** Imediato

**Alcance:** Toque

**Duração:** Instantânea

**Resistência:** Constituição anula

Após conjurar o feitiço, a primeira pessoa que o feiticeiro beijar sofre um ataque fulminante do coração, e um dano imaginário de 5d6. O alvo pode fazer um teste de CON para receber metade do dano. O dano não é causado de verdade, mas se for maior que o total de Pontos de Vida da vítima, ela morre de ataque cardíaco. Se o dano não for suficiente para matar a vítima, ela cai inconsciente no chão por dez minutos para cada Ponto de Vida perdido.

### BRUMAS DA MEMÓRIA

**Tempo:** 2 rodadas

**Alcance:** 30 m

**Duração:** Permanente

**Resistência:** VON (contra a vontade)

O feiticeiro deve assoprar terra fina sobre a vítima, que é envolta em uma bruma, bloqueando da mente a habilidade de recordar algum evento particular. Se for possível, a vítima pode fazer um teste de VON para resistir (se estiver em condições).

### CÍRCULO DIVINO DE CURAS

**Tempo:** 3 rodadas

**Alcance:** 20 m de raio

**Duração:** 1 rodada

**Resistência:** O feiticeiro necessita desenhar um círculo de até 20 m de raio, de demarca a área de efeito do feitiço. Depois de completar o círculo, ele tem até 1 hora para conjurar o feitiço. Na sua vez de jogar, o feiticeiro completa o ritual e todos no interior do círculo recebem 2d6 Pontos de Vida. Mortos-vivos que estiverem dentro do círculo recebe 2d6 de dano.

### COMA

**Tempo:** Imediato

**Alcance:** Toque

**Duração:** Permanente

**Resistência:** VON

Caso consiga tocar a vítima e essa falhar no teste de VON, seus Pontos de Vida caem imediatamente para zero, e ela cai inconsciente, ainda viva, mas em estado de congelamento. A vítima não envelhece, e qualquer veneno, doença ou maldição deixa de funcionar. A vítima recebe Índice de Proteção (IP) igual a 10 para qualquer ataque enquanto estiver no coma. O coma será anulado usando a mesma magia (reversa) ou com algum evento pré-determinado pelo feiticeiro durante a conjuração.



### **CONJURAÇÃO DE UMA MONTARIA FIEL**

**Tempo:** 30 min

**Alcance:** Ver descrição

**Duração:** Permanente

**Resistência:** Ver descrição

Permite ao feiticeiro conjurar uma montaria (cavalo, burro, mula ou outra do mesmo tamanho, conhecida pelo feiticeiro). Quando o animal for criado, faça um teste de SAB para ver se o animal permanecerá até o próximo nascer do Sol. Montar requer o treinamento (perícia) adequado.

### **CONVERSAR COM MORTOS**

**Tempo:** 2 rodadas

**Alcance:** Toque

**Duração:** 3 rodadas

**Resistência:** O cadáver deve estar ao toque do feiticeiro e não pode ter morrido há mais de um dia. O mago poderá fazer até 3 perguntas, respondidas apenas como SIM, NÃO, DESCONHEÇO ou IRRELEVANTE. A vítima só poderá responder ao que ela soube em vida.

### **CRIAÇÃO DE AMULETOS DE PROTEÇÃO**

**Tempo:** 10 dias

**Alcance:** Toque

**Duração:** Permanente

**Resistência:** Permite ao feiticeiro criar qualquer tipo de amuleto de proteção (colares, pingentes, pulseira, corrente). O objeto deve ser colocado em um altar de pedra polida. Ao final, o amuleto concederá 1d3 ao Índice de Proteção do usuário. Ou +5% nos testes de ataque e defesa.

### **CRIAÇÃO DE ARMAS MÁGICAS**

**Tempo:** Ver descrição

**Alcance:** Toque

**Duração:** Permanente

**Resistência:** –

Permite ao feiticeiro encantar qualquer tipo de arma de metal, que deverá ficar bem próxima ao feiticeiro (dependendo do tamanho da arma, pode atrapalhar no movimento e combate), que deverá canalizar energia para a arma. Munição pode ser encantada até 50 peças por feitiço. A arma permanece encantada com +5% de ataque a cada 3 níveis do mago (nível 1-3=5%, nível 4-6=10%...). A duração é permanente, mas o feiticeiro não poderá repetir esse feitiço antes de passado pelo menos 1 mês.

### **CURA TOTAL**

**Tempo:** Uma noite

**Alcance:** Toque

**Duração:** Instantânea

**Resistência:** –

Permite curar todos os pontos de vida de um alvo, além de doenças, venenos ou paralisia. O personagem precisa estar dentro da água (até o peito) para o feitiço funcionar. Se não, a cura será a metade dos pontos de vida faltantes, além de não curar doenças, venenos ou paralisia.

### **CURA TOTAL DOS FERIMENTOS**

**Tempo:** 12 horas

**Alcance:** O próprio

**Duração:** Instantânea

**Resistência:** Permite ao feiticeiro recuperar todos os pontos de vida, desde que esteja envolto em água limpa, pelo menos até a altura do peito. Fecha as feridas e cura de venenos.

### **FASCINAÇÃO AO FEITICEIRO**

**Tempo:** 1 rodada

**Alcance:** O próprio

**Duração:** 2 rodadas / nível

**Resistência:** VON

Atrai para si os olhares de uma pessoa, que deverá fazer um teste de Vontade, ficando totalmente encantada caso falhe no teste. Se falhar, a vítima não consegue tirar os olhos do feiticeiro, ficando totalmente encantada com sua beleza durante uma cena. Se a vítima sofrer qualquer dano um “solavanco”, o transe é interrompido. Criaturas acima do 6º nível são imunes.

### **FOBIA**

**Tempo:** Imediato

**Alcance:** 10 m

**Duração:** 1 cena

**Resistência:** VON

Pela duração do ritual, a vítima precisa passar em um teste de vontade (VON vs. VON do mago) ou terá um medo irresistível de um objeto ou situação escolhida pelo mago, como animais, altura, multidões ou qualquer tipo de fobia existente.

### **INVISIBILIDADE MENTAL**

**Tempo:** 1 rodada

**Alcance:** Toque

**Duração:** 10 min / nível

**Resistência:** VON

Este feitiço apaga o feiticeiro da mente das pessoas que o observam, de forma que ele não deixa rastros, a não ser por aqueles que buscam especificamente o mago, que farão um teste de VON vs. VON do mago para conseguir voltar a vê-lo. Caso sofra algum dano ou faça alguma ação complexa e demorada, o feitiço é quebrado.

### **INVULNERABILIDADE A CORTES**

**Tempo:** 1 rodada

**Alcance:** Toque

**Duração:** Ver descrição

**Resistência:** –

Torna o feiticeiro ou outra pessoa imune a golpes de qualquer tipo de arma cortante ou perfurante (considere 101 pontos extras para resistir apenas a cortes e perfurações), fazendo com que ele solte faíscas quando atingido por uma arma que causa esse tipo de ferida. Qualquer outro tipo de ataque atinge o alvo.

### LEITURA DE MENTES

**Tempo:** 1 rodada

**Alcance:** Toque

**Duração:** 1 rodada / nível

**Resistência:** VON

Colocando a mão sobre a cabeça de uma vítima, o feiticeiro pode tentar obter informações de sua mente. O processo é doloroso para a vítima, mas não subtrai pontos de vida. O feiticeiro pode tentar obter uma informação por rodada e testa sua vontade contra a da vítima (VON vs. VON).

### MASMORRA FÉRREA DO ARBÍTRIO

**Tempo:** Imediato

**Alcance:** 10 m

**Duração:** 1 cena

**Resistência:** VON

Permite ao feiticeiro paralisar até 3 pessoas (dentro de um raio de 3 m) que não consigam passar em um teste de VON vs. VON do conjurador. Qualquer ataque é um acerto automático. A cada rodada, o alvo faz um novo teste para tentar se libertar.

### NINHO DE VERMES

**Tempo:** 3 rodadas

**Alcance:** 30 m

**Duração:** 1 rodada

**Resistência:** –

Permite conjurar uma ninhada de vermes diretamente dentro da vítima. Qualquer distúrbio no processo de conjuração anula a magia. A infestação causa muita dor à vítima, pois os vermes se multiplicam muito rapidamente e começam a rasgar uma saída até algum orifício da vítima (boca, nariz, ouvidos). A saída de todos os vermes demora três rodadas e a vítima sofre 2d6 pontos de dano por rodada.

### OLHAR DA PENITÊNCIA

**Tempo:** 1 rodada

**Alcance:** 30 m

**Duração:** Ver descrição

**Resistência:** VON reduz à metade

O feiticeiro necessita olhar o alvo diretamente nos olhos e recitar versos do ritual. A vítima sentirá na própria pele todo o mal que tenha causado a outros seres vivos, causando-lhe terrível dor, ficando completamente indefeso por uma rodada por maldade cometida. O ritual causa 5d6 pontos de dano (não são danos físicos), e caso o alvo chegue a zero ou menos, ele desmaia, acordando 3d6 rodadas depois. Pode fazer um teste de vontade para diminuir a dor psicológica pela metade.

### RITUAL DE FRAQUEZA

**Tempo:** 2 rodadas

**Alcance:** 30 m

**Duração:** 1 semana / nível

**Resistência:** VON

Quando o feiticeiro realiza este ritual, sua vítima é acometida de dores intensas e perde 1d3+1 ponto nos atributos FOR, CON, DES e AGI. Esse ritual é cumulativo e se a vítima chegar a zero em algum desses atributos, entrará em coma durante o efeito do ritual.

### CAMINHAR NAS SOMBRAS

**Tempo:** 10 minutos

**Alcance:** O próprio

**Duração:** 1 cena

**Resistência:** –

O feiticeiro pode desaparecer durante um período, mesclando-se às sombras. A distância máxima que poderá percorrer dentro das trevas é dada pelo nível do mago (até nível 10 = 20 metros; 11-15 = 40 metros; 16+ = 80 metros).

### TRATAMENTO DE DOENÇAS

**Tempo:** 1 semana

**Alcance:** Toque

**Duração:** Permanente

**Resistência:** VON (contra a vontade)

Permite ao feiticeiro curar qualquer doença natural que esteja infectando uma vítima. O ritual é demorado e exige que o curandeiro permaneça o tempo todo ao lado da pessoa. Durante este período, o mal que aflige à vítima não é erradicado, mas estagnado, sendo que só será totalmente curada ao final do ritual.

### VERDADE

**Tempo:** 1 rodada

**Alcance:** Toque

**Duração:** 1 rodada / 3 níveis

**Resistência:** VON

O feiticeiro pode fazer uma pergunta para cada 3 níveis que possuir. A vítima precisa ser capaz de entender a língua do feiticeiro para que o ritual faça efeito e tem direito a um teste de vontade por pergunta. Caso ela passe no teste, pode ser recusar a responder ou mentir.

## MAGIAS DO 6º CÍRCULO

### CÍRCULO DO CURANDEIRO

**Tempo:** 1 hora

**Alcance:** 3 m de raio

**Duração:** Permanente

**Resistência:** –

O feiticeiro encanta um círculo de pedras, e qualquer pessoa que estiver no interior recupera 1 Ponto de Vida por hora de descanso (a pessoa não pode fazer qualquer ação no interior). O círculo pode ser quebrado a qualquer momento pelo feiticeiro. Uma pessoa a cada dois níveis do feiticeiro pode se beneficiar do círculo ao mesmo tempo.

### CRUZADA

**Tempo:** 10 minutos

**Alcance:** 50 m de raio

**Duração:** 1 semana

**Resistência:** VON

Esse ritual afeta um grupo de até 10 pessoas por nível do feiticeiro, de modo que eles sejam influenciados pelo modo de pensar do feiticeiro. É como um catalisador para emoções, podendo ser usado para conseguir apoio em uma votação ou mesmo para incitar um motim ou revolta, caçar um alvo ou outra vontade.

### CURA DE MALDIÇÃO

**Tempo:** 1 rodada

**Alcance:** 50 m

**Duração:** Instantânea

**Resistência:** VON

Esse feitiço pode curar maldições como licantria, petrificação etc. Além de qualquer doença, embora não recupere pontos de vida do alvo.

### DOMINAÇÃO TOTAL

**Tempo:** 10 minutos

**Alcance:** 100 m

**Duração:** Permanente

**Resistência:** VON

A vítima deve fazer um teste de vontade contra o feiticeiro (VON x VON). Se falhar, o alvo torna-se escravo total do feiticeiro, incapaz de desobedecer qualquer ordem sua, inclusive de sacrificar a própria vida. Tudo que a vítima acreditava não importa mais. Se o feiticeiro falhar na tentativa de dominação, não poderá tentar novamente por pelo menos 1 dia no mesmo alvo.

### MALDIÇÃO DO JAVALI

**Tempo:** 1 rodada

**Alcance:** 20 m

**Duração:** Permanente

**Resistência:** Constituição

Transforma uma pessoa em um javali. A pessoa precisa comer um alimento enfeitado para funcionar, não podendo ser forçada a fazer isso. A pessoa deve fazer um teste de constituição contra a vontade do feiticeiro (CON vs. VON). Caso a pessoa permaneça na forma de javali por um ano e um dia, será transformado permanentemente, sendo impossível sua reversão. O feiticeiro pode reverter o ritual quando quiser.

### MONSTROS DO DESERTO

**Tempo:** 1 rodada

**Alcance:** 0 m

**Duração:** 1 cena

**Resistência:** –

Com esse feitiço, é possível invocar em qualquer lugar, dentro de 20 m de raio, 1d3 trolls para lutar pelo feiticeiro. Trolls são criaturas humanoides feitas de matéria vegetal, com garras, presas e um alto poder de regeneração: recuperam 2 PVs por rodada. Mesmo com os pontos de vida chegando a 0, eles podem regenerar até reconstituir a criatura original. A única forma de matá-lo efetivamente é queimando-os, pois eles não recuperam PVs desta forma. Atacam todos que estiverem à sua vista, inclusive os aliados do feiticeiro (o único que não é atacado).

### PETRIFICAÇÃO

**Tempo:** Imediato

**Alcance:** 30 m

**Duração:** 1 dia / nível

**Resistência:** Constituição

Transforma criaturas em pedra, podendo ser lançada quando alguém olhar para o mago ou ao toque. Em ambos os casos, a vítima tem direito a um teste de constituição para negar o feitiço. Uma criatura transformada não está morta, podendo ser revertida ao estado normal através de outros rituais, poções e feitiços como cancelamento de magia, cura de maldição ou outro.



### **PUTREFAÇÃO**

**Tempo:** 2 horas

**Alcance:** Toque / 10 km

**Duração:** Ver descrição

**Resistência:** –

O feiticeiro consegue apodrecer a carne de uma vítima, fazendo com que ela se torne um punhado de ossos carcomidos em poucos dias. Com a realização desse ritual, a vítima começa a perder 2 PVs por dia, que não podem ser regenerados de forma alguma, até sua completa destruição. O feiticeiro precisa estar a menos de 10 km da vítima todo o tempo, caso contrário o feitiço perde o efeito. A vítima só pode evitar o feitiço acabando com a vida do conjurador ou tentar realizar o desencantamento. Quando a vítima morre ou o ritual é quebrado, o feiticeiro deve fazer um teste de vontade (VON) ou sofrer os mesmos efeitos da vítima. Durante o processo, 5 pontos de magia ficam armazenados na vítima.

### **REGENERAÇÃO**

**Tempo:** Ver descrição

**Alcance:** Toque

**Duração:** Permanente

**Resistência:** –

O feiticeiro é capaz de regenerar membros perdidos. O mago deve meditar durante 2 semanas para cada membro perdido. O alvo deve permanecer em repouso pelo período.

### **SOCO DE ARSENAL**

**Tempo:** 1 rodada

**Alcance:** O próprio

**Duração:** 1 golpe

**Resistência:** –

Consumindo 1 PV, o feiticeiro pode aplicar um único golpe que causa dano igual a +2d6. O ataque acerta automaticamente, não sendo necessário testar habilidade ou perícia. Além de sofrer danos, a vítima do soco deve ter sucesso em um teste de FOR. Se falhar, será arremessada a uma distância igual a 1 metro para cada ponto de dano sofrido.

### **XÔ**

**Tempo:** Imediato

**Alcance:** 10 m

**Duração:** 3 rodadas

**Resistência:** –

Quando estiver sob ataque de animais ou criaturas com inteligência inferior a 5, o feiticeiro pode conjurar o feitiço gritando a palavra Xô! Para afastá-los por até 3 rodadas. As criaturas sairão correndo, incluindo as que estiverem a serviço do feiticeiro ou aliado.

## **MAGIAS DO 7º CÍRCULO**

### **VOZ DE COMANDO**

**Tempo:** Imediato

**Alcance:** 30 m

**Duração:** Ver descrição

**Resistência:** VON

O feiticeiro dá uma ordem a um mortal e esse a obedece cegamente. O mortal tem o direito a um teste de vontade contra a do feiticeiro (VON vs. VON do feiticeiro).

### **ABSORÇÃO MÍSTICA**

**Tempo:** 1 rodada

**Alcance:** Toque

**Duração:** 1 cena

**Resistência:** –

Envolve o mago com uma esfera de magia capaz de absorver magias. Qualquer feitiço feito no mago será absorvido sem causar dano para a esfera, que se tornará cada vez mais translúcida. A magia absorve um ponto de magia para cada nível do mago.

### **AURA DE PÂNICO**

**Tempo:** 1 rodada

**Alcance:** O próprio

**Duração:** 1 rodada / nível

**Resistência:** –

Esse feitiço cria um campo de medo ao redor do conjurador (20 m de raio), e todos que estiverem na área afetada começam a escutar gritos, vozes e diversos sons estranhos. Qualquer personagem com inteligência maior que 10 deve fazer um teste de VON para suportar o medo. Personagens ou criaturas com inteligência menor que 10 automaticamente fogem do local, por 2d6 rodadas. Ao fugir, o personagem tem 25% de chance de largar o que estiver carregando (lance duas vezes um dado de 10 faces. Os números devem ser pelo menos 2 e 6 respectivamente para passar).

### **FOTOSSÍNTESE**

**Tempo:** 30 min

**Alcance:** Toque

**Duração:** 2d6 dias + 1 por nível

**Resistência:** –

Permite à pessoa enfeitada sobreviver por longos períodos sem comer, apenas utilizando a energia do Sol. Sua pele torna-se levemente esverdeada assim que recebe o feitiço. Cada 1 hora ao Sol equivale a 1 refeição.

### ROCHA CADENTE

Tempo: 3 rodadas

Alcance: 100 m

Duração: Instantânea

Resistência: Agilidade diminui à metade

Faz com que um meteoro caia dos céus sobre a vítima, causando danos de 6d6 em um raio de 3 metros, diminuindo 1d6 para cada 3 metros do impacto. O mago não precisa fazer testes para acertar, mas a vítima tem direito a um teste de reflexo (AGI) para reduzir o dano à metade. Essa magia só não pode ser utilizada em ambientes fechados, pois o conjurador precisa olhar para o céu durante a formulação do feitiço. Se ele puder olhar o céu (janela, por exemplo), ele consegue conjurar o meteoro, fazendo-o cair na estrutura.

### ROMPIMENTO SAGRADO

Tempo: 1 rodada

Alcance: 30 m

Duração: 1 cena

Resistência: VON

Corta a conexão de um clérigo (padre, druida) e sua deidade por um breve período de tempo, ficando incapacitada de realizar milagres caso falhe no teste de Vontade (VON).

## MAGIAS DO 8º CÍRCULO

### ABSORÇÃO DE ALMAS

Tempo: 1 hora

Alcance: Toque

Duração: 1 semana

Resistência: –

O mago é capaz de absorver os resíduos mágicos do corpo de uma pessoa ou criatura morta. O feiticeiro aumenta seus pontos máximos de magia em 1d6+1 durante SETE dias.

### LOCALIZAÇÃO PRECISA DO SER

Tempo: 15 min

Alcance: Ver descrição

Duração: Instantânea

Resistência: –

Passando o dedo de uma mão sobre um mapa e segurando um objeto pessoal da outra pessoa na outra mão, o feiticeiro consegue encontrar a localização exata da pessoa que ele está procurando. A precisão depende da escala do mapa utilizado.

### ESFERA MÍSTICA DE CAPTURA

Tempo: Imediato

Alcance: Toque

Duração: Permanente

Resistência: –

Uma esfera engloba um alvo, reduzindo-o de tamanho, até que a esfera fique com aproximadamente 5 cm de diâmetro. A vítima ficará semiconsciente dentro da esfera, podendo escutar e ver parcialmente o que acontece em seu redor, mas não poderá escapar por nenhum meio. A única maneira de libertar o prisioneiro é quebrando a esfera (30 pontos de "vida"), então a vítima recupera seu tamanho natural enquanto seus pontos de vida são reduzidos a 1.

### MÃOS ESPIRITUAIS

Tempo: Imediato

Alcance: 100 m / nível

Duração: 1 rodada / nível

Resistência: –

Permite ao feiticeiro realizar magias de toque em um alvo distante. As mãos espirituais podem se afastar do feiticeiro até 100 m por nível e possuem um bônus de +15% em sua jogada de ataque. São invulneráveis a armas mágicas com bônus menor que +2 e recebem apenas metade do dano de efeitos e rituais. Além disso, podem tocar em fantasmas, espíritos e entidades espirituais. Caso o ataque com a mão espiritual não atinja na primeira tentativa, a magia armazenada nela (conjurada com sucesso anteriormente) não é perdida, podendo o feiticeiro tentar novamente pela duração do ritual.

### MINIATURA DE MADEIRA

Tempo: 20 min

Alcance: Toque

Duração: Permanente

Resistência: –

A vítima de estar totalmente imóvel durante o ritual, enquanto fica dentro de um círculo feito de pedaços de madeira. Aos poucos, a vítima se desmancha em um monte de serragem no chão. No final do ritual, a vítima será transformada em uma miniatura de madeira de 5 cm em meio à serragem, na mesma pose em que estava.

## MAGIAS DO 9º CÍRCULO

### ANTIGRAVIDADE

**Tempo:** Uma ação

**Alcance:** 50 metros

**Duração:** Cinco rodadas

**Resistência:** –

Este ritual cria uma área de 20 m de raio onde a gravidade não atua. Dentro dessa área, objetos, pessoas e demais materiais não sofrem a influência da gravidade, ficando sem peso nenhum, podendo ser facilmente empurrados ou movidos por qualquer pessoa. Objetos arremessados ou que estejam caindo perdem sua aceleração e peso

### CONJURAR GA-GORIB

**Tempo:** 15 min

**Alcance:** 0 m

**Duração:** 10 min / nível

**Resistência:** –

O Ga-gorib é uma criatura poderosa da crença africana. Ele desafiava os passantes a acertá-lo com pedras, que ricocheteavam e voltavam com mais velocidade para aqueles que o atacaram, matando-os. Quando conjurado, essa criatura ataca todos que estiverem no seu caminho, incluindo o conjurador.

### IMUNIDADE SOBRENATURAL

**Tempo:** 1 hora

**Alcance:** O próprio

**Duração:** Até o nascer do sol

**Resistência:** –

Durante o período descrito, nenhuma criatura sobrenatural pode afetar o feiticeiro diretamente de maneira alguma, incluindo qualquer tipo de ritual.

### PERCEPÇÃO ONISCIENTE

**Tempo:** 1 rodada

**Alcance:** 20 m de raio

**Duração:** 1 cena

**Resistência:** –

O feiticeiro torna sua consciência totalmente expandida com a área ao seu redor, tornando-se literalmente onisciente dentro de uma área de 90 m de raio, sendo capaz de perceber toda e qualquer forma de vida, barulhos, cheiros, movimentos, temperaturas, espíritos, cores, itens, seres sobrenaturais de qualquer espécie que esteja dentro da área de efeito. Não permite leitura da mente ou intenções das criaturas.



# Lista de Magias Divinas ou da Natureza

## ÁGUA EM VINHO (PR)

**Custo: 1 ponto de fé**

Este milagre permite ao sacerdote transformar 1d6 litros de água em vinho de boa qualidade. Custa 1 Ponto de Fé para realizá-lo e sua duração é de 24 horas. Passado este tempo, a bebida voltará a ser novamente água.

## ARMADURA DIVINA (PR)

**Custo: 1 ponto de fé**

Pode-se usar esse milagre para ganhar 2 IP+1 a cada 2 níveis em um alvo determinado. Ou seja, no terceiro nível, o sacerdote ganhará 3 de IP. O milagre tem duração de 1d6 rodadas e não é cumulativo com outras magias de proteção, a não ser itens encantados.

## AURA ENCANTADORA (PR)

**Custo: 1 ponto de fé**

Com ele, uma criatura alvo (humana) dentro de um raio de 3 metros sente-se encantada pelo sacerdote. O alvo pode resistir aos efeitos se passar em um teste de VON contra o CAR ou VON do sacerdote. A Aura encantadora dura 1d10 rodadas. O alvo fica à disposição do sacerdote, concordando com que ele diz e o ajudando no que ele quiser. Entretanto, ordens dadas pelo conjurador em que o alvo irá se machucar ou morrer podem quebrar o encanto, e um novo teste deverá ser feito. Um ataque ao alvo também fará com que o encanto seja desfeito. Aura encantadora não funciona mais de uma vez no mesmo alvo.

## ABENÇOAR (PR/PJ)

**Custo: 1 ponto de fé para cada 6 alvos**

O sacerdote precisa estar a menos de CINCO metros de raio dos alvos do milagre para que ele funcione. Ele abençoa a pessoa que passa a receber +10% em suas jogadas de defesa e recebe um bônus de +1 de IP durante uma cena. O uso do milagre não é cumulativo.

## ABENÇOAR ARMA, ARMADURA OU ESCUDO (PR/PJ)

**Custo: 1 ponto de fé**

Este poder confere um bônus de +1 no IP de armaduras e escudos tocados pelo devoto, além de um bônus de 5% nas jogadas de defesa com estes itens.

Quando utilizado em armas, este milagre confere um bônus de 5% nas jogadas de ataque e +1 nos danos. Estes itens são considerados mágicos enquanto a bênção durar. O efeito deste poder dura 1d6 rodadas.

## ACALMAR ANIMAIS (PR/PJ)

**Custo: 1 ponto de fé para cada 4 alvos**

Este poder permite ao sacerdote acalmar um animal alvo. Animais ferozes têm direito a um teste de VON para negar o efeito. O animal que tinha intenção de atacar não atacará mais, a não ser que seja provocado.

## AFASTAR CRIATURAS (PJ)

**Custo: 1 ponto de fé para cada 3 criaturas**

Incomoda qualquer tipo de criatura (animal ou monstro) num raio de até 3 metros adjacentes ao alvo. Qualquer criatura ou monstro assim mesmo poderá resistir a magia passando num teste de VON contra a VON do sacerdote. Dura por 1d10 rodadas.

## AUMENTO DE ATRIBUTOS (PR/PJ)

**Custo: 2 a 5 pontos de fé**

O sacerdote pode aumentar um atributo físico em 1d6 para cada ponto de fé gasto, com o máximo de 5 pontos de fé. O milagre dura apenas uma rodada ou até que um teste daquele atributo seja feito (se for fora de combate).

## ARMA NATURAL (PJ)

**Custo: 1 ponto de fé**

Esta magia faz brotar do chão uma arma qualquer, à escolha do sacerdote, como espada, machado, lança, arco e flechas etc. feita de madeira, cipó e espinhos muito afiados, dentro de 2 metros de raio. Ela é considerada mágica, e seu dano é de 1d10/2. A arma não pode ser invocada em lugares que não sejam de terra. Ela dura uma cena e pode ser encantada com outras magias, como Abençoar Arma.

## ARMADURA NATURAL (PJ)

**Custo: 1 ponto de fé**

Essa magia é semelhante à anterior, mas em vez de brotarem armas do chão, o sacerdote faz brotar uma série

de cipós e madeira do chão que o protege contra projéteis e ataques físicos, aumentando sua chance de defesa em 60%. O sacerdote consegue conjurar magias, mas não consegue atacar corpo a corpo. Tem duração de 1d3 rodadas e só pode ser conjurada ao redor do sacerdote, em um raio de 1 metro.

## BÊNÇÃO (PR/PJ)

**Custo: 1 ponto de fé**

Com este poder, o sacerdote pode invocar para si mesmo ou outra pessoa alvo a bênção de sua divindade. O alvo ganha um bônus de 5% em suas jogadas de ataque, defesa e em testes de VON durante 1d6 rodadas.

## BÊNÇÃO DE COMBATE (PR/PJ)

**Custo: 1 ponto de fé**

O sacerdote emite um canto, abençoando até 6 personagens por ponto de fé, concedendo a eles um bônus de +5% de ataque em combates por uma cena.

## BARREIRA ESPIRITUAL (PR/PJ)

**Custo: 2 pontos de fé**

Efeito: Fazendo um teste de VON contra a VON do atacante, pode-se usar esse milagre para se defender de UM ataque místico, evitando o dano. Só pode ser usado UMA vez por combate em qualquer alvo por uma cena ou até o alvo ser atingido pelo ataque místico.

## BONS FRUTOS (PJ)

**Custo: 1 ponto de fé**

Este milagre cria 1d6+2 frutos semelhantes a goiabas, com boa aparência e sabor. Cada fruto pode alimentar uma pessoa por três horas, ou curar 1 Ponto de Vida (no máximo OITO PVs). Os frutos se deteriorarão em até 1d3 dias.

## CONJURAR ESPÍRITO ANIMAL (PJ)

**Custo: 2 pontos de fé**

O poder permite ao pajé conjurar um espírito de um animal que ele conheça. Esse espírito possui as mesmas habilidades do animal, e permanece em cena durante 2d6 rodadas ou até ser derrotado. Apenas armas mágicas conseguem atingir o espírito animal. Só é permitido conjurar um espírito animal por milagre.

### **CÂNTICO (PR/PJ)**

#### **Custo: 1 a 2 pontos de fé**

Esta canção faz com que todos os aliados em um raio de 5 metros ganhem um bônus de 5% em todas as jogadas de ataque, defesa e testes de resistência. Já os adversários são penalizados em -5%. O sacerdote precisa cantar por uma rodada inteira para que na próxima aconteça o milagre. Se ele for interrompido nesse período, o efeito não acontece. Com o gasto de DOIS pontos de fé, o efeito é dobrado (10%), mas não o tempo. O efeito dura 1d6 rodadas.

### **CÍRCULO DE SILÊNCIO (PR)**

#### **Custo: 1 ponto de fé**

Este milagre faz com que qualquer tipo de som deixe de existir em um raio de 10 metros a partir do sacerdote. Assim, ninguém consegue lançar feitiços, ou ativar itens caso seja necessária ativação com comando de voz. A duração é de 1d3 rodadas ou enquanto o sacerdote se concentrar.

### **CURA (PR/PJ)**

#### **Custo: variável**

O sacerdote pode utilizar 1 ponto de fé para cada 1d6 Pontos de Vida restaurados em um alvo. É necessário que o sacerdote toque o alvo. Esse milagre não estanca sangramentos.

### **CURA COM PLANTAS (PJ)**

#### **Custo: 1 ponto de fé**

Este milagre permite ao sacerdote estancar ferimentos e cicatrizá-los instantaneamente utilizando uma mistura de ervas ou folhas comuns mastigadas. Além de estancar o sangramento, esse milagre recupera 1d3 Pontos de Vida.

### **CRIAR ÁGUA (PR)**

#### **Custo: 1 ponto de fé**

A partir deste milagre, o sacerdote pode criar uma pequena quantidade de água que brota de suas mãos, apenas o suficiente para encher um copo. A água criada desaparecerá caso não seja consumida em uma hora. Essa água restaura 1d3 Pontos de Vida de quem a consumir.

### **CRIAR ÁGUA BENTA (PR)**

#### **Custo: 1 ponto de fé**

A partir deste milagre, o sacerdote pode converter uma quantidade de um copo de água comum em água benta. A água benta pode ser usada para afugentar

criaturas (deve-se fazer um teste de VON) e para garantir 5% de chance de acerto para quem tomar, durante um período de 2 horas. O efeito na água também dura até 2 horas.

### **DETECTAR O MAL (PR)**

#### **Custo: 1 ponto de fé**

O personagem pode detectar intenções ou emanções malignas em um raio de 5 metros. O sacerdote precisa se concentrar durante uma rodada para executar o milagre. Para verificar a fonte do mal, o sacerdote deve fazer um teste de VON. Os graus de dificuldade são determinados pelo Mestre.

### **DETECTAR DOENÇAS (PR/PJ)**

#### **Custo: 1 ponto de fé**

O sacerdote pode saber se uma criatura está doente e identificar o tipo de doença.

### **DETECTAR VENENO (PR/PJ)**

#### **Custo: 1 ponto de fé**

Este milagre pode salvar a vida de alguém se utilizado a tempo. Com ele, o sacerdote pode verificar se um objeto, alimento ou bebida contém algum veneno. Para saber o tipo exato do veneno, o Mestre pode exigir teste de VON, com modificadores variáveis.

### **DOM DA VERDADE (PR)**

#### **Custo: 1 ponto de fé**

O Dom da Verdade permite ao sacerdote uma resposta verdadeira a UMA pergunta feita ao alvo. No entanto, o personagem interrogado pode EVITAR dizê-la se tiver sucesso em um teste de VON contra a VON do sacerdote.

### **DOM DOS ANIMAIS (PJ)**

#### **Custo: 1 ponto de fé**

Permite ao sacerdote falar com qualquer animal normalmente por 1 hora.

### **ENCORAJAR (PR)**

#### **Custo: 1 ponto de fé**

O sacerdote, ao tocar uma criatura alvo (incluindo ele mesmo), garante um bônus de 20% em qualquer teste de VON. A duração é de 2d6 rodadas.

### **ESTANCAR FERIMENTO (PR)**

#### **Custo: 1 ponto de fé**

O sacerdote pode utilizar este poder para fechar um ferimento específico em uma criatura alvo. Assim, previne-se a

perda gradual de sangue e de Pontos de Vida, e as chances de sobrevivência do alvo aumentam. Este milagre não cura Pontos de Vida, mas pode ser a única chance de manter alguém vivo, caso outros métodos de cura (magias, perícias médicas) não estejam disponíveis.

### **ESTÍMULO (PR)**

#### **Custo: 1 ponto de fé**

Este poder cria uma aura com 5 metros de raio. Todos na área de efeito, incluindo o próprio sacerdote, ganham um bônus de +4 nas jogadas de Iniciativa. A aura dura 1d6 rodadas.

### **ENCANTAR ARMAS (PJ)**

#### **Custo: 1 ponto de fé**

O sacerdote pode encantar uma arma durante 2d6 rodadas, de modo que a arma pode ser considerada uma arma +1 durante este tempo. Múltiplos encantamentos podem ser colocados na arma e se acumulam até +5, mas cada encantamento demora uma rodada para ser feito.

### **ESPIÃO ANIMAL (PJ)**

#### **Custo: 1 ponto de fé**

Com este poder, o pajé pode estabelecer um vínculo com um animal alvo. A partir deste, os sentidos de ambos serão compartilhados e o sacerdote pode fazer sugestões ao animal, como ir por determinada direção, mas não pode mandar atacá-lo sem motivo aparente (sugerir a uma preguiça atacar um humano guerreiro). Qualquer informação captada pelo animal alvo através dos sentidos (sons, imagens, sabores etc.) também será notada pelo sacerdote. Para manter o efeito, o sacerdote deve ficar imóvel, em concentração contínua. Dura enquanto o sacerdote estiver se concentrando, ou se o animal se afastar por mais de 100 m do local onde o sacerdote está.

### **ENTRELAÇAR (PJ)**

#### **Custo: 1 ponto de fé**

Com este poder, todas as plantas de pequeno porte (arbustos, plantas rasteiras, trepadeiras etc.) em uma área de 5 x 5 m<sup>2</sup> entrelaçam-se e se tornam obstáculos, dificultando os movimentos de quem passar pelo local. A velocidade é reduzida à metade e todos os testes envolvendo o atributo AGI são dificultados em um nível. Testes sucessivos de



FR, ataques com armas e objetos similares bastam para atravessar os obstáculos. Entrelaçar dura 1d6 minutos.

### **FOGO FÁTUO (PR/Pj)**

**Custo: 1 ponto de fé**

Com ele, o personagem cria uma aura luminosa de cor azulada ao redor de uma criatura de tamanho humano ou menor. O alvo envolvido pela aura luminosa é visível até 50 m em um ambiente escuro e 25 m se o observador estiver próximo a uma fonte de luz. Dura 1d6 rodadas.

### **HIPNOSE EM MONSTROS (Pj)**

**Custo: 1 ponto de fé**

Este milagre permite ao sacerdote acalmar (hipnotizar) um monstro alvo com direito a um teste de VON. O alvo fica em estado de hipnose, sem atacar ou se mover enquanto o sacerdote se concentra ou até o alvo ser atacado. Depois disso, o monstro volta ao seu estado normal.

### **IMUNIDADE AO FOGO (PR/Pj)**

**Custo: 2 pontos de fé**

Este milagre permite ao conjurador tornar-se imune ao fogo natural ou mágico durante uma rodada para cada nível do sacerdote.

### **LOCALIZAR ANIMAIS/ MONSTROS/ PLANTAS (Pj)**

**Custo: 1 ponto de fé**

O sacerdote pode identificar a localização de um animal, monstro ou planta em um raio de 100 m. Além de revelar-lhe a posição da criatura, este poder fornece algumas informações básicas sobre ela (tamanho, peso etc.). Antes de utilizá-lo, o sacerdote deve determinar uma direção específica na qual deseja iniciar a busca (100 m ao norte, ao sudeste etc.).

### **LOCALIZAR ELEMENTO (Pj/PR)**

**Custo: 1 ponto de fé**

O sacerdote pode identificar a localização de uma fonte de água ou fogo em um raio de 100 metros. Antes de utilizá-lo, o pajé deve determinar uma direção específica na qual deseja iniciar a busca (100 m ao norte, ao sudeste etc.).

### **LUZ (PR)**

**Custo: 1 ponto de fé**

Com este milagre, o sacerdote pode criar uma espécie de pequena esfera de luz mística que pode ser conjurada

sobre um objeto ou sobre uma pessoa. Neste caso, a luz acompanha o alvo até o final de sua duração, que é de UMA cena. A luz ilumina como uma tocha, e não pode ser apagada.

### **METAMORFOSE ANIMAL (Pj)**

**Custo: 1 ponto de fé**

O pajé consegue se transformar em um animal natural mamífero, réptil ou ave (apenas uma metamorfose por dia), assumindo a aparência e atacando da mesma maneira que o animal. Os pontos de vida não mudam, mas o IP é atribuído ao IP do animal e as magias ativas durante a metamorfose permanecem ativas durante o tempo determinado. Nesta situação, o pajé não pode conjurar novas magias pois não consegue falar na língua comum, mas pode se comunicar com outros animais da mesma espécie, inclusive obter ajuda deles nas batalhas. O sacerdote pode ficar nesta forma pelo tempo que quiser, mas só poderá voltar a se transformar depois de 24 horas. Quando o sacerdote volta à forma natural, todos os itens e vestimenta voltam magicamente ao mesmo lugar, e o pajé recupera 1d10 Pontos de Vida.

### **NADAR (PR)**

**Custo: 1 ponto de fé**

O sacerdote pode fazer uma pessoa movimentar-se livremente na água, sem penalidade alguma. Este milagre dura 2d6 rodadas. Nadar é muito empregado por sacerdotes que viajam grandes distâncias através do mar para ajudar naufragos ou vítimas de acidentes na água.

### **NUVEM DE ESPOROS (Pj)**

**Custo: 2 pontos de fé**

Para criar uma Nuvem de Esporos, o sacerdote precisa de um cogumelo comum ou bolor, de qualquer tamanho. Uma nuvem densa com 3×3×3 m<sup>3</sup> de volume será formada. Todos aqueles que estiverem na área de efeito devem fazer um teste de CON enquanto permanecerem dentro da nuvem. Caso falhem, sofrerão crises de tosse e falta de ar por 1d3+1 rodadas. Se a nuvem não tiver se dissipado após esse tempo e o alvo permanecer na nuvem, deverá fazer um novo teste de CON. Durante o efeito, não poderão atacar, defender ou fazer testes envolvendo DES, AGI ou que exijam concentração. A duração da Nuvem de Esporos é de 1d6+1 rodadas.

### **NEBLINA (PR/Pj)**

**Custo: 1 ponto de fé**

O sacerdote é capaz de criar uma neblina densa cujas dimensões são 5×5×5 m<sup>3</sup>. Ela reduz o alcance da visão de todos os que estiverem dentro dela em 3 metros. A neblina se desfaz em 4 rodadas, mas um vento forte pode reduzir o tempo de duração desta em 75%.

### **PRISÃO DO ARBITRIO (PR)**

**Custo: 2 pontos de fé + 1 para cada alvo extra**

Esse milagre permite ao sacerdote aprisionar um alvo que esteja ao alcance de sua visão. O sacerdote precisa ter sucesso em um teste de VON contra a VON do alvo. Cada ponto de fé gasto além dos dois iniciais permitem aprisionar um outro alvo. A duração da paralisia é enquanto o padre estiver concentrado ou se o alvo sofrer algum dano ou empurrão.

### **PALAVRA DE ORDEM (PR)**

**Custo: 2 pontos de fé**

Com ele, uma pessoa obedecerá fielmente a uma ordem dada pelo sacerdote. Esta ordem deve ser expressa em uma única palavra (ande, pare, fuja, corra...). O alvo tentará cumpri-la da melhor forma possível. Ordens que sejam claramente perigosas ao alvo (golpeie-se, morra...) serão ignoradas. A vítima tem direito a fazer um teste de VON contra a VON do sacerdote para não ser influenciada. Obviamente, para a Palavra de Ordem ser eficaz, o sacerdote deve expressar-se em uma língua que o alvo compreenda.

### **PURIFICAR (PR/Pj)**

**Custo: 1 ponto de fé**

Essa boa magia da luz serve para purificar qualquer alimento (água suja em água potável, maçã podre em maçã comum, comida estragada em comida boa).

### **PERSEGUIÇÃO (PR/Pj)**

**Custo: 1 ponto de fé**

Aumenta em 10% os testes de Rastreio, Furtividade e similares do alvo para perseguirem monstros e pessoas. Dura DUAS horas.

### **PASSOS SEM PEGADAS (PR/Pj)**

**Custo: 1 ponto de fé por alvo**

O sacerdote pode andar sem deixar rastros, não importando o tipo de terreno (terra batida, areia, mata fechada



etc.). O efeito dura 1d6× 10 minutos. Contudo, este poder deixa resíduos mágicos, detectáveis por meios adequados (a magia Detecção de Magia, por exemplo). Eles aparecem 1d6× 10 minutos após o sacerdote ter passado pelo local. O sacerdote pode atingir vários alvos com o toque.

### **PELE DE ÁRVORE (PJ)**

#### **Custo: 2 pontos de fé**

Com este encantamento, o sacerdote confere a si ou a outro alvo um bônus de 2 IP durante 1d6 rodadas. A pele do alvo enrijece e assume uma leve textura de madeira, mas não assume as mesmas características. Essa magia é cumulativa, mas deve ser usada de uma vez. Ou seja, se o alvo quiser 6 pontos de IP, deve gastar 6 pontos de fé de uma vez, e não 4 pontos em um turno e 2 em outro.

### **PREVER O CLIMA (PR/PJ)**

#### **Custo: 1 ponto de fé**

Com este milagre, o sacerdote pode tentar prever as condições climáticas para o dia seguinte, tendo êxito em um teste de VON. Em caso de sucesso no teste, a previsão se manifestará de forma sucinta, embora correta (“vai chover amanhã”, “amanhã teremos neve”). Caso o sacerdote falhe no teste de VON, receberá uma informação errada sobre o clima. Seja qual for o resultado nos dados, o sacerdote sempre acreditará na eficácia de suas previsões, e se sentirá ofendido com qualquer um que a coloque em dúvida.

### **RECUPERAR ÚLTIMA IMAGEM (PR/PJ)**

#### **Custo: 1 ponto de fé**

Com este milagre, o sacerdote pode saber a última imagem vista por uma criatura antes de morrer, se tocar nos olhos do cadáver. Custa 1 Ponto de Fé para realizá-lo. Também funciona em animais.

### **RESISTÊNCIA (PR/PJ)**

#### **Custo: 1 ponto de fé**

Este milagre aumenta em 10% os testes de CON do alvo para resistir a ataques baseados em qualquer elemento.

### **RETARDAR ENVENENAMENTO (PJ)**

#### **Custo: 1 ponto de fé**

Este poder serve para atrasar o efeito do veneno em 1d6× 5 minutos. Durante

este tempo, deve-se encontrar os meios necessários para cessar completamente o envenenamento da pessoa ou criatura em questão. Este poder é inútil caso o veneno tenha atingido seu pleno efeito.

### **RAJADA DE AREIA (PR/PJ)**

#### **Custo: 1 ponto de fé**

O sacerdote conjura uma pequena rajada de areia que atinge os olhos do seu oponente. A Rajada de Areia não causa dano, mas obriga o alvo a fazer um teste de CON ou então ficará cego por 1d6 rodadas. Não permite esquivar.

### **SANTUÁRIO (PR)**

#### **Custo: 1 ponto de fé**

Ao ser tocada pelo sacerdote, a criatura alvo é envolta por uma aura invisível durante 1d6 rodadas. Quando esta for atacada, o atacante deve fazer um teste de VON contra a VON do sacerdote. Se for bem-sucedido, pode atacar normalmente. Caso falhe, o golpe falhará automaticamente. Se o atacante puder fazer mais de um ataque por turno, nenhum deles funcionará. Infelizmente, este milagre mostrou-se ineficaz para proteger o alvo contra ataques à distância (com arcos, bestas etc.).

A aura protetora será quebrada caso o alvo faça algum tipo de ataque ou utilize mágicas que visem os oponentes, sejam elas ofensivas ou não. Se ele usar outros tipos de feitiços (mágicas de cura, por exemplo), o Santuário continuará ativo.

### **SONO LEVE (PR/PJ)**

#### **Custo: 1 ponto de fé**

Este poder simples permite ao sacerdote colocar uma criatura alvo em sono tocando-a e fazendo uma prece para sua divindade. Este poder só funciona se o alvo assim quiser. Criaturas relutantes tornam-se imunes ao Sono. O efeito deste poder dura UMA hora. Ao acordar, o alvo estará plenamente descansado, como se tivesse dormido oito horas. Seus Pontos de Vida, Pontos de Magia e Pontos de Fé serão devidamente recuperados, e qualquer Poder Concedido pode ser utilizado novamente. O sacerdote não pode ser o alvo da magia. Para ser utilizado. Uma pessoa não pode ser alvo deste poder mais de uma vez durante o mesmo dia.

### **SENSO DE DIREÇÃO (PR/PJ)**

#### **Custo: 1 ponto de fé**

Este milagre permite ao sacerdote saber instintivamente a direção do Norte.

### **TRANSFERIR VIDA (PR)**

#### **Custo: 5 pontos de fé**

Este é um milagre muito poderoso entre os padres. Com ele, o sacerdote pode transferir parte da sua vida para um corpo que esteja morto há pelo menos 24 horas. Entretanto nem sempre esse milagre funciona pois com ele o espírito não é forçado a voltar ao corpo. A quantidade de vida transferida deve ser suficiente para que o morto retorne à vida com pelo menos 1 PV. O sacerdote que invocou este milagre perde permanentemente metade da quantidade de Pontos de Vida transferida. O uso deste milagre deve ser feito com a permissão do Mestre.

### **VIGOR (PR/PJ)**

#### **Custo: 1 ponto de fé**

Este poder é muito valioso em campanhas longas ou em qualquer situação que envolva grande esforço físico. Ela possibilita ao alvo realizar atividades extenuantes pelo dobro do tempo normal sem ficar cansado. Por exemplo, se uma pessoa consegue caminhar normalmente por duas horas seguidas, ela pode fazê-lo por quatro horas até mostrar sinais de cansaço. Ele também pode prender a respiração por CON minutos, em vez de CON/2.

### **VAPORES MEDICINAIS (PJ)**

#### **Custo: 1 ponto de fé**

Para realizar este milagre, o sacerdote precisa colocar as suas mãos em um recipiente com água (pelo menos DOIS litros). Desta forma, a água contida começará a emanar uma espécie de vapor, cujo volume é capaz de preencher um aposento comum e cuja temperatura é determinada pelo sacerdote. As pessoas próximas ao vapor terão seus ferimentos curados mais rapidamente. Elas precisariam dormir 12 horas para recuperarem 1 PV com descanso, em vez de um dia completo. A duração dos vapores é de uma hora. Este milagre também é útil se combinado com curas mágicas ou perícias médicas. O personagem ganha +2 PVs quando for tratado com estes métodos de cura em um ambiente tomado pelos Vapores Medicinais.



# Fichas dos personagens jogáveis

---

# Ubiratã

Classe do personagem: **Guerreiro**  
Etnia: **Ameríndio** Idioma: **Pt/Tupi**

Religião: **Politeísta**  
Peso: **85kg** Idade: **28** Altura: **1,75m**

P.V.: **15** /I.P.:  
Pontos de Magia ou Fé:

Nível: **1**

## Atributos

	Inicial	Mod.	Teste
FOR	17	+2	68
CONS	14	0	56
DES	11	0	44
AGI	17	+2	68
INT	10	0	40
VON	10	0	40
PER	12	0	48
CAR	10	0	40

## Aprimoramentos

	Custo
Redução de dano	2
Especialização (tacape/borduna)	1
Arma mágica	1

## Perícias

	Inicial	Mod.	Teste
Idioma Português	10	-	10
Dialeto Tupi	30	-	30
Luta indígena [ATQ]	40	AGI	57
Desarme	50	-	-
Borduna [ATQ]	35	DES	46
Borduna [DEF]	35	DES	46
Lança [ATQ]	35	DES	46
Esquiva	40	AGI	57
Natação	20	AGI	37
Sobrevivência Floresta	15	PER	27



*Ubiratã é o guerreiro mais forte da sua aldeia, que fica um pouco mais adentro do Espírito Santo. Sua gente não tinha desavenças com os colonizadores, pois viam neles uma ajuda na luta contra a tribo dos botocudos, que viviam mais ao norte, e frequentemente atacavam aldeias próximas. Por ser um grande guerreiro, o cacique de sua tribo enviou-o para auxiliar os colonizadores no resgate de Maracajaguaçu, que estava cercado por inimigos mais ao Sul.*



# Ekon

Classe do personagem: **Guerreiro**  
Etnia: **Africano** Idioma: **Português**

Religião: **Católica**  
Peso: **90kg** Idade: **30** Altura: **1,83m**

P.V.: **15** / I.P.:  
Pontos de Magia ou Fé:

Nível: **1**



*Ekon nasceu em terras de Porto Seguro por volta de 1520. Seu pai é desconhecido, e sua mãe fez o possível para escondê-lo de seus donos. Quando ainda era novo, foi descoberto escondido na mata e forçado a trabalhar na nova plantação de cana-de-açúcar. Ekon é de poucas palavras e fez poucos amigos, sempre tentando fazer o possível para não chamar a atenção para si. Por este motivo, foi nomeado capitão do mato, tarefa pouco prestigiada tanto entre escravos quanto colonos. Certo dia, quando foi atrás de um escravo fugitivo, aproveitou a oportunidade e fugiu para nunca mais voltar. Como passou sua infância sendo cuidado no meio da mata, conseguiu sobreviver e chegar ao Espírito Santo. Um padre o acolheu e desde então ele vive como um dos poucos negros que não são escravos.*

## Atributos

	Inicial	Mod.	Teste
FOR	17	+2	68
CONS	15	+1	60
DES	13	0	52
AGI	12	0	48
INT	10	0	40
VON	13	0	52
PER	12	0	48
CAR	9	0	36

## Aprimoramentos

	Custo
Resistência à dor	2
Saúde de ferro	1
Redução de dano	1

## Perícias

	Inicial	Mod.	Teste
Idioma Português	30	-	30
Dialeto Africano	10	-	10
Machado [ATQ]	40	DES	53
Machado [DEF]	30	DES	43
Intimidação	25	VON	38
Capoeira	40	AGI	52
Luta às cegas	25	PER	37
Desarme	40	-	-
Esquiva	40	AGI	52
Imobilizar	20	-	-
Natação	20	-	20
Facão [ATQ]	30	DES	43

# Kauã

Classe do personagem: **Caçador**  
Etnia: **Ameríndio** Idioma: **Pt/Tupi**

Religião: **Politeísta**  
Peso: **72kg** Idade: **28** Altura: **1,69m**

P.V.: **12** / I.P.:  
Pontos de Magia ou Fé: **Nível: 1**

## Atributos

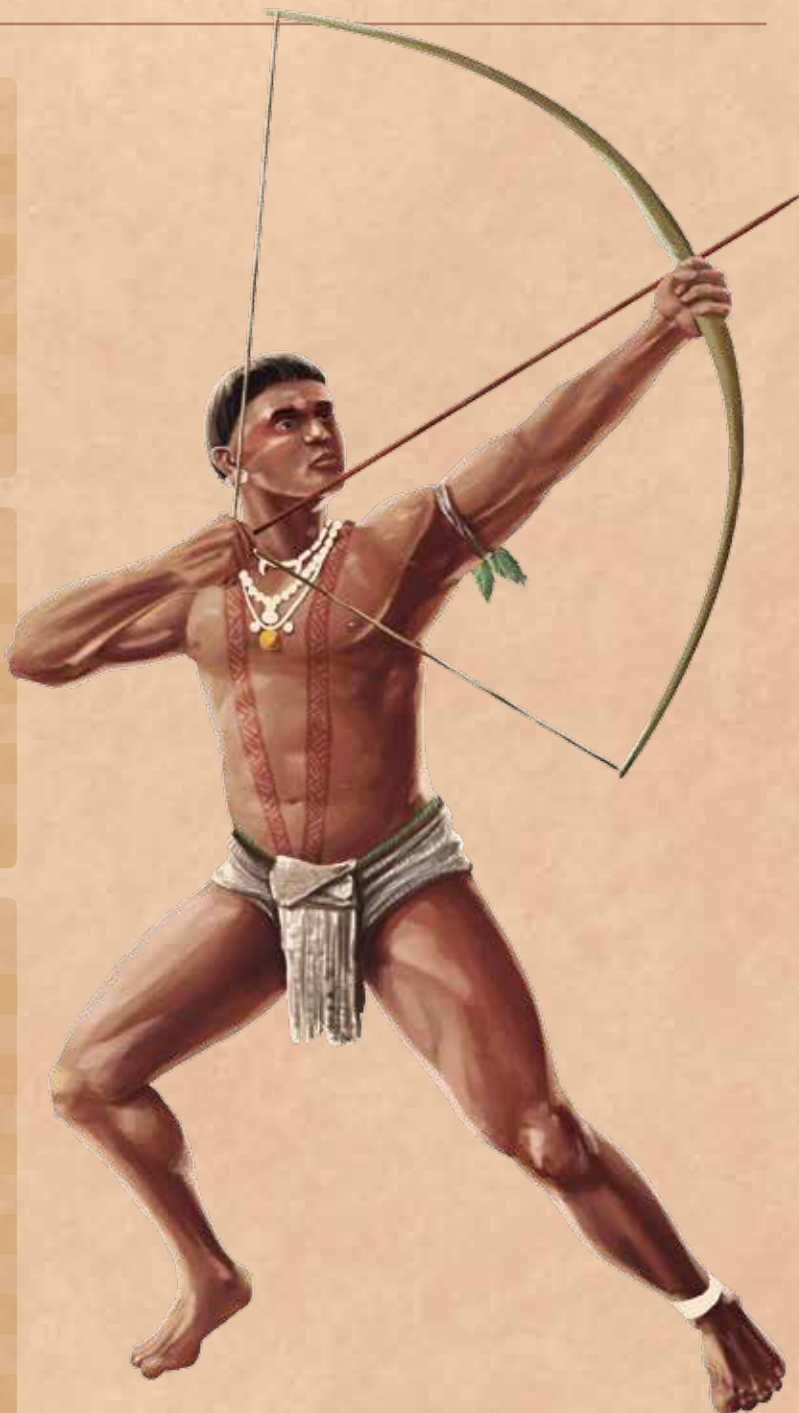
	Inicial	Mod.	Teste
FOR	11	0	44
CONS	11	0	44
DES	17	+2	68
AGI	15	+1	60
INT	10	0	40
VON	12	0	48
PER	15	+1	60
CAR	10	0	40

## Aprimoramentos

	Custo
Presença invisível	2
Sentidos aguçados (audição)	1
Caçador de criaturas (Mapiguari)	1

## Perícias

	Inicial	Mod.	Teste
Idioma Português	15	-	15
Dialeto Tupi	30	-	30
Fabricar armas (carpinteiro)	25	-	25
Furtividade	30	AGI	45
Imitar sons	20	PER	35
Arco e flecha	40	DES	57
Faca [ATQ]	20	DES	37
Caça	30	PER	45
Seguir trilhas	30	PER	45
Senso de Orientação	20	PER	35
Sobrevivência na Floresta	30	PER	45
Natação	20	AGI	35
Esquiva	20	AGI	35



*Kauã é um excelente caçador na sua tribo. Aliou-se aos colonizadores para conseguir vingança contra o povo botocudo, que dizimou quase que totalmente sua aldeia em um ataque surpresa. Muito ferido após essa batalha, o índio buscou auxílio do povo branco que estava no litoral, na esperança de unir forças contra os temidos botocudos. Ele estava aprendendo a língua portuguesa graças ao padre jesuíta que vivia em sua tribo e que também não foi poupado da ira dos botocudos.*

# Louis Belmont

Classe do personagem: **Pirata (ladrão)**  
Etnia: **Europeu** Idioma: **Pt/ Francês**

Religião: **Católica**  
Peso: **72kg** Idade: **30** Altura: **1,71m**

P.V.: **10** / I.P.:  
Pontos de Magia ou Fé:

Nível: **1**



*Belmont era um corsário francês que foi capturado e forçado a trabalhar nas entradas, junto com João Amaral. Com o tempo, ganhou a confiança deste e abandonou a vida de pilhagens. Entretanto, Louis nunca abandonou seu temperamento calado, meio sombrio. O último teste de confiança que foi dado a Louis foi o de ajudar no resgate do chefe indígena Maracajaguaçu.*

*Louis é capaz de se aproximar de algumas criaturas na mata sem ser notado, e rapidamente atacar com um golpe fulminante a presa, o que já ajudou a salvar a pele do seu companheiro de caçadas João Amaral.*

## Atributos

	Inicial	Mod.	Teste
FOR	10	0	40
CONS	10	0	40
DES	17	+2	68
AGI	18	+2	72
INT	10	0	40
VON	9	0	36
PER	15	+1	60
CAR	12	0	48

## Aprimoramentos

	Custo
Ataque aprimorado	1
Noção exata do tempo	1
Ambidestria	2

## Perícias

	Inicial	Mod.	Teste
Francês	30	-	-
Português	15	-	-
Rapieira [ATQ]	40	DES	57
Adaga [ATQ]	40	DES	57
Avaliação de objetos	20	PER	35
Furtividade	40	AGI	58
Navegação	15	INT	25
Barganha	25	CAR	37
Sobrevivência (mar)	30	PER	45
Furtar	20	DES	37
Natação	30	AGI	48
Esquiva	40	AGI	58
Esconder-se de balas	15	AGI	33



# Rasul

Classe do personagem: **Assassino**  
Etnia: **Africano** Idioma: **Português**

Religião: **Nenhuma**  
Peso: **60kg** Idade: **23** Altura: **1,73m**

P.V.: **11** / I.P.:  
Pontos de Magia ou Fé: **Nível: 1**

## Atributos

	Inicial	Mod.	Teste
FOR	10	0	40
CONS	10	0	40
DES	17	+2	68
AGI	15	+1	60
INT	10	0	40
VON	11	0	44
PER	15	+1	60
CAR	13	0	52

## Aprimoramentos

	Custo
Presença invisível	2
Sono Leve	2

## Perícias

	Inicial	Mod.	Teste
Idioma Português	30	-	30
Furtar	25	DES	42
Lábia	30	CAR	43
Camuflagem	30	PER	45
Furtividade	30	DES	47
Manuseio de trancas	25	DES	42
Esquiva	40	AGI	55
Lutar com duas armas	50	-	-
Adaga [ATQ]	30	DES	47



Rasul é nascido no Brasil (em Porto Seguro) de pais escravos vindos do Congo, e desde pequeno sempre conseguia arranjar um jeito de fugir de seu cativeiro para se aventurar na mata. Algumas vezes era capaz de observar criaturas estranhas a certa distância, sem ser notado. Vivia apenas com sua mãe, que foi separada do marido quando foi raptada. No dia em que viu sua mãe ser assassinada por outro escravo que tentou estupra-la na mata, Rasul esperou a noite cair, entrou sorrateiramente na tenda onde dormia o assassino de sua mãe e matou-o, sem que ninguém ouvisse qualquer barulho. Rasul então fugiu e chegou ao Espírito Santo, onde infiltrou-se em uma pequena igreja a fim de pegar algum alimento. Foi pego em flagrante pelo padre da igreja, que o perdoou e até hoje tenta ensinar as doutrinas cristãs, em vão.

# Tafari

Classe do personagem: **Xamã (feiticeiro)**  
Etnia: **Africano** Idioma: **Pt/ Nigeriano**

Religião: **Animismo**  
Peso: **65kg** Idade: **26** Altura: **1,69m**

P.V.: **10** / I.P.:  
Pontos de Magia ou Fé:

Nível: **1**



*Tafari nasceu em Nigéria e pertencia à tribo Iorubá. Ela foi capturada à força e trazida para a nova terra, onde continuava praticando seus rituais em segredo. Seu pai também foi trazido, mas se separaram quando chegaram ao Brasil. Todos em sua volta ficavam incomodados com sua presença, e alguns diziam que dela emanava uma sensação estranha (o que não sabiam que essa energia era mágica). Ninguém mais tinha coragem de manter contato com Tafari, pois ficavam doentes e com chagas na pele. Seu senhor de engenho não quis matá-la apenas pelo medo do que aconteceria com suas terras. Sendo assim, ela foi abandonada na floresta, à mercê das bestas que lá viviam. Vagou contando com sua magia para sobreviver, e chegou quase sem vida ao Espírito Santo, onde conheceu Ekon e foi cuidada em segredo por este. Sua crença atribui características pessoais e humanas antropomórficas a elementos da natureza como o mar, a floresta, o céu etc. Tafari segue a divindade Obaluaê, ancestral ligado à cura, doença e morte.*

## Atributos

	Inicial	Mod.	Teste
FOR	9	0	36
CONS	10	0	40
DES	12	0	48
AGI	12	0	48
INT	16	+1	64
VON	17	+2	68
PER	12	0	48
CAR	13	0	52

## Aprimoramentos

	Custo
Recuperação mágica acelerada	2
Olhar da verdade	2

## Perícias

	Inicial	Mod.	Teste
Idioma Português	30	–	30
Dialeto Africano	20	–	10
Dialeto Tupi	15	–	40
Culinária	25	PER	37
Esquiva	25	AGI	37
Concitração	30	VON	47
Adaga [ATQ]	30	DES	42
Arremessar	30	DES	42
Sobrevivência Floresta	25	PER	37
Esquiva	30	AGI	42
Cultura Africana	20	INT	36
Empatia	15	CAR	28
Manuseio de veneno	25	INT	41
Mitos e Lendas	20	INT	36

# Abaeté

Classe do personagem: **Pajé (druida)**  
Etnia: **Ameríndio** Idioma: **Pt/ Tupi**

Religião: **Politeísta**  
Peso: **76kg** Idade: **40** Altura: **1,70m**

P.V.: **11** / I.P.:  
Pontos de Magia ou Fé: **Nível: 1**

## Atributos

	Inicial	Mod.	Teste
FOR	10	0	40
CONS	12	0	48
DES	14	0	56
AGI	10	0	40
INT	15	+1	60
VON	17	+2	68
PER	10	0	40
CAR	13	0	52

## Aprimoramentos

	Custo
Sacerdote da natureza	1
Preces rápidas	2
Empatia com animais	1


## Perícias

	Inicial	Mod.	Teste
Idioma Português	15	-	15
Dialeto Tupi	30	-	30
Macro-Jê (botocudo)	15	-	15
Pacificar animais	35	-	35
Borduna [ATQ]	35	-	35
Borduna DEF	25	-	25
Artesanato Cerâmica	25	-	25
Mitos e Lendas	25	INT	40
Cultura Indígena	30	INT	45
Venefício (ervas e plantas)	30	INT	45
Venefício (manuseio de veneno)	30	INT	45
Ervas e plantas remédio	40	-	40
Herbalismo	30	INT	45
Esquiva	25	AGI	35
Natação	20	AGI	30
Concentração	25	VON	42
Zarabatana	40	DES	54



*Abaeté é um grande curandeiro da mesma tribo do guerreiro Ubiratã. Prontificou-se de ajudar no resgate de Maracajaguaçu. Com isso, ele poderia estudar o que estava acontecendo com as florestas do monte que hoje é conhecido como Mestre Álvaro, pois ouvia relatos de alguns caçadores que diziam que o lugar estava habitado por estranhas criaturas nunca vistas antes naquelas regiões. Abaeté acredita que alguém ou alguma coisa está alterando o equilíbrio das florestas, e ele sente que é um dos únicos que pode ajudar a reestabelecer esse equilíbrio.*





# Fichas dos PdM's (Personagens do Mestre)

---

## ALIADOS

VASCO FERNANDES						PV 14	IP 3
FOR	DES	AGI	INT	PER	CON	VON	CAR
16	12	16	18	17	12	12	12

PERÍCIAS			
Interrogatório	35%	Esquiva	50%
Arremessar facas e objetos	40%	Espada	75% / 55%
Avaliação de objetos	35%	Idiomas [tupi]	25%
Conhecimentos culturais		Liderança	60%
[cultura indígena]	20%	Navegação	50%
Esconder-se de balas	35%	senso de orientação	60%

**Aprimoramentos:** Influência, Sono leve, Prontidão, Fama, Patrono.

BELCHIOR						PV 18	IP 4
FOR	DES	AGI	INT	PER	CON	VON	CAR
2	16	12	15	12	17	14	10

PERÍCIAS			
Espada	75% / 50%	Medicina	
Rastreo [selva]	35%	[Primeiros socorros]	35%
Interrogatório	40%	Esquiva	60%
		Esconder-se de balas	40%

**Aprimoramentos:** Senso de direção, Saúde de ferro, olhar da verdade.

PE. JOSÉ DE ANCHIETA						PV 10	IP 3
FOR	DES	AGI	INT	PER	CON	VON	CAR
8	10	10	18	16	12	20	19

PERÍCIAS			
Conhecimentos culturais		Manipulação	
[Cultura indígena]	32%	[Empatia]	46%
[Rezas e Simpatias]	53%	Ler e Escrever	43%
[Mitos e Lendas]	26%	Medicina	
Idiomas		[Ervas e plantas remédios]	27%
[Latim]	28%	[Medicina Cristã]	34%
[Português]	27%	[Primeiros Socorros]	36%
[Tupi/guarani]	24%	Teologia [Cristianismo]	45%
		Esquiva	35%

**Aprimoramentos:** Clero 1, Alma pura 2, Influência Igreja 1, Pontos de Fé 3, Senso de Direção 1.

**Milagres:** Afastar Mortos Vivos, Ativação de Itens Mágicos Benção, Aumento Milagroso de Atributos, Controlar Mortos Vivos, Cura, Criação de Água Benta, Encantar.

BRAS LOURENÇO						PV 10	IP 1
FOR	DES	AGI	INT	PER	CON	VON	CAR
8	10	10	16	16	13	19	20

PERÍCIAS			
Conhecimentos culturais		Medicina	
[Cultura indígena]	15%	[Ervas e plantas remédios]	27%
[Mitos e Lendas]	26%	Medicina Cristã]	34%
Idiomas		[Primeiros Socorros]	36%
[Latim]	28%	Ler e Escrever	43%
[Português]	27%	Teologia [Cristianismo]	45%
[Tupi/guarani]	24%	Esquiva	35%
		Avaliação de objetos	45%

**Aprimoramentos:** Anjo da guarda, Pontos de fé, Alma Pura.

MARACAJAGUAÇU						PV 12	IP 2
FOR	DES	AGI	INT	PER	CON	VON	CAR
14	18	18	14	16	11	14	12

PERÍCIAS			
Armas de fogo ou de longo alcance [arco]	75%	Conhecimentos culturais	
Liderança	30%	[Cultura indígena]	35%
Esquiva	50%	Senso de orientação	40%
Imitar sons	30%	Caça e pesca	40%
		Seguir trilhas	40%

**Aprimoramentos:** Itens mágicos, Prontidão, Senso de direção.



## INIMIGOS HUMANOS

ÍNDIOS TAMOIOS						PV 15	IP 1
FOR	DES	AGI	INT	PER	CON	VON	CAR
16	14	14	10	14	14	14	9

**Ataques:** Arcos, Tacapes, zarabatanas, luta indígena.

PIRATAS EUROPEUS						PV 13	IP 1
FOR	DES	AGI	INT	PER	CON	VON	CAR
12	14	17	12	12	14	12	8

**Ataques:** Espadas, briga.

CAPANGA DE BABATUNDE						PV 17	IP 2
FOR	DES	AGI	INT	PER	CON	VON	CAR
18	16	12	8	12	17	13	8

**Ataques:** Capoeira, faca, tacape.

BABATUNDE						PV 12	IP 4
FOR	DES	AGI	INT	PER	CON	VON	CAR
10	17	10	17	13	14	17	12

**Ataques:** Magias até o 9º círculo considerando Pontos de magia 12, Adaga, bastão.

BOTOCUDOS						PV 15	IP 1
FOR	DES	AGI	INT	PER	CON	VON	CAR
14	12	13	12	16	16	12	9

**Ataques:** Arcos, Tacapes, zarabatanas, luta indígena.





## CRIATURAS SOBRENATURAIS

DEMÔNIO D'ÁGUA						PV 11	IP 0
FOR	DES	AGI	INT	PER	CON	VON	CAR
10	12	17	12	14	12	12	12

**Ataques:** Lança – 40% Dano 1d6-2 | Garras – 45% Dano: 1d6-3.

MAPINGUARIS						PV 17	IP 2
FOR	DES	AGI	INT	PER	CON	VON	CAR
17	13	10	8	12	17	14	10

**Ataques:** 2 ataques com garras – 45% Dano 1d6;  
Clube (tacape): 45% Dano 1d6+3.

SACIS						PV 11	IP 1
FOR	DES	AGI	INT	PER	CON	VON	CAR
10	16	17	14	14	13	10	8

**Ataques:** Lança – 45% Dano 1d6+2.



LOBISOMENS						PV 17	IP 3
FOR	DES	AGI	INT	PER	CON	VON	CAR
18	10	20	4	20	16	13	1

**Ataques:** Garras (2x) 70% Dano 1d6 | Mordida 75% Dano 1d10+2.

QUIBUNGO						PV 24	IP 2
FOR	DES	AGI	INT	PER	CON	VON	CAR
24	7	10	10	7	24	4	4

**Ataque:** Garras (1x) 70% Dano 2d6+4.

MULA SEM CABEÇA						PV 29	IP 3
FOR	DES	AGI	INT	PER	CON	VON	CAR
26	1	15	8	11	32	13	1

**Ataques:** Cascos (2x) 65 Dano 2d6-1  
Labareda de chamas – 65% Dano 2d6.

*OBS: A Labareda de Fogo causa 2d6 de dano (é permitido teste de CON para reduzir o dano à metade).*

## CRIATURAS NATURAIS

ONÇA PINTADA						PV 18	IP 2
FOR	DES	AGI	INT	PER	CON	VON	CAR
16	5	22	4	26	20	5	3

**Ataques:** 2 Garras – 45% Dano 1d6+4 | Mordida de 40% Dano 1d6+4.

CACHORRO DO MATO						PV 8	IP 0
FOR	DES	AGI	INT	PER	CON	VON	CAR
7	2	13	4	25	10	5	2

**Ataques:** Mordida – 60% Dano 1d6.

JACARÉ-AÇU						PV 20	IP 4
FOR	DES	AGI	INT	PER	CON	VON	CAR
25	2	15	4	15	23	4	0

**Ataques:** Mordida – 60% Dano 1d6+3 | Cauda – 65% Dano: 1d6+2.

MÃO-PELADA (GUAXININ)						PV 5	IP 0
FOR	DES	AGI	INT	PER	CON	VON	CAR
4	2	17	1	15	6	2	4

**Ataques:** Mordida – 60% Dano 1d6-1.

LOBO-GUARÁ						PV 10	IP 0
FOR	DES	AGI	INT	PER	CON	VON	CAR
8	5	15	4	25	12	4	2

**Ataques:** Mordida – 62% 1d6-1.

TATU CANASTRA						PV 10	IP 4
FOR	DES	AGI	INT	PER	CON	VON	CAR
6	2	12	3	15	15	2	3

**Ataques:** Mordida: 60% Dano 1d6-1.

JIBÓIA						PV 11	IP 4
FOR	DES	AGI	INT	PER	CON	VON	CAR
13	0	12	2	16	10	2	0

**Ataques:** Construção – 62% Dano 1d6-3 por rodada.

JAGUATIRICA						PV 15	IP 1
FOR	DES	AGI	INT	PER	CON	VON	CAR
16	5	16	4	25	15	5	2

**Ataques:** Garras – 65% Dano 1d6+1 | Mordida – 60% Dano 1d6.

JACARÉ						PV 22	IP 5
FOR	DES	AGI	INT	PER	CON	VON	CAR
22	2	10	2	15	23	4	1

**Ataques:** Mordida – 50% Dano 1d6+1 | Cauda – 55% Dano 1d6.

SUCURI						PV 22	IP 4
FOR	DES	AGI	INT	PER	CON	VON	CAR
25	0	10	2	16	20	3	0

**Ataques:** Garras – 65% Dano 1d6+1 | Mordida – 60% Dano 1d6.

PORCO-DO-MATO (CAITITU)						PV 13	IP 1
FOR	DES	AGI	INT	PER	CON	VON	CAR
10	2	12	3	15	16	4	3

**Ataques:** Presas – 62% Dano 1d6.







**BRASIL COLONIAL:  
AVENTURAS CAPIXABAS  
UTILIZA O SISTEMA DE  
REGRAS DAEMON**

Realizado com recurso do  
**Funcultura**

**GOVERNO DO ESTADO  
DO ESPÍRITO SANTO**  
*Secretaria da Cultura*

