

Tagmar Daemon

Adaptação de Tagmar para o Sistema Daemon: Bruno “Siamo Onurb” Omais, Bruno “Lobo” Silva, Daniel “Talude” Paes, Luiz Leandro “Gandolfo” Gomes;

Revisão e Organização: Luiz Leandro “Gandolfo” Gomes;

Autores Originais de Tagmar: Marcelo Rodrigues, Ygor Moraes Esteves da Silva, Julio Augusto Cezar Junior e Leonardo Nahoum Pache de Faria;

Autores de Tagmar 2: <http://br.groups.yahoo.com/group/Tagmar2/>

Autores Originais do Sistema Daemon: Marcelo Del Debbio e Norson Botrel;

Capa: Jorge Dukenko

Ilustrações Internas: Eliane Bettocchi Godinho, Jorge Dukenko, Luiz Berbert;

Coordenação do projeto Tagmar 2: Marcelo Rodrigues, Mauro Draco, Diego Guinâncio, Alex Menezes Ladeiras;

Coordenação do projeto Tagmar Daemon: Daniel “Talude” Paes, Luiz Leandro “Gandolfo” Gomes, Marcelo Rodrigues;

Consultoria ao cenário: Marcelo Rodrigues;

Agradecimentos dos autores da adaptação:

- Aos nossos pais, por todo o apoio.
- Ao Marcelo Del Debbio, por criar e liberar o sistema Daemon, e por dar a maior força ao projeto.
- Ao Marcelo Rodrigues, pelo Tagmar 2, e pelas dicas e respostas sobre esse cenário maravilhoso.
 - Ao Diego Guinancio e ao Renato Curty, do projeto Tagmar 2, pelas dicas e toques.
- Ao www.daemon.com.br, www.rederpg.com.br e www.tagmar2.com.br, pela divulgação e apoio.
 - Ao pessoal da comunidade Tagmar Daemon no orkut.
- Aos desenhistas do Tagmar 2, pelas figuras maravilhosas que acompanham este livro.
 - A todos que, de uma forma ou de outra, influenciaram a conclusão desta obra.

E-mails dos autores: leandro_gandolfo@hotmail.com (Gandolfo), talouko@ig.com.br (Talude), brunno.silva@yahoo.com.br (Lobo), siamo_siamo@hotmail.com (Siamo Onurb).

Visite nossas Homepages: www.daemon.com.br, www.tagmar2.com.br.

Licenciamento do Tagmar 2.0

Este livro foi adaptado do livro “Tagmar – RPG de Aventura Medieval” © 1991 de autoria de Marcelo Rodrigues, Ygor Moraes Esteves da Silva, Julio Augusto Cezar Junior e Leonardo Nahoum Pache de Faria; e está licenciada de acordo as seguintes condições:

Atribuição-Uso Não-Comercial-Compatilhamento pela mesma licença 2.0 Brasil

Você pode:

- Copiar, distribuir, exibir e executar a obra.
- Criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:



Atribuição. Você deve dar crédito ao autor original.



Uso Não-Comercial. Você não pode utilizar esta obra com finalidades comerciais.



Compatilhamento pela mesma Licença. Se você alterar, transformar, ou criar outra obra com base nesta, você somente poderá distribuir a obra resultante sob uma licença idêntica a esta.

Para cada novo uso ou distribuição, você deve deixar claro para outros os termos da licença desta obra.

Qualquer uma destas condições podem ser renunciadas, desde que Você obtenha permissão do autor.

Este licenciamento segue um padrão obra aberta e está registrado pela seguinte licença da Creative Commons: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/br/> com validade legal no Brasil e por muitos outros países.

Licenciamento do Sistema Daemon

O Sistema Daemon não possui nenhuma forma de licenciamento formal. A editora Daemon dispõe o sistema Daemon para ser utilizado em quaisquer obras de RPG, comerciais ou não, desde que citadas as fontes originais.

Esteja Atento!

Colocaremos constantemente nos sites do Tagmar 2 e do Sistema Daemon, novas regras, netbooks, atualizações, erratas e outros materiais de complemento a esse livro. Acesse: www.tagmar2.com.br e www.daemon.com.br!

Tagmar Daemon

Quando foi lançado, em 1991, Tagmar iniciaria uma história de sucesso e polêmica. Carregando a pomposa alcunha de primeiro RPG Brasileiro o jogo cativou uma legião de fãs, que por não serem muitos tampouco assíduos acabaram por elevar Tagmar a um status de “cult”, enquanto “especialistas” no assunto o classificavam como “cópia de D&D”. Talvez por emprestar o tema (fantasia medieval) e alguns conceitos do primeiro RPG do mundo essa classificação não seja tão maldosa – mas Tagmar era muito mais do que isso. E pensando bem, qual RPG de fantasia medieval não se inspirou em D&D?

Só pela iniciativa pioneira e audaciosa (se hoje em dia o RPG é pouco conhecido, imaginem em 1991!), Tagmar já merecia o respeito que detém. Além disso o cenário carregava uma série de elementos inovadores e uma ambientação rica, porém pouco explorada. O sistema – como era moda nesses idos tempos – era um pouco complicado e dependente de tabelas, entretanto funcionava muito bem, e teve alguns de seus elementos, inclusive, tomados emprestados para outros sistemas que viriam a surgir (ou ninguém percebeu a semelhança entre Pontos Heróicos e Energia Heróica?).

Com essas qualidades e defeitos Tagmar sobreviveu por um longo tempo como um ótimo RPG. Mas os anos se passaram, novos jogos chegaram, as tendências mudaram, e o jogo acabou por cair num relativo esquecimento. Nenhuma edição revisada foi lançada até que há pouco tempo, repetindo os gestos do passado, os autores tomaram uma iniciativa inovadora e uma decisão histórica.

Em 2004 com o advento (e sucesso) da licença D20 e a crescente qualidade dos cenários e sistemas de RPG gratuitos que circulavam pela internet, os autores de Tagmar reuniram-se e resolveram liberar o cenário e o sistema para quem quisesse aproveitá-los ou reformulá-los em forma de netbooks (ou seja, sem comercialização). E os primeiros a tomarem iniciativa foram os próprios autores, que trataram de montar um grupo de aficionados interessados em criar uma nova edição de Tagmar.

A proposta inicial era reformular o próprio sistema do Tagmar, deixá-lo mais fácil e fluido para se jogar. E aos poucos isso foi sendo feito. Foi durante essa fase de reelaboração que surgiu a idéia de adaptar o Tagmar para outros sistemas – e imagine qual foi nossa surpresa quando o próprio Marcelo Rodrigues, um dos autores originais, nos convidou para iniciar uma adaptação do cenário para o Sistema Daemon.

Sendo outro grande nome do mercado RPGístico Brasileiro, o Sistema Daemon também carrega consigo uma história de sucesso – e unir esses dois pesos-pesados não seria uma tarefa nada fácil. Mas essa idéia caiu como uma luva: há pouco tempo o Sistema Daemon também havia sido liberado para que os autores também pudessem criar jogos baseando-se em suas regras – e os fãs do sistema estavam órfãos de fantasia medieval clássica (e Arkanum foge à regra). Por outro lado, Daemon tem uma proposta mais, digamos, realista e pé no chão que o sistema de Tagmar (talvez por ser genérico), então os fãs do cenário teriam mais uma opção de conjunto de regras para rolar suas aventuras.

A proposta do Tagmar 2.1, como foi chamado, era a de ser uma opção barata e de qualidade para o RPGista Brasileiro – e foi alcançado com maestria. Esperamos humildemente que o Tagmar Daemon também tenha alcançado um nível de qualidade comparável ao do Tagmar 2, e que vocês jogadores gostem do que irão encontrar nas próximas páginas.

Boa aventura a todos!

Os autores

Introdução

O que é RPG?

Caso você já seja um RPGista veterano e já tenha participado de algumas aventuras (como mestre ou jogador), poderá pular essa parte. Caso não seja, recomendo que procure um grupo e participe como espectador de uma sessão para entender bem como funciona uma partida de RPG, quais elementos compõem o jogo e como ele se realiza. Para quem não tem acesso a um grupo (o que dificulta só um pouco as coisas), cabe uma breve explicação.

Provavelmente você já participou de um jogo de RPG, mas o chamava de polícia e ladrão, bandido e mocinha ou casinha. Nesses jogos de faz-de-conta, você assumia os papéis de outras pessoas – detetive e ladrão, índio e xerife ou mamãe e papai. Agindo e falando como eles o fariam, você interpretou uma história. Você estava participando de um jogo de interpretação.

A interpretação é o elemento-chave do RPG, mas um RPG difere-se do faz-de-conta de algumas maneiras importantes. Em vez de correr pelo quintal ou pelo parque, você estará confortavelmente sentado à mesa com seus amigos, falando, anotando e rolando dados. E um juiz presidirá o jogo, do mesmo modo como um presidente comandaria uma reunião.

Desta forma um jogo de interpretação é muito parecido com uma história em um livro ou uma peça de teatro. Em uma história (ou peça teatral) o autor escolhe um ambiente e as ações de todos os personagens. Em um RPG, o juiz (chamado de Mestre do Jogo, ou apenas Mestre) escolhe o ambiente, toma as decisões e determina as ações dos Personagens não Jogadores (Non Players Characters, ou PdMs), estabelecendo assim as bases da aventura que se seguirá, da história a ser contada durante o jogo. Uma das pessoas do grupo deve ser escolhida para ser o Mestre (provavelmente será você mesmo, por estar aprendendo as regras primeiro) assim que começar a jogar. Os demais serão jogadores. Ambos os papéis são muito divertidos!

Durante o jogo, cada jogador escolhe as ações do Personagem Jogador (Player Character, PC) que ele mesmo irá criar, seguindo as regras deste livro. Por exemplo, você poderia interpretar um Mago Meio - Elfo chamado Cloud, que está a procura de uma espada mágica roubada de sua família. Você assumiria o papel de Cloud, assim como Elija Wood interpretou o papel de Frodo Bolseiro no filme O senhor dos Anéis ou como um grande ator shakespeariano interpreta Macheth, o trágico rei escocês, no teatro.

Você decide o que Cloud vai dizer e fala como se fosse ele. Você decide quando Cloud vai soltar uma magia e você diz ao Mestre que magia será essa. As regras do jogo determinaram se a magia funcionou ou não.

Como já foi dito, o Mestre escolhe as ações dos PdMs. Por exemplo, o Mestre interpretará o velho Guerreiro Gildor quando este PdM encontrar os PCs na estrada. Ele falará com os jogadores como se fosse Gildor e decidirá se o Guerreiro fica para dar conselhos ou parte para cuidar de assuntos importantes em outro lugar!

Resumindo, cada jogador assume o papel de seu personagem, tornando-o assim um PC (se a aventura fosse uma história, os PCs seriam os personagens principais), e o Mestre, além de conduzir o jogo, interpreta os PdMs (vilões, aliados, monstros, vítimas e todos os outros coadjuvantes da história). Um jogo de interpretação é a história viva que resulta da interação entre os personagens para criar uma aventura excitante, em constante mutação.

A maioria dos jogos de RPG necessita de regras ou diretrizes para definir e controlar as realidades físicas do mundo onde as aventuras se passam.

Quando o Anão Bathar tenta acertar seu machado na cabeça de um orc, ele consegue? Se Cloud, o místico, faz um curativo no braço ferido de Salrissa, quanto tempo os cortes levam para sarar? Quando o Pequenino Snales se esconde atrás de um arbusto para observar uns tordos em seu ninho, o Elfo Fellwor é capaz de encontrá-lo?

Um conjunto de regras assegura respostas consistentes a essas perguntas e semelhantes. Idealmente, tais regras dão conta da maioria das situações que aparecem em um jogo de RPG, sem prejudicar o sabor e dos detalhes da trama ou do ambiente do jogo.

O Mestre e os Jogadores devem ter em mente que estas diretrizes são exatamente isso: diretrizes. Pretendem ajudar na criação e na condução de um jogo de interpretação da fantasia. O Mestre deve sentir-se a vontade para modificá-las, de modo que se adaptem às suas próprias opiniões ou ao estilo de interpretação. Os jogadores devem saber que o Mestre é a autoridade máxima quando se trata de interpretar ou modificar as regras.

Por outro lado, essas regras e as decisões do Mestre a respeito são os únicos guias que os jogadores têm em relação às capacidades de seus personagens no ambiente de jogo. Assim, o Mestre deve ser coerente e justo em suas decisões, pois do contrário os jogadores perderão a confiança necessária a um jogo de interpretação realmente divertido e satisfatório.

Ninguém ganha e ninguém perde em um jogo de RPG. O único objetivo do jogo é contra uma boa história e se divertir com os amigos. Se o grupo todo se diverte, todos ganham.

O que é Tagmar?

Nascido em 1991 com o honroso título de “1º RPG Brasileiro”, Tagmar; publicado então pela GSA, traz uma série de novidades (para os RPG dá época) sendo que a principal era ter tudo que um RPG precisava em um único livro; regras, ambientação, magias, criaturas e uma aventura pronta. Na época os RPG eram importados e necessitava-se ter vários livros para jogá-los. Devido a estas características que incluíam novas idéias, como por exemplo, o inédito conceito da Energia Heróica; em pouco tempo, o Tagmar se tornou um sucesso, reunindo um grande número de fãs.

Este sucesso perdurou até quase os fim dos anos 90, quando em 1997 a editora GSA fechou. Sem uma editora para dar continuidade, o Tagmar ficou estagnado e com o passar do tempo, praticamente caiu no esquecimento.

Em setembro de 2004, os autores do RPG Tagmar se reuniram, e em uma decisão histórica, decidiram liberar os direitos comerciais do RPG, desde que não fosse para fins lucrativos ... Com esta resolução, um grupo de pessoas se reuniu e decidiu criar uma nova versão do Tagmar... Nascia assim o Projeto Tagmar 2.

Hoje este projeto já rendeu maravilhosos frutos, que trouxeram o Tagmar novamente para o patamar de RPG do momento. O grupo de discussão acerca do novo sistema conta com mais de 300 participantes, e o jogo tem recebido novamente a atenção dos jogadores em convenções e encontros de RPG. A versão 2, totalmente jogável, está disponível no site do Tagmar 2, com todos os livros necessários gratuitos para download.

O que é o Sistema Daemon?

O Sistema Daemon foi publicado pela primeira vez em 1992, por Marcelo Del Debbio (com o pseudônimo de *Erasmus*) em um fanzine da Escola Politécnica chamado Politreco, como uma forma de introdução ao RPG. Mais tarde, em 1995, o Sistema entraria pela primeira vez no mercado profissional, na forma do livro *Arkanum*, publicado pela Trama Editorial (e hoje um exemplar de colecionadores!).

O público aprovou o sistema e, no ano seguinte foi utilizado por Marcelo Cassaro como regra para seu RPG de ficção científica *Invasão*. Nesse ano, também seriam publicados o *Grimório* (um suplemento de Magias e Rituais) e *Trevas* (um dos mais famosos e conhecidos RPGs nacionais de todos os tempos). Com o apoio dos RPGistas, a Trama lançou uma série de revistas chamadas *Só Aventuras*, que traziam jogos de RPGs básicos contendo uma aventura completa, Personagens prontos e regras simples, com o objetivo de trazer novos jogadores para nosso querido passatempo.

O tempo passou, e o *Arkanum* e seus suplementos foram adquiridos pela Editora Daemon, que o rebatizou com o nome de Sistema Daemon (até então, o sistema não tinha um nome fixo e era conhecido como “o Sistema do Arkanum”, “o sistema *Só Aventuras*”, “O Sistema do *Trevas*” e assim por diante).

Hoje em dia o Sistema Daemon é um dos mais jogados do Brasil, com 38 títulos diferentes de RPG publicados, de 15 autores e mais de 50 desenhistas, 200.000 livros vendidos e 276 netbooks disponíveis no site da editora.

O que é o Tagmar Daemon?

Este livro que tem em mãos é uma junção do Cenário de RPG mais antigo do Brasil com o Sistema de RPG ainda em atividade e com muito material disponível mais antigo do Brasil.

No início do projeto tivemos várias discussões quanto à adaptação, que ao contrário do que muitos pensavam, seria bem complicada. O Sistema Daemon é genérico (ou seja, com ele pode-se jogar diferentes tipos de aventuras, ao passo que alguns sistema servem apenas para aventuras com Super Heróis, outros para aventuras medievais, etc.) e pode ser usado para aventuras de fantasia medieval de forma magistral, como provaram *Arkanum*, *Hi Brasil* e outros títulos. Entretanto, exatamente por ser genérico, o sistema é “aberto” demais – os Personagens podem ter as Perícias que quiserem, os Aprimoramentos que desejarem, o Background que der na telha, o que não acontece em Tagmar. Tagmar é um mundo de fantasia medieval clássico, com uma ordem social rígida, e valores e ideais bem estruturados na mentalidade dos Tagmarians. A liberdade experimentada em outros mundos (Guerreiros que podem fazer magia, Magos que cantam melhor que Bardos, Sacerdotes com perícias de Ladrão...) é alienígena aos habitantes de Tagmar.

Por esse motivo, foi preciso que tomássemos certas liberdades, tanto quanto ao cenário como quanto ao sistema. Pode-se dizer que essa não é fielmente uma adaptação de Tagmar ao Daemon, e nem de Daemon ao Tagmar – é um equilíbrio entre os dois. Os Jogadores de Tagmar estão acostumados com seu sistema, muitas vezes rígido quanto às escolhas que o jogador pode fazer (o que não é um problema, visto que isso faz parte da ambientação, não é um simples capricho dos autores) podem estranhar certas “liberdades” que seus Personagens poderão ter utilizando esta adaptação. Do mesmo modo, os jogadores de Daemon irão torcer o nariz para certos “cortes”, necessários, devo dizer, para manter a identidade do cenário. Muitas vezes isso aconteceu durante a adaptação, provocando calorosas discussões (“O que? Anões não podem fazer Magia??? Isso é inadmissível!”). Por isso podemos dizer que esse livro não agradará totalmente a gregos e troianos, mas poderá gerar um meio termo interessante.

Mas como em qualquer RPG, qualquer sistema e qualquer cenário quem realmente manda na aventura é o Mestre, poderemos SIM ter Anões que fazem Magia ou Sacerdotes com perícias de Ladrão – basta que o narrador assim deseje. O Tagmar Daemon é apenas uma ferramenta – uma introdução àqueles que não tem idéia por onde começar uma adaptação. Oferece algumas idéias interessantes, mas não são postulados. Traz certas liberdades e certos cortes, mas nada que possa ser resolvido com uma conversa entre o Mestre e os jogadores, ou uma boa explicação no Background. No final das contas, discussões não levam a nada, e se o grupo realmente se divertir com qualquer coisa que há nesse livro, já terá valido a pena.

Como usar este Livro?

Neste livro estão descritas as regras básicas do Sistema Daemon, com todos os elementos necessários para jogar Tagmar, em termos de regras e criação de Personagens. Além dele, o Mestre precisará ler o Livro dos Reinos de Tagmar, que pode ser baixado gratuitamente no site do Tagmar 2 (www.tagmar2.com.br). Além de Personagens, regras e reinos, o Mestre desejará colocar Criaturas horripilantes para lutar contra os Heróis: o próximo livro da série Tagmar Daemon será exatamente um compêndio de todas as criaturas de Tagmar adaptadas para as regras do Sistema Daemon, que também estará disponível para download gratuito.

Capítulo 1: Conceitos Básicos – Traz uma série de termos e conceitos utilizados durante todo o livro. Consulte esse capítulo sempre que surgir uma dúvida quanto a alguma regra ou quanto ao significado de algum termo.

Capítulo 2: Criação de Personagens – Ensina, passo a passo, como dar vida a um novo herói.

Capítulo 3: Atributos – Descreve os Atributos do Personagem, suas características básicas, e o que é possível fazer com eles.

Capítulo 4: Raças – Descreve as Raças inteligentes de Tagmar que podem ser utilizadas como Personagens Jogadores. Todos os heróis terão que pertencer a uma das Raças descritas.

Capítulo 5: Profissões – São os famosos “Kits” de personagem do Sistema Daemon. Muitos dos elementos do Tagmar foram adaptados (Escolas de Magia, Academias de Combate, Ordens ou Guildas) e estão descritas (com suas respectivas regras) junto às profissões que lhe dizem respeito.

Capítulo 6: Perícias – Apresenta uma grande lista de Perícias que os Personagens poderão adquirir.

Capítulo 7: Aprimoramentos – Traz uma série de Aprimoramentos Positivos e Negativos que os Personagens poderão comprar.

Capítulo 8: Pertences – Traz regras e tabelas para todos os equipamentos, armas e armaduras disponíveis ao Personagem.

Capítulo 9: Regras de Testes e Combate – Apresenta todas as regras necessárias para rolar campanhas inteiras utilizando o Sistema Daemon. Além das regras oficiais, algumas novas foram incluídas.

Capítulo 10: Magia – Traz as regras de Magia do Sistema Daemon adaptadas para uso em Tagmar.

Capítulo 11: Experiências – Descreve as formas de evoluir seu Personagem durante as aventuras, tornando-o mais experiente e poderoso.

Capítulo 12: Introdução à Ambientação – Apresenta um pequeno resumo da ambientação de Tagmar, seus reinos, cidades, deuses, idiomas, história e um grande mapa para o Mestre localizar os aventureiros.

Capítulo 1:

Conceitos Básicos

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

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

Ficha de Personagem: planilha onde são anotadas as características de cada Personagem. A ficha de Personagens encontra-se no final deste livro. Ela NÃO deve ser preenchida; cada Jogador deve tirar uma fotocópia da ficha para seu uso.

Mestre ou Narrador: É o Jogador que ficará responsável pelas regras do jogo. É uma espécie de diretor ou coordenador do jogo. Cabe a ele controlar todos os outros Personagens que não são controlados pelos Jogadores (ver PdMs) e criar e executar as Aventuras. Muito do sucesso ou fracasso de uma Aventura depende dele. Durante uma partida, é o Mestre quem irá propor um problema ou um mistério que os Jogadores tentarão resolver.

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

Campanha: Uma sucessão de Aventuras, envolvendo a saga dos Personagens, desde a primeira partida.

PdM: Personagens do Mestre. Designa Personagens que são controlados pelo Mestre e não pelos Jogadores. PdMs geralmente servem como Personagens coadjuvantes nas Aventuras.

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

Kit (Profissão): conjunto de Aprimoramentos e Perícias que definem uma profissão ou carreira. Seu uso não é obrigatório, mas facilita ainda mais criação de um Personagem. Quando criar seu próprio kit procure manter um máximo de 3 Aprimoramentos e 12 Perícias para não desbalancear o jogo. Em Tagmar Daemon, os kits são, por convenção, chamados de “Profissões”.

Pontos de Aprimoramento: São pontos que um Jogador possui para “refinar” a história de seu Personagem. Podem ser utilizados para conseguir aliados, mais riquezas, mais poder, Magia; e depende de cada Jogador gastar seus pontos da maneira que achar melhor. Os Jogadores começam com 5 pontos de Aprimoramento por Personagem. Aprimoramentos são vantagens que um Jogador pode comprar para melhorar seu Personagem, ou desvantagens que pode comprar para limitar Personagens muito poderosos.

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

Perícia com armas: Determina o quanto seu Personagem sabe lutar com uma arma. É composta de dois números, ataque e defesa (Por exemplo: *Espada longa 35/30*). Esses números são utilizados em Testes de ataque e defesa, quando seu Personagem está lutando com as armas. Também é utilizado para Perícias de Combate.

Pontos de Magia: São os pontos que um Personagem místico possui, para indicar o quanto de Magias ele é capaz de fazer. Quanto mais pontos um Personagem possuir, mais poderoso ele será. Personagens que não são místicos não possuem pontos de Magia.

Ponto de Focus: Focus é a unidade que indica o quão avançado um místico está em determinado Caminho e os limites que aquele místico pode possuir em cada Caminho que escolher. Quanto mais Pontos de Focus um místico possuir, maior os poderes dele naquele Caminho ou Forma.

Forma: São as divisões da forma como o místico pode manipular os elementos. Existem 3 formas de manipulação: Entender, Criar e Controlar. Os místicos utilizam-se das Formas para moldar os Caminhos de Magia. Por exemplo, para conjurar uma *Bola de Fogo*, utiliza-se **Criar e Fogo**. Para ler a mente de uma pessoa, o místico utiliza-se de **Entender e Humanos** e assim por diante...

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

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

Magia: Magia, com “M” maiúsculo, diz respeito à magia em si, à força poderosa e caprichosa da natureza que os místicos utilizam para realizar seus efeitos; magia, com “m” minúsculo, diz respeito às magias *per se*, aos próprios efeitos criados pelos místicos. Neste livro, “ritual” e “efeito” são utilizados como sinônimos de magia.

Nível: Em um jogo de RPG, normalmente precisamos de alguma coisa para comparar Personagens entre si. Saber o quão poderoso um místico é ou se uma Aventura está bem balanceada para o grupo. Por causa disto, o **Sistema Daemon** utiliza níveis para diferenciar os Personagens. Os níveis variam de 1 a 15 mas, ao contrário de outros RPGs, Personagens de níveis diferentes podem ser colocados em uma mesma Aventura, pois o que os diferencia é a quantidade de conhecimentos adquiridos e não apenas de poder.

A cada nível, o Personagem fica mais sábio e mais experiente, ganha 25 pontos de Perícia bem como 1 ponto para gastar em Atributos e 1 PV para adicionar aos que já possui.

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

Cronômetro: Ao invés de dados de dez faces, você pode utilizar um cronômetro digital que marque centésimos de segundo. Para utilizá-lo, basta apertar a tecla “start”, contar até 3 e apertar a tecla “stop”. Não importa os valores marcados em segundo, apenas os valores dos centésimos de segundo, que variam entre 00 e 99, exatamente como um 1d100.

Dados de Comparação: É uma forma comparativa de estimar o quão poderosos as criaturas e os Personagens são. Os dados de comparação dizem quantos dados de 6 faces (d6) um Personagem possui naquele Atributo. Por exemplo, um Humano possui normalmente 3D em todos os Atributos, o que lhe dá uma variação de 3 a 18 em seus Atributos. Um demônio pode possuir força 4D+10, o que daria a ele valores de força variando de 14 a 34.

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

Dano: Quando um Personagem é ferido e perde Pontos de Vida, dizemos que ele recebeu dano. Quando os PVs de um Personagem chegam a 0, ele desmaia e perde 1 PV por rodada, até chegar em -5, quando o Personagem morre.

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

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

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

Teste Resistido: São testes em que o fracasso ou sucesso da ação não dependem apenas das perícias do Personagem, mas também da Perícia ou Atributo do que está se opondo a ele. Os testes Resistidos podem ser de vários tipos: Atributo x Atributo, Perícia x Perícia, D6 x D6, Atributo x Perícia, Atributo x D6, Perícia x D6, etc. Sempre que o teste envolver D6, o Mestre deverá rolar o número de dados indicados e com o resultado fazer o Teste Resistido.

Nível de dificuldade: algumas ações são mais difíceis (ou mais fáceis) de serem realizadas que outras. Para refletir essa variação o Mestre pode impor níveis de dificuldade aos testes: Difícil (o Personagem faz o Teste com metade do valor de Perícia) e Fácil (O Personagem faz o Teste com o Dobro do valor de Perícia).

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

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

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

Live Action: Ação ao Vivo. Regras para jogar com Personagens como se fosse teatro, ao invés de simplesmente sentar ao redor de uma mesa e interpretar.

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

Capítulo 2

Criação de Personagens

Em um mundo medieval, como Tagmar, a ordem social é muito rígida. Normalmente o filho de um camponês seria outro camponês, tal como um filho de nobre seria também nobre. Poucos conseguem conceber a idéia de quebrar este esquema, quanto mais de mudar de classe social. Mas o anormal existe, pois um centésimo da população tem o potencial de ser um herói, alguém maior que a vida, cuja memória continuará após a sua morte. Estes parias idolatrados são os "aventureiros", indivíduos cujas capacidades são maiores que as das "pessoas normais". Os personagens vividos pelos jogadores fazem parte deste seletivo grupo e por isto exercem profissões especiais, profissões de "aventureiros".

Na primeira etapa para se iniciar o jogo, o jogador deverá possuir um personagem. Em Tagmar Daemon a criação de um Personagem é algo bastante fácil de fazer. Normalmente existem muitas coisas a se decidir, que serão vitais para a sobrevivência no futuro. Existem também fatores relacionados com o Background do personagem, seus anseios e temores, sua história e sua caracterização.

Em Tagmar Daemon, a história de um personagem vale muito mais que seus pontos, pois Atributos e Poderes nada mais são do que um punhado de números que servem para traduzir o que o jogador imaginou para o sistema de regras.

Para a criação de um Personagem, siga estes passos e você não terá problemas. Para ajudá-lo, criaremos dois personagens juntos, assim você pode ir se acostumando com o sistema utilizado e com algumas de suas variações.

1. História do Personagem

Antes de qualquer coisa é necessário criar uma boa história (ou Background) para o Personagem. Descreva detalhes de sua vida, sua infância, quem são seus pais, se ele tem irmãos e amigos, como iniciou sua vida como aventureiro, quais são seus objetivos, como é sua personalidade, como o Personagem é fisicamente etc.

Faça essa parte do trabalho em conjunto com o Mestre, pois muito do que for escolhido aqui será utilizado por ele como fundo para sua Aventura posterior. Tente localizar a história do seu Personagem com a dos outros Personagens da Campanha, com a trama criada pelo Mestre e com os outros PdMs. Se a história de TODOS os Personagens do grupo não forem compatíveis, comece novamente. A história de seu Personagem deve ser condizente com o mundo estruturado pelo Mestre.

Bhatar é um Guerreiro Anão. Ele nasceu em uma vila de Anões nos altos das montanhas do leste de Tandsem. Cresceu ajudando o pai, um armeiro muito conhecido, aprendendo essa profissão enquanto praticava a luta com machado. Constantemente ele ia às feiras nas grandes cidades onde se encontrava com grandes aventureiros, o que o instigou a seguir o mesmo caminho.

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

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

Laura é uma Humana, que segue o caminho do sacerdócio do Deus do Conhecimento e Magia, Palier. Desde pequena ela sonha em ser Sacerdote, assim como seu pai, e aos 15 anos foi estudar em uma escola de Sacerdotes, iniciando-se na ordem.

Laura tem cerca de 1,70 de altura. É bonita, tem cabelos negros até os ombros e veste-se sempre com um manto e capuz. Sempre carrega consigo um cajado com o símbolo do deus do Sol na ponta.

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

2. Nome, idade, Local de nascimento...

Escolha todas as características relativas a seu Personagem e coloque-as na ficha de Personagem, nos locais indicados (nome, sexo, local de nascimento, profissão, nível, altura, peso e idade).

Bhatar mãos-de-ferro, Anão, Tandsem, Guerreiro, Nível 1, 30 anos, 1,30 de altura, 75kg.

Laura Traifern, Humana, Marana, Sacerdotisa de Palier, Nível 1, 19 anos, 1,70 de altura, 40kg.

3. Escolha seus Atributos

Você possui 100 Pontos para distribuir entre os oito Atributos, mais um por nível que alcançou. Tente distribuir os pontos conforme o Personagem que você idealizou. Números não são importantes, o importante é que eles expressem suas idéias.

O máximo que um Atributo pode ter em um personagem normal é 18, e o mínimo é 5. As únicas exceções ocorrem com os Pontos extras que o personagem recebe quando passa de nível ou caso o Personagem pertença a uma raça diferente de Humano (recebendo certos ajustes em seus atributos). Com eles, um personagem pode ultrapassar 18 pontos.

O Valor de Testes dos Atributos é igual ao valor do Atributo com modificadores multiplicado por 4. Esse valor é expresso em porcentagem (%).

Bhatar é forte e vigoroso, como quase todos os Anões. Não é muito esperto nem presta muita atenção nas coisas. Seu Carisma também é baixo, mas sua força de vontade é incrível.

Atributo	Valor	Modificador	Teste
Constituição	18	+3	84%
Força	16	+1	68%
Destreza	10	-1	36%
Agilidade	12	-1	44%
Inteligência	8	-	32%
Força de Vontade	18	-	72%
Carisma	8	-	32%
Percepção	11	-	44%
Total	101		

Laura é bonita e inteligente, mas sua preparação física não é tão forte. Além disso, a Sacerdotisa é muito carismática e muito atenta ao que acontece à sua volta.

Atributo	Valor	Modificador	Teste
Constituição	10	-	40%
Força	9	-	36%
Destreza	12	-	48%
Agilidade	12	-	48%
Inteligência	18	-	72%
Força de Vontade	12	-	48%
Carisma	14	-	56%
Percepção	14	-	56%
Total	101		

4. Raça

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

Bhatar é um Anão, e isso lhe custou 1 ponto de Aprimoramento. Em compensação ele ganha os seguintes modificadores de Atributos: +1 FR, +3 CON, -1 AGI, -1 DEX., além de uma série de vantagens e desvantagens (Consulte o Capítulo Raças para a lista completa).

Laura é uma Humana e não possui nenhuma vantagem ou desvantagem de Raça.

5. Profissão

As Profissões foram desenvolvidas para facilitar a criação de Personagem. Tratam-se dos tipos mais comuns de Personagens encontrados pelos jogadores e englobam a maior parte dos Pontos de Aprimoramento e de Perícia disponíveis.

A profissão é um reflexo do Background do personagem. Escolha cuidadosamente, pois esta decisão terá consequências na história do personagem.

Se o mestre autorizar, o Personagem pode alterar até DUAS perícias dentro da Profissão, mas sempre de acordo com o Background.

O jogador escolheu para Bhatar o Kit Guerreiro, de acordo com seu Background, que custa 2 pontos de Aprimoramento e 230 Pontos de Perícia. Com ele, Bhatar começa o jogo com as seguintes Perícias:

Armas Brancas ou Armas Brancas de Longo Alcance (Escolha uma 40/40, Escolha outra 30/25), Animais (Montaria 20%), Briga 25/20, Camuflagem 20%, Escudo ou Esquiva 30%, Escutar 20%, Furtividade 20%, Manipulação (Intimidação 30%), Sobrevivência 30%.

Também recebe como bônus pelo Kit o Aprimoramento Pontos Heróicos 4.

Laura será um Sacerdote, então o jogador compra para ela o Kit de mesmo nome, que custa 3 pontos de Aprimoramento e 140 pontos de Perícia. Assim, Laura começa o jogo com as seguintes Perícias:

Ciências (Filosofia 30%, História 30%, Teologia 40%), Escutar 20%, Etiqueta (Clero 30%), Manipulação (Empatia 20%), Primeiros Socorros 40%.

O jogador acha que sua Personagem não precisa de Escutar e troca essa Perícia por Artes (Canto), com a mesma porcentagem.

Além disso, ela ganha os Aprimoramentos Pontos de Fé 4 e Pontos Heróicos 2, juntamente com os benefícios e deveres por ser uma Sacerdote da Magia..

6. Pontos de Aprimoramento

Agora vamos gastar os Pontos de Aprimoramento com o Personagem. Eles são utilizados para dar um toque pessoal na sua ficha, em termos de jogo e comparação entre diferentes Personagens.

Cada Personagem possui 5 Pontos de Aprimoramento. Se parte deles foi gasto em alguma Profissão ou Raça, apenas o restante poderá ser utilizado. Existem Aprimoramentos em diferentes níveis. Salvo tenha sido dito o contrário, é permitido gastar os Pontos de Aprimoramento para elevar o nível de um Aprimoramento adquirido em uma profissão.

Bhatar é um Guerreiro Lutador e isso lhe custou 2 Pontos de Aprimoramento, mais 1 por ser Anão. Logo lhe sobra apenas 2 Pontos. O jogador escolhe os Aprimoramentos Bom Senso (1 ponto) e Contatos e Aliados (1 ponto), totalizando os 5 pontos a que Bhatar tem direito. Ele resolve não comprar Aprimoramentos Negativos.

Laura é uma Sacerdote, o que lhe custou 3 pontos de Aprimoramento. Como ela não precisou pagar por sua Raça (que é Humana) sobram-lhe dois pontos. O jogador decide então escolher o Aprimoramento Negativo Alergia (-1 ponto) a pêlos de animais. Com seus 3 Pontos restantes ela compra o Aprimoramento Temperamento Calmo e Biblioteca 1.

7. Pontos de Perícia

A seguir, vamos gastar os Pontos de Perícias do Personagem. Eles são utilizados para especificar os talentos, habilidades e conhecimentos que o Personagem possui e o quão treinado ele é.

Faça o cálculo abaixo para saber quantos Pontos de Perícia o Personagem possui:

Pontos de Perícia = (10 x Idade) + (5 x Inteligência)

Até um máximo de 500 pontos.

Bhatar possui INT 8 e 30 anos de idade, o que dá a ele $(10 \times 30) + (5 \times 8) = 340$ pontos de Perícia.

Laura tem INT 18 e 19 anos, o que lhe dá $(10 \times 19) + (5 \times 18) = 280$ pontos de Perícia.

Se na conta de idade e Inteligência, o Personagem não tiver pontos suficientes para adotar a Profissão que deseja, o jogador deverá modificar a idade ou INT do personagem, para adequá-lo à profissão escolhida.

No caso de parte desses pontos ter sido gasta em alguma Profissão, apenas o restante poderá ser utilizado. Assim como nos Aprimoramentos, é permitido gastar Pontos de Perícia para elevar o nível de uma delas adquiridas em uma Profissão.

Como o Jogador de Bhatar já gastou 230 pontos de Perícia na escolha do Kit, restam ainda 110 para serem distribuídos.

O jogador de Laura comprou o Kit Sacerdote, que custa 140 pontos de Perícia, deixando-a com outros 140 pontos para gastar.

Boa parte das perícias possui um Valor Inicial. O Valor inicial é o valor de um Atributo e representa em termos de jogo o lado instintivo de algumas Perícias. Todas as Perícias de armas, por exemplo, possuem o Atributo Destreza como valor inicial.

Existe ainda a Perícia Língua Nativa. Trata-se do idioma que o Personagem aprendeu a falar. Essa perícia não custa pontos e tem seu valor inicial em 30%.

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

Vamos ver agora como ficaram as Perícias de Bhatar:

Perícia	Inicial	Gasto	Final
<i>Armas Brancas (Machado)</i>	DEX/DEX	40/40	49/49
<i>Armas Brancas (adaga)</i>	DEX/DEX	30/25	39/34
<i>Animais (Montaria)</i>	AGI	20	31%
<i>Briga</i>	DEX/DEX	25/20	34/29
<i>Camuflagem</i>	PER	20	31%
<i>Escudo</i>	0/DEX	30	0/39
<i>Escutar</i>	PER	20	31%
<i>Furtividade</i>	AGI	20	32%
<i>Manipulação (Intimidação)</i>	WILL	30	48%
<i>Sobrevivência (Montanhas)</i>	PER	30	41%
<i>Armadilhas</i>	INT	30	38%
<i>Armeiro</i>	30	30	60%
<i>Artífice (Ferreiro)</i>	0	30	30%
<i>Caça</i>	PER	20	31%
<i>Idiomas (Voz da Pedra) -Falar</i>	0	30	30%

Já a ficha de Laura ficará assim nas Perícias:

Perícia	Inicial	Gasto	Final
<i>Ciências (Filosofia)</i>	0	40	40%
<i>Ciências (História)</i>	0	40	40%
<i>Ciências (Teologia)</i>	0	40	40%
<i>Escutar</i>	PER	-	14%
<i>Etiqueta (Clero)</i>	CAR	35	49%
<i>Manipulação (Empatia)</i>	CAR	20	34%
<i>Primeiros Socorros</i>	INT	40	58%
<i>Artes (Canto)</i>	CAR	20	34%

<i>Armas Brancas (Bastão)</i>	DEX/DEX	25/25	37/37
<i>Ciências Proibidas (Teoria Da Magia)</i>	0	20	20%
<i>Conhecimento (Itens Mágicos)</i>	0	25	25%
<i>Idiomas (Malês) – Falar</i>	0	30	30%
<i>Idiomas (Malês) – Escrever</i>	0	20	20%

Perceba que ambos gastaram os Pontos restantes em algumas das Perícias do próprio Kit e em outras Perícias que fazem parte de seu Background, mas que não são fornecidas pelo Kit.

Importante: Nenhuma perícia pode ser maior do que 50 + Atributo Específico no 1º nível.

8. Pontos de Vida

Calcular os Pontos de Vida de um Personagem é muito fácil. Some a Força com a Constituição e divida por 2. Arredonde para cima e some com um ponto por Nível de Personagem.

Bhatar possui CON 18 e FR 16. Somam 34 pontos. Dividido por 2 dá 17 e somado com 1 (Bhatar está no 1º Nível) dá um total de 18 Pontos de Vida.

Laura por sua vez possui CON 10 e FR 9, que somam 19. Divido por dois dá 10 (já arredondado), somado com 1 (Laura também está no 1º Nível) dá um total de 11 Pontos de Vida.

9. Pontos Heróicos

Os Pontos Heróicos são calculados de acordo com o Aprimoramento Pontos Heróicos.

Bhatar é um Guerreiro Lutador, o que lhe confere 4 Pontos Heróicos. Como ele está no primeiro nível, seu valor inicial é 4 Pontos mesmo

Laura é uma Sacerdote, o que lhe confere 2 Pontos Heróicos..

10. Pontos de Fé

Os Pontos de Fé obedecem a uma regra mais complicada. Verifique se a Profissão escolhida possui esse Aprimoramento ou verifique no capítulo Aprimoramentos quantos Pontos de Fé seu Personagem possui caso ele tenha esse Aprimoramento.

Laura por ser Sacerdote possui Pontos de Fé 4 no 1º Nível. A cada nível que Laura passar ela receberá mais um Ponto de Fé, para adicionar aos Pontos que possui na ficha de Personagem.

11. Magia e Focus

Um místico (entende-se por místico qualquer Personagem que possua o Aprimoramento Poderes Mágicos: Magos, Bardos ou Rastreadores) possui habilidades arcanas de acordo com o Aprimoramento Poderes Mágicos, e um Sacerdote de acordo com o Aprimoramento Pontos de Fé. Ele começará o jogo com certa quantidade de pontos de Focus mais um ponto por nível, para dividi-los como achar melhor entre as 3 formas de Manipulação e os 12 Caminhos disponíveis (Veja o capítulo Magia para mais detalhes).

Em Tagmar Daemon os Personagens que possui o Aprimoramento Pontos de Fé também recebem Pontos de Focus. Laura recebe 4 Pontos de Focus que poderá gastar nos Caminhos permitidos por seu deus para lançar suas magias. A cada novo nível que alcança ela recebe mais 1 ponto de Focus para gastar.

12. Equipamentos

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

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

Para apresentarmos os preços dos equipamentos, adotaremos as moedas oficiais de Tagmar: Moedas de Ouro, Moedas de Prata e Moedas de Cobre.

O dinheiro inicial do Personagem é de 1 m.o. e 5 m.p. os quais ele pode trocar por moedas de outros tipos (1 m.o. = 10 m.p. = 100 m.c.). Este dinheiro será utilizado para comprar suas armas e equipamentos – caso sobre alguma coisa o Personagem poderá guardar para gastar durante as aventuras. É interessante explicar de onde vem esse dinheiro (ou os equipamentos comprados com ele) na história do personagem.

13. Armaduras e Índice de Proteção

Escolha a Armadura adequada para seu Personagem, não esquecendo que o bônus de proteção se converte em Penalidades na Agilidade e Destreza.

Na ficha de personagem, nós acrescentamos o modificador e corrigimos o Valor de Teste dos Atributos.

Bhatar possui uma Armadura de Anéis para sua proteção, que concede IP 2, mas devolve -1/-2 de penalidade em DEX/ AGI .

Na ficha de personagem, nós acrescentamos o modificador e corrigimos o Valor de Teste dos Atributos.

Utilizando essa armadura os Atributos de Bhatar ficarão assim:

Atributo	Valor	Modificador	Teste
<i>Constituição</i>	18	+3	84%
<i>Força</i>	16	+1	68%
<i>Destreza</i>	10	-2	32%
<i>Agilidade</i>	12	-3	36%
<i>Inteligência</i>	8	-	32%
<i>Força de Vontade</i>	18	-	72%
<i>Carisma</i>	8	-	32%
<i>Percepção</i>	11	-	44%

E essa penalidade ainda será aplicada às suas Perícias baseadas em Agilidade ou Destreza.

14. Outros Detalhes

Algumas outras coisas poderão ser anotadas na ficha de Personagem, como o peso que ele pode erguer/ carregar, o Bônus de Força ou a Velocidade do Personagem (Consulte o próximo capítulo para mais detalhes), as estatísticas de suas armas (dano, alcance etc.), outros equipamentos, aliados, inimigos ou o que mais achar interessante. O jogador pode também fazer um desenho do seu personagem, para que ele fique mais característico aos outros jogadores e ao Mestre.

Uma dica: tenha uma folha a parte para anotar seus pontos flutuantes (PVs, PHs, PMs etc.) pois eles variam muito durante as aventuras, e ficar apagando e reescrevendo sua ficha pode transformá-la numa bagunça!

Capítulo 3:

Atributos

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

São oito Atributos, divididos entre Físicos e Mentais. Os Físicos são a Constituição, Força, Destreza e Agilidade; os Mentais são Inteligência, Força de Vontade, Percepção e Carisma.

Durante a criação do Personagem cada Jogador começa com 100 pontos para distribuir entre esses Atributos. Durante a criação de personagem, nenhum Atributo pode ser maior que 18, e nem menor que 5.

Atributos Físicos

Constituição (CON)

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

A Constituição determina a quantidade de Pontos de Vida — quanto mais alta a CON, mais PVs o Personagem terá. Também serve para testar a resistência a venenos, fadiga e rigores climáticos e físicos.

Força (FR)

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

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

Destreza (DEX)

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

Agilidade (AGI)

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

Atributos Mentais

Inteligência (INT)

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

Força de Vontade (WILL)

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

Carisma (CAR)

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

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

Percepção (PER)

É a capacidade de observar o mundo à volta e perceber detalhes importantes — como aquela ponta de lança aparecendo na curva do corredor. Um Personagem com alta Percepção está sempre atento a coisas estranhas e minúcias quase imperceptíveis, enquanto o sujeito com Percepção baixa é distraído e avoado.

Números de Teste

A qualquer momento do jogo, o Mestre pode exigir de um Jogador um Teste de Atributo para descobrir se ele é capaz de fazer alguma coisa. O Atributo testado vai depender da natureza da ação: arrombar uma porta vai exigir um Teste de Força; desenhar um mapa exige um Teste de Destreza; e “levar no papo” uma secretária de um político para obter informações sigilosas requer um Teste de Carisma.

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

Valores de Atributos				
Atributo	Força		Agilidade	Bônus
	Carregar	Levantar	Velocidade	
1-2	15	30	1,5	-3
3-4	20	40	2	-2
5-6	25	50	2,5	-1
7-8	30	60	3	-1
9	35	70	3,5	0
10	40	80	4	0
11	45	90	4,5	0
12	50	100	5	0
13	55	110	5,5	0
14	60	120	6	0
15	70	140	7	+1
16	80	160	8	+1
17	90	180	9	+2
18	100	200	10	+2
19	110	220	11	+3
20	125	250	12	+3
21	140	280	14	+4
22	160	320	16	+4
23	180	360	18	+5
24	200	400	20	+5
25	225	450	22	+6
26	250	500	25	+6
27	280	560	28	+7
28	310	620	31	+7
29	355	710	35	+8
30	400	800	40	+8

Capítulo 4:

Raças

Uma das primeiras coisas que você terá de escolher para seu personagem é a raça à qual ele pertence, pois isso determinará muito de sua história, seus costumes e cultura, bem como a forma como seu personagem encara o mundo.

O mundo de Tagmar não é habitado somente pela raça humana, mas sim por uma série de raças inteligentes que convivem (ou tentam) no mesmo mundo. Das 6 raças existentes, você, como jogador, pode escolher uma para seu personagem; a saber:

- Humanos
- Pequeninos
- Anões
- Elfos Dourados
- Elfos Florestais
- Meio-Elfos

Terminando de ler o texto de todas as raças, você deve escolher aquela que mais lhe atrair. Seu personagem começa com 5 pontos de Aprimoramentos (podendo chegar até 8 com Aprimoramentos Negativos) e cada raça possui um custo em pontos de Aprimoramento. Faça as contas de que raça e profissão você quer que seu personagem pertença e veja quanto isso vai custar em pontos de Aprimoramento.

Escreva o nome da raça escolhida na Ficha do Personagem. Textos mais detalhados sobre as raças podem ser lidos nos livros de ambientação.

Hiiren é um Elfo Florestal Rastreador. O custo dessa combinação é de 5 pontos de Aprimoramento. Cloud é um Personagem Meio-Elfo (1 ponto) Mago (3 pontos). O custo dessa combinação é de 4 pontos.

Humanos

Custo: 0

Idade Inicial: 15+1d10

Atributos: Normais

A raça mais numerosa de Tagmar. Eles podem viver em qualquer ambiente e se reproduzem com muito mais rapidez que os Anões e os Elfos. Os Humanos são o modelo de comparação para as outras raças, e por isso não recebem qualquer ajuste. Enfim, eles são o elo com o mundo real, são os Humanos que você conhece.

Apesar das diferenças étnicas entre os Humanos; todos têm as mesmas características, não havendo qualquer diferença (do ponto de vista prático) entre eles. As capacidades e as limitações são iguais para todos.

Em Tagmar, devido a melhor compreensão da natureza e da disponibilidade da mágica o tempo de vida dos seres Humanos é muito maior que o de um ser humano da Idade Média de nossa realidade, chegando a cerca de 80 anos.

Pequeninos

Custo: 1

Idade Inicial: 15+1d10

Atributos: -3 FR, +1 CON, +3 AGI, +1 PER

Os Pequeninos são uma raça de humanoides de pequena estatura. Fisicamente, eles se assemelham muito aos seres Humanos, exceto na escala: têm, em média, 1,10 metros de altura, e os pés desproporcionalmente grandes e peludos.

Os Pequeninos são um povo amante da paz, que via de regra prefere viver em seus povoados e são, como raça, bastante tímidos. Suas comunidades são difíceis de localizar devido à excelente camuflagem; se um personagem, no entanto, é aceito, o povo pequeno se revela hospitaleiro e alegre.

Os Pequeninos são, em geral, um pouco epicuristas, amando os prazeres simples da boa mesa, música, dança e festas, sendo os Bardos sempre bem recebidos em seus povoados. Isto toma o Pequenino, quando em companhia de seu povo ou de amigos, um personagem alegre e extrovertido. Eles são mestres das artes do subterfúgio, tendo por isto grande sangue-frio. Por evitarem o combate frontal, alguns os julgam covardes. Ledo engano! Sua coragem é respeitada por todos que os conhecem, pois eles apenas preferem a cautela a atos impensados.

Por esta timidez e felicidade com sua vida, os Pequeninos não se interessam em partir em busca da riqueza, conhecimento ou poder. Ocasionalmente, porém, um Pequenino deixa seu lar para viajar pelo mundo, levado pela curiosidade ou pela ambição (esta última bastante rara).

Devido a sua pequena estatura, os Pequeninos recebem um ajuste de -3 para sua Força. Eles apresentam, porém, uma grande resistência física e por isso recebem um ajuste de +1 em sua Constituição. Além disso, os Pequeninos costumam ser extremamente ágeis e atentos para os padrões Humanos, recebendo um ajuste de +3 para sua Agilidade e de +1 em Percepção.

Pequeninos não compreendem a magia que não vem dos Deuses e por isso não podem se tomar Magos, Rastreadores ou Bardos. Eles podem ser Guerreiros pois embora tenham ajuste de -3 em Força, seus bônus em Agilidade e Constituição possibilitam bons combatentes. Como Ladinos, porém, os Pequeninos são insuperáveis, pois sua Agilidade pode chegar a níveis inatingíveis aos Humanos (ou mesmo aos Elfos) e alguns, por isso, chegaram a se tomar conhecidos como os melhores gatunos do continente. Embora seja muito raro, eles também podem ser Sacerdotes, como todas as raças.

Os Pequeninos têm um período de vida similar ao dos Humanos, isto é, cerca de 80 anos.

Anões

Custo: 1

Idade Inicial: 20+8d10

Atributos: +1 FR, +3 CON, -1 AGI, -1 DEX.

Os Anões são uma raça de seres humanóides de baixa estatura, fisicamente semelhantes a seres Humanos excepcionalmente baixos e atarracados, tendo uma média de 1,3 metros de altura. A aparência dos Anões engana, pois apesar de sua baixa estatura, eles costumam ser mais fortes e mais resistentes que os Humanos.

Os Anões costumam viver em cidades construídas sob a terra, geralmente no interior de montanhas. Devido a essa vida na escuridão, essa raça desenvolveu a capacidade de ver perfeitamente em ambientes com pouquíssima luz.

A maioria dos Anões viaja pelo mundo em uma época ou outra de suas vidas, geralmente em busca de riqueza, pois são ambiciosos e estão sempre à procura de meios de aumentar suas posses. Para um Anão, porém, mais importante que tesouros é sua fama de grande aventureiro. Por isso, a maior parte deles parte em busca de aventuras para criar uma reputação, pois o orgulho, tanto individual quanto racial, é uma característica marcante de seus personagens.

Os Anões são orgulhosos, ambiciosos e suscetíveis (nunca brinque a respeito de sua altura). Contudo, salvo raras exceções, não seriam capazes de trair um amigo ou serem desonestos por essa ambição. Apesar do tempo de vida longo, girando em torno dos 450 anos, os Anões são pouco numerosos, sendo as mulheres de sua raça mais raras ainda. Assim, raramente irá se encontrar uma aventureira anã, pois estas são muito protegidas. Isto não impede que assumam grandes responsabilidades administrativas, educacionais e científicas (engenharia, medicina, etc.) em suas comunidades, já que os homens dedicam-se mais à guerra e à religião.

Os Anões são quase sempre taciturnos e um pouco irritadiços, além de tenderem à usura. Com raras exceções, porém, são muito leais a seus companheiros, destemidos em combate e de confiança em qualquer situação.

Anões possuem reduzidas (pra não dizer nulas) capacidades mágicas, e não podem comprar o Aprimoramento Poderes Mágicos. Isto somado ao grande valor dado por esta raça à força física resulta em uma cultura Anã de desprezo e desconfiança em relação aos místicos em geral. Devido a sua grande massa corporal e a robustez de seu corpo, Anões são pouco ágeis, recebendo ajuste de -1 em Agilidade e -1 em Destreza.

Em compensação, Anões são muito fortes e resistentes, recebendo um ajuste de +1 na Força e +3 na Constituição. Estes bônus fazem dos Anões Guerreiros excepcionais. Eles também podem ser Sacerdotes ou Ladinos (muito raramente). Porém, não podem ser Magos, Bardos ou Rastreadores, por não possuírem a capacidade de usar a magia.

Anões são mestres artífices por índole e, apesar de sua personalidade, apreciadores de obras de arte (principalmente escultura e joalheria). Isto os torna respeitadores de bons artífices de qualquer raça, fazendo mesmo com que procurem contatos com o mundo exterior para aprimorarem sua arte. Anões serão muitas vezes encontrados nas cidades humanas exercendo posições de autoridade nas corporações de ofícios, ou como artífices pessoais de reis ou da alta nobreza.

Elfos

Os Elfos são criaturas das florestas que vivem em "cidades" construídas em meio a jardins e bosques, e mesmo em copas de árvores. Eles costumam ser um pouco mais baixos que os Humanos, com um tipo físico mais leve, e possuem orelhas pontudas (como as do *Sr. Spock*, do seriado *Jornada Estrelas*). Uma diferença mais sutil é que os Elfos costumam ser mais inteligentes que os Humanos. De modo geral, também são mais rápidos e alguns possuem personalidades cativantes e são pessoas com quem se pode passar um bom tempo sem medo de tédio.

Elfos são curiosos e não é raro um deles deixar a floresta para conhecer o mundo. Poucos deles são movidos por ambição ou sede de poder, embora tais casos não sejam de todo desconhecidos. É claro que enriquecer um pouco enquanto se descobre o mundo não é pecado, e unir o útil ao agradável é pura sabedoria.

No entanto, não é apenas a curiosidade que leva os Elfos a abandonarem seus lares em busca de aventuras, mas também o tédio. Suas longas vidas freqüentemente os empurram para o mundo exterior.

Existem dois tipos de Elfos, que serão discutidos adiante em detalhe. É importante notar que todos eles compartilham uma boa índole e um respeito à natureza que chega às raias da reverência.

Vivendo cerca de 800 anos, o ciclo de vida dos Elfos se processa de maneira diferente do dos Humanos. Um Elfo atinge sua maturidade física aos 25 anos e não sofre mais mudanças físicas até chegar aos 800 anos, aproximadamente. O Elfo então simplesmente começa a perder suas forças e, em menos de um ano, morre. Há sábios que liguem a morte dos Elfos à sua vontade de viver. Isto não se afasta da realidade, pois é verdade que quando um deles perde completamente a alegria de viver sucumbe em pouco tempo, não importando sua idade.

Os Elfos, apesar de sua longevidade, têm poucos filhos durante toda sua vida, 2 sendo o normal e 6 o máximo. Este fato os imbuí com um enorme respeito ao valor de suas próprias vidas. Um Elfo pouco se arrisca, normalmente preferindo meios sutis. Não que sejam covardes, mas sim cautelosos.

Existe uma completa igualdade entre os sexos nas sociedades Élficas, sendo mais comum encontrar-se aventureiras e guerreiras Elfas que em outras raças.

Devido às suas longas vidas, os Elfos são guardiões do conhecimento em todas as suas formas, sendo muito letrados. Elfos (principalmente dourados) podem ser encontrados fora de suas comunidades exercendo o papel de prestigiosos professores.

Elfos Florestais

Custo: 2

Idade Inicial: 25+2d100

Atributos: +1 INT, -1 CON, +1 DEX, +1 AGI, +1 PER

O tipo mais comum de Elfo. Eles são separatistas e não gostam de contato com raças que não sejam das florestas. São xenófobos e têm grande antipatia por Anões, assim como os Anões têm antipatia por eles. Os Elfos florestais têm certa reverência frente aos Elfos dourados, considerando-os nobres e respeitados, sendo suas opiniões sempre bem vistas e seus conselhos importantes.

Sua sociedade produz muitos Guerreiros, pois privilegiam o poder marcial; alguns se tornam Rastreadores, e se autodenominam defensores das florestas. Dentre os Elfos, os florestais são os que usam menos magia. Ainda assim, porém, existem muitos Magos e raros Sacerdotes.

Alguns deles se tomam ótimos Ladinos devido a seus ajustes raciais. Raríssimos são os Bardos, pois não se comunicam bem com outras raças.

Os Elfos florestais, como todos os Elfos, têm um corpo leve, com -1 na Constituição, mas ágil, com +1 na Agilidade e +1 na Destreza. Elfos florestais estão sempre atentos e possuem mentes muito aguçadas, recebendo +1 em Percepção e Inteligência.

Os Elfos florestais são os mais numerosos entre os Elfos, e sua atitude guerreira e xenófoba (principalmente contra Humanos e Anões) os levou a sangrentas guerras, que só contribuíram para diminuir a raça.

Mais recentemente, devido à intervenção dos Elfos dourados e a existência de outros contatos (que levaram à existência dos meio-Elfos) os Elfos florestais passaram a aceitar um contato maior com o mundo exterior.

Elfos Dourados

Custo: 2

Idade Inicial: 25+2d100

Atributos: +1 INT, -1 CON, -1 FR, +1 DEX, +1 AGI, +1 CAR; +1 Ponto de Magia se tiver o Aprimoramento Poderes Mágicos.

Eles são belos e altivos com sua pele dourada e cabelos brancos, dourados ou ruivos. Sua capacidade física é baixa, mas sua capacidade intelectual e mágica mais do que compensam isso.

Os Elfos dourados são os mais raros dentro da raça Élfica. Os poucos que existem vivem associados a outras raças, geralmente junto a tribos de Elfos florestais, ocupando lugares de destaque. Os clãs que se unem para formar uma cidade ou nação constituem uma exceção.

Sua sociedade é voltada para o saber, produzindo muitos Magos e Bardos, dando aos seus membros um ajuste de +1 na Inteligência. Magicamente ativos, suas capacidades são lendárias, daí o seu ajuste de +1 ponto de Magia, caso sejam místicos (ou seja, caso possuam o Aprimoramento Poderes Mágicos). Também, como os Elfos florestais, são mais ágeis que os Humanos, com +1 na Agilidade. Sua personalidade fascinante lhes garante +1 no Carisma. Apesar de tudo isso, eles são fisicamente frágeis, recebendo -1 na Constituição e na Força.

Poucos são os seus Sacerdotes pois sua cultura privilegia os Magos. Alguns são Guerreiros (fato raro), um número maior se tomando Rastreadores, devido à sua intimidade com a natureza. Raros também são os Ladrões, por serem considerados indignos do alto nível da raça.

Sua curiosidade sempre insatisfeita e seu amor fanático pelo conhecimento são praticamente os únicos motivos que os levam a se aventurar (pode-se somar também uma parcela de tédio). Existem lendas de Elfos dourados que viveram muito mais que 800 anos, pois nunca saciaram sua sede de conhecimentos e, por isto, nunca perderam a vontade de viver.

Meio-Elfos

Custo: 1

Idade Inicial: 20+8d10

Atributos: +1 CAR

Meio-Elfos são o produto da união de Elfos e Humanos. É surpreendente que duas raças assim diferentes possam gerar progenitores, e ainda mais que estes sejam férteis, mas esta miscigenação é um fenômeno muito observado em Tagmar.

Os Meio-Elfos parecem somar as qualidades dos dois. Eles possuem a personalidade fascinante dos Elfos e a força e a resistência física dos Humanos. Meio-Elfos se adaptam bem a qualquer profissão, e alguns deles são encontrados entre os maiores heróis de todos os tempos. Seu carisma e sua vivacidade lhes dão +1 no Carisma.

Esta raça vive aproximadamente 450 anos, e seu envelhecimento se dá como nos Elfos. Meio-Elfos não formam comunidades ou cidades próprias. Em vez disso eles vivem entre os Humanos ou Elfos, sendo muito bem aceitos nestes grupos (embora uma certa desconfiança possa ser evidenciada vez por outra).

Devido a seu lento amadurecer (por padrões Humanos) os Meio-Elfos passam em geral, a primeira parte de suas vidas entre Elfos. No entanto a mais dura decisão da vida de um Meio-Elfo é escolher em que raça ele viverá e quais costumes e leis respeitará (humanas ou élficas). Esta decisão, juntamente em outros fatores leva o Meio-Elfo a se aventurar, pois este precisa conhecer o mundo para escolher.

Capítulo 5:

Profissões

Existem seis profissões básicas que os personagens poderão exercer: Guerreiros, Ladinos, Sacerdotes, Magos, Rastreadores e Bardos.

As profissões definem exatamente o que o personagem é, no que ele é bom e o que ele pode fazer, inclusive para efeito da criação do personagem onde o jogador transfere para a ficha do personagem o que mentalmente foi idealizado.

A escolha da profissão é muito importante visto que esta é a essência de seu personagem. Um Mago essencialmente se comportará, se vestirá, etc, como um Mago, e a profissão do personagem afeta inclusive a forma como os PdMs (personagens não jogadores) e os PCs (personagens jogadores) reagem e interagem com o personagem. Em resumo a sua profissão define de que “mundo” o personagem faz parte.

A profissão normalmente reflete aquilo que o personagem nasceu para ser, a sua real vocação, o que ele almeja e mais uma vez quem ele é, por tanto escolha com sabedoria. O jogador deverá ler o texto sobre todas as raças e deverá escolher uma das profissões compatíveis com a raça escolhida, e então anotá-la na Ficha do Personagem, no local indicado "Profissão". Após a conclusão da ficha não se pode mais mudar de profissão.

Deve-se frisar que certas profissões não são compatíveis com a raça escolhida. Assim, não serão aceitos personagens cuja raça e profissão não combinarem. Isto pode ser verificado nos textos de cada Profissão.

Para seguir uma profissão, gaste os Pontos de Perícia e de Aprimoramentos indicados e receba os benefícios correspondentes.

A ficha de cada Profissão apresenta o Custo em Pontos de Aprimoramento e de Perícia; Restrições, Perícias dadas pela Profissão (Primeiro as Perícias relacionadas a combate seguidas nas Perícias comuns); Aprimoramentos dados pelo Kit; Pontos de Magia, Formas e Caminhos Preferidos (se tiver Poderes Mágicos); Pontos de Fé e Pontos Heróicos.

Os Guerreiros

Tanto na realidade quanto na fantasia muitos homens e mulheres viveram de sua capacidade de combate. Exemplos destas pessoas são: Hércules, o rei Arthur, Conan, Roland, Siegfried, um legionário romano, um Guerreiro grego, um cavaleiro teutônico e muitos outros que lutavam como membros de um exército.

Para o Guerreiro, o Atributo principal é a Força. É através desta que ele intimida e luta contra seus adversários. Também importantes são a Constituição e a Agilidade/ Destreza; o primeiro, para garantir a sobrevivência às feridas dos combates e a segunda, para tentar evitar e deferir golpes com maior precisão.

O Guerreiro é a profissão mais combativa de Tagmar sendo geralmente mais capazes em combate que qualquer outra profissão. Além disso, os Guerreiros podem participar das academias de combate, tendo acesso a técnicas especiais de combate. Veja regras para Academias de Guerra adiante.

Custo: 2 pontos de Aprimoramento, 230 pontos de Perícia;

Restrições: Nenhuma;

Perícias: Armas Brancas ou Armas Brancas de Longo Alcance (Escolha uma 40/40, Escolha outra 30/25), Animais (Montaria 20%), Briga 25/20, Camuflagem 20%, Escudo ou Esquiva 30%, Escutar 20%, Furtividade 20%, Manipulação (Intimidação 30%), Sobrevivência 30%;

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 4;

Pontos de Fé: 0

Pontos de Magia: 0

Pontos Heróicos: 4 por nível

Entrando para uma Academia de Combate

O que diferencia um Guerreiro dentre tantas outras profissões? Suas habilidades marciais com certeza! E só em uma Academia um Guerreiro passa a ter acesso ao que há de melhor em termos de treinamento para a batalha. Para entrar em uma academia o Personagem precisa ter Alguns Pré-requisitos mínimos em forma de perícias (veja abaixo quais são para cada academia) e gastar 1 ponto de Aprimoramento – mas nada disso é mais importante que o fator interpretação. O Jogador quando desejar entrar para uma academia deve procurar o Mestre que dará as devidas orientações.

Existem atualmente 4 academias de Guerreiros e após entrar em uma academia não será permitido que se entre em outra, por isto a escolha de uma academia é muito importante e não recomendada aos jogadores iniciantes. São elas:

- Academia de Infantaria
- Academias dos Arqueiros
- Academia dos Cavaleiros
- Academia dos Gladiadores

Quando um Guerreiro entra em uma academia, ele irá ganhar uma vantagem que permite realizar testes com uma de suas perícias de combate e uma Perícia comum sempre com um nível de dificuldade a menos.

Academia de Infantaria

A academia de infantaria treina o Guerreiro para o combate pessoal, ensinando-lhe técnicas de combate corpo-a-corpo. Estas Academias são normalmente instituições militares da divisão de infantaria. A infantaria é a parte mais numerosa de um exército, por isso somente os Guerreiros mais capazes dos numerosos pelotões são convocados para o treinamento. Os graduados nessa academia são normalmente os líderes de pelotões que tem a função de manter a ordem e disciplina de seus subordinados.

Os Guerreiros desta Academia dão preferência às armas pesadas de combate corpo-a-corpo que causem o maior dano possível.

O Guerreiro que se especializar nesta academia será classificado como “Guerreiro de Infantaria”

*As sedes desta academia são encontradas com mais frequência nas comunidades Anãs.

Pré-requisitos: Armas Brancas (Qualquer arma em 80/70), Camuflagem 70%, Sobrevivência 70%.

Custo: 1 Ponto de Aprimoramento

Vantagens: Todos os testes das Perícias Armas Brancas (escolha um subgrupo) e Manipulação (Liderança) do Guerreiro serão feitos sempre com um nível de dificuldade a menos.

Academia dos Arqueiros

A academia dos arqueiros treina o Guerreiro para o combate a distancia, ensinando-lhe técnicas de combate com arco. Estas Academias são normalmente instituições militares da divisão dos Arqueiros. Os arqueiros são um grupo seletivo de Guerreiros que desempenham uma função essencial para um exercito. Os Guerreiros mais capazes de uma divisão de arqueiros são convocados para ingressar nesta academia.

Os Guerreiros desta Academia procuram manter distancia de seus adversários para obterem o máximo de vantagem com suas técnicas. O Guerreiro que se especializar nesta academia será classificado como “Guerreiro Arqueiro”

* As sedes desta academia são encontradas com mais frequência nas comunidades Élficas.

Pré-requisitos: Armas Brancas de Longo Alcance (Qualquer tipo de arco 80/0), Camuflagem 60%, Furtividade 50%, Sobrevivência 40%.

Custo: 1 ponto de Aprimoramento.

Vantagens: Todos os testes das Perícias Armas Brancas de Longo Alcance (escolha um subgrupo) e Camuflagem do Arqueiro serão feitos sempre com um nível de dificuldade a menos.

Academia dos Cavaleiros

Esta Academia treina o Guerreiro para combates com montarias ensinando-lhe técnicas de combate montado.

Estas Academias são quase sempre instituições militares da divisão de cavalaria. A divisão dos cavaleiros é a mais nobre dentre todas as outras de um exercito. Os cavaleiros são normalmente os primeiros a investirem contra os inimigos em um campo de batalha, liderando os pelotões de infantaria que seguem logo atrás. Uma vez nomeado, o cavaleiro deverá jurar fidelidade a seus companheiros e lealdade ao Rei, devendo ser honrado e usar suas técnicas com sabedoria e responsabilidade.

Os Guerreiros desta Academia dão preferência às lanças, espadas e machados que possam ser manejadas com apenas uma das mãos.

O Guerreiro que se especializar nesta academia será classificado como “Guerreiro Cavaleiro”

* As sedes desta academia são encontradas com mais frequência nas comunidades humanas.

Pré-requisitos: Arma Branca ou Arma Branca de Longo Alcance (Qualquer arma em 80/70), Animais (Montaria 60%, Treinamento de Animais 40%, Doma 50%).

Custo: 1 ponto de Aprimoramento.

Vantagens: Todos os testes das Perícias Armas Brancas ou Armas Brancas de Longo Alcance (escolha um subgrupo) e Animais (Montaria) do Guerreiro serão feitos sempre com um nível de dificuldade a menos.

Academia dos Gladiadores

Esta academia especializa os Guerreiros em combates brutais que acontecem nas arenas de batalha, mas não é incomum que estes lutadores se tornarem caçadores de escravos ou mercenários em busca de aventuras. As sedes desta academia estão normalmente nos estádios onde acontecem as lutas ou em acampamentos em áreas selvagens.

Houve uma época em que os Caçadores da Levânia escravizavam Guerreiros das tribos bárbaras e os colocavam para lutar em arenas de Gladiadores. Muitas vezes, para conseguir sobreviver nas arenas de batalhas, os bárbaros liberavam todo o seu ódio e energia para utilizar uma técnica que era muito comum entre eles, a “Fúria”. Com o passar dos anos esta técnica foi sendo aprendida pelos outros gladiadores e este segredo bárbaro foi passado para as arenas de todo o país, até que se tornou parte dos ensinamentos da “Academia dos Gladiadores”.

Gladiadores devem saber manejar o maior numero de armas leves e médias possíveis, já que a maioria das suas técnicas são voltadas para o manejo desses grupos de armas.

Pré-requisitos: Armas Brancas (Qualquer arma em 80/70), Animais (Doma 40%), Artes (Atuação 50%), Esportes (Acrobacia 50%), Manipulação (Impressionar 40%).

Custo: 1 ponto de Aprimoramento.

Vantagens: Todos os testes das Perícias Armas Brancas (escolha dois subgrupos) do Guerreiro serão feitos sempre com um nível de dificuldade a menos. Os Guerreiros dessa Academia recebem (sem ganhar pontos por isso) o Aprimoramento negativo Fúria, com a diferença de que podem utilizá-lo quando quiserem, nunca por acidente.

Os Ladinos

Ladinos são aventureiros que se desenvolveram como os melhores no uso de Perícias, o que combinado com seu considerável poder de combate os fazem úteis em praticamente qualquer situação. Embora os Ladinos possam ser muito diferentes entre si eles compartilham de duas características em comum: a versatilidade e grande capacidade de sobreviver a todo tipo de perigo.

Estes heróis (ou anti-heróis) podem pertencer a três Guildas, representando três posicionamentos diferentes perante a sociedade, os Ladrões, os Piratas e os Assassinos. Mais adiante serão apresentadas cada uma das Guildas.

Para ingressarem em uma guilda os Ladinos devem ser conhecidos no respectivo meio ou terem realizado feitos recentes que chamem a atenção das guildas. Nestas condições o personagem será contatado por um representante de uma delas e será convidado a ingressar na organização, normalmente após uma missão para provar seu valor.

Pertencer a uma guilda confere grandes vantagens ao personagem como será melhor apresentado na descrição das mesmas.

Entrando para uma Guilda

Qual Ladino que nunca sonhou em entrar para uma guilda? Qual Ladino não sabe que a vida pode ser mais segura, ou menos perigosa, com uma boa organização dando cobertura? Quando consegue preencher certos Pré-requisitos (veja s descrições das

guildas, abaixo) o Personagem poderá tentar entrar em uma das Guildas. Mas quais são as vantagens de entrar para uma guilda? Nos textos abaixo estão as descrições das guildas dos Ladinos. OBS: não é possível se entrar em mais de uma Guilda.

Ladrões

Estes fora-da-lei debocham das regras impostas pela sociedade e, seja roubando, saqueando ou enganando, eles ganham a vida à custa dos outros. Sua filosofia consiste em aproveitar as oportunidades da melhor maneira possível, sejam elas quais forem.

Ladrões sempre são cautelosos, evitando lutas e situações perigosas a todo custo, mas nunca admitem serem chamados de covardes (embora alguns o sejam). Eles sempre dizem que são apenas cautelosos. Apesar disso normalmente não hesitam em assumir grandes riscos quando existe muito ouro envolvido, nestes casos a cobiça supera a cautela levando-os ao limiar entre a ousadia e a loucura.

Ladrões sempre usam armaduras leves como as de couro, pois armaduras de metal fazem muito barulho e atrapalham seus movimentos, suas armas preferidas são punhais adagas e espadas pela facilidade de esconder e de usar.

Estes aventureiros são peritos em furtos, invasões e golpes de todo tipo, sendo capazes de entrar em praticamente qualquer lugar, roubar até as vítimas mais atentas e enganar os mais sagazes. Mão ligeiras, mente aguçada e ousadia são as principais características dos Ladrões.

Os Ladrões honestos (que raridade...) são caçadores de tesouros, buscando relíquias perdidas, artefatos escondidos ou qualquer coisa que lhes renda muito dinheiro. Estes Ladinos precisam ser muito bons em encontrar e desarmar armadilhas.

Normalmente vistos com desconfiança por todas as outras pessoas (e com razão!) estes anti-heróis não raramente participam de grupos de aventureiros em busca de maiores tesouros e aventuras e muitos acabam por fazer valer seus códigos de honra com todo o grupo como se fossem parte de sua guilda, o que facilita muito a convivência.

Custo: 2 pontos de Aprimoramento, 250 pontos de Perícia

Restrições: Nenhuma

Perícias: Armas Brancas (Adaga 20/20); Armadilhas 30%; Artes (Joalheria 10%; Escapismo 30%); Avaliação de Objetos 10%; Camuflagem 20%; Disfarce 10%; Escutar 20%; Furtar 40%; Furtividade 30%; Manipulação (Intimidação 10%; Lábia 20%); Manuseio de fechaduras 40%; Ocultamento 20%; Subterfúgio 20%; Procura 20%.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 3

Pontos de Fé: 0

Pontos de Magia: 0

Pontos Heróicos: 3 por nível

Guilda dos Ladrões

Uma Guilda de Ladrões é quase sempre um local comum, de acesso fácil e que, como os ladrões, nunca parece ser o que é na verdade, perfeitamente disfarçada entre as construções locais. O acesso à guilda é feito por caminhos secretos e a porta da frente serve apenas como parte do disfarce e pode ser acessada por qualquer um. Mas aí daqueles que tentarem invadir uma Guilda de Ladrões, sua vida nunca mais será a mesma.

Para pertencer a uma guilda de ladrões é necessário chamar a atenção da lei ou do submundo, normalmente de ambos. Nesse caso a pessoa será convidada a se tornar um membro da guilda devendo então provar seu valor para os líderes da organização. Na maioria das vezes o novato recebe uma missão para um golpe consideravelmente arriscado, se for bem sucedido passa a fazer parte da guilda.

Embora os Ladrões pareçam sempre vis e caóticos, a maioria de suas guildas acaba por desenvolver regras e códigos de honra próprios para possibilitar a convivência de seus membros. As “regras” podem variar de uma guilda para a outra, mas sempre consideram os seguintes pontos:

“Um ladrão nunca deve ser entregue às autoridades por mais que mereça punição. Ele pode ser perseguido, torturado ou preso sem comida, mas nunca, jamais, seus crimes devem ser revelados ou deve ser entregue às autoridades da lei.”

“Uma vez fechado um acordo para um golpe ele não pode ser quebrado. As partes devem ser divididas conforme combinado e traições durante um assalto em conjunto são o mais grave delito que existe.”

Qualquer Ladrão que tomar uma destas atitudes pode se tornar perseguido por todas as guildas que tomem conhecimento do fato, a menos que possa pagar pelo perdão. Nem precisa ser dito que o código de honra entre Ladrões é quebrado a todo o momento e muitos já sofreram destinos horríveis por causa disso.

As Guildas de Ladrões possuem grandes contatos com o submundo sendo capazes de conseguir informações e subornar representantes da lei com facilidade. Além disso, seus membros sempre são capazes de obter dicas para golpes com alta possibilidade de retorno, desde que paguem a informação com uma parte do roubo, é claro.

Pré-requisitos: Armadilhas 60%, Furtar 80%, Furtividade 70%, Manuseio de Fechaduras 50%, Subterfúgio 40%, Má-fama 1.

Custo: 1 ponto de Aprimoramento.

Vantagens: O jogador deve escolher três de suas Perícias dentre as seguintes: Armadilhas, Disfarce, Furtar, Furtividade, Manuseio de Fechaduras ou Subterfúgio. Essas três Perícias têm seus testes feitos sempre com um nível de dificuldade a menos.

Assassinos

Assassinos são o grupo mais soturno e violento dentre os Ladinos, capazes de praticamente qualquer coisa para cumprirem seus objetivos. Estes matadores frios e calculistas usam artifícios que causam repúdio à maioria dos outros aventureiros como chantagem, seqüestros e envenenamentos.

Suas principais armas são ataques mortais de surpresa e o uso dos mais variados tipos de venenos incapacitantes. Eles evitam sempre que possível o combate direto, não que sejam covardes, mas o assassinato deve ser eficaz e lutas sempre oferecem oportunidades para a fuga da vítima ou para a chegada de ajuda.

Por isso Assassinos costumam usar armaduras de couro já que pretendem atacar de surpresa e não iniciar um combate. Assassinos tendem a atacar com espadas e flechas, pois são armas mais fáceis para a aplicação de venenos.

Assassinos são especialistas no uso e manufatura de venenos e estão sempre atentos, seja para não escaparem da lei ou para descobrir qualquer detalhe que facilite seu trabalho. Além disso eles aprendem técnicas secretas de disfarce que usam para atacar vítimas desprevenidas na melhor oportunidade.

Os poucos Assassinos que não são criminosos vivem como caçadores de recompensas, normalmente realizando missões para o reinado ou buscando criminosos procurados.

Estes matadores costumam viajar bastante, seja para espalhar seu nome no submundo ou para evitar as perseguições da lei que costuma ser implacável contra esse tipo de crime, muitas vezes acabam participando de grupos de aventureiros entre um contrato e outro mas essa vivência nunca é fácil pois Assassinos de uma maneira geral não são pessoas sociáveis e costumam desconfiar de todos a sua volta.

Custo: 2 pontos de Aprimoramento, 250 Pontos de Perícia.

Restrições: Nenhuma.

Perícias: Armas Brancas (Adaga ou Punhal 30/20), Armas Brancas de Longo Alcance (Arco ou Besta 30), Armadilhas 30%, Artes (Escapismo 20%), Caça 40%, Camuflagem 30%, Disfarce 30%, Falsificação 10%, Furtividade 40%, Rastreo 30%, Subterfúgio 30%, Venefício 40%.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 2, Aliados e Contatos 1.

Pontos de Fé: 0

Pontos de Magia: 0

Pontos Heróicos: 2 por nível.

Guilda dos Assassinos

Uma Guilda de Assassinos está sempre situada em locais ermos de difícil acesso e muito bem protegidos, segurança nunca é demais neste caso. Responsável pela morte violenta de pessoas importantes, a organização da guilda é implacável na segurança e em lidar com possíveis delatores. Invadir uma Guilda de Assassinos sozinho é morte certa para qualquer um.

Um possível Assassino será contatado por um membro da guilda e receberá o convite para participar da organização, se aceitar ele receberá a missão de matar determinada pessoa, que será sempre alguém próximo a ele, na maioria das vezes um amigo ou parente. Quando isto tiver sido feito ele conhecerá a Guilda dos Assassinos. Se a pessoa recusar participar da organização ou obedecer a ordem da guilda ele será morto imediatamente.

Os Assassinos não seguem nenhum tipo de código de honra, exceto consigo mesmos. Eles sabem que sua atividade depende da reputação nos meios certos, de modo que os mais experientes não quebram um contrato fechado sem um motivo muito forte, sendo capazes de negar o pedido de uma vítima que oferece o dobro do pagamento para viver mas não hesitarão nem por um segundo em eliminar seu antigo contratante numa próxima missão.

Em sua guilda os Assassinos tem acesso a compra de materiais para a confecção de venenos e dispõem de laboratórios consideravelmente bem equipados para o uso de Venefício. Na guilda eles também recebem informações sobre possíveis interessados em contratar seus serviços.

Pré-requisitos: Qualquer Perícia de Combate 70/70 (ou 80/0 se for de alcance), Venefício 70%, Furtividade 60%, Rastreo 60%, Má fama 1.

Custo: 1 ponto de Aprimoramento.

Vantagens: O jogador deve escolher três de suas Perícias dentre as seguintes: Um subgrupo de uma Perícia de Combate qualquer, Venefício, Furtividade, Rastreo, Camuflagem. Essas três Perícias têm seus testes feitos sempre com um nível de dificuldade a menos.

Piratas

Piratas têm uma filosofia muito próxima a dos Ladrões, mas seus métodos são completamente diferentes. Enquanto Ladrões se escondem nas sombras e evitam os combates os Piratas se escondem na imensidão dos mares e anseiam por grandes lutas. Um dia perfeito para um Pirata considera sempre muita bebida, lutas sangrentas, tesouros e comemoração à noite.

Os piratas preferem usar armaduras leves como as de couro pois as armaduras de metal enferrujam com a maresia e atrapalham seus movimentos. Piratas também costumam dispensar elmos ou escudos e suas armas prediletas são as cimitarras, grandes ou pequenas. Arcos e lanças também são bastante usados nos momentos anteriores a abordagem do navio.

Piratas são aventureiros dos mares que ganham a vida ilicitamente saqueando navios mercantes ou invadindo cidades portuárias. Entretanto esses personagens também podem se tornar Corsários, servindo a algum reino em guerra sendo autorizados a atacar embarcações dos reinos inimigos.

Profundos conhecedores da arte da Navegação e Náutica, os Piratas também possuem grande conhecimento comercial adquiridos nas suas viagens e contato com pessoas de todo o mundo conhecido.

Custo: 1 ponto de Aprimoramento, 240 pontos de Perícia.

Restrições: Nenhuma.

Perícias: Armas Brancas (Cimitarra 30/10), Armeiro 20%, Artilharia (Canhões de navio 20%), Avaliação de Objetos 30%, Ciências (Heráldica 20%, Meteorologia 20%), Esportes (Natação 30%), Furtar 30%, Jogos 20%, Navegação 40%, Negociação (Barganha 30%), Procura 30%, Sobrevivência (Oceano 30%).

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 2.

Pontos de Fé: 0

Pontos de Magia: 0

Pontos Heróicos: 2 por nível.

Guilda dos Piratas

As Guildas de Piratas se diferem das outras, elas na verdade são navios ou mesmo um grupo deles. Para se tornar um Pirata, o Ladino deve jurar lealdade ao capitão de um bando Pirata, se tornando então parte da tripulação de um de seus navios e aprendendo tudo o que precisa saber sobre pirataria.

Aos Piratas não é proibido sair do navio desde que renovem seu voto de lealdade ao capitão e jurem que voltarão à tripulação em breve, e assim sendo, muitos Piratas ocasionalmente saem de seus navios com os mais variados motivos, que normalmente envolvem bebidas, lutas e dinheiro... Participar de um navio Pirata tem suas vantagens, primeiramente como proteção. Não é raro criminosos

muito procurados se tornarem Piratas vendo nisto a única maneira de fugir da perseguição da Lei. De fato um bando pirata costuma defender seus tripulantes, desde que não lhe seja caro demais. Outra vantagem é que um Pirata pode conseguir ir facilmente a qualquer reino costeiro de Tagmar, basta que o capitão decida ir para lá.

Pré-requisitos: Furtar 70%, Navegação 60%, Sobrevivência (Oceano 60%), e uma das seguintes Perícias em 70% (essa perícia o qualificará dentro da embarcação): Procura (você será o Vigia, aquele que avista navios do cesto da gávea), Artilharia (Mestre Artilheiro, aquele que cuida dos canhões, ou um de seus comandados), Manipulação [Liderança] (Imediato, o braço-direito do capitão), Artes [Instrumento Musical] (Artista de bordo), Primeiros Socorros (Cirurgião – assim eram chamados os que cuidavam dos feridos), Manipulação [Empatia] (Diplomata do navio), Ciências [Geografia] (Cartógrafo, aquele que define as correntes marinhas, a posição das estrelas e descobre o caminho dos ventos) ou Armas Brancas [qualquer subgrupo] (que o qualificará, no máximo, como um marinheiro comum).

Custo: 1 ponto de Aprimoramento.

Vantagens: O jogador deve escolher três de suas Perícias dentre as seguintes: Navegação, Sobrevivência (Oceano), Furtar, Negociação ou uma das Perícias apresentadas nos pré-requisitos para função dentro do navio. Essas três Perícias têm seus testes feitos sempre com um nível de dificuldade a menos.

Os Sacerdotes

Estes Sacerdotes são parecidos com os Sacerdotes medievais. Treinados na fé e nas armas, eles levam a palavra de seus deuses a todos e lutam por sua causa quando necessário.

Devido a sua grande devoção e fé, os Sacerdotes são capazes de evocar magias através de seus deuses, os chamados "milagres". Os milagres do Sacerdote são o único tipo de magia que todas as culturas aceitam, pois mesmo os mais supersticiosos são obrigados a reconhecer o poder dos deuses.

Os milagres devem ser usados com reverência, pois são uma dádiva especial dos deuses e, sempre que possível, para ajudar os seguidores da mesma religião. O uso destes poderes é importante para a propagação da fé.

Exemplos de destaque são: o frei Tuck (ver Robin Hood), o arcebispo Turbin das lendas de Carlos Magno, e ordens como os Templários.

Os Sacerdotes são os canais de atuação direta dos deuses no plano de existência dos mortais. Isto é, os deuses não apenas comunicam-se através de Sacerdotes, mas também agem e interferem por seu intermédio. Por isto os Sacerdotes recebem poder e capacidade para realizar milagres.

Importante: Quando é criado um Personagem Sacerdote deve escolher a qual divindade irá se devotar. Veja a lista de deuses (e suas áreas de atuação) na Tabela abaixo, e uma descrição mais detalhada dos deuses no Capítulo Introdução à Ambientação.

Custo: 3 pontos de Aprimoramento, 140 pontos de Perícia

Restrições: Nenhuma.

Perícias: Ciências (Filosofia 30%, História 30%, Teologia 40%), Escutar 20%, Etiqueta (Clero 30%), Manipulação (Empatia 20%), Primeiros Socorros 40%.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 2, Pontos de Fé 3.

Pontos de Fé: 3 + 1 por nível.

Pontos de Magia: 0

Pontos Heróicos: 2 por nível.

Entrando para uma Ordem

Da identificação de um possível membro por parte de uma Ordem à admissão às suas fileiras, há um mundo de histórias, ganchos e oportunidades que podem e devem ser exploradas pelo Mestre por meio de aventuras que forçosamente devem (ou ao menos deveriam) ser jogadas. Recomenda-se ainda que se façam algumas sessões individuais para tratar separadamente da admissão de cada personagem, até por que a evolução destes dificilmente ocorre de forma homogênea.

Na Ordem vivem não só aqueles que usam magia, mas também teólogos, Guerreiros dedicados ao Deus, historiadores e sábios em geral. Um personagem nunca começa pertencendo a uma Ordem, pois este é um privilégio recebido quando se é famoso (e quando se tem habilidades boas o suficiente para ser aceito dentre os membros).

A admissão em uma Ordem Sagrada é sem dúvida nenhuma, um dos grandes momentos da história do personagem, pois além de passar a ter acesso a várias técnicas mágicas exclusivas, o personagem passa a pertencer a um restrito grupo de místicos, que contribui muito para a caracterização do personagem.

Para entrar em uma ordem o Personagem deve seguir alguns Pré-requisitos (veja na tabela abaixo quais são os pré-requisitos de cada deus). Um pré-requisito genérico para entrar em todas as ordens são os seguintes: Ciências (Teologia 80%) e Pontos de Fé 5. Entrar em uma Ordem tem um custo básico de 1 ponto de Aprimoramento.

Cada deus privilegia um dos Caminhos da Magia em especial – quando um Sacerdote entra em uma ordem, recebe 1 ponto de focus neste. Para entrar em uma ordem o Personagem não pode ter Focus nos Caminhos proibidos de seu deus.

Descrições detalhadas das Ordens poderão ser conferidas nos livros de Ambientação de Tagmar 2.

OBS: não é possível se entrar em mais de uma Ordem.

Ordem	Atuação	Pré-requisitos
Sevides	Agricultura, fertilidade	Ciências (Agricultura 70%, Zoologia 70%).
Quiris	Plantio.	Ciências (Agricultura 70%, Botânica 70%).
Liris	Colheita.	Ciências (Agricultura 70%, Meteorologia 70%).
Ganis	Água, mar.	Esportes (Natação 70%), Sobrevivência (Oceano 70%).
Blator	Guerra, conflito.	Armas Brancas (qualquer 70%), Artilharia 70%.
Crisagom	Honra, estratégia, bravura.	Manipulação (Impressionar 70%, Liderança 70%) .
Crezir	Fúria, matança, prazer da luta.	Armas Brancas (quaisquer dois subgrupos em 70%).
Maira mon	Natureza em aspecto mineral.	Ciências (Geografia 70%), Mineração 70%.

Maira vet	Natureza em aspecto vegetal.	Ciências (Botânica 70%, Herbalismo 70%).
Maira nil	Natureza em aspecto animal.	Ciências (Zoologia 70%, Ecologia 70%).
Selimon	Paz, amor.	Manipulação (Empatia 70%), Negociação (Diplomacia 70%).
Lena	Prazer erótico e prazer no trabalho.	Manipulação (Sedução 70%), Artífice (qualquer 70%).
Plandis	Paixão cega.	Manipulação (Sedução 70%, Empatia 70%).
Cambu	Diplomacia, comércio, inter-relações.	Negociação (Barganha 70%, Diplomacia 70%).
Cruine	Morte, protetor das almas, reencarnação.	Armas Brancas (qualquer 70%), Conhecimento (Mortos-vivos 70%).
Palier	Conhecimento, magia.	Ciências (Filosofia 70%), Ciências Proibidas (Teoria da Magia 70%).
Parom	Artífices.	Artífice (qualquer 70%), Artesanato (qualquer 70%).

Ordem	Caminho	Caminhos Proibidos
Sevides	Plantas	Trevas, Espíritos, Demônios.
Quiris	Plantas	Trevas, Espíritos, Demônios, Fogo.
Liris	Plantas	Trevas, Espíritos, Demônios, Fogo.
Ganis	Água	Fogo, Demônios, Espíritos.
Blator	Humanos	Nenhum.
Crisagom	Humanos	Nenhum.
Crezir	Fogo	Nenhum.
Maira mon	Água, Terra	Trevas, Espíritos, Demônios.
Maira vet	Plantas	Trevas, Espíritos, Demônios.
Maira nil	Animais	Trevas, Espíritos, Demônios.
Selimon	Humanos	Magias de ataque.
Lena	Terra	Trevas, Espíritos, Demônios.
Plandis	Humanos	Trevas, Espíritos, Demônios.
Cambu	Humanos	Nenhum.
Cruine	Espíritos	Nenhum.
Palier	Metamagia	Nenhum.
Parom	Terra	Nenhum.

Os Magos

Em muitas das lendas contadas pelo mundo, certas figuras se ressaltam: os místicos, feiticeiros, bruxos, necromantes, etc. Pessoas místicas que usam poderes além da compreensão dos não-iniciados.

Os Magos são indivíduos voltados para o estudo de passes e escrituras místicas. Eles se consagram integralmente ao aprendizado de formas arcanas de conhecimento. Isso os afasta de outras atividades, prejudicando de certa forma suas habilidades em outras áreas (por exemplo, mesmo podendo usar armas, eles têm um conhecimento militar mínimo). Outra dificuldade em combate é o problema trazido pelas armaduras: elas impedem a manipulação do "Mana" (energia mística presente no universo) diminuindo o contato do místico com sua fonte de poder, impossibilitando a execução de seus feitiços. Desta forma, é raríssimo encontrar um Mago usuário de armaduras, sendo os roupões folgados suas vestimentas prediletas.

Contudo, toda esta dedicação não é em vão: eles possuem um vasto arsenal de magias que pode torná-los poderosíssimos. A maior dificuldade de um Mago é resistir à sua fase de iniciante, na qual ele é consideravelmente fraco. Entretanto, à medida que o personagem se torna mais experiente, ele se torna capaz de feitos incríveis e devastadores com a magia.

Isso faz o Mago muito poderoso por um lado, mas com uma única arma, a magia, o que o faz muito fraco por um outro lado. Desta forma, estes profissionais da magia são cautelosos e precavidos, e procuram se afastar da força bruta.

Custo: 3 pontos de Aprimoramento, 170 pontos de Perícia.

Restrições: Anões e Pequeninos não podem possuir esta profissão.

Perícias: Armas Brancas (Cajado 30%), Ciências (Herbalismo 30%), Ciências Proibidas (Alquimia 30%, Astrologia 20%, Rituais 40%, Teoria da Magia 40%), Concentração 30%, Pesquisa/ Investigação 40%.

Caminhos Permitidos: Um místico iniciante (1º nível) pode ter focus apenas no Caminho **Metamagia**, que é o Caminho básico e elementar. Antes de entrar em uma Escola da Magia, o Personagem não tem, em Tagmar, como ter acesso aos demais Caminhos da Magia, podendo aprender apenas magias mais básicas.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 2, Poderes Mágicos 2.

Pontos de Fé: 0

Pontos de Magia: 2 + 2 por nível.

Pontos Heróicos: 2 + 2 por nível.

Entrando para um Colégio

Da identificação de um possível membro por parte de um Colégio à admissão às suas fileiras, há um mundo de histórias, ganchos e oportunidades que podem e devem ser exploradas pelo Mestre por meio de aventuras que forçosamente devem (ou ao menos deveriam) ser jogadas. Recomenda-se ainda que se façam algumas sessões individuais para tratar separadamente da admissão de cada personagem, até por que a evolução destes dificilmente ocorre de forma homogênea.

Os Colégios de magia foram criados por Magos poderosos que descobriram formas especializadas de se manipular o mana. Estes conhecimentos levaram a magias de enorme potência.

Para proteger seus segredos estes Magos criaram instituições, geralmente chamadas de Colégios, nas quais indivíduos selecionados recebem instrução em técnicas secretas. Uma cadeia hierárquica rígida e lealdade ao Colégio fizeram com que eles sobrevivessem até hoje, muitas vezes escondidos de tudo e de todos. Os principais Colégios são os Colégios Elementais, da Ilusão, Naturalista, Necromânticos, Alquímicos e os Colégios do Conhecimento.

Existem diversas instituições para cada um destes ramos de magia, algumas maiores, outras menores, quase sempre competindo umas com as outras. Assim, podem existir vários Colégios necromânticos completamente independentes, cada um sediado em um lugar, por exemplo.

As técnicas de um estilo de magia (elemental, ilusão, necromântico, naturalista, conhecimento, alquímico) são completamente opostas umas às dos outros estilos. Por isso, só se pode fazer parte de um tipo de Colégio.

A admissão em um Colégio de Magia é sem dúvida nenhuma, um dos grandes momentos da história do personagem, pois além de passar a ter acesso a técnicas mágicas exclusivas, o personagem passa a pertencer a um restrito grupo de místicos, que contribui muito para a caracterização do personagem.

Para entrar em um Colégio o Personagem deve seguir alguns Pré-requisitos (veja na tabela abaixo quais são os pré-requisitos de cada Colégio). Um pré-requisito genérico para entrar em todos os Colégios são os seguintes: Ciências Proibidas (Teoria da Magia 80%) e Poderes Mágicos 5. Entrar em um Colégio tem um custo básico de 1 ponto de Aprimoramento.

Cada Colégio é especializado no ensino de determinado “tipo” de magia, que é refletido por toda uma nova gama de Caminhos da Magia que estarão disponíveis para o Personagem aprender (ou seja, gastar Pontos de Focus neles). Um místico antes de entrar em um Colégio só pode aprender o Caminho da Metamagia. Assim que entra em um Colégio lhes são ensinados outros Caminhos, mas eles ainda não podem ter Focus nos Caminhos que não são aprendidos em seu Colégio.

Quando entrar em um Colégio, escolha um dos Caminhos nela ensinados: o Personagem ganha 1 ponto de Focus neste.

Descrições detalhadas dos Colégios poderão ser conferidas nos livros de Ambientação de Tagmar 2.

OBS: não é possível se entrar em mais de um Colégio de Magia.

Colégio Elemental

O poder do Colégio elemental consiste em contactar as forças elementais - fogo, água, ar e terra - que os Titãs deixaram no mundo físico. Através da manipulação dessas forças primitivas é que surgem seus feitiços.

Esta ligação com forças titânicas, no entanto, causa uma grande apreensão e terror por parte dos povos menos tolerantes à magia. O resultado disso é uma grande repressão e ódio pelos elementalistas em boa parte do mundo. Isto os levou ao segredo e a reclusão, geralmente em lugares remotos. Os membros percorrem o mundo sem se revelar, a não ser aos seus amigos mais chegados.

Colégio Necromântico

Os fundadores do Colégio necromântico descobriram uma forma de captar a poderosa energia negativa vinda dos reinos infernais. Infelizmente, quase todos os usos descobertos para essa energia eram destrutivos.

Esta ligação com os planos infernais é desaprovada por todas as religiões, e o fato dos encantos destes Colégios serem muitas vezes prejudiciais à sociedade faz com que os necromantes sejam execrados e perseguidos severamente em quase todos os reinos conhecidos.

Este Colégio é mantido em segredo absoluto: suas bases são secretas e seus membros somente se mostram aos seus companheiros mais dignos de confiança.

Algumas das magias exigem a profanação de cadáveres. Por isso, os membros desta organização são considerados perversos, sádicos e loucos. Esta é uma imagem equivocada, já que os feitiços são apenas um instrumento a ser usado para o bem ou para o mal, conforme a vontade individual. Com as magias ensinadas pelo Colégio, um indivíduo pode se tornar um grande perseguidor de Demônios e mortos-vivos (não que muitos o façam!).

Colégio das Ilusões

Ao contrário dos necromantes e elementalistas, os ilusionistas não procuram sua fonte de poder longe do plano material.

Este Colégio aproveita o mana e energias que sobraram da criação empreendida pelos Deuses, ou seja, usam os restos de energia divina. Como este método não consegue criar matéria verdadeira, o que é criado acaba sendo uma ilusão.

Muitos dizem que os mestres do ilusionismo conseguem criar objetos verdadeiros com seus efeitos mais poderosos. É bem verdade também que os ilusionistas riem ao ouvir essas afirmações.

Esta organização é bem aceita na maioria dos povos, pois muitos acreditam que os ilusionistas não são Magos verdadeiros e sim charlatães (eles não confirmam nem negam esta acusação, pois a dúvida é o segredo da ilusão). Além disso, acham que ilusões não podem ser perigosas (ledo engano!).

Colégio do Conhecimento

Os membros do Colégio do Conhecimento encontram seu poder místico na sua própria força de vontade. Seu treinamento místico e estudos lhes deram a capacidade de juntar a energia espiritual remanescente no universo e transformá-la em energia mística.

Este poder retirado da energia espiritual é muito eficaz para afetar mente e raciocínio de criaturas inteligentes, além de permitir um conhecimento singular da essência, ou idéia, de todas as coisas em Tagmar.

Este colégio, embora raro, é um dos mais aceitos pelos povos de Tagmar, pois seus membros atuam geralmente como tutores e professores da Baixa e Alta nobreza, além de raramente realizarem feitos espalhafatosos para serem notados e temidos pela maioria do povo.

Colégio Naturalista

O poder do colégio Naturalista consiste em manipular a abundante energia emanada pelos fenômenos naturais existente no mundo e, graças a isso, estes místicos têm grande capacidade de manipular a natureza conforme sua vontade, sendo capazes de feitos temíveis.

Entretanto, a maioria dos adeptos deste colégio, procura utilizar seus encantos mais catastróficos de maneira responsável, evitando ao máximo qualquer situação que ponha em risco a natureza ao seu redor.

As sedes do Colégio Naturalista são normalmente encontradas em florestas fechadas e inabitadas, sendo relativamente comuns em comunidades élficas, mas raras entre outras raças. Os Naturalistas costumam ser vistos com pouco temor pelos povos de Tagmar devido a sua própria filosofia geralmente pacífica e prestativa, mas obviamente existem exceções em ambos os lados.

Colégio Alquímico

O poder da Alquimia consiste em manipular as forças de constituição da matéria e a energia corpórea dos seres. A manipulação de tal poder pode, no entanto, acarretar graves danos ao evocador, que em alguns casos, podem ser até mesmo irreparáveis (por meios normais). Esse risco existe porque alguns dos encantos deste colégio exigem que o evocador tenha um controle preciso das forças materiais as quais se deseja manipular.

Os alquimistas costumam se reunir secretamente em grandes cidades e não costumam anunciar seus poderes, pois muitas de suas magias exóticas são vistas como bruxaria pelo cidadão comum e atraem a cobiça dos nobres.

Colégios de Magia	Pré-requisitos	Caminhos Aprendidos
Elemental	Conhecimentos (elementos 70%), Ciências (Geografia 70%)	Água, Terra, Fogo, Ar.
Necromântico	Conhecimento (mortos-vivos 70%), Ciências (medicina 70%)	Espíritos, Trevas, Demônios, Humanos.
Ilusão	Conhecimentos (Física 70%), Artes (qualquer 70%)	Luz, Trevas, Ar, Humanos.
Naturalista	Conhecimentos (Plantas e Animais 70%), Ciências (Ecologia 70%)	Animais, Plantas, Terra, Água.
Alquímico	Ciências (Herbalismo 70%), Ciências proibidas (Alquimia 70%)	Metamagia*, Terra, Plantas, Animais.
Conhecimento	Conhecimento (qualquer), Ciências (Filosofia)	Metamagia*, Humanos, Demônios, Espíritos.

* Os Personagens que entrarem nessas escolas de Magia ganham 1 Ponto de Focus também em Metamagia.

Bastidores: O problema dos Magos de Tagmar!

Para os jogadores mais antigos do Sistema Daemon, ter alguns Caminhos da Magia proibidos ou limitados, ou mesmo o fato de alguns conceitos do sistema terem desaparecido (como os Caminhos Opostos ou o Caminho preferencial) pode até parecer um insulto! Mas tudo tem uma explicação, e a explicação que temos para esse propósito em Tagmar Daemon é, de certa forma, muito boa, visto que os jogadores de Daemon estão MUITO mais preocupados com Background, ambientação e interpretação do que com regras: o cenário de Tagmar não permite isso.

Não é exatamente um “problema”, como explicitado no título dessa discussão, mas sim uma limitação cultural, já enraizada, de modo que os Magos não vêm isso com um problema propriamente dito. Acontece que em Tagmar, antes de entrar em um dos Colégios da Magia, o Mago é um nada! Ele só pode aprender algumas magias mais básicas, se aperfeiçoar com elas, e só então quando já tiver um conhecimento considerável, poderá entrar em uma escola e ter em suas mãos um leque de novas opções de magias a serem aprendidas. Um Necromante, por exemplo, nunca aprenderia Magia elemental! Isso é inconcebível, visto que NÃO HÁ outra forma de aprender magia elemental sem fazer parte desse colégio (o Colégio Elemental), a ainda mais por que cada Colégio tem ideologias e ensinamentos opostos.

A solução mais elegante encontrada foi limitar os Caminhos dessa forma. Antes de entrar em um colégio, pode-se aprender apenas coisas mais básicas da Magia (o Caminho Metamagia). Quando entra em um Colégio o Personagem poderá ter Focus em outros Caminhos, ainda assim limitados, mas que não podem ser aprendidos em outros Colégios.

Os Rastreadores

Estes são Guerreiros que se especializaram em viver e lutar nas florestas; eles são de certa forma ligados às matas e desta comunhão ganham um presente único: magias ligadas ao meio em que vivem.

Os Rastreadores costumam usar todo tipo de armas (embora favoreçam arcos e espadas), o que os torna bons em combate e, na floresta, capazes de surpreender os inimigos com certa facilidade.

Infelizmente sua ligação com as matas tem um preço: o porte de grandes quantidades de metal tira seu poder de usar magia. Assim, os Rastreadores só podem fazer feitiços se estiverem sem armadura de metal. Além disso, como seu poder provém das florestas, a devastação destas pode causar-lhes sérios problemas, o que os torna muito preocupados em preservar a natureza. Por este contato direto e íntimo com a natureza, Rastreadores repudiam armaduras de metal, preferindo proteções de couro que eles mesmos fabricam.

Rastreadores, em geral, são empregados como guias, perseguidores, exploradores, ou mesmo como guardiões auto-proclamados de florestas ou bosques. Os Elfos florestais tendem a encarar com simpatia membros desta profissão, independente da raça.

Num mundo permeado de magia como Tagmar, a interação das forças da natureza com os restantes seres vivos e sua harmonia é mais compreendida que em nossa realidade. Os Rastreadores tornam-se então verdadeiros ecologistas deste mundo.

Por este contato direto e íntimo com a natureza, Rastreadores repudiam armaduras de metal, preferindo proteções de couro que eles mesmos fabricam.

Custo: 3 pontos de Aprimoramento, 270 pontos de Perícia.

Restrições: Anões e Pequeninos não podem se tornar Rastreadores.

Perícias: Armas Brancas (qualquer espada 30/20), Armas Brancas de Longo Alcance (Arco 30/0), Animais (Montaria 20%, Doma 20%), Caça 40%, Camuflagem 30%, Ciências (Herbalismo 20%, Ecologia 20%), Escutar 20%, Esportes (Natação 20%, Escalada 20%), Furtividade 20%, Primeiros Socorros 20%, Rastrear 40%, Sobrevivência 40%.

Caminhos Permitidos: Água, Terra, Fogo, Ar, Plantas, Humanos, Animais.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 3, Poderes Mágicos 1.

Pontos de Fé: 0

Pontos de Magia: 1 + 1 por nível

Pontos Heróicos: 3 + 3 por nível.

Os Bardos

Bardos são pessoas que peregrinam pelo mundo movidos por sua curiosidade, vivendo de sua arte, ouvindo e contando histórias, transmitindo assim as notícias ao longo de suas viagens. Eles são simpáticos, inteligentes e, se tudo o mais falhar, rápidos e espertos.

Assim, a fonte de renda de um Bardo é sua arte, que envolve canto, música, dança, pintura, poesia, acrobacias, malabarismos, pequenos truques e muita desenvoltura para contar histórias. Os Bardos são também os portadores de notícias do exterior para as pequenas comunidades isoladas, povos mais ariscos (Pequeninos) ou desconfiados (Anões). Por estas razões, Bardos são bem recebidos independentes da raça daqueles que visitam.

Por sua grande interação com a arte dizem que os bardos conseguem tocar a alma das pessoas e isso não está longe da verdade. A arte dos bardos se desenvolveu como um tipo de magia característico, muito voltado para a interação entre as pessoas, mas também capaz de afetar a realidade em que elas vivem.

Bardos geralmente não utilizam armaduras, pois além de atrapalhá-los ao tocar seus instrumentos, elas não condizem com o visual estivo, elegante e teatral desses aventureiros.

Custo: 3 pontos de Aprimoramento, 200 pontos de Perícia.

Restrições: Anões e Pequeninos não podem se tornar Bardos.

Perícias: Artes (Atuação 20%), Artes (Canto/ Dança/ Instrumentos Musicais 40%*), Avaliação de Objetos 20%, Ciências (História 20%, Literatura 30%), Conhecimento (Lendas 20%), Disfarce 20%, Etiqueta 30%, Furtividade 30%, Manipulação (Empatia 20%, Lâbia 20%, Manha 20%), Negociação (Diplomacia 20%). * O Bardo deve escolher um desses subgrupos.

Caminhos Permitidos: Ar, Luz, Humanos, Metamagia.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 2, Poderes Mágicos 1, Aliados e Contatos 1.

Pontos de Fé: 0

Pontos de Magia: 1 + 1 por nível.

Pontos Heróicos: 2 por nível.

Capítulo 6:

Perícias

Perícias são as habilidades do seu Personagem, dizem o que ele sabe fazer e quais suas chances de fazer direito. No momento em que o Personagem é criado, calculam-se quantos pontos de Perícias ele terá para gastar. Esses pontos de Perícias podem ser gastos com quaisquer Perícias deste capítulo, mas sempre com a aprovação do Mestre.

Pontos de Perícia

Quando criamos um Personagem, ele possuirá certa quantidade de pontos para distribuir entre as Perícias. Isso vai depender do tipo de Campanha que estamos desenvolvendo, de sua idade e sua Inteligência.

- Cada ponto de Inteligência significa 5 pontos de Perícia.
- Cada ano de idade significa 10 pontos de Perícia.

Nenhum Personagem pode possuir mais de 500 pontos de Perícia no primeiro nível, não importando sua idade ou INT (a não ser que seja algum tipo de Campanha diferente).

Subgrupos

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

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

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

Valor Inicial

Existem três tipos de Perícias. No primeiro tipo, um Atributo básico serve como ponto de partida, pois se tratam de **Perícias instintivas**, ou seja, qualquer pessoa possui mínimos conhecimentos nessa área. Em um segundo grupo não há base de começo (ou seja, elas começam em 0%), pois se tratam de **Perícias altamente técnicas**. Há ainda um terceiro tipo que começa com o valor de outra Perícia, pois se tratam de **habilidades muito aparentadas**.

Cada ponto gasto além do início aumenta a Perícia em 1%, até o limite máximo de 50 pontos de Perícia mais o valor inicial (mais tarde, com os pontos ganhos com Aprimoramentos ou aumento de nível, esse limite pode ser ultrapassado). Um Personagem não pode usar uma Perícia se tiver 0%, pois isso significa que ele não tem conhecimento naquela área. Você conseguiria entender um texto em húngaro ou em russo? Mas você pode tentar fazer um desenho simples, mesmo que não tenha aprendido Artes Plásticas - Desenho.

Um Personagem com Destreza 12 já tem 12% em Armas Brancas e em todos os seus subgrupos. 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 escolher aumentar o SUBGRUPO Espadas para 25%, com o acréscimo de 13 pontos de Perícia — mas NÃO pode acrescentar pontos à Perícia Armas Brancas para aumentar todos os subgrupos dela!

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

Você é MESMO bom?

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

- Até 15% Curioso. Ouviu sobre isso em algum lugar.
- 15 a 20% Novato. Está começando a aprender.
- 21 a 30% Praticante. Usa esta Perícia diariamente.
- 31 a 50% Profissional. Trabalha e depende desta Perícia.
- 51 a 60% Especialista.
- 60%+ Um dos melhores na área.

Lista de Perícias

Cada Perícia é apresentada da seguinte forma:

PERÍCIA* (VALOR INICIAL)

Descrição da Perícia.

Subgrupo (Valor inicial): Descrição de cada subgrupo.

Outros Subgrupos Possíveis: Se houverem outros subgrupos, estes estarão descritos.

Observação: O símbolo * só aparecerá quando a Perícia tiver Subgrupos. Neste caso o Jogador deve escolher UM dos Subgrupos correspondentes. Cada Subgrupo é considerado uma Perícia.

Animais*

Este grupo de Perícias reflete o tratamento e conhecimento que um Personagem tem com relação a animais. Em mundos de Fantasia, esta Perícia pode ser usada apenas para animais e criaturas naturais, ela geralmente não serve para monstros, apenas com algumas exceções.

Tratamento de Animais (Primeiros Socorros): O Personagem tem bons conhecimentos de veterinária, que lhe permitem tratar de animais feridos ou doentes. Esta é uma versão mais primitiva da Perícia Veterinária.

Treinamento de Animais (0): O Personagem sabe como treinar animais domésticos, para que executem truques simples. Ensinar tarefas mais complexas como truques de circo, podem exigir Testes Difíceis.

O treinamento de um animal é 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 cada ponto de INT 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).

Montaria* (AGI): O Personagem sabe montar e cavalgar um animal (em geral cavalos, mas podem ser montarias mais exóticas, como elefantes, camelos e outros). Montar um cavalo não é o mesmo que montar um elefante. Portanto, o Personagem deve especificar qual o tipo de montaria que ele conhece. Cada tipo de montaria é considerada uma Perícia diferente. Então, Montar Cavalos não é a mesma Perícia que Montar Camelos. Todas elas, entretanto, tem AGI como valor inicial.

Doma (0): O Personagem é um domador de feras, o que pode ser muito perigoso. É muito semelhante à Treinamento de Animais, mas válido para feras e criaturas selvagens.

Domar um animal selvagem ou monstruoso segue as mesmas regras apresentadas na Perícia Treinamento de Animais (tempo de treino, Testes necessários, etc.).

A Perícia Doma também pode ser usada para domar animais selvagens e mantê-los afastados. Para isso, entretanto, deve-se obter sucesso em um Teste Normal (com penalidades à escolha do Mestre, como caso o Personagem esteja com um filhote da criatura). Se falhar, o Personagem corre o risco de ser imediatamente atacado pela criatura.

Veterinária (0): Permite a um Personagem cuidar de animais, conhecendo seu metabolismo e suas funções. Funciona da mesma forma que Tratamento de Animais (Subgrupo da Perícia Animais), mas o Personagem também é capaz de realizar cirurgias em animais. A Perícia Veterinária também pode ser usada para identificar e classificar animais, como na Perícia Zoologia (veja a seguir).

Armadilhas (INT)

Personagens com esta Perícia têm várias habilidades com armadilhas. Eles conseguem armar e preparar qualquer tipo de armadilha, e também são capazes de 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.

A Perícia abrange todo tipo de armadilha, desde simples laços para animais, alçapões com lanças e até mesmo armadilhas mágicas. Um Personagem pode usar esta Perícia para achar e desarmar uma armadilha mágica (o que significam dois Testes separados). Entretanto os Testes geralmente serão Difíceis, e apenas Personagens com 40 pontos ou mais nesta Perícia podem tentar realizar o Teste.

Armas Brancas* (DEX/DEX)

Armas brancas incluem espadas, facas, maças, cajados entre tantas outras armas de combate corporal. Cada arma é considerado um Subgrupo de Perícias: Espadas, Facas, Maças, cada uma destas é uma Perícia diferente, pois um Personagem que sabe usar uma Espada não necessariamente saberá usar uma Maça ou um Cajado. Todas as armas brancas têm o valor de DEX como valor inicial, então mesmo que não tenha gasto nenhum ponto em Cajado, todo Personagem terá um valor nesta Perícia igual à sua DEX.

Entretanto as Perícias com Armas Brancas seguem uma regra um pouco diferente. Além de estar dividida em vários Subgrupos, cada Subgrupo esta 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 arma.

Ataque e Defesa são consideradas Perícias diferentes. Um Personagem não pode gastar apenas 10 pontos e ter 10% em Ataque e Defesa. 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 Guerreiro com DEX 15 já tem 15% em Ataque e 15% em Defesa com a Perícia Espada Longa. Ele decide gastar 30 pontos em Ataque e 20 pontos em Defesa, totalizando 50 pontos gastos. Assim, quando usar sua Espada Longa ele terá Ataque 45% e Defesa 35% (Espada Longa 45/35).

Alguns Subgrupos Possíveis: Faca, Adaga, Punhal, Gládio, Espada Longa, Espada de Mão e Meia, Espada de Duas Mãos, Mangual, Mangual Pesado, Maça, Maça Estrela, Martelo de Combate, Machado de Guerra, Lança Curta, Lança Longa, etc.

Armas Brancas de Longo Alcance* (DEX/0)

Armas brancas de longo alcance incluem arco e flecha, bestas e fundas, entre alguns outros. Em geral elas seguem as mesmas regras que as demais Armas Brancas, mencionadas a cima. Entretanto, elas são um pouco diferente.

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). Não é à toa que arco e flecha é uma arma muito valorizada na Fantasia Medieval.

Alguns Subgrupos Possíveis: Arco Curto, Arco Longo, Arco Composto, Zarabatana, etc.

Armas de arremesso (como Lanças, Punhais e Dardos) não se incluem nesta categoria. Estas armas de arremesso exigem o uso da Perícia Arremesso (de Esportes – veja mais adiante) e permitem Defesa normalmente, além de ser adquirido normalmente (ou seja, não é necessário pagar o dobro).

Armeiro (0/ Ferreiro ou Carpinteiro)

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

Qualquer arma, armadura ou escudo pode ser fabricado com esta Perícia, contanto que o Personagem tenha tempo e todos os materiais necessários. A tabela a seguir dá uma idéia do tempo necessário para se consertar armas brancas.

Esta tabela é apenas uma idéia geral para fabricar armas e armaduras metálicas. Itens de madeira levarão metade deste tempo, e apenas reparar danos geralmente levam apenas um terço do tempo apresentado. A obtenção de matéria prima fica por conta do Mestre e do Jogador.

Arma/Armadura	Tempo de Construção
Adaga	5 dias
Gládio	20 dias
Espada Longa	30 dias
Espada de Duas Mãos	45 dias
Flechas	10 por dia
Lança	20 dias
Machado	10 dias
Mangual	15 dias
Tridente	20 dias
Armadura de couro	50 dias
Armadura de Anéis	60 dias
Armadura de Malha	60 dias
Armadura de Ferro	65 dias
Armadura Completa	80 dias

A Perícia Armeiro também pode ser usada para reconhecer e até mesmo avaliar uma arma (se for uma arma mágica, o Personagem saberá avaliá-la apenas como uma arma normal). Este tipo de Teste não requer tempo nem material.

Artes*

Há controvérsias sobre o que pode ser considerado Arte. A Perícia Acrobacia, por exemplo, é tida por alguns como um esporte – enquanto que para os malabaristas de circo ela é uma arte.

Falsificação, tortura e outras técnicas também podem ser consideradas artes, sob o ponto de vista de seus praticantes. Em jogo esta discussão não tem nenhum efeito, pois uma habilidade, artística ou não, sempre será considerada uma Perícia.

Além de ser usada para produzir obras, as Perícias de Artes também podem ser utilizadas para avaliar a qualidade ou até a legitimidade de um trabalho artístico relacionado à sua Perícia. Um Acerto Crítico no uso desta Perícia (o que acontece quando o Jogador obtém um resultado no dado igual a um quarto do valor necessário – por exemplo, obtêm 10 quando o valor de Teste seria de 40%) significa que o Personagem pôde produzir uma grande obra de arte, muito apreciada e valorizada.

Algumas obras podem levar dias, ou até mesmo anos, para serem concluídas. Nestes períodos o Jogador deve realizar vários Testes da Perícia, sendo que cada fracasso pode atrasar ainda mais a conclusão desta.

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

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. Pode ser usada em conjunto com outras Perícias como Disfarce e Maquiagem. Quando um Personagem esta tentando usar sua Atuação para enganar um alvo, deve-se fazer um Teste Resistido entre a Atuação do Personagem e a PER do alvo.

Canto (CAR): O Personagem sabe cantar de modo agradável. Uma boa pontuação nesta Perícia geralmente também significa que o Personagem tem uma voz melodiosa, pois treinou muito para obter esta habilidade. Fracasso em um Teste de Canto geralmente significa que o Personagem não contentou a platéia, desafinou 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, independente do estilo.

Desenho e Pintura (DEX): 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.

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.

Escultura (DEX): É a arte de produzir figuras tridimensionais moldando barro, madeira, pedra, mármore ou metal. Cada tipo de material é considerado uma Perícia diferente, pois um Personagem que sabe esculpir madeira não necessariamente saberá esculpir em metal.

Instrumentos Musicais (DEX): Reflete a capacidade de um Personagem de 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 bandolin, banjo e violão) podem ser considerados como uma Perícia única.

Joalheria (DEX): O Personagem sabe como lidar com metais e pedras preciosas. Esta Perícia pode ser usada para avaliar trabalhos envolvendo jóias e pedras preciosas. Também pode ser usada para fabricar pequenos utensílios com estes materiais, como anéis, alianças, colares, pulseiras e outros similares, como faria um artífice – na verdade a Perícia Artífice pode ser uma variação de Joalheria.

Presdigitação (DEX): O Personagem tem “mãos rápidas”. Esta Perícia permite realizar pequenos truques tidos como mágicos, mas que na realidade não tem nenhum efeito místico. Inclui truques com cartas de baralho, fazer sumir pequenos objetos, entre tantos outros truques. Esta é a Perícia padrão para os “mágicos”.

Artesanato* (Artes)

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 produção e venda de seus trabalhos.

Cada estilo de Artesanato utiliza um Subgrupo de Arte como base. O valor inicial da Perícia é METADE do valor que o Personagem possui na Arte e pode-se gastar pontos de Perícia normalmente para elevar esse valor.

Alguns Subgrupos Possíveis: Cerâmica, Escultura, Madeira, Pedra, Pintura, Gravuras.

Artífice* (0)

Um artífice é um Personagem com a habilidade de trabalhar com algum material específico, permitindo-lhe construir ou consertar roupas, móveis, caixas, utensílios, ferramentas, potes, armários ou até mesmo casas (mas não armas – para isso deve-se usar a Perícia Armeiro).

Um artífice tem o conhecimento para fabricar e consertar um objeto, mas não a produção. O projeto de uma casa deve ficar para um arquiteto e uma fechadura de uma caixa para um chaveiro. 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, a Artífice precisa de equipamentos e materiais adequados para o seu trabalho.

Alguns Subgrupos Possíveis: Carpinteiro (Madeira), Costureiro (Tecidos), Coureiro (Couro), Ferreiro (Metais), Pedreiro (Pedras), Sapateiro (Sapatos – Couro Rígido).

Artilharia* (INT)

Reflete a habilidade de um Personagem em manobrar e operar armas de cerco. Esta Perícia é usada para Ataque em um combate de larga escala.

Alguns Subgrupos Possíveis: Ariete, Balestra, Canhão, Catapulta.

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 jóia, 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) o item será avaliado de forma completamente errada, mas plausível o suficiente para que o Jogador não desconfie.

Briga (DEX/DEX)

Esta Perícia reflete a capacidade de um Personagem em defender-se sozinho. A Perícia Briga permite usar os braços para bloquear ataques e ao mesmo tempo desferir socos e chutes.

Diferente da Perícia Artes Marciais, a Briga não envolve nenhum estilo, são apenas socos e chutes. Quando luta dessa forma um Humano normal provoca dano de 1d3 (mais o bônus de Força). Criaturas menores provocam 1d2 (+FR) e maiores provocam 1d4 (+FR).

A Perícia Briga não pode ser usada para bloquear ataques feitos com armas de corte, a menos que o defensor faça um Teste Difícil. Caso fracasse ele acaba recebendo o golpe.

Caça (PER)

Esta Perícia reflete a habilidade que um Personagem tem na caça a qualquer tipo de criatura. A Caça pode ser usada de uma forma similar à Sobrevivência: um Teste bem sucedido geralmente permite rastrear e abater uma criatura (geralmente de pequeno ou médio porte) para sua alimentação – ou apenas por diversão.

Camuflagem (PER)

Com esta Perícia um Personagem é capaz de esconder-se ou esconder uma outra criatura ou objeto em ambientes naturais, como florestas e campos.

A Camuflagem geralmente é usada em um Teste Resistido contra a PER ou a Perícia Escutar de um outro Personagem. Utilize esta situação sempre que ele estiver sendo procurado.

Geralmente a Perícia Camuflagem também pode ser usada para esconder-se nas sombras ou em outros lugares não naturais.

Criaturas pequenas (menores que um ser Humano) podem se esconder com mais facilidade. Qualquer criatura de tamanho inferior ao Humano (como Pequeninos e Gnomos) recebe +10% de bônus no Teste de Camuflagem. Criaturas muito maiores que Humanos, entretanto, sofrem -10% de penalidade no Teste, pois é mais difícil para elas não ser detectado.

Ciências* (0)

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 as pragas e outras atividades diretamente relacionadas.

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

Astronomia: É a ciência de identificar constelações, estrelas, planetas e cometas. Esta Perícia pode ser usada apenas para Testes de conhecimento mundano, não inclui coisas místicas como determinar o temperamento de uma pessoa de acordo com as constelações e estrelas de seu nascimento – para esta situação veja Ciências Proibidas.

Biologia*: A Biologia é uma ciência que esta fragmentada em vários Subgrupos: Botânica, Ecologia, Herbalismo, Veterinária e Zoologia. Um Personagem NÃO PODE ter pontos em Biologia, apenas nestes Subgrupos; para efeitos de jogo Biologia não é uma Perícia específica.

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

Direito e Jurisprudência: A ciência das normas que regem a sociedade. Representa a chance de um Personagem conhecer manobras legais, processos e intimações. O Personagem conhece a maioria das leis de sua sociedade, e tem uma noção geral daquelas que não tem conhecimento profundo, possibilitando agir da forma mais correta em cada caso.

Ecologia: O ramo da Biologia que estuda a interação entre os animais de uma mesma espécie, entre animais de diferentes espécies e entre os animais e o meio onde vivem. Em jogo ela pode ser usada para determinar a “função” um animal em seu meio.

Filosofia: Apesar de não ser uma ciência no sentido estrito da palavra, a filosofia é o estudo do pensamento Humano. O Personagem conhece os métodos científicos e é capaz de criticar um raciocínio com clareza e objetividade – por isso os filósofos costumam ser pessoas que duvidam ou questionam tudo que lhe é apresentado. Para fins de jogo, filosofia é um Subgrupo de Ciências.

Física: A ciência da força e do movimento. Investiga os campos, forças e leis fundamentais do comportamento da matéria, explicando coisas como inércia, gravitação e outras leis básicas que regem o Universo.

Geografia: A geografia estuda a Terra ou o planeta onde o Personagem vive, seus acidentes físicos, climas, solos e vegetações. Também permite ao Personagem produzir mapas profissionais e reconhecer lugares através de paisagens.

Heráldica: Estuda os brasões e símbolos. Permite reconhecer símbolos da nobreza, das famílias, sinais, brasões, selos e até mesmo um pouco da história que envolve o brasão ou sinal em questão. Heráldica não pode ser usada para compreender sinais secretos.

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.

História: O estudo de fatos notáveis ocorridos do longo da história da humanidade. Tecnicamente a História teve início com a invenção da escrita, há cerca de 4 mil anos.

Literatura: O conhecimento relativo a obras e autores literários famosos. O Personagem sabe sobre grandes escritores e seus trabalhos e pode localizar informações em bibliotecas.

Medicina: É claro que a medicina em uma era medieval não é muito desenvolvida. Com esta perícia o personagem terá conhecimentos básicos sobre anatomia humana, doenças e vírus mais conhecidos (inclusive forma de diagnosticá-los e conhecimentos de remédios e tratamentos) ou de plantas e chás para tratamentos de doentes.

Meteorologia: A ciência de compreender o clima, podendo prever como será o clima nas próximas horas com um Teste Normal. A cada novo dia o Teste é feito com uma penalidade de -5%, pois torna-se mais difícil descobrir o que virá a ocorrer. Note que a prisão nem sempre segue os rumores esperados.

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 mitos são conhecidos e lembrados com um Teste Normal. Esta Perícia também é frequentemente chamado de Religião.

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, para isso deve-se usar a Perícia Veterinária (veja a cima). Em cenários de Fantasia a Perícia pode ser usada em algumas criaturas mágicas naturais, como unicórnios, grifos e outros, mas não monstros.

Ciências proibidas ou alternativas* (0)

Estas Ciências determinam o quanto um Personagem sabe sobre assuntos alternativos e fora do contexto de uma pessoa. Em altos níveis esta Perícia pode ser perigosa, pois quanto mais um Personagem conhece sobre o mundo das Ciências Proibidas, mais visado ele será por aqueles que desejam manter ocultos estes segredos.

Esta perícia mantém seu nome apenas para não gerar confusão entre os jogadores antigos de Daemon, entretanto em cenários medievais elas podem não ser proibidas.

Astrologia: A ciência que permite ao Personagem traçar o perfil da pessoa e descobrir o futuro próximo dela através do estudo de mapas astrais, posição das constelações e planetas e de datas relevantes como a de nascimento.

Ocultismo: Também chamado simplesmente de Oculto. Permite ao Personagem reconhecer e até entender um pouco da realidade que se passa à sua volta. Pode ajudar a identificar Rituais, itens místicos, gestos, livros fetiches de Magias.

Em cenários de Fantasia esta Perícia pode ser usada para identificar um item mágico. Geralmente o Teste será Normal, mas em alguns casos o Mestre pode impor penalidades.

Rituais: A capacidade de entender a lógica intrínseca por trás da confecção dos componentes de um Ritual. Apesar das diferenças, esta Perícia inclui conhecimentos sobre Rituais de diferentes origens. Para cada ponto de Focus necessário para realizar um Ritual ou efeito, é necessário ter pelo menos 10% nesta Perícia.

Em cenários de Fantasia a Perícia Rituais é necessária para místicos e outros arcanos que desejam criar novas Magias. Para criar uma nova Magia todo Personagem arcano deve ter no mínimo 10% nesta Perícia para cada ponto de Focus necessário para a Magia. Por exemplo, para criar uma Magia cujo Focus total seja 4, o místico deve ter 40% ou mais na Perícia Rituais.

Tarot: Possui as mesmas atribuições da Astrologia (de Ciências Proibidas), mas utiliza cartas em lugar dos mapas astrais. Existem diversas variações no método de leitura.

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

Em cenários de Fantasia esta Perícia é necessária para que um arcano possa aprender uma nova Magia. Para aprender uma Magia nova o arcano deve ter, no mínimo 10% em Teoria da Magia para cada ponto de Focus total da Magia. Por exemplo, para aprender uma Magia de Focus 3 é necessário ter 30% em Teoria da Magia.

Concentração (WILL)

Esta Perícia determina a capacidade de um Personagem em manter-se concentrado. É especialmente útil para conjuradores, pois permite a eles não perder a concentração e continuar sua conjuração.

Sob aprovação do Mestre, um Teste de Perícia Concentração pode substituir um Teste de Resistência de WILL quando envolve concentração. Além disso, quando um Personagem esta conjurando uma Magia, se ele vier a sofrer dano geralmente ele perde a concentração e não consegue usar a Magia. Caso ele obtenha sucesso em um Teste de Concentração (com uma penalidade igual ao dano recebido) ele não perderá a concentração e ainda poderá continuar a usar a Magia (embora ainda sofra o dano normalmente).

Condução* (AGI)

Esta Perícia reflete a capacidade do Personagem em conduzir carroças, charretes, carruagens, balões, bigas e outros tipos de veículos medievais. Cada tipo de veículo é considerado uma Perícia diferente.

Personagens que tenham no mínimo 30% em Condução geralmente não precisam realizar Testes, pois já estão habituados. Neste caso os Testes apenas tornam-se necessários caso o Personagem venha a realizar uma manobra mais arriscada ou tenha que conduzir o veículo em uma velocidade muito grande.

Conhecimentos* (INT)

Existem vários tipos de Conhecimentos que podem ser adquiridos por um Personagem. Esta Perícia permite ao Personagem conhecer praticamente tudo sobre alguma coisa. Por exemplo, Conhecimento sobre mortos-vivos permitiria a um Personagem identificar um morto-vivo, incluindo suas fraquezas gerais, mas Conhecimento sobre Vampiros será ainda mais específico, e permitirá ao Personagem saber exatamente quais as fraquezas de um Vampiro, o que é boato e o que é verdade, como agir para enfrentá-los, qual seu comportamento, o que esperar deles, etc.

Um Teste de Conhecimento deve ser realizado toda vez que o Personagem deseja obter alguma informação sobre o conhecimento em questão. Geralmente o Teste será Normal, mas para lembrar-se de uma informação mais profunda e obscura o Mestre pode exigir um Teste Difícil.

Antes de criar uma Perícia Conhecimento certifique-se de que não existe uma outra Perícia que tenha este mesmo objetivo. Por exemplo, não faz sentido uma Perícia Conhecimento sobre Religiões quando já existe a Perícia Ciências (Teologia).

Alguns Subgrupos Possíveis: Anões, Dragões, Elfos, Raças selvagens, Pequeninos, Mortos-Vivos, Vampiros, Zumbis.

Disfarce (INT)

Esta Perícia reflete a habilidade de um Personagem em se parecer com outra pessoa – ou, ao menos, ocultar a própria aparência. Coisas simples, como pegar uma caixa e se ocultar entre os carregadores, pode ser considerado um Teste Fácil, mas quando o alvo conhece bem a pessoa o Teste pode se tornar Difícil.

Testes de Disfarce geralmente são usados em Testes Resistidos contra a PER de um outro Personagem, especialmente se ele estiver sendo procurado.

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).

Escudo (DEX)

O Personagem sabe como utilizar escudos de qualquer tipo para proteger-se em combate. A Perícia Escudo é usada como uma forma de Defesa em combate, para bloquear golpes de seus inimigos. É muito raro que um Personagem utilize um Escudo como forma de ataque, e neste caso ele segue as mesmas regras que uma arma branca (ou seja, tem Perícias separadas para Ataque e Defesa).

A vantagem de se usar um escudo em combate é que além dele oferecer uma boa proteção, cada escudo tem um IP próprio (esse valor de IP não é descontado de AGI e DEX como as armaduras, pois não dificulta o movimento do Personagem). Por outro lado, o escudo mantém uma mão ocupada durante o combate, impossibilitando o uso de armas de duas mãos (a não ser no caso de um broquel). Caso o Personagem esteja usando um escudo, o valor da Perícia Escudo substitui o valor de Defesa da arma.

Escutar (PER)

Esta Perícia permite ao Personagem treinar seus ouvidos para ser capaz de interpretar ou discernir sons, conversas no meio de uma multidão, vozes atrás de uma porta e coisas assim.

Esquiva (AGI)

Com algum treinamento, é possível a qualquer pessoa desviar de golpes e de objetos arremessados contra ela. Esta Perícia deve prevalecer sobre um Teste de Agilidade em determinadas situações nas quais o Personagem pode usar sua técnica e instintos treinados para se safar de um problema com mais eficiência. Entretanto, a Esquiva não pode ser usada no lugar de um Teste de Resistência de AGI.

Um Personagem que esteja surpreendido pode usar sua Perícia Esquiva com um Teste Difícil. Entretanto, nesta situação vale apenas sua habilidade de esquiva, não seus reflexos básicos. Então, quando usar esta Perícia nesta situação, o Personagem deve descontar seu valor de AGI da Perícia.

Por exemplo, um Personagem com AGI 15 e Esquiva 65% terá uma Esquiva de 25% quanto estiver surpreendido – pois perde os 15 pontos de sua AGI e depois realiza o Teste como se fosse Difícil.

Em combate, a Esquiva pode ser usada como uma ação de Defesa, da mesma forma que se usaria uma arma. Nesta situação, considera-se que o Personagem esta apenas desviando do ataque.

Esportes*

Existem vários tipos de Esportes que podem ser selecionados pelo Personagem. A seguir existem alguns exemplos.

Acrobacia (AGI): Dá ao Personagem a habilidade de equilibrar-se em pequenas superfícies, andar sobre cordas, fazer malabarismo e coisas do tipo. Assim como Esquiva, a Acrobacia pode ser usada como uma forma de Defesa em um combate, pois o Personagem pode desviar dos ataques com saltos e movimentos acrobáticos.

Um Teste Normal de acrobacia permite a um Personagem reduzir em 3 metros uma queda, mas apenas para determinar o dano sofrido.

Arremesso (DEX): Além das modalidades atléticas de arremesso de dardo, disco e peso, o Personagem com esta Perícia pode também atirar facas e outros objetos como forma de Ataque. Como nas demais Perícias de Ataque, um sucesso no Teste indica que o objeto arremessado atingiu o alvo. Arremesso permite dano dobrado em caso de Acerto Crítico.

Escalada (FR): Quando se tem o equipamento necessário, 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 paredes muito lisas ou muito íngremes pode ser considerado um Teste Difícil.

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 2,5 quilos de equipamento, incluindo armaduras e armas).

Salto (AGI): Perícia geralmente usada apenas para competições – salto em altura, em distância, com vara. Para saltos normais, como pular um muro, o procedimento normal é fazer um Teste de Agilidade. Saltos mais mirabolantes, como de um telhado ao outro, podem exigir a Perícia Salto.

Etiqueta* (CAR)

Esta Perícia permite ao Personagem sabe como falar, vestir-se e portar-se educadamente de acordo com a situação. É útil em festas, bailes e discussões diplomáticas. Um Teste bem sucedido não garante que o Personagem vai livrar-se de uma encrenca, mas ao menos evita que seja mal interpretado. A Perícia garante apenas que ele diga as coisas da maneira correta. O conteúdo do diálogo deve ser resolvido através da atuação do Jogador por seu Personagem.

Em geral a Etiqueta pode ser usada em qualquer situação que envolva o comportamento. Entretanto, também é possível que ela seja dividida em diferentes Subgrupos.

Alguns Subgrupos Possíveis: Clero, Comercial, Diplomacia, Mercado Negro, Nobreza, Submundo.

Falsificação* (INT)

É a técnica usada para criar cópias convincentes de cartas, documentos, obras de arte e demais objetos. Para falsificar um item de forma eficiente o Personagem deve ter no mínimo 30% na Perícia correspondente. Por exemplo, falsificações de documentos exigem que o Personagem tenha pelo menos 30% em Escrever no Idioma utilizado, enquanto falsificar obras de arte exige do Personagem um mínimo de 30% na Perícia Artes correspondente (Desenho e Pintura, Escultura, Joalheira, etc). Esta Perícia também serve como valor limitante.

Uma falha em um Teste de Falsificação indica que o Personagem não conseguiu criar uma cópia satisfatória e não será capaz de enganar alguém que já tenha visto a peça original. O Teste da Perícia Falsificação é feito em segredo pelo Mestre.

Algumas vezes a Perícia Falsificação pode ser usada em um Teste Resistido contra a Perícia Avaliação de Objetos, para que o Personagem possa identificar o item falso.

Alguns Subgrupos Possíveis: Documentos, Esculturas, Joalheria, Pinturas.

Furtar (DEX)

Esta Perícia reflete a arte (?) de retirar objetos da posse das pessoas sem que elas percebam. Também chamado Punga. Pode ser usada para colocar objetos em uma pessoa sem que ela perceba.

Os Testes de Furtar geralmente serão feitos como um Teste Resistido contra a PER da vítima.

Furtividade (AGI)

Enquanto a Camuflagem é usada para esconder-se, a Perícia Furtividade permite a 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. Personagens utilizando armaduras de metal sempre fazem seus testes de Furtividade como se fosse Difíceis.

Idiomas* (0)

Na maioria dos mundos de RPG existem analfabetos, mas poucos participam das Aventuras como Personagens; a menos que seja estipulado em contrário, todos os Personagens sabem falar, ler e escrever pelo menos um idioma, com valor igual a 30% (sem custo em pontos de Perícia). 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/Escrever. 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.

Existem vários Subgrupos possíveis para esta Perícia. Alguns estão listadas a seguir.

Malês: Língua principal e “universal” dos reinos em Tagmar.

Línguas Selvagens*: Um conjunto de idiomas falados por criaturas bestiais. Cada uma delas representa uma língua (e portanto um subgrupo) diferente: orco, troll, ogro, gigante, centauro, minotauro, dragão, etc. Com exceção do orco nenhuma dessas linguagens possui representação gráfica.

Lanta: o idioma dos Pequeninos.

A voz da Pedra: idioma dos Anões.

A Língua Élfica: o idioma geral dos Elfos.

Marante: A língua falada nas ilhas independentes, conhecidos por poucas pessoas no mundo.

Khurng: idioma geral dos orcos.

A língua do império: um dialeto do Malês, porém diferente o bastante para ser considerado um outro subgrupo.

Estes idiomas são mais bem elucidados no capítulo “Introdução à Ambientação”.

Jogos*

Em todos os cenários de RPG existem diversos tipos de jogos de azar. Esta Perícia, dividida em vários Subgrupos, permite ao Personagem conhecer alguns jogos simples, que não chegam a ser considerados esportes.

Alguns Subgrupos Possíveis: Cartas (PER), Dados (DEX), Tabuleiro (INT), Adivinhas (INT).

Manipulação*

É a habilidade de obter favores de outras pessoas por diversos meios, seja contra a sua vontade, seja convencendo-a de que essa é realmente sua vontade. Pode ser usado para conseguir informações, documentos secretos, acesso a locais proibidos entre outras tarefas. São diversos os Subgrupos de Manipulação, variando entre técnicas sutis e violentas.

Quando o alvo da Perícia não deseja revelar a verdade ele pode fazer um Teste Resistido entre a Manipulação e sua WILL.

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 e contra a Perícia Lábia do outro Personagem.

Impressionar (CAR/Étiqueta): É a habilidade de usar a roupa certa, o palavreado certo, tudo na hora certa. A intenção é ganhar a confiança dos presentes, às vezes fazendo-os sentir que o Personagem é um deles, mesmo que não seja.

Interrogatório (INT): Através de perguntas habilidosas e muita pressão emocional, o Personagem consegue “colocar o sujeito na parede” e fazer com que caia em contradições (existam elas ou não), conseguindo dele o que deseja. 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 (WILL): 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/Manha): 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.

Sedução (CAR/Manha): O Personagem finge sentimentos românticos com relação ao alvo. Beleza física não é fundamental para seduzir, basta usar o charme – apesar de que uma boa aparência pode ajudar muito o Teste.

Tortura (INT/Intimidação): O Personagem consegue o que deseja infligindo dor física através de chicotadas, agulhas, choques elétricos e demais técnicas. Uma falha crítica nesta Perícia traz danos permanentes à vítima, ou até mesmo a morte. Algumas vezes para se usar a Tortura deve-se obter sucesso em um Teste Resistido entre Tortura e WILL do alvo.

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 às Cegas (40): O Personagem é capaz de lutar mesmo sem enxergar (vendado ou cego), guiando-se por sons e movimentos (vibração do ar). 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.

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 de Ataque, mas apenas na próxima rodada.

Refém (30): O Personagem conhece técnicas de imobilização de reféns em situações de crime. Pode ser uma faca no pescoço em posição estratégica ou uma estaca no coração. Se um Personagem com esta Manobra estiver com um refém e decidir matá-lo, não há NENHUM tipo de ação que o impeça.

Manuseio de Fechaduras (DEX)

É a habilidade que um Personagem tem em trancar, destrancar, instalar, consertar e compreender diversos mecanismos de fechaduras e cadeados. Embora esta habilidade seja muito útil para grupos de Aventureiros, seus praticantes geralmente não são vistos com bons olhos pela sociedade.

Um Personagem que tenha 70 pontos ou mais em Manuseio de Fechaduras pode tentar destrancar uma porta ou cadeado que esteja magicamente trancado, mas o Teste sempre será considerado Difícil para este Personagem. Neste caso deve haver um Teste Resistido entre o Personagem que destranca a fechadura e o místico que a encantou: aquele que destranca deve usar metade de seu valor em Manuseio de Fechaduras contra o Poder do místico que a trancou (o Poder de um místico é igual ao seu nível no Aprimoramento Poderes Mágicos multiplicado por 5).

Mineração* (0)

Esta Perícia dá ao Personagem os conhecimentos necessários para obter minérios (ouro, prata, cobre, ferro, chumbo, carvão) ou pedras preciosas. Isto é, encontrar um local onde se possa explorar algo ou executar a mineração em si sem virar parte do minério (evita acidentes e soterramentos).

O Mestre deve pré-determinar se e onde existe algum material explorável. Caso um Jogador deseje que seu Personagem procure uma mina, deve se lembrar que deve procurar por alguma coisa específica. Não se pode procurar por tudo ao mesmo tempo. Investigar uma simples montanha é um trabalho de várias semanas, ao fim das quais o Mestre rola em segredo e informa ao Personagem se ele achou alguma coisa.

Esta Perícia também pode ser usada para construir uma mina sem que ocorram desabamentos.

Alguns Subgrupos Possíveis: Cristais, Gemas, Metais, etc.

Navegação (INT)

Este é o conhecimento necessário para conduzir um veículo ou embarcação de um ponto a outro da superfície através do mar e oceano. Testes de Navegação permitem encontrar a direção certa a seguir quando se esta 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 (tempestade, calmaria, céu encoberto...).

Negociação*

Este grupo de Perícias permite ao Personagem sair-se bem no mundo das finanças e evita que faça maus negócios – seja no momento de pechinchar um preço melhor quando compra uma mercadoria, seja para evitar que seu negócio vá à falência.

Barganha (CAR/Manha): 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.

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

Diplomacia (INT/ CAR): A capacidade de saber usar as palavras certas para resolver uma situação de conflito ou negociação.

Pesquisa/ Investigação (PER)

Esta Perícia esta relacionada à obtenção de informações. Ela pode ser usada em uma biblioteca para encontrar os livros certos sobre o assunto, nas ruas para encontrar a pessoa ou lugar que se procura, ou em uma sala onde estão as provas de um crime. Uma falha pode significar não achar tais informações, enquanto uma falha crítica pode dar ao Personagem informações erradas ou pistas falsas.

Observação: O Mestre não deve permitir o uso constante dessa Perícia, já que ela torna as coisas fáceis demais. A descoberta de informações é quase sempre a parte mais importante da Aventura – e os Jogadores devem tentar isso à moda antiga: pensando! Como regra opcional, o Mestre pode aceitar apenas acertos críticos em Testes de Pesquisa/Investigação.

Primeiros Socorros (INT)

O Personagem sabe fazer curativos em ferimentos, imobilizar fraturas, deter sangramentos, aplicar curativos e 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 não pode restaurar mais Pontos de Vida do que o ferimento causou.

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.

Rastreio (PER)

Esta é a habilidade de encontrar e seguir pistas e pegadas. Para que uma pista seja seguida, é preciso que a pessoa, criatura ou veículo (carruagem, carroça, 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 neve, ou quando a criatura seguida tenta disfarçar a trilha.

A Perícia deve ser testada novamente se o Personagem interrompeu o rastreio por qualquer motivo. Uma falha crítica leva a uma trilha errada. Abaixo há uma tabela de modificadores para algumas situações comuns no uso desta Perícia.

Situação	bônus/penalidade
Trilha de barro	+20%
Sinais claros, arrastando um objeto	+15%
Pegadas espaçadas, areia	+10%
Trilha comum, piso de madeira	0
Pedra, água	-50%
Cada 2 integrantes no grupo	+5%
Cada 12 horas passadas	-5%
Cada hora de chuva ou neve	-25%
Iluminação fraca	-30%
Grupo tenta disfarçar a trilha	-25%

Sobrevivência* (PER)

O Personagem sabe o que é preciso para sobreviver em um ambiente selvagem, longe da civilização. Testes bem sucedidos desta Perícia permitem construir um abrigo, encontrar água ou comida, orientar-se, fazer uma armadilha para animais e assim por diante. Um Personagem com esta Perícia pode garantir não apenas a própria sobrevivência, mas também a de um pequeno grupo (até 4 pessoas).

Alguns Subgrupos Possíveis: Deserto, Floresta, Geleiras, Montanhas, Planícies, Selvas, etc.

Subterfúgio (PER)

Com esta Perícia, o Personagem é capaz de burlar a observação de outras pessoas. Permite burlar a observação atenta (?) dos guardas de um castelo ou fortificação, ou de alguém que o está procurando. Deve ser feito um Teste Resistido de Subterfúgio contra a PER de quem estiver encarregado de impedir a entrada de estranhos.

Venefício (INT)

Venefício é apenas um tipo de Conhecimento. Um Personagem com esta Perícia será capaz de identificar, manipular e até mesmo fabricar venenos de todos os tipos. O Personagem sabe, até mesmo, como proceder em casos de envenenamento ou até como retirar o veneno de uma criatura morta ou imobilizada.

É preciso fazer um teste de Venefício por dose do veneno. Consulte o capítulo Regras de Testes e Combate para exemplos de custos e aplicações de venenos. O custo listado é o final do veneno já fabricado. Para o fabricante o custo ficará em cerca de 50% daquele valor, que será gasto em materiais e ingredientes.

Venenos podem ser aplicados às armas, mas só terão efeito no primeiro ataque, se causarem algum dano (para venenos sanguíneos) ou acertarem de alguma forma a pele da vítima (para venenos de contato). Três ataques mal sucedidos com a arma também acabam com o veneno. Obter uma falha crítica num teste de Venefício quer dizer que o próprio personagem acaba se envenenando!

Capítulo 7:

Aprimoramentos

Aprimoramentos são toques pessoais na vida do seu Personagem. Peculiaridades, trejeitos e características que o tornam único.

Os Aprimoramentos estão divididos em pontos, que refletem o quão poderosos estes méritos são. Assim, aqueles que custam 1 Ponto são mais comuns àqueles de 3 ou 4 Pontos. Em termos de regras, cada Personagem inicia o jogo com 5 pontos de Aprimoramentos que podem ser gastos entre os recursos de vantagens que o jogador desejar.

Esses pontos não devem simplesmente serem “gastos”, mas o Mestre e o Jogador precisam fazer todo o Roleplay de COMO e QUANDO seu Personagem conseguiu tais características. Os pontos devem fazer parte do Background do Personagem e não apenas serem “vantagens” e “desvantagens”.

Lembre-se que para ter acesso a um Aprimoramento nível 2 é preciso ter esse mesmo Aprimoramento no nível 1. Gasta-se um ponto de Aprimoramento para aumentar um Aprimoramento em um nível. Os Personagens podem escolher até 3 (três) Pontos Negativos de Aprimoramento. Esses pontos podem ser usados para comprar Pontos Positivos de Aprimoramentos, ou mesmo para completar o valor de Kits de Perícia, na base de um Ponto Negativo para cada Ponto Positivo.

Aprimoramentos Positivos

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, lanças, a maioria dos machados e martelos e as grandes espadas. A ambidestria afeta apenas Perícias baseadas em Destreza, não em Agilidade.

Ambiente Favorável

Apenas para Personagens Magos.

O místico se torna mais poderoso durante um período ou situação em particular. Durante esse período, o místico ganha um 1D adicional em cada Magia que ele realizar .

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.

4 pontos: freqüente, durante o dia ou à noite.

Aparência Inofensiva

1 ponto: você não aparenta ser perigoso. Na verdade, os oponentes menosprezam sua presença, ninguém acredita que você seja capaz de realizar algum grande feito e dificilmente o tomarão como uma ameaça (a não ser aqueles que já conhecem o Personagem há tempo suficiente para saber se isso é verdade ou não). Considere que o personagem automaticamente vence a Iniciativa quando um combate começar. Porém, depois de enfrentar um adversário uma vez, ele poderá já estar ciente do seu potencial e não lhe permitirá nenhuma vantagem (então a Iniciativa deve ser testada normalmente).

Armadura de Heróis

1 ponto: franco, magnânimo e valoroso, você é um verdadeiro herói e o destino sorri benignamente para os verdadeiros heróis. Mesmo quando a circunstância ou a necessidade forçar você a encarar o perigo sem qualquer armadura, sua natureza heróica irá protegê-lo. Quando não estiver usando armadura, considera-se que o Personagem tem o equivalente a IP 1. Se estiver usando uma cota de malha ou outra armadura, você perde este benefício, embora possa usar um escudo e manter a proteção da Armadura de Heróis.

2 pontos: IP 2.

3 pontos: IP 3.

Biblioteca

O Personagem possui uma vasta biblioteca em seu refúgio, recebida como herança de seu mentor, roubada, adquirida, ou até criada por ele mesmo em seus bons tempos de aprendiz. Se o Personagem estiver em condições de consultá-la, a biblioteca aumentará os conhecimentos do Personagem em alguns assuntos. Uma biblioteca possui apenas conhecimentos estudados em livros. Em termos de jogo, a biblioteca triplicará, até um máximo de 90%, o valor de alguns Subgrupos de Perícias, sempre relacionados a conhecimentos. O Jogador deve especificar durante a Criação do Personagem quais Subgrupos que a biblioteca dispõe.

Podem ser Subgrupos de várias Perícias diferentes.

1 ponto: trata de 2 Subgrupos de Perícias.

2 pontos: 6 Subgrupos

3 pontos: 10 Subgrupos

4 pontos: 14 Subgrupos

Bom Senso

1 ponto: todas as vezes que um Personagem que tenha bom senso for fazer alguma coisa obviamente estúpida, o Mestre pode dizer a ele que o que ele pretende fazer é uma burrice. Este Aprimoramento é muito útil para Jogadores iniciantes, como uma forma

de justificar a ajuda que o Mestre dá aos Personagens que estão começando, sem enfurecer os demais Jogadores. O Mestre também pode obrigar aquele Jogador “menos esperto” a comprar este Aprimoramento.

Canalizador

Durante seu treinamento e estudos, o Mago aprendeu a canalizar sua própria energia vital e utilizá-la como energia mística para realizar suas Magias (obs: os Pontos de Vida convertidos em Pontos de Magia só podem ser recuperados por descanso, nunca através de meios místicos).

2 pontos: converter 6 PVs em 1 Ponto de Magia.

4 pontos: converter 4 PVs por 1 Ponto de Magia.

Classe Social

Trata-se de um local especial que você possui, um tipo de imóvel que lhe foi dado como herança ou mesmo construído por você. Não é preciso ter Recursos e Dinheiro para ter Classe Social, nem vice-versa.

1 ponto: O personagem possui uma torre, com cerca de 5 ou 6 empregados, ou uma pequena loja ou taverna. Pode, ainda, trabalhar a serviço de um Nobre ou Senhor Feudal.

2 pontos: O personagem possui um pequeno castelo ou feudo, ou é relacionado com o burgomestre da vila. Pode ainda possuir pequenas lojas ou uma companhia de navegação.

3 pontos: O personagem pertence à nobreza, e possui talvez um castelo, com servos, ou uma pequena cidade. O personagem pode ser um Nobre ou Embaixador

Contatos e Aliados

Lembre-se que os aliados podem morrer com o passar do tempo (bom, até mesmo seres sobrenaturais podem morrer...). Quando isso ocorrer, assume-se que o Personagem conseguiu outro aliado no mesmo ramo, 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 (isso pode ser usado como fonte de Aventuras pelo Mestre).

Cada Ponto de Contato equivale a alguns pequenos contatos (o Jogador deve especificar quais, dentro das áreas abaixo) ou a um contato importante (um PdM), de acordo com os Pontos gastos. Cada subgrupo deve ser comprado separadamente.

1 ponto: um aliado importante.

2 pontos: dois aliados importantes.

3 pontos: quatro aliados importantes.

4 pontos: oito aliados importantes.

Coragem

2 pontos: você é totalmente desprovido do medo convencional, tal que em situações críticas, onde a maioria das pessoas fugiria apavorada, você continua firme. No caso de uma aventura de horror, ou em Testes de Resistência contra magias que gerem esse efeito, dobre a porcentagem dos Testes de WILL.

Corpo Fechado

2 pontos: o destino lhe sorri benignamente, preservando sua vida quando necessário ou quando sua própria insensatez a colocar em perigo. Uma vez por sessão de jogo, quando seu Personagem sofrer quaisquer tipos de ferimentos, você poderá fazer um Teste de CON. Se você for bem sucedido, seu Personagem não perde nenhum PV. Se falhar você permanece tão ferido quanto antes.

Corpo Maleável

1 ponto: o corpo do seu Personagem é maleável, podendo dobrar-se em posições que seriam consideradas estranhas pela maioria das pessoas sem, contudo, sofrer danos por isso. O Personagem recebe um redutor de 1d6 pontos de dano para todos os ataques e danos que causem pontos por contusão (quedas, socos, golpes contundentes, etc.). Além disso, o Personagem recebe um bônus de +10% em Testes de Escalada e tentativas de escapar de cordas, algemas ou outros meios similares de restrição de movimento. Porém, devido à sua genética, o corpo maleável é fraco, não podendo possuir FR maior do que 12.

Divida de Gratidão

Você fez algo a alguém, e acabou caindo nas graças dessa pessoa. Agora, o Personagem pode se valer desta dívida para obter certos favores e benefícios para si próprio. No entanto, o Mestre deve decidir como serão os resultados desta ajuda. Os PdMs empenham-se em prestar ajuda conforme lhes for possível e conveniente.

1 ponto: alguém lhe deve alguns favores menores (como conseguir um desconto para comprar armas, uma autorização jurídica para prosseguir as investigações ou um testemunho falso) e os atenderá somente se isto não vier a prejudicá-lo sob circunstância nenhuma.

2 pontos: a dívida lhe vale favores maiores (como fornecer informações sigilosas ou realizar algum “serviço sujo”) e a pessoa que lhe deve irá ajudar mesmo que isso possa vir a colocá-la em situações perigosas.

3 pontos: alguém lhe deve a vida, e fará tudo que estiver a seu alcance para ajudá-lo, não importam as conseqüências.

Eloqüente

1 ponto: você fala bem, com força ou doçura, conforme a ocasião exige, trazendo outras pessoas para o seu lado com discursos audaciosos. Você recebe um bônus igual a +25% em qualquer Teste envolvendo Etiqueta, Impressionar, Lábria e Liderança.

Empatia com Animais

1 ponto: os animais não vêem ameaça algum 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).

Fama

Você é famoso por seus feitos entre as pessoas, sendo uma figura de destaque dentre os bardos, aristocratas, submundo ou algum outro tipo de ambiente mundano, onde todos reconhecem seu nome e ele é freqüentemente um dos assuntos preferidos do público.

- 1 ponto:** líder reconhecido de um pequeno vilarejo
- 2 pontos:** alguns vilarejos, uma cidade pequena.
- 3 pontos:** algumas cidades pequenas, uma metrópole.
- 4 pontos:** algumas metrópoles, um estado ou região.

Família ou Mentor Honrado

1 ponto: o nome de sua família é famoso, sendo conhecido e considerado importante pela população, ou então seu mentor é um antigo herói cuja reputação e nobreza são admiradas. Na verdade este Aprimoramento equivale ao Aprimoramento Fama, entretanto o Personagem não é reconhecido por seus feitos, mas sim carrega consigo uma chance de provar sua dignidade por estar ligado ao bom nome da família ou do seu mentor (“se você é filho de McAssen, pode se casar com minha filha”, “todos os Smiths são bem-vindos à minha taverna”, “um discípulo do Cavaleiro Rondeville? Por favor Senhor, ajude-nos a combater a criatura maligna que habita aquela caverna sombria”).

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.

Memória Eidética

1 ponto: Você se lembra, com todos os detalhes, de coisas que tiver visto ou ouvido. Textos, figuras, rostos, conversas, etc., podem ser guardados na memória com um mínimo de esforço. Sob condições de tensão que envolvam numerosas distrações, o Personagem precisa ser bem sucedido num Teste de PER para conseguir concentrar-se o suficiente para absorver o que seus sentidos detectam.

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 WILL contra WILL do alvo. Não funciona contra anjos, demônios ou qualquer outra criatura sobrenatural.

Patrono

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

As Guildas/ Ordens/ Colégios/ Academias são um tipo especial de Patrono: além de fornecerem benefícios como melhores técnicas de combate e magia, elas também podem (numa escala menor) oferecer as mesmas vantagens que este Aprimoramento. Entretanto o Personagem não paga nada por elas: ele merece estar dentro dessas instituições, por suas Perícias e sua Atuação.

Poderes Mágicos

1 ponto: Começou a estudar as artes arcanas a muito pouco tempo. Possui 2 pontos de Focus e 1 ponto de Magia.

2 pontos: Possui alguns conhecimentos de efeitos de Magia. Possui 3 pontos de Focus para dividir entre os caminhos que desejar. Começa o jogo com 2 pontos de Magia.

3 pontos: Mago. Já praticava as artes arcanas há algum tempo. Começa o jogo com 5 pontos de Focus e 3 pontos de Magia.

4 pontos: Mago desenvolvido. Possui 7 pontos de Focus para dividir entre os caminhos, e pelo menos um inimigo mortal a mais do que já possuiria (fica a cargo do Mestre). Possui 5 pontos de Magia.

5 pontos: São personagens mais velhos, com muito poder acumulado e bastante conhecimento de magia. Possui pelo menos DOIS inimigos mortais a mais dos que já possuiria (a cargo do Mestre – e pode pegar pesado!). O personagem dispõe de 9 pontos de Focus e 7 pontos de Magia.

Importante: Os Personagens que optarem por possuir seus poderes mágicos com este Aprimoramento, de acordo com a ambientação de Tagmar, não pode comprar o Aprimoramento Pontos de Fé. Anões e Pequenininos não podem comprar esse Aprimoramento.

Pontos de Fé

Pontos de Fé expressam o poder máximo dos Deuses e Sacerdotes: a Fé Divina. Em termos de jogo, Fé representa os milagres que um aventureiro dedicado pode alcançar, através da devoção a uma entidade.

Pontos de Fé é considerado um Aprimoramento e pode ser comprado por qualquer Personagem, com autorização do Mestre. Os Pontos de Fé aumentam naturalmente com os níveis do personagem.

1 Ponto: Seguidor. 1 Ponto de Fé + 1 a cada 2 níveis.

2 Pontos: Fiel. 2 Pontos de Fé + 1 a cada 2 níveis.

3 Pontos: Entusiasta. 3 Pontos de Fé + 1 por nível.

4 Pontos: Fanático. 5 Pontos de Fé + 1 por nível.

5 Pontos: Radical. 7 pontos de Fé + 1 por nível.

Os Pontos de Fé são recuperados com orações. Às vezes o personagem também necessitará de repouso absoluto e silêncio enquanto ora. Para termos de comparação, assuma que um Personagem recupera um Ponto de Fé a cada meia hora rezando. Isso deve ser feito em um ambiente calmo e tranqüilo, de preferência logo após o despertar.

Pontos de Fé também estão ligados diretamente à devoção do Personagem e ao cumprimento de certas regras, definidas pelo Deus para o qual o Personagem é devoto. As regras específicas das Divindades de Tagmar serão encontradas nos livros de Ambientação.

O Mestre deve levar muito a sério a doutrina escolhida, pois quanto mais Pontos de Fé o personagem possui, mais dedicado àquela religião ele deve ser.

Para efeitos de regras de magia, assuma que o Personagem recebe uma quantidade de Pontos de Focus no início do jogo e a cada nível que alcança igual ao número de Pontos de Fé que recebe, e esses pontos podem ser gastos em Formas e Caminhos permitidos pelo seu Deus. Os Pontos de Fé também serão utilizados como Pontos de Magia durante a aventura.

Importante: Os Personagens que optarem por possuir seus poderes mágicos com este Aprimoramento, de acordo com a ambientação de Tagmar, não pode comprar o Aprimoramento Poderes Mágicos.

Pontos Heróicos

Pontos Heróicos funcionam como Pontos de Vida a mais que um personagem possui, mas que só podem ser gastos quando ele executa atos heróicos (durante uma briga com mais de um oponente, quando cai de uma janela, atacado pelo sopro de um dragão, recebe flechadas ou outros atos dignos de um Aventureiro). Cabe ao Mestre aprovar o uso de Pontos Heróicos em uma campanha. Assim, se ele permitir o uso de Pontos Heróicos, tanto personagens quanto PdMs poderão possuí-los.

1 ponto: Corajoso. 1 Ponto Heróico por nível.

2 pontos: Valoroso. 2 Pontos Heróicos por nível.

3 pontos: Intrépido. 3 Pontos Heróicos por nível.

4 pontos: Herói. 4 Pontos Heróicos por nível.

Reputação

Existe uma diferença fundamental entre Fama e Reputação: um personagem com Fama é freqüentemente 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. É quase como ser uma própria lenda.

2 Ponto: 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 pelas músicas de alguns bardos. 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 e até monstros inteligentes e raças distantes podem reconhecer seu nome. Biografias são escritas sobre você, convites para torneios e festas chegam às toneladas, freqüentemente vários jovens aventureiros o procuram pedindo para ser seu mestre, e seu nome é usado sempre precedido dos adjetivos “Mestre” e “Grande”. A cada pessoa que encontrar, você tem uma chance de 90% dela conhecê-lo.

Recursos e Dinheiro

É quanto de dinheiro, jóias e posses seu Personagem conseguiu reunir ao longo de seus anos de vida. Inclui propriedades e outras fontes de renda que levam tempo até serem convertidas em dinheiro. O Personagem possui ao todo cerca de 50 vezes o valor de sua renda.

1 ponto: renda de até 1 m.o. mensal.

2 pontos: renda de até 2 m.o. mensais.

3 pontos: renda de até 4 m.o. mensais.

4 pontos: renda de até 8 m.o. mensais.

5 pontos: renda de até 16 m.o. mensais.

Resistência à Dor

3 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 mantém-se consciente mesmo quando seus PVs atingirem o valor 0, e só irá desmaiar (morrer) quando chegarem a – 5 (à exceção de golpe localizados na cabeça, desferidos para atordoá-lo).

Resistência à Magia

O personagem possui uma aura de proteção contra magias arcanas. Na verdade, ele não é totalmente imune à Magia, apenas possui uma resistência sobrenatural capaz de diminuir a intensidade dos efeitos causados contra ele (isso pode reduzir o dano que uma magia, mas também diminuirá os bônus que ela pode conceder). Assim, sempre que uma magia for empregada no personagem, reduza seu efeito conforme o nível de Resistência à Magia que ele possui.

1 ponto: 1D de resistência.

- 2 pontos:** 2D de resistência.
- 3 pontos:** 3D de resistência.
- 4 pontos:** 4D de resistência.
- 5 pontos:** 5D de resistência.

Sábio

1 ponto: existe uma Perícia (exceto Perícias de combate) na qual seu Personagem conhece absolutamente tudo o que existe a respeito.

Considere que ele tenha 90% nessa Perícia, além de experiência, contatos e conhecimentos relacionados a essa área. Cada Personagem pode escolher este Aprimoramento somente UMA vez e no máximo dois Personagens de cada grupo podem escolhê-lo.

Durante o Jogo, o Mestre pode ajudar o Personagem em questões relacionadas a Perícia escolhida, com idéias, sugestões e o melhor procedimento a ser tomado.

Saúde de Ferro

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

Sedutor

1 ponto: seu Personagem recebe +25% em qualquer Teste envolvendo sedução. Além disso, ele exerce uma sedução natural em qualquer membro do sexo oposto (e em algumas pessoas do mesmo sexo também!).

Senso de Direção

1 ponto: seu Personagem sabe se orientar, mesmo sem bases visuais, ele não precisa 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.

2 pontos: O mesmo que a habilidade acima, mas funciona em importa em qualquer plano de existência que o Personagem esteja.

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).

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 ao invés de oito.

Sortudo

2 pontos: este Personagem é portador de uma sorte incrível. Uma vez por sessão de jogo, o Jogador pode Rolar novamente um dado caso tenha falhado em um Teste (qualquer tipo de rolagem de dados). Ele deve anunciar essa decisão ANTES de rolar os dados (ou seja, se conseguir logo na primeira tentativa, assim mesmo terá gasto a “sorte”. da sessão).

3 pontos: você tem o direito de declarar que um rolamento teve acerto crítico, uma vez por seção de jogo. Essa decisão deve ser tomada antes de rolar os dados.

Talento

1 ponto por Arte: todos os Testes Normais ligados a uma determinada Arte (Perícia) são feitos como se fossem Testes Fáceis e Testes Difíceis são feitos como Normais. A critério do Mestre, outras Perícias podem ser escolhidas pelo Jogador, desde que não sejam Perícias de Combate.

Temperamento Calmo

2 pontos: o Personagem é uma pessoa com grande conhecimento e controle sobre suas emoções, sendo capaz de medir suas alterações de comportamento. Isso impede que ele fica agitado ou bravo facilmente, bem como se manter tranquilo frente a um inimigo e não demonstrar medo (embora esteja realmente apavorado). Dobre todos o valor de um Teste quando a situação estiver relacionada à dissimulação ou auto-controle (como Força de Vontade, Carisma, Lábria, Intimidação e outros).

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 +25% em qualquer Teste envolvendo Resistência mental (WILL).

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 WILL 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 obtiver 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).

Aprimoramentos Negativos

Alergia

-1 ponto: o Personagem é alérgico a alguma coisa (poeira, pêlo de animais, certos perfumes). Ao entrar em contato com essa substância, começa a espirar 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 WILL caso ele queira evitá-la. Para um personagem bêbado, TODOS os Testes são Difíceis.

Cleptomaniaco

-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.

Código de Honra

-1 ponto cada: o personagem segue algum rígido código de conduta e jamais poderá desobedece-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 qualquer 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).

Compulsão

-1 ponto: o personagem sente uma necessidade incontrolável de fazer uma certa tarefa. Trata-se 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).

Complexo de Inferioridade

-1 ponto: o Personagem se sente inferior aos outros, não importa o quão forte ou hábil ele seja, até mesmo a pessoa mais fraca parece ser superior a ele. Isso o impede de se confrontar com qualquer um, ele já sabe que não pode vencer ninguém mesmo. Para entrar em um desafio ou realizar qualquer tipo de ação heróica, é preciso ser bem sucedido em um Teste Difícil de WILL. Mesmo que ele vença, o personagem ainda se julgará inferior, atribuindo a derrota do adversário à sorte.

Coração Mole

-1 ponto: o seu Personagem é muito sentimental e não é capaz de ver ninguém sofrer. Ele acredita que todos, sem distinção, merecem a clemência, o perdão e uma segunda chance. Por isso, ele NUNCA recusa nenhum pedido de ajuda e jamais irá matar ou ferir gravemente seu oponente durante uma batalha, preferindo deixá-lo inconsciente ou até mesmo perder a luta. O sofrimento é algo que ninguém merece.

Covarde

-1 ponto: seu personagem tem um senso de sobrevivência muito aguçado, muito além da compreensão de seus companheiros. Isso o leva a tomar atitudes extremas para se manter vivo, tais como fugir ou se esconder ao menor sinal de perigo. Portanto, o Personagem nunca irá envolver-se em situações que ofereçam um grande risco. Mesmo que queira, só será capaz de deixar sua segurança de lado se for bem sucedido em um Teste de WILL.

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 WILL para não abandonar tudo o que estiver fazendo e seguir essa pista misteriosa.

Deficiente Físico

-1 ponto: você possui uma deficiência pequena, como ser cego de um olho, não ter uma mão ou até ser quase surdo. Todos os Testes Fáceis de Atributos relacionados à sua deficiência são considerados Normais, e os Normais considerados Difíceis.

-2 pontos: sua deficiência é um pouco mais grave, podendo ser completamente cego, não ter um braço, ser surdo ou não sentir cheiros. Todos os Testes de Atributos relacionados à sua deficiência são considerados Difíceis.

-3 pontos: sua deficiência é grave e prejudica muito sua vida. Você pode ser um paraplégico, ser surdo-mudo ou não ter ambos os braços. Você não pode realizar certas proezas relacionadas à sua deficiência, como andar, escutar ou falar.

Dificuldade de Fala

-1 ponto: o personagem é gago, tem a língua preza, ou quaisquer outros problemas de dicção que dificulta o entendimento do que ele fala pelas outras pessoas.

Distração

-1 ponto: o personagem não consegue se concentrar em nada, vivendo no mundo das nuvens. Todos os Testes de WILL para se concentrar são Difíceis. Um personagem com Distração não pode comprar o Aprimoramento Concentração.

Família ou Mentor Desonrado

-1 ponto: seus descendentes ou seu mestre cometeram crimes terríveis no passado, e hoje você paga por isso, sendo discriminado e condenado como culpado também. Embora não haja realmente culpa sua, o Personagem ainda carrega essa má fama consigo por ter sido aprendiz de um mentor desonrado ou fazer parte de uma família que todos desprezam, recebendo um tratamento frio e desconfiado mesmo de quem antes o achava uma boa pessoa (“um Corson nas minhas terras! Saia já daqui rapaz, pois não quero ter de mandá-lo para o calabouço”, “então seu mestre era o velho Angus, não? Desculpe, mas não confio em nada que venha daquele traidor”, “casar minha filha com um McAssen? Jamais!”).

Fanático

-2 pontos: sua vida é devotada a algum objetivo específico. O Personagem persegue incessantemente esse objetivo, e todos seus atos são guiados por ele. Toda a vida dele é regida por esta causa e nada o fará desistir dela, pois ele acredita que valha qualquer sacrifício em seu nome. Pode ser fanatismo religioso, nacionalismo fervoroso, a busca incansável por um artefato lendário, uma vingança pessoal.

Fanfarronice

-1 ponto: O personagem é um trovador. Sempre está contando vantagem de si mesmo. Conta histórias absurdas sobre coisas que fez (ou que os outros fizeram, dizendo que foi ele mesmo), se julga superior aos outros e não gosta que lhe olhem atravessado. Quer se demonstrar o maior e isso geralmente incomoda os outros (não é um Megalomaniaco, mas às vezes pode agir como tal).

Fobia

-1 a -3 pontos: 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 Pânico (Veja o capítulo Regras de Testes e Combate). A Fonte de Pânico será igual ao número de pontos de Aprimoramentos que você ganhou (de 1d6 a 3d6). 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.

Fúria

-2 pontos: se o Personagem receber uma quantidade elevada de dano físico em um único ataque (mais de 5 pontos de dano), ele deve fazer um Teste de WILL para não entrar em um estado de fúria cega. Nesse estado, o Personagem perde a noção dos seus atos, atacando inconscientemente TODOS que estiverem em seu caminho, sejam aliados ou inimigos. Ele ganha bônus de +30 % nos ataques e +3 no dano (além de receber as vantagens equivalentes ao Aprimoramento Resistência à Dor), e irá se manter assim durante 3d6 rodadas.

Galante

-1 ponto: seu personagem é um sedutor nato (ou ao menos tenta ser um). Possui um fraco pelo sexo oposto, nunca deixando passar a chance de conquistar um novo “troféu”. Faça um Teste de WILL para resistir à oportunidade de tentar conquistar um(a) amante.

Ganância

-1 ponto: a fraqueza dos homens. O personagem possui inveja de tudo que os outros possuem e ele não. Sua cobiça sempre o leva a quer mais e mais. Nenhuma riqueza é suficiente para ele. Para obter tudo o que deseja, o Personagem não mede consequências e realizará qualquer ato para satisfazer sua ganância (desde roubar até fazer pactos com demônios).

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.

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.

Inimigo

-1 ponto cada: o personagem representa perigo para alguém, ou alguém o quer morto por algum motivo. Seu inimigo sempre será bem mais forte que você, e caso o vença, ele será substituído por outro ainda mais forte. O Mestre deve criar os inimigos e utilizá-los como PdMs durante as aventuras.

Intolerância

-1 ponto: existe algo que você não tolera, seja uma situação (ver alguém batendo numa mulher, reprimir-lhe apontando o dedo indicador, fumantes), um animal, ou alguma coisa. Quando o Personagem encontra-se na circunstância que causa sua intolerância, ele imediatamente deixará tudo o que está fazendo de lado e irá tomar satisfações com o responsável. Pode chegar a agredi-lo caso tenha motivo para isso (o Mestre pode exigir um Teste de WILL 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.

Mania

-1 ponto: o personagem tem algum tipo de mania, é um hábito, um modus operandi. Pode ser colecionar alguma coisa, agir de determinada maneira, ou ir a certos lugares. Ele se sente compelido a realizar essa mania com frequência (pelo menos uma vez por semana). O Mestre pode usar isto como uma maneira de atrair ou emboscar o personagem (por exemplo, se um Personagem tem a mania de todo o domingo ir ao parque, os inimigos dele saberão onde encontrá-lo quando quiserem lhe armar uma armadilha).

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.

Megalomaníaco

-1 ponto: você não se considera mais uma pessoa, e sim um deus! Sua motivação é poder e sua ambição é o poder total. Não importam o que digam, para você ninguém mais é tão forte ou digno da supremacia. Esse excesso de confiança pode variar de sentido, desde a inocente compulsão por ser o garoto mais forte do bairro, até a auto-elevação para um patamar de invulnerabilidade e invencibilidade. Um personagem com Megalomania precisa realizar um Teste de WILL para não se enfurecer toda a vez que sua “divindade” for posta à prova.

Ódio

-1 ponto: Você sente uma abominação ou rancor por uma pessoa ou pessoas e não consegue esconder seu rancor, a não ser fazendo um grande esforço. É preciso escolher uma pessoa, pessoas, raça, Classe ou qualquer grupo para odiar. Sempre que encontrar o objetivo do ódio é preciso ser bem sucedido em um teste de WILL para que a antipatia não fique evidente, caso contrário todos os testes sociais ficaram difíceis (e se forem difíceis, impossíveis).

Orgulhoso

-1 ponto: voluntarioso e senhor de um orgulho inacreditável, você não tolera muito bem insultos ou provocações e raramente aceita conselhos alheios. Se alguém escarnecer ou insultar seu Personagem, mesmo que delicadamente, você deve ser bem sucedido em um Teste de WILL para não ressentir. Caso se ressentia, ele deve reagir de maneira apropriada, seja lembrando-se do insulto de modo a poder desagrává-lo mais tarde na mesma moeda ou atacar quem o atormenta.

Do mesmo modo, se alguém o provocar dizendo que ele carece de bravura ou de habilidade, o Personagem deve passar em um Teste de WILL ou aceitar o desafio implícito na provocação, não importando quão tolo ou perigoso ele seja. Se receber uma forte recomendação sobre um assunto de importância, o Personagem tem de ter sucesso em um Teste de WILL ou rejeitar completamente o conselho, não importa quão bem fundado ele seja.

Pacifista

Existe algum forte motivo, que deve ser explicado no background do personagem que o leva a evitar as situações de combate. Pode ser algum fator cultural, religioso ou ético.

-1 ponto: o personagem é misericordioso com seus oponentes, permitindo que vivam depois de derrotá-los.

-2 pontos: o personagem só irá lutar se for a última saída, preferindo sempre encontrar um meio de fugir ou contornar a situação.

-3 pontos: o personagem jamais luta. Pode defender-se dos golpes dos oponentes, mas em hipótese alguma irá atacar.

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 seqüelas profundas até hoje. Quando a pessoa perdida é mencionada, o personagem deve fazer um Teste de WILL para não ficar catatônico por 3d6 rodadas.

Restrição à Magia

Em determinadas ocasiões, o Personagem fica totalmente incapacitado de usar suas artes arcanas.

-1 ponto: uma ocasião incomum (durante um mês específico, um signo do zodíaco, quando chove ou neva).

-2 pontos: uma ocasião comum (uma fase da lua ou uma estação do ano).

-3 pontos: uma ocasião freqüente (durante o dia ou à noite).

Sanguinário

-1 ponto: quando o personagem entra em uma batalha, esta será até o fim. Não existe misericórdia ou rendição: um dos dois lados deve perder obrigatoriamente. Para o Personagem, a luta se prolongará até que ele reduza seus inimigos à poças de sangue. Assim como não aceita rendições, o próprio personagem nega-se a desistir, preferindo morrer em combate a entregar-se.

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 desperta serão sempre Difíceis.

Traumatizado

-2 pontos: este personagem sofreu um severo trauma durante a infância, algo que nenhuma criança, nem a maioria dos adultos, está preparada para enfrentar (foi testemunha de um crime hediondo, ou foi molestada sexualmente). Qualquer menção aos fatos que traumatizaram o Personagem o obrigam a fazer um Teste de WILL. Se falhar, todos os seus Testes se tornam Difíceis pelos próximos 3d6 turnos.

Timidez

-1 ponto: o Personagem é extremamente tímido, receando falar e até se aproximar das outras pessoas. Raramente irá emitir suas opiniões (a não ser que seja questionado), sempre hesita ao máximo falar diante de desconhecidos e tem sérias dificuldades para relacionar-se com o sexo oposto. Para um personagem com Timidez, todos os Testes de CAR são considerados Difíceis.

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 irá concordar 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).

Vontade Fraca

-1 ponto: o Personagem é extremamente suscetível à desistência e passividade. Sempre que uma tarefa parecer muito difícil, ele logo a abandonará (ou nem tentará realizá-la). Também é facilmente manipulado e controlado pelos outros. Acrescente uma penalidade de, pelo menos, -25% em qualquer Teste envolvendo Resistência mental (WILL).

Capítulo 8:

Pertences

O último fator de grande importância para a caracterização dos personagens são suas posses. Diz-se que a riqueza é por si mesma um grande poder. Em Tagmar, isto é particularmente correto, pois muitas vezes a sua vida ou sua capacidade dependerão do equipamento possuído. Um Guerreiro poderoso e experiente que esteja sem armadura e lutando com um porrete pouco poderá fazer contra outro menos poderoso, porém com uma couraça metálica e uma espada de mão e meia.

Este, portanto, é um capítulo que sempre será usado, pois quanto maiores os desafios enfrentados, melhores devem ser os recursos e materiais utilizados pelos heróis. As únicas limitações de um personagem para adquirir qualquer item deste capítulo são o dinheiro e a disponibilidade do item no local aonde se encontra o personagem.

Em Tagmar, todo o dinheiro circulante é em moedas, que são de 3 tipos: moedas de cobre, prata e ouro. As dimensões das moedas são aproximadamente 3,5 cm de diâmetro por 3 mm de espessura. A principal moeda em circulação é a de prata, seguida pela de cobre e, por último, a de ouro. Para efeito de conversão, use a fórmula abaixo:

Uma moeda de ouro = 10 moedas de prata = 100 moedas de cobre

Como uma forma de abreviação, serão usadas as siglas “m.o.” para moedas de ouro, “m.p.” para moedas de prata e “m.c.” para moedas de cobre.

Roupas

O Personagem pode querer trajar indumentárias diferentes para diferentes ocasiões. Além disso, certos tipos de roupas podem ser vitais em climas muito frios ou muito quentes. Assuma que seu Personagem recém criado possui uma muda de roupas (que não somem mais que 10 m.c.).

Roupas	Custo
Botas de Cavalgar	2 m.p.
Botas de Passeio	6 m.c.
Calças	3 m.c.
Camisa	2 m.c.
Capa	2 m.c.
Chapéu	2 m.c.
Cinto	2 m.c.
Cinturão	1 m.p.
Jaqueta	3 m.o.
Luvas	5 m.c.
Robe Luxuoso	6 m.p.
Robe Simples	6 m.c.
Roupas Básicas	5 m.c.
Sapatos	1 m.p.
Túnica	5 m.c.

Comida e bebida

Deixar de fazer refeições durante um único dia irá enfraquecê-lo. O Personagem perderá um Ponto de Vida por dia que não se alimentar. Quanto à água e outros líquidos, uma pessoa necessita de 2 litros de água por dia - três em climas quentes e desertos. Se beber menos água que o necessário (menos de um litro em climas normais) o Personagem perderá 2 Pontos de Vida por dia. Esse dano provocado por fome e sede só pode ser recuperado com água e comida - nunca com descanso ou magia.

Personagens que ingerirem uma quantidade de bebida muito grande (a critério do Mestre, levando em conta o peso do personagem e o teor alcoólico da bebida) podem vir a ficar embriagados. Um Personagem alcoolizado fará todos os seus Testes de Atributos ou Perícias como se fossem difíceis durante 2d6 horas, seguido de uma ressaca que durará o dobro de horas, com redutor de -5% nas mesmas ocasiões de Testes. Além disso, personagens embriagados têm oscilações súbitas de humor (da cordialidade à hostilidade extrema) e podem vir a atacar seus amigos, falar demais ou cometer outros erros do gênero.

Comida e Bebida	Peso	Custo
Ale (por jarra)	2 kg.	5 m.c.
Banquete (por pessoa)	-	5 m.p.
Barril de Cerveja	4 kg.	4 m.c.
Barril de Cidra	4 kg.	1 m.p.
Barril de Vinho	4 kg.	3 m.p.
Cerveja (jarra)	2 kg.	3 m.c.
Hospedaria Luxuosa (pessoa/ dia)	-	3 m.p.
Hospedaria Pobre (pessoa/ dia)	-	3 m.c.
Hospedaria Simples (pessoa/ dia)	-	1 m.p.
Quarto Luxuoso (pessoa/ mês)	-	8 m.p.
Quarto Pobre (pessoa/ mês)	-	1 m.o.
Quarto Simples (pessoa/ mês)	-	3 m.o.
Rações de viagem (pessoa/ semana)	500 g.	3 m.p.
Refeição Ruim (por pessoa)	-	2 m.c.
Refeição Boa (por pessoa)	-	2 m.p.

Refeição de Taberna (por pessoa)	-	5 m.c.
Utensílios de cozinha (1 pessoa)	5 kg.	5 m.c.
Vinho (jarra)	3 kg.	8 m.c.
Vinho caro (jarra)	750 g.	1 m.o.

Transportes

São considerados transportes todos os tipos de engenho para facilitar a locomoção (por terra ou mar). Pequenos transportes como carroças, canoas, bigas, etc., são fáceis de se adquirir. Transportes maiores, como barcos, carruagens, veleiros, galeras, etc., são mais difíceis de encontrar à venda, ou só se compram por encomenda.

Difícilmente os personagens poderão comprar a maioria dos veículos relacionados na tabela, porém, alugar tais meios de transporte é comum para aventureiros que irão empreender longas viagens.

Geralmente o aluguel de um veículo corresponde a 5% de seu valor de mercado por semana, sem um condutor ou tripulação.

Transporte	Custo
Barco de Rio	2 m.o.
Barco Costeiro	60 m.o.
Barco de Pesca pequeno	1 m.o.
Canoa Comum	8 m.p.
Carroça Comum	12 m.p.
Carruagem	8 m.o.
Carruagem Luxuosa	25 m.o.

Equipamentos

As vezes, o equipamento que os personagens carregam pode ser a variante entre uma aventura bem sucedida ou um fracasso total. Quando os personagens não puderem fabricar seus próprios equipamentos, eles poderão comprá-los em lojas e feiras encontradas em cidades ou grandes vilas. A maior parte desse equipamento é muito básica e pode ser útil independente de Classe ou Perícias. Com exceção de alguns poucos, os itens mostrados na tabela são facilmente encontrados em qualquer lugar.

Equipamentos	Peso	Custo
Ampulheta	500 g.	5 m.o.
Anel de assinatura	-	1 m.o.
Apito	-	1 m.c.
Balança de Mercador	500 g.	6 m.p.
Barril (pequeno)	15 kg.	2 m.p.
Baú (grande)	12,5 kg.	2 m.p.
Baú (pequeno)	8 kg.	1 m.p.
Cantil	2 kg.	3 m.c.
Cesta (grande)	500 g.	2 m.c.
Cesta (pequena)	200 g.	1 m.c.
Corda comum (20 m)	5 kg.	5 m.c.
Corda resistente (20 m)	10 kg.	9 m.c.
Corrente Leve (20 m)	8 kg.	5 m.p.
Corrente Pesada (20 m)	20 kg.	1 m.o.
Escada (m)	4 kg.	8 m.c.
Espelho	250 g	1 m.o.
Fechadura (boa)	500 g	5 m.p.
Fechadura (comum)	500 g	1 m.p.
Gancho de Alpinismo	700 g.	1 m.p.
Garrafa de Vidro	-	2 m.p.
Giz	-	1 m.c.
Jarro	4,5 kg.	2 m.c.
Lanterna	500 g.	3 m.p.
Mochila	1 kg.	1 m.c.
Óleo comum (500 g.)	500 g.	12 m.c.
Papel (folha)	-	5 m.c.
Papiro (folha)	-	1 m.p.
Perfume (frasco)	250 g.	3 m.o.
Pote de Ferro	8 kg.	2 m.o.
Proteção para Mapas	250 g.	6 m.c.
Rede de pesca (m ²)	2,5 kg.	2 m.p.
Saco (grande)	250 g.	3 m.c.
Saco (pequeno)	100 g.	2 m.c.
Símbolo Religioso	500 g	1 m.p.
Sino	-	9 m.c.
Tenda	10 kg.	5 m.p.
Tinta (por frasco)	-	1 m.p.
Tocha	500 g	1 m.c.
Vela	-	1 m.c.

Equipamentos Místicos		Custo
Grimório	1,5 kg (livro)	2 m.p./ pág
Ervas exóticas (kg)	-	3 m.o.
Partes de animais	-	variável
Minerais (kg)	-	5 m.p.
Livro	500 - 1,5 kg	1 – 50 m.o.

Animais

A tabela mostra todos os animais normalmente encontrados à venda. Animais místicos (Unicórnios, Pégasos, Grifos, etc) nunca são encontrados a venda.

Animais treinados custam mais caro e são mais difíceis de se achar. Cavalos de Guerra já vêm treinados para o combate.

Animais	Custo
Boi	1 m.o.
Cachorro comum	5 m.p.
Cachorro de caça	1 m.o.
Camelo	2 m.o.
Cavalo	1 m.o.
Cavalo de raça	2 m.o.
Cavalo de Guerra	3 - 7 m.o.
Falcão de caça	2 m.o.
Mula	8 m.p.
Gato	4 m.c.

Serviços

Os personagens podem pagar um PdM para que ele lhes preste um serviço, ou os próprios personagens podem oferecer seus serviços em troca de algumas moedas, comida ou alojamento.

* Multiplique esse valor para cada 10% que o Personagem possua na Perícia necessária.

Serviços	Custo
Apresentação musical	2 m.p. *
Banho	2 m.c.
Cartomante	1 m.p. *
Construtor (por dia)	3 m.p. *
Escreva (por página)	3 m.c.
Guarda-costas (por dia)	5 m.c.
Guia (por dia)	2 m.c.
Guia especializado (por dia)	8 m.c.
Hospital (por dia)	2 m.p.
Mensageiro	3 m.c. / dia de viagem
Mestre-artesão (por dia)	2 m.p. *
Sábio	2 m.p. *
Serviçal (por dia)	3 m.c.
Serviços funerários	1-8 m.o.
Transporte por terra (por dia)	5 m.c.
Transporte por mar ou rio (por dia)	1 m.p.

Armas

As armas são importantes para aventureiros combativos, e essas ajudam a determinar a capacidade de enfrentar diferentes situações de combate. Os aventureiros provavelmente desejarão possuir uma arma de ataque corpo-a-corpo e uma de ataque à distância. Caso não possa comprar ambas, terá de decidir qual será mais importante.

Na tabela seguinte, as seguintes informações são fornecidas:

- *Nome:* o nome mais conhecido da arma.
- *Preço:* o custo da arma, em Moedas de Cobre.
- *Dano:* a quantidade de dano causada pela arma. Às armas com um asterisco [*] não é somado o bônus de Força do personagem ao calcular o dano. A todas as outras, sim.

• *Penalidade na Iniciativa:* Armas muito pesadas são mais difíceis de serem empunhadas depois de um golpe bem sucedido. A menos que o Personagem tenha preparado sua arma com antecedência, esta penalidade é aplicada à sua iniciativa. No meio de um combate, um Personagem pode ficar com iniciativa negativa e perder sua ação durante uma ou duas rodadas: isso significa que está preparando sua arma para o próximo ataque. Arcos têm dois valores de penalidade: o primeiro é aplicado a cada vez que o arqueiro precisar rearmar seu arco (podendo perder um ou dois turnos fazendo isso); o segundo (depois da barra) é aplicado quando o arqueiro atira com a flecha já posicionada (se ficar pelo menos uma rodada mirando, a penalidade some).

• *Alcance:* aplicado apenas a armas de ataque a distância ou armas que podem ser arremessadas (mais detalhes no capítulo Regras de Testes e Combate).

Armas	Dano	Penal.	Alcance	Peso	Custo
Adaga	1d3	-2	-	500 g.	3 m.p.
Arco Composto	1d6+2	-12/-1	40/100	1 kg.	2 m.o.
Arco Longo*	1d6+2	-9/-1	80/200	1,5 kg.	15 m.p.
Arco Simples*	1d6	-10/-1	40/100	1 kg.	1 m.o.
Arpão de pesca	1d6	-4	15/30	2 kg.	5 m.p.
Bastão	1d6	-2	-	1,5 kg.	3 m.c.
Cajado	1d6	-3	-	2 k.g.	6 m.c.
Chicote	1d4	-8	7 m.	1 kg.	2 m.p.
Clava	1d6	-3	-	1,5 kg.	15 m.c.
Espada de Mão e Meia	1d10	-6	-	5 kg.	2 m.o.
Espada Cimitarra	1d6+2	-4	-	2 kg.	2 m.o.
Gládio	1d6	-4	-	1,5 kg.	12 m.p.
Espada de Treino	1d6	-2	-	750 g.	5 m.c.
Espada de duas Mãos	2d6	-9	-	7 kg.	3 m.o.
Espada Larga	1d10	-4	-	7,5 kg.	2 m.o.
Espada Longa	1d6+2	-5	-	2 kg.	2 m.o.
Espada Montante	3d6	-12	-	10 kg.	5 m.o.
Faca	1d4	-3	15/30	500 g.	5 m.p.
Flechas (10)	-	-	-	1,5 kg.	10 m.c.
Lança Leve	1d6	-7	15/30	2,5 kg.	5 m.p.
Lança Pesada	1d6+2	-10	-	5 kg.	1 m.o.
Lança de Justa	1d6	-15	-	4,5 kg.	15 m.p.
Maça de Cavalaria	1d6	-5	-	3 kg.	11 m.p.
Maça de Guerra	1d10	-8	-	6 kg.	15 m.p.
Machado de combate	1d6	-7	-	10 kg.	1 m.o.
Martelo de Guerra	1d6	-4	-	4 kg.	11 m.p.
Mangual	1d6+1	-6	-	2,5 kg.	2 m.o.
Punhal	1d3	-3	-	500 g.	3 m.p.

Armaduras e escudos

A maioria dos personagens irá querer usar uma armadura, principalmente aqueles mais combativos. As armaduras protegem os personagens, mas também podem deixá-los mais lentos.

As seguintes informações são fornecidas para cada tipo de armadura na tabela:

- *Nome:* o nome mais conhecido da armadura.
- *Preço:* o custo da armadura, em Moedas de Cobre.
- *IP:* o Índice de Proteção que o equipamento oferece (mais informações sobre IP no capítulo de Regras de Testes e Combate)
- *Penalidade:* As armaduras, por mais leves e confortáveis que sejam, ainda restringem muito o movimento do Personagem. Esta coluna indica as penalidades alocadas à DEX/ AGI do Personagem. Esta penalidade se acumula com as penalidades de carga.

Algumas coisas a se considerar:

- Personagens que utilizam magias arcanas têm problemas com armaduras. Para cada ponto de IP que a Armadura oferece o personagem tem uma chance de 5% em falhar em qualquer magia arcana que fizer. Isso se deve ao fato de as armaduras restringirem os movimentos necessários para a conjuração das magias, além de que metais dificultam a passagem de energia pelo corpo do místico.

- O tempo necessário para vestir uma armadura é igual ao IP do equipamento, em minutos.

- As mesmas regras descritas para armaduras valem para escudos.

- Um Personagem amarra seu escudo no antebraço e o empunha com sua mão inábil.

- Pode-se atacar um oponente usando um escudo. O dano causado é igual a 1d3+IP, mas os ataques são feitos como se fossem difíceis.

Armaduras e Escudos	IP	Penal. (DEX/ AGI)	Peso	Custo
Corselete de Tecido	1	-1/ 0	2 k.g.	1 m.p.
Corselete de couro	1	-1/ 0	7,5 kg.	2 m.p.
Corselete de couro reforçado	1	-1/ -1	10 kg.	3 m.p.
Armadura de Couro Reforçado	1	-1/ -2	12,5 kg.	8 m.p.
Armadura de Anéis	2	-1/ -2	15 kg.	3 m.o.
Armadura de escamas	2	-1/ -2	17,5 kg.	6 m.o.
Colete de Malha	2	-2/ -2	20 kg.	2 m.o.
Camisa de Malha	3	-2/ -2	20 kg.	3 m.o.
Cota de Malha	3	-4/ -3	20 kg.	4 m.o.
Corselete de Placas	4	-3/ -2	17 kg.	8 m.o.
Corselete de ferro	4	-3/ -3	20 kg.	4 m.o.
Manto de Ferro	4	-2/ -4	22 kg.	8 m.o.
Armaduras de placa de bronze	4	-2/ -4	25 kg.	9 m.o.
Armadura de Placas Parcial	5	-2/ -4	25 kg.	10 m.o.
Escudo de Madeira	6	-1/0	3 kg.	2 m.p.
Escudo de Metal	8	-2/-1	7,5 kg.	1 m.o.
Escudo de Corpo	10	-	22,5 kg.	3 m.o.

O Comércio em Tagmar

O comércio em Tagmar é feito basicamente de duas formas: Em centros comerciais (cidades) e através de mercadores ambulantes.

O comércio nas cidades é normalmente mais variado e com um preço mais equilibrado, devido à concorrência. Só nos grandes centros (grandes cidades e portos) é que se encontram itens raros e caros, bem como mão-de-obra especializada (artesãos, armeiros, mestres-de-obras, navegadores, etc.).

Os mercadores ambulantes são a única forma de comércio nos locais distantes dos grandes centros, pois nas pequenas cidades e vilarejos pouco comércio há. O jogador deverá lembrar-se que uma boa barganha pode ser obtida, caso o personagem tenha a perícia Barganha.

Variação de Preços - A Lei da Oferta e Procura

Comprar uma refeição em uma estalagem na cidade é algo normalmente fácil e barato. Comprar a mesma refeição no mesmo local após três meses de cerco passa a ser uma aventura por um produto caríssimo. Do mesmo modo, contratar um navegador para viajar para um local conhecido é mais fácil e barato do que contratá-lo para explorar terras desconhecidas.

O moral disto tudo é que a Lei da Oferta e da Procura determina o preço de qualquer produto, devendo sempre ser levada em consideração. O Mestre do Jogo deverá determinar qual das situações abaixo se aplica ao momento:

Normal: é a situação comum; não há secas, guerras, epidemias, etc. que aumentem os preços dos produtos. Os preços dados neste capítulo são usados normalmente.

Difícil: existem dificuldades para se obter o produto; uma guerra entre países vizinhos, situação anormal, mas não necessariamente perigosa (viajar para regiões desconhecidas), etc. O Mestre do Jogo pode exigir que um personagem tente rolar um teste de Manipulação (Manha) ou Negociação (Barganha), Difícil, para obter o produto (alternativamente, o Mestre pode exigir que o jogador interprete a busca feita pelo personagem). Mesmo que o produto seja encontrado, ele custará o dobro do preço listado. Obviamente, isto se aplica apenas a produtos que sejam afetados pela crise. Um produto oriundo dos países que estão em guerra é um bom exemplo.

Absurda: a situação é terrível. Isto se aplica a procura de produtos em meio a uma guerra, cerco ou outra situação obviamente muito perigosa, como viajar por uma região cheia de monstros. Pouquíssimas pessoas terão o produto procurado e mesmo essas pessoas não desejarão vender estes produtos. Um Comércio Absurdo (ou a interpretação da situação) é necessário somente para encontrar o produto. Mesmo então, o Mestre pode exigir que um teste de Manipulação (Manha) ou Negociação (Barganha), Muito Difícil (só passa com um acerto crítico), seja necessário para convencer quem possui o produto a vendê-lo. Por fim, o produto custará o quádruplo do preço listado na tabela.

Capítulo 9:

Regras de Testes e Combate

Por mais cautelosos que os Personagens sejam, por maiores os cuidados que eles tenham, em algum momento da Aventura eles serão obrigados a enfrentar algo ou alguém. Para isso, é necessário definir com bastante cuidado as regras para Combates e Testes.

As regras são simples, porém muito eficientes, pois neste jogo é privilegiada a resolução de enigmas e problemas e não quem tem mais força e mata mais inimigos (pode-se perceber os Jogadores mais experientes por seus pontos em Percepção e Agilidade e os novatos em Força e Constituição).

Testes

Quando você decide que seu Personagem vai arremessar uma pedra na cabeça de um inimigo, é necessário um mecanismo para o Mestre saber se o Personagem acertou ou não e continuar a Aventura baseado nisso. Esse mecanismo chama-se Teste.

Os Testes são sempre feitos jogando-se **1d100** (ou fazendo uma marcação no cronômetro), onde o resultado 00 significa 100. O Jogador precisa tirar um número MENOR ou IGUAL ao valor que está sendo testado para ser bem sucedido no Teste.

Em QUALQUER situação, independentemente do valor que está sendo testado, um resultado nos dados ou cronômetro superior a 95 significa **falha**, SEMPRE.

Teste de Atributo

Este é o mais simples de todos os Testes. Quando um Personagem é submetido a uma provação simples e direta, o Mestre pede para que ele faça um **Teste de Atributo**. Esse tipo de Teste deve ser solicitado quando nenhum tipo de treinamento pode ajudar o Personagem no momento de dificuldade. O valor do Teste é calculado como sendo o valor do Atributo vezes quatro.

*Colmet possui Agilidade 15. Ele está realizando uma escalada e sem querer pisa em uma pedra solta. O Mestre pede para que o Jogador faça um Teste de **Agilidade** porque a Agilidade é o Atributo mais relevante para essa situação. O valor do Teste é $15 \times 4 = 60$. O Jogador joga 1d100 e tira 71. O Personagem perde o equilíbrio e cai no chão, possivelmente sendo arrastado pela ribanceira. O Jogador poderia ter tirado um valor menor que 60. Nesse caso, o Personagem escorrega, mas é rápido o suficiente para se segurar em uma raiz e não cair. A Aventura continua a partir dessa ação.*

Para ter certeza de que o Teste se encaixa nesta categoria, verifique se não há alguma Perícia que poderia ser usada na situação. Se a resposta for afirmativa, trata-se de um **Teste de Perícia**.

Cada situação tem suas próprias particularidades. Alguns Testes são simples e o Personagem tem uma chance grande de passar no Teste. Outras são complexas e as chances deveriam ser mínimas. Para diferenciar essas situações, o Mestre pode aplicar **modificadores**. Os modificadores podem ser valores a serem somados/subtraídos do valor de Teste ou divididos/multiplicados pelo valor de Teste.

Teste Fácil

Este modificador é aplicado quando o Teste é considerado muito simples. Nesse caso, o Teste é feito com o **Dobro** do valor da Perícia ou Atributo respectivo.

Obs: Caso o valor resultante seja maior do que 100%, considere o feito um sucesso automático.

Snales possui Destreza 12. Ele deseja soltar um pequeno mecanismo e tem tempo, iluminação e ferramentas disponíveis. O Mestre decide que o Teste é Fácil. O valor normal de Teste seria $12 \times 4 = 48$, mas como o Mestre julgou o Teste Fácil, o valor passa a ser $48 \times 2 = 96$, ou quase um sucesso automático.

Teste Difícil

Em outras situações, o Teste pode se tornar mais difícil do que de costume. Falta de luz, pressão (um demônio se aproximando enquanto o Personagem tenta achar a saída daquele maldito labirinto), falta de equipamentos adequados e outras razões configuram um Teste Difícil.

Nesse caso, o Teste é feito com **Metade** do valor.

Observação: Recomendamos apenas a utilização de modificadores DOBRO e METADE. Modificadores que somam ou subtraem um valor do Teste são um tanto arbitrários, porém podem ser mais fáceis de serem controlados por Mestre iniciantes.

Snales possui Destreza 12. Ele deseja soltar um pequeno mecanismo, mas como está muito escuro, o Mestre decide que o Teste é Difícil. O valor normal de Teste seria $12 \times 4 = 48$, mas como o Mestre julgou o Teste Difícil, o valor passa a ser $48/2 = 24$.

Caso especial : Força

A Força é um Atributo diferente. No capítulo de Atributos, há uma tabela que relaciona pesos (em quilos) com os Atributos. Quando um Personagem deseja levantar um peso qualquer, essa situação deve ser tratada como se ele estivesse combatendo uma Força oposta.

Se o peso é 100 kg, ele está combatendo uma Força 12. Nesse caso, consulte o item: Atributo vs. Atributo.

Atributo vs. Atributo

Existem situações onde há o confronto de dois Atributos. Já foi citado o caso de um Personagem tentando levantar um peso. Há diversos outros exemplos: dois Personagens tirando um braço de ferro para saber quem é mais forte (FR), ou uma competição para testar qual Personagem consegue ficar mais tempo embaixo d'água sem respirar (CON).

Verifique os Atributos a serem testados de cada Personagem.

Escolha um deles para ser a **Fonte Ativa**; o outro será a **Fonte Passiva**. Verifique a diferença entre os Atributos.

Se a Fonte Ativa tiver um valor maior, o resultado será positivo, caso contrário, será negativo. Multiplique esse valor por 5 e some 50%. Esse será o valor de Teste final.

Bhatar e Colmet estão tirando um braço de ferro. Bhatar tem FR 16 e Colmet tem FR 13. No primeiro caso, Bhatar será a Fonte Ativa. A diferença de FR é $16-13=3$. Assim, $3 \times 5 = 15\%$. Somando 50%, a chance da Fonte Ativa (Bhatar) vencer será $15+50 = 65\%$. Jogue 1d100 e, se for menor ou igual a 65, Bhatar vence a disputa. Esse Teste também pode ser feito com Colmet como Fonte Ativa. Assim sendo, temos a diferença de FR de $13-16 = -3$, assim temos $-3 \times 5 = -15\%$ e a chance de Colmet vencer é de 35%.

Cloud tem FR 11 e quer levantar uma pedra de 100Kg que está sobre sua mochila. O peso de 100Kg é equivalente a uma FR 12. Vamos considerar o Personagem como Fonte Ativa. A diferença de FR é $11-12 = -1$. A chance será $50\%-5\% = 45\%$.

Sucesso e Fracasso automáticos

Existem casos onde não há chances de vitória. Isto acontece quando a diferença entre os Atributos é igual ou maior que 10. Neste caso, considera-se o Teste um sucesso automático, sendo desnecessário jogar dados.

Somando Atributos

E o que se deve fazer quando vários Personagens estão tentando fazer algo juntos? Antes de mais nada é importante o Mestre determinar quantos Personagens REALMENTE podem se unir na tarefa. Empurrar uma pedra gigante permite que várias pessoas ajudem, mas tentar derrubar uma porta é uma tarefa para no máximo duas pessoas.

Após decidir quantos e quem está ajudando, vamos calcular o **Atributo Somado**. Pegue o valor individual mais alto e separe dos demais. Some todos os outros valores e divida o resultado por 2, arredondando para cima. Some o valor mais alto que havia ficado separado. Esse é o que chamamos Atributo Somado.

Bhatar, Ertai, Cloud e Hiiren estão tentando levantar uma estátua de 400Kg. Eles têm FR 16, 12, 11 e 13, respectivamente. Somando-se os menores, $11+12+13=36$. Dividindo por 2, fica 18. Agora somamos os 16 de Bhatar. Total 34. A estátua tem peso equivalente a FR 30. As chances deles levantarem a estátua são boas: 70%.

Teste 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 (WILL), quando o ataque é mental, por ilusões, alucinações, Magias de controle ou psiônicos.

Agilidade (AGI), quando se trata de explosões, escorregões, quedas, desmoronamentos e outros. Quando um Personagem passa em um teste de Resistência por AGI mesmo assim ele ainda recebe metade do dano que lhe seria causado se tivesse falhado.

Laura está enfrentando um poderoso místico. O místico usa de seus poderes arcanos e cria um tentáculo de pedra que agarra Laura e começa a esmagá-la. Laura tem direito a um Teste de CON para reduzir o dano que o tentáculo provoca.

Salrissa está enfrentado um demônio que tem poderes mentais. O demônio cria uma imagem ilusória de seus pais com o objetivo de distrair a atenção de Salrissa. A Barda tem direito a um Teste de WILL para perceber que a imagem é falsa e continuar em sua missão.

Ertai, um místico, conjura uma bola de fogo sobre um soldado que o perseguiu. O Personagem Soldado tem direito a um teste de AGI para se esquivar do Ataque, recebendo metade do dano caso consiga um sucesso.

Teste de Perícia

O Teste de Perícia acontece da mesma forma que os demais, com uma vantagem: não é preciso fazer contas. O valor de Teste será IGUAL ao valor que o Personagem tem na Perícia.

Ertai deseja se movimentar em silêncio. O Mestre exige um Teste da Perícia Furtividade. Felizmente, Ertai tem algum treinamento e possui [Furtividade 30]. Suas chances são de 30%.

Teste de Perícia com modificador

Da mesma maneira que podem ser aplicados modificadores aos Testes de Atributos, o mesmo ocorre aos Testes de Perícias. Se o Mestre julgar adequado, ele pode aplicar modificadores que somem/ subtraíam ou dividam/multipliquem o valor de Teste.

Ertai está preparando um jantar com a Perícia Culinária. Como se trata de um prato complexo que ele nunca preparou, o Mestre considera a tarefa Difícil. Ertai tem [Culinária 28], mas com o modificador, suas chances caem ainda mais: apenas 14%.

Salrissa é uma pintora de talento [Artes - Pintura 45]. Um nobre muito rico pede a ela um quadro representando o rosto de sua esposa. Salrissa terá tempo de sobra para realizar o trabalho, o que lhe facilita muito as chances: 90%.

Perícia vs. Perícia

Existem situações durante uma Aventura nas quais dois Personagens estão se enfrentando utilizando-se de suas Perícias. Podem ser a mesma Perícia ou Perícias opostas. A resolução também é bastante simples. Escolha um dos lados da disputa como **Fonte Ativa** e o outro lado será a **Fonte Passiva**. A chance básica de sucesso é 50%. A esse valor, some o valor da Perícia da Fonte Ativa e subtraia o valor da Fonte Passiva. Se o resultado for maior que 100% ou menor que 0%, teremos então um sucesso automático.

Snales, o Ladrão, está tentando se esconder na copa de uma árvore de um guarda que o persegue. Snales possui Furtividade 50% e o Guarda tem Procura 30%. Assumindo Snales como Fonte Ativa, sua chance de vitória será de $50\% + 50\% - 30\% = 70\%$.

Perícia vs. Atributo

Em alguns casos, pode-se testar uma Perícia contra um Atributo. Quando isso ocorrer, proceda da mesma maneira que os casos acima. Utiliza-se a Perícia contra o valor de Teste do Atributo.

Laura, um membro da Ordem da Magia, está sendo torturada por um Sacerdote das Trevas. O Sacerdote possui [Tortura 40%] e Laura possui WILL 12 (Teste 48%). Após uma sessão de tortura, consultando a tabela, o Sacerdote possui 42% de chances de arrancar alguma informação de Marcos.

Combate

No Sistema Daemon, o combate também é bastante simples.

Para melhor entendê-lo, vamos dividir o combate em fases e explicar cada uma delas. Durante cada **rodada de combate**, todas as quatro fases acontecem nesta ordem:

- 1- Os Jogadores anunciam suas intenções.
- 2- Todos os Jogadores jogam suas Iniciativas.
- 3- Todos os Personagens fazem Ataques ou Ações.
- 4- Calculam-se os acertos e os danos.

1 - Intenções

Todos os Jogadores dizem ao Mestre o que, quando, como e de que maneira pretendem realizar suas ações durante essa rodada de combate. Não importa a ordem em que os Jogadores anunciam seus intentos, desde que sejam rápidos o suficiente para não atrapalharem o andamento do jogo.

O Mestre deve dar a cada um dos Jogadores cerca de 10 a 20 segundos. Caso os Jogadores não consigam se decidir ou demorem demais, o Mestre deve assumir que eles não farão nada naquela rodada (afinal de contas, é um combate, não um jogo de xadrez). O Mestre também deve decidir o que os PdMs irão fazer, antes dos Personagens, mas ainda não deve anunciar para eles suas decisões.

Regra Opcional: Ação condicionada. O Jogador pode condicionar sua ação a alguma situação do combate.

2- 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 na Fase 1 são resolvidas na ordem **decrecente** dos valores de iniciativa (valores iguais são tratados como ações simultâneas).

3- Ataques ou ações

Todos os Personagens envolvidos fazem seus ataques, suas ações ou utilizam suas Magias, de acordo com a ordem de iniciativa. Detalhes sobre como fazer um ataque serão discutidos mais adiante, nesse capítulo.

4- Calculam-se os acertos e danos

Verificam-se todos os acertos e calculam-se os danos. Detalhes sobre danos e proteções serão discutidos mais adiante.

Depois das quatro etapas, verifica-se quais são os Personagens sobreviventes da batalha que pretendem continuar em combate.

O que fazer em uma rodada?

Uma rodada, ou um turno, compreende cerca de 10 segundos.

Cada Jogador tem o direito de fazer uma ação por rodada, salvo em alguns casos (alguns Rituais permitem ao Jogador fazer mais de uma ação por rodada em períodos curtos).

Uma ação pode ser:

- Abrir uma porta, alçapão ou janela.
- Fazer um ataque (ou mais, de acordo com as Perícias e manobras de combate que o Personagem possui).
- Beber uma poção ou elixir.
- Conversar com alguém.
- Fazer uma Magia espontânea.
- Fazer um Ritual ou parte dele (alguns Rituais demoram várias rodadas, ou até mesmo horas).
- Usar pontos de Fé para realizar um milagre.
- Prestar primeiros socorros a alguém ou em si mesmo.
- Fazer um Teste de Perícia.
- Levantar-se do chão e postar-se em posição de combate.

- Pegar um objeto caído e colocá-lo em posição de uso (uma arma ou escudo, por exemplo).
- Usar um objeto que esteja nas mãos.
- Montar ou desmontar de um cavalo.
- Mover-se até AGI metros, mantendo posição de defesa.
- Correr até CONx3 metros, abdicando de sua esquiva.
- Largar um objeto que está segurando com as mão.
- Gritar uma ordem e ouvir a resposta.
- Ler um mapa, pergaminho ou algumas páginas de um livro, grimório ou tomo.

Iniciativa e Modificadores

A Iniciativa determina o quão rápida é a ação de um Personagem ou PdM. Trata-se de uma questão crucial, pois uma iniciativa ruim pode determinar o resultado de um combate.

Nem sempre agir por último é ruim. Pode permitir ao Personagem uma melhor observação do que está acontecendo e modificar sua intenção inicial. Abaixo estão os modificadores de iniciativa. Trata-se de regras opcionais, mas sua utilização traz maior realismo ao jogo. Os modificadores são somados ou subtraídos não importando a ordem.

Modificador de Arma

Para dar mais realidade ao jogo, podem ser aplicados **modificadores** no resultado da iniciativa. As armas brancas possuem modificadores negativos. Eles são negativos porque uma ação com arma demanda uma preparação para o golpe e frequentemente exigem movimentos que duram algum tempo. As armas maiores possuem modificadores maiores.

Modificador de Arma Mágica

Armas mágicas possuem modificadores positivos. Para cada nível de encantamento, a arma terá uma bonificação extra na iniciativa.

Ou seja, uma arma +2 dará um bônus de 2 na iniciativa. É claro que esse bônus NÃO exclui o modificador negativo que a arma já apresenta.

Uma espada possui um modificador de -5 natural. Uma espada mágica+2 terá portanto um modificador de -3 apenas.

Modificador de Magia

Quando um Personagem realiza um efeito mágico, para cada **Ponto de Focus** utilizado, aplique um modificador de -1. Isso se deve aos gestos, falas e fetiches que devem ser utilizados nos efeitos.

Alguns efeitos místicos e itens mágicos podem afetar a Iniciativa, positiva ou negativamente. Esses modificadores também devem ser considerados.

Ertai está conjurando uma grande Bola de Fogo (Criar Fogo 5). Ele precisa colocar a mão dentro do bolso, pegar o salitre, arremessá-lo sobre a palma de suas mãos e recitar os versos corretos. A seguir, arremessa o salitre na direção desejada e esse incendeia-se, formando uma magnífica bola de fogo. Todos esses passos do Ritual terão um modificador de -5.

Iniciativa Negativa

Se um Personagem, após ter os modificadores aplicados, ficar com **iniciativa negativa**, ele perde sua ação nessa rodada.

Entende-se tal fato pela excessiva preparação do golpe por parte do Personagem, penalidades acumuladas de armaduras (armadura completa medieval), armas pesadas (uma espada montante) e outros.

Porém, na rodada seguinte, seu golpe está garantido, mesmo se ele tornar a ficar com a iniciativa negativa. Essa penalidade NÃO pode ser aplicada duas vezes consecutivas. Dessa forma, o Personagem terá uma ação a cada 2 rodadas. Talvez seja melhor pensar novamente nas armas e armaduras escolhidas.

Velocidade

Se um Personagem possui múltiplas ações (por qualquer maldita razão que seja) e tiver uma iniciativa maior que o dobro da segunda maior iniciativa, permita a esse Personagem realizar sua segunda ação antes que os demais realizem a primeira.

Caso sua iniciativa seja maior que o **triplo** da segunda maior iniciativa, permita também que a terceira ação aconteça antes das ações dos demais e assim por diante.

Valor de Ataque e Defesa

Cada tipo de arma possui dois valores a serem considerados: o **valor de ataque** e o **valor de defesa**. Ambos são tratados como Perícias tendo o Atributo DEX como valor inicial. Algumas armas não proporcionam valor de defesa e escudos não têm valor de ataque.

Quando chegar a vez do Personagem realizar o ataque (ver as **Fases do Combate e Iniciativa** acima), o Mestre deve verificar o valor de ataque da arma ou técnica de combate do Personagem ou PdM que fará o ataque.

Depois, é preciso saber o valor de defesa da arma utilizada pelo seu oponente. Caso o oponente esteja usando escudo, o valor de defesa será o valor da Perícia Escudo. Caso ele esteja apenas se desviando dos golpes, utilize o Atributo Agilidade (ou a Perícia Esquiva no caso dele ter esse treinamento) como valor de defesa. É necessário estar atento a todos dos modificadores possíveis durante a batalha.

Uma vez conhecidos os valores de ataque e defesa, faça cada um dos Testes separadamente: primeiro o Teste de Ataque. Caso seja bem sucedido, o golpe foi bom o bastante para acertar o oponente, que então realiza o Teste de Defesa. Se reprovar nesse teste, o

golpe acertou e causará dano. Caso seja bem sucedido significa que apesar de o atacante ter deferido um golpe bom o bastante para acertar o inimigo, sua defesa foi melhor e bloqueou totalmente o golpe.

Colmet está usando seu [machado 40/25] para acertar um Chefe Orc que usa [Gládio 30/50]. O valor de ataque de Colmet é 40 e o valor de defesa do Chefe Orc é 30. Colmet rola os dados e consegue um 35. Sucesso! Mas isso não quer dizer que o golpe acertou o Orc, isso dependerá de sua defesa. O Mestre rola os dados para a criatura e consegue um 58, ou seja, um fracasso. O golpe de Colmet acertou em cheio o Orc.

Existem situações especiais de combate que podem proporcionar importantes modificadores nos valores de ataque e defesa. Elas são descritas detalhadamente neste capítulo. Note que algumas delas podem acontecer em conjunto. Quando acontecer, não se preocupe: simplesmente aplique todos os modificadores conjuntamente.

Lembre-se que, se um Jogador tirar nos dados um valor maior que o necessário para acertar, não significa que ele errou o golpe, mas apenas não causou dano no oponente. O oponente pode ter esquivado ou aparado o golpe. Cabe ao Mestre descrever a cena levando isso em conta.

Salvo em casos especiais, cada Personagem tem direito a um ataque e uma defesa por rodada.

Importante: Nunca, em caso algum, sob qualquer pretexto que seja, permita a um Personagem usar a Perícia Esquiva para escapar de flechas ou armas de distância.

Dano

Se um golpe atingir o oponente e ele não for capaz de se defender, o golpe causará **dano**.

Cada arma tem sua própria capacidade de causar dano e em sua descrição esse valor pode ser encontrado. O dano nunca é um valor fixo: é preciso rolar algum dado para saber qual foi o valor do dano. O valor deve ser descontado dos Pontos de Vida de quem receber o golpe.

Alguns Personagens são tão fortes que possuem a capacidade de causar mais dano do que os demais. Isso é chamado Bônus de Força e uma tabela com os bônus pode ser encontrada no capítulo Atributos. Se o Personagem possui bônus de Força, acrescente este valor ao dano da arma.

Colmet está atacando um zumbi com seu machado. Colmet possui FR 17, portanto, um bônus de +2. Ele acerta seu golpe, assim seu ataque causará ao zumbi 1d10+2 pontos de dano.

Acerto Crítico

O **índice crítico** de um Personagem é o valor da Perícia com arma em ataque **dividido por 4**, arredondado para cima.

Se o valor tirado no 1d100 for IGUAL ou MENOR do que o índice crítico, trata-se de um acerto crítico. Significa que o atacante atingiu algum ponto vital do oponente. Pode ter atingido um pulmão, a garganta, ou simplesmente ter acertado com mais força ou em um ponto fraco.

Em termos de jogo, a consequência é que o dano é rolado **duas vezes** e somado. Note que bônus mágicos ou de Força **NÃO** são somados duas vezes!

Colmet possui [machado 40/25]. Seu índice crítico é de 10%. Assim, caso em um ataque o Jogador consiga tirar menos do que 10, Colmet causará 2d10+2 pontos de dano no zumbi.

Observação: Nestes casos, pode ser aplicado um dano especial como uma fratura ou o Personagem fica atordoado durante a rodada seguinte.

Índice de Proteção (IP)

O **índice de proteção** existe para representar algum tipo de proteção contra dano. Na Idade Média, existiam armas dos mais variados tipos. Não podemos esquecer dos feiticeiros e místicos que lançavam seus encantamentos sobre os inimigos.

De uma maneira ou de outra, quando um golpe atinge uma pessoa, parte do dano pode ser absorvida por sua proteção. Do valor do dano, subtraia o valor do IP.

Existem vários tipos de IP. Caso nada seja dito, o IP serve APENAS para danos físicos de **impacto** e **balística**. Outros IPs incluem **fogo, gases, eletricidade, ácidos, frio, pressão** e entre outras. Uma Magia que confira IP 10 contra fogo será ineficaz contra gases e ácidos, por exemplo.

O IP básico protege apenas contra golpes de armas. Assim, se um Personagem cair do alto de um prédio ou rolar escada abaixo com um colete à prova de balas, o dano será rigorosamente o mesmo. Em caso de dúvida, basta usar o bom senso e imaginar a situação real.

Dano de Impacto

Eventualmente, o IP de uma pessoa ou criatura é tão elevado (ou o Jogador que rola o dano é tão azarado), que o IP acaba por absorver todo o dano. Para esses casos específicos existe o **dano de impacto**.

Qualquer golpe que atingir o inimigo faz, no mínimo, um ponto de dano (somado a um eventual bônus de FR) devido ao impacto certo que o golpe provocou.

A analogia é a seguinte: imagine um soldado com uma armadura completa de combate recebendo uma martelada de um gigante. Não importa se a armadura possui IP 8, o golpe certamente irá doer!

Situações Especiais

Entendeu tudo até agora? Ótimo...

Mas as regras só falaram até agora de um combate simples, um contra um, mortal, sem armas de distância ou outros complicadores. No entanto, o Sistema Daemon resolve facilmente esses casos especiais, podendo-se, inclusive, associar mais de um deles sem nenhuma dificuldade.

Combate Desarmado

Também conhecido como **Briga** ou pancadaria. É, historicamente, o método mais utilizado de se resolver disputas quando a razão não faz mais parte do cenário.

O homem já inventou milhares de tipos de armas ao longo dos milênios, mas em geral, as disputas são resolvidas sem elas.

Isso acontece porque as partes não imaginavam que iriam se encontrar, ou porque a desavença aconteceu repentinamente, dentro de um ambiente onde armas são proibidas.

Todos os Personagens possuem a Perícia **Briga** com valor inicial igual à Destreza tanto no ataque quanto na defesa. Trata-se de uma Perícia como qualquer outra e pode ter seus valores aumentados com pontos de Perícia. Lembre-se que o valor de ataque e o de defesa são aumentados separadamente.

O dano causado por um golpe de combate desarmado é 1d3, somando-se o bônus de Força.

Múltiplos Oponentes

Ocorrem casos em que um Personagem está enfrentando dois ou mais inimigos. Quando isso acontece, ele terá problemas em utilizar sua defesa. Nesses casos, é permitido ao Personagem numericamente inferiorizado:

- Dividir seu valor de defesa em quantas partes desejar. Se, por exemplo, ele possui 60% de defesa com Gládio, ele poderá realizar duas defesas com 30% cada.

- Decidir quais golpes ele tentará defender. Isso deve ser decidido e anunciado ANTES dos atacantes realizarem seus respectivos ataques.

Múltiplos Ataques

Existem alguns casos que permitem ao Personagem realizar mais de um ataque. Existem itens mágicos, poções, Magias e poderes que trazem essa preciosa vantagem em combate. O caso mais mundano é o de Personagens com a Manobra de Combate Luta com Duas Armas.

Quando isso ocorrer em combate, não há nenhuma complicação.

Verifique a iniciativa de cada Personagem e permita-lhes uma ação, de acordo com a iniciativa. Depois que cada Personagem realizou sua primeira ação, verifique se algum deles ainda tem direito a ações. Permita as ações extras sempre por ordem de iniciativa. Tome cuidado apenas com a Regra da **Velocidade**.

Ataques a Distância

Algumas armas são consideradas **armas de longa distância**.

Armas de longa distância apresentam a vantagem de atacar o oponente de longe, evitando o contato corpo a corpo.

Cada arma tem seus valores de alcance. São sempre dois valores: alcance normal e alcance máximo. O alcance normal indica onde a arma é efetiva. Para acertar um oponente que estiver além do alcance normal mas dentro do alcance máximo o Personagem realiza um Ataque com metade do valor de Ataque. Além dessa distância a munição passará longe do oponente.

Ataques Fora de Alcance

São Ataques que sempre erram o alvo. No caso de flechas, elas caem no chão antes de chegar ao alvo. No caso de balas, elas passam pelo inimigo, mas a distância é tão grande que não há precisão suficiente no Ataque para acertar o alvo.

Há um fator importante nisso. O fato de um Ataque estar fora de alcance não significa que o inimigo saiba disso. Pode ser uma atitude interessante atirar em inimigos fora de alcance para obrigá-los a procurar cobertura, na medida em que, por mais que os tiros não tenham precisão, o som do tiroteio é inconfundível. Isto pode ganhar tempo para outras ações.

O chamado fogo de cobertura pode ser usado para forçar o inimigo a procurar abrigo ou mantê-los abaixados tempo suficiente para um colega percorrer determinada distância.

Ocasionalmente, podem ocorrer balas perdidas, que atingem pessoas aleatórias, mas isto fica a cargo do Mestre.

Ataque Localizado

Outro caso especial acontece quando um Personagem deseja atingir uma parte específica do oponente. Pode ser um braço, o tórax, o pescoço ou algum objeto que esteja com o inimigo, com o objetivo de destruir (se possível) ou apenas de retirar de sua posse.

O **Ataque Localizado** é um golpe específico e portanto, mais difícil de acertar.

Por outro lado, caso o golpe seja bem sucedido, deve ter consequência fortes. Antes de mais nada, um ataque localizado deve ser declarado como tal na primeira fase da rodada de combate e claramente especificado. Depois sugerimos aos Mestres que façam com que seja um Teste Difícil (reduza o valor de ataque à metade). Aumente o dano em 50% em caso de acerto (se for um acerto crítico, resultará em 3x o dano normal).

NUNCA permita que um golpe único mate o inimigo. O DANO maior pode matar, mas nunca o fato de ter sido “um ataque localizado no coração”. A vantagem do ataque localizado é que certos inimigos podem ter apenas um ou poucos pontos vulneráveis (como o calcanhar de Aquiles ou o olho de um dragão) e, nesse caso, apenas um Ataque Localizado pode surtir o efeito necessário em combate.

Snals está tentando derrotar um bandido que o está atacando. O bandido usa uma lanterna na mão esquerda para iluminar o galpão escuro enquanto Snals enxerga apenas sombras e vultos. Snals mira a lâmpada da lanterna. Sua Perícia é Arco 40%, precisando portanto de 20 em 1d100. É um tiro difícil.

O Jogador rola os dados e tira 18! Agora, com Snals e seu inimigo no escuro, a luta é mais justa.

Desarme

O **Desarme** é um golpe localizado. O atacante declara que está atacando o oponente com o intuito de lhe tirar a arma. Se o golpe for um acerto, o atacante não causa dano ao defensor, mas este perde sua arma, que é arremessada fora do alcance das mãos dos lutadores. Se o defensor estiver usando duas armas, é preciso desarmar uma arma de cada vez. Se o número tirado no 1d100 for um acerto crítico de desarme, o atacante não apenas desarma o defensor, mas o faz de modo humilhante. Isso quer dizer jogar a arma do inimigo longe, em cima de uma mesa, ou até mesmo pegar a arma do defensor no ar. Um desarme humilhante deve ter efeitos práticos em jogo, sempre decididos pelo Mestre.

Ataque Total

Também conhecido como **Carga**. O Personagem esquece todas as recomendações sobre prudência e ataca seu inimigo. Ele realiza um único ataque e não tem direito a defesa. Seu valor de ataque aumenta em 10% e o dano em +2. Além disso o dano de impacto passa a ser 3.

Defesa Total

Se o Personagem decidir que não pretende atacar o oponente e irá somente se defender, ele pode realizar uma Defesa em lugar de cada Ataque a que tiver direito. Desta forma, poderá se defender DUAS vezes em uma rodada (normalmente) ou mais, caso possa realizar múltiplos Ataques.

Ataque Surpresa

Existem casos nos quais um (ou mais) Personagem prepara uma emboscada. A idéia básica é surpreender o inimigo, fazendo um Ataque sem que ele possa se defender. As situações mais comuns são em estradas que cortam matas densas ou em subúrbios de cidades, em becos e outros locais escuros. Para que se configure o **Ataque Surpresa**, é necessário que a vítima não saiba que está sendo espreitada e nem tenha motivos para suspeitar.

O ataque surpresa é realizado como um ataque Fácil e o lado surpreso não tem direito a defesa.

Ataque pelas Costas

Existem dois tipos de **Ataque pelas Costas**. A diferença é se a vítima está ou não ciente do ataque. Se estiver, aplique uma penalidade de metade na defesa, devido à dificuldade de ver o oponente. Se a vítima não pode ver o oponente, considere um ataque surpresa. Quando alguém faz este ataque, considere o ataque um Teste Fácil se a vítima estiver distraída ou prestando atenção a outras coisas.

Mira

Um Personagem pode perder uma rodada inteira **mirando um inimigo** e, com isso, receber bonificações.

As condições são as seguintes:

- O atacante não pode estar envolvido em combate próximo. Se estiver acontecendo uma batalha, recomenda-se que ele se afaste pelo menos 10 metros.
 - Durante a rodada em que está mirando e na roda em que vai atacar, o Personagem não pode sofrer nenhum tipo de ameaça ou distração (na rodada do ataque, ele não pode ser atacado por ninguém com Iniciativa maior que a dele. Se a Iniciativa for menor, um eventual ataque não atrapalha o ataque que aconteceu antes).
 - O defensor também não pode estar envolvido em combate próximo na rodada em que está sendo feita a mira.
- Se estas condições forem satisfeitas, o atacante faz um teste Fácil para o Ataque mirado.

Luta às Cegas

Por algum motivo qualquer, o Personagem pode estar sem condições de enxergar. Pode estar escuro ou ele pode estar sob efeito de um veneno ou de uma Magia. O escuro pode ser tanto para um Personagem como para todos. Esta situação se aplica para cada Personagem impedido de ver. Se o Personagem possui a manobra de combate **Luta às Cegas** (ver Perícias), ele continua lutando normalmente enquanto seus outros sentidos estiverem funcionando.

Se o Personagem não possui a Manobra de Combate Luta às Cegas, aplique uma penalidade **metade** tanto nos valores de ataque quanto nos de defesa.

Posição Desvantajosa

Acontece com alguma freqüência de um dos combatentes estar em **posição desvantajosa** no combate. Ele pode estar sentado em uma mesa quando é surpreendido pelo inimigo ou pode ter caído no chão. Existem uma infinidade de situações que podem ser consideradas desvantajosas.

Nestes casos, o Mestre deve aplicar uma penalidade tanto no valor de Ataque quanto no valor de Defesa. O modificador METADE (reduz os valores à metade) costuma funcionar bem.

O modificador deve perdurar enquanto o Personagem estiver em situação desvantajosa, mas deve ficar claro ao Jogador o porquê da penalidade.

Mão Oposta

Eventualmente, um Personagem pode estar usando uma arma com a **mão oposta** a que está acostumado ou treinado (mão esquerda para destros ou mão direita para canhotos).

Se o Personagem possui a manobra de combate **Ataque com Duas Armas** (ver Perícias), a penalidade deve ser subtrair o valor de DEX da Perícia com arma. Se o Personagem não possui a manobra de combate Ataque com Duas Armas, além de subtrair o valor de DEX, **divida o resultado por 2** (arredondando para cima).

O Aprimoramento **Ambidestria** neutraliza quaisquer penalidades por Mão Oposta.

Combate não Mortal

Dois Personagens podem estar brigando e não lutando. São os casos clássicos de Personagens da Campanha que se desentenderam por algum problema da Aventura e acabam perdendo a paciência um com o outro. As lutas de Boxe e Artes Marciais também se encaixam nesta categoria. Nenhum dos Personagens pretende matar o outro: vencer é suficiente.

Note que esse caso é mais freqüente do que se imagina originalmente. As pessoas comuns, quando brigam, estão nesse tipo de situação na maior parte das vezes.

Trate todas as regras normalmente, à exceção do dano. Considere que apenas **um terço** do dano é real e o resto é temporário. Se um Personagem chegar a zero ou menos Pontos de Vida (somando o dano **real** e o **temporário**), ele desmaia. Irá acordar dentro de 1d6 horas totalmente recuperado do dano temporário, mas ainda com o dano real.

Ambiente Adverso

Se combate estiver sendo realizado no meio de um incêndio ou outras circunstâncias anormais, trate as cada uma separadamente do combate. Isto simplificará a resolução das situações.

Cavalos e Combate montado

Os cavalos podem representar um papel importante nas aventuras dos personagens, seja para realizar longas viagens de forma rápida, ou marchar rumo ao combate.

Em situações de combate, os cavalos conduzidos por cavaleiros servem apenas de montaria – são considerados uma extensão do cavaleiro. O cavaleiro simplesmente substitui sua Velocidade pela do cavalo, fazendo testes da perícia Animais (Cavalgar) de acordo com o que for pedido pelo mestre. Na maioria dos casos estes testes não consomem uma ação no turno, mas controlar um cavalo particularmente indisciplinado ou assustado pode exigir que o cavaleiro use uma ação para fazer o teste.

Alguns animais são ensinados a usar seus corpos, cascos e dentes na batalha sem causar problemas para seu cavaleiro. Recebem uma ação por rodada quando montados – ação essa que podem utilizar para atacar qualquer oponente designado pelo cavaleiro.

Os personagens que estão lutando a cavalo algumas vezes enfrentam problemas. Em geral, nenhuma penalidade é aplicada aos testes de combate usando armas de mão. De fato, lutar à cavalo pode até gerar uma vantagem significativa. Um cavaleiro montado pode ser considerado significativamente mais alto do que seus oponentes a pé, recebendo um bônus de +5% em testes de ataque por ter mais mobilidade para manipular suas armas (detalhe: além da perícia Cavalgar o mestre deve pedir constantes testes da perícia Doma, pois cavalos podem se assustar com o clamor da batalha. Ou então pode simplesmente definir que cavalos treinados para batalhas não têm esse problema). Usar arcos, bestas ou fundas ou lutar contra outro cavaleiro no lombo de um cavalo é outra história. Nestes casos os personagens ficam sujeitos a uma penalidade de -20% nos ataques.

Ações Físicas

Correndo

Um Personagem pode correr a uma velocidade igual ao seu parâmetro Velocidade. Se ele tiver a perícia Esportes (Corrida), divida sua porcentagem nesta perícia por 4 (arredondado para baixo) e some o novo valor à sua AGI antes de definir o valor da sua Velocidade.

Pulando

Normalmente, quando se quer saltar sobre algo, o mestre deve dizer "OK, você pulou sobre isto", e seguir com o jogo. Apenas quando o obstáculo parece realmente significativo deve-se recorrer à matemática para ver se o Personagem pode pular!

A distância máxima que um Personagem pode pular é determinada por sua FR. Para um pulo normal, que não exige um teste, há uma distância máxima para cada tipo de salto: saltos em altura (para cima, para pegar alguma coisa no alto ou escapar de algo que está no chão) o Personagem poderia pular até (FR*8 cm), (adicione 50 cm se dispuser de 4m para tomar impulso); saltos em distância alcançam até (FR*30cm), mais 30cm para cada metro que o Personagem tomar impulso.

Bhatar e seus colegas aventureiros estão na beira de um precipício. Todos os outros já conseguiram pular, agora só falta o Anão, que reluta por achar que não conseguirá. A FR de Bhatar é 16, logo ele pode pular até 4,8 metros, mas ele toma um impulso de quatro metros, o que lhe concede um bônus de 1,20. Pulando 6 metros ele será capaz de passar para o outro lado.

Snales, o Pequenino, está tentando pegar uma fruta em um galho um pouco alto. Com sua FR 12, ele conseguirá saltar 96 centímetros verticalmente, mais 50 cm por quatro metros que ele toma de impulso, o que resulta em um pulo de 1,46 metros. Como Snales é um Pequenino (e tem cerca de 1,10 de altura) seu salto não é alto o suficiente para pegar a fruta.

Escalando

Para escalar qualquer coisa mais difícil que uma ladeira, um teste de Esportes (Escalada) é necessário. Um teste é necessário para iniciar a escalada, com outros testes a cada cinco minutos; uma falha significa que o Personagem cai.

Para subir uma escada, o Personagem leva mais ou menos 1 segundo para cada degrau, e não são necessários testes. Subindo em árvores, o Personagem consegue avançar cerca de 10 cm por segundo, e o teste é fácil (dependendo da árvore e da disponibilidade de galhos, é claro). Montanhas podem ser vencidas escalando uma média de 3m por minuto. Paredes de pedra verticais exigem testes Difíceis, subindo a cerca de 1m por minuto. Subir corda acima também é um teste Difícil, mas o Personagem pode avançar em média 6m por minuto.

Aplique os modificadores de carga à FR do Personagem, da mesma forma que seriam aplicados à sua AGI, quando for fazer testes de Esportes (Escalada).

O grupo está escalando uma montanha que está em seu caminho até a cidade mais próxima. O modificador de Carga de Bhatar é um pouco alto: sua AGI fica prejudicada em -2, o que também se aplicará à sua FR em uma situação de escalada. Além disso, ele ainda não tem esse treinamento, e será obrigado a utilizar apenas sua FR (pois Esportes: Escalada é uma perícia baseada em Força) para vencer a montanha. Incluindo a penalidade, Bhatar terá de tirar 14 ou menos nos dados para ser bem sucedido. É bom amarrar-se por uma corda em outro Personagem!

Nadando

Nadando curtas distâncias, sua Velocidade em água é igual a sua porcentagem na perícia Esportes (Natação) dividido por 50, em metros por segundo (arredondado para baixo), a um mínimo de 1 metro por segundo. Para longas distâncias, o número de metros que você nada em 10 segundos é igual a sua perícia Esportes (Natação), dividido por 10.

Faça um teste de Natação quando entrar na água, e novamente a cada 5 minutos. Se você falhar nesse teste, o personagem estará fadigado e corre o risco de se afogar.

Colmet tem a perícia Esportes (Natação 40%). Sua Velocidade em curtas distâncias é igual a $40 \div 50 = 0,8$ m/s, ou 1 m/s, que é o mínimo. Para longas distâncias, em 10 segundos ele seria capaz de percorrer $40 \div 10 = 4$ metros.

Viagem

A distância percorrida em um dia, tanto a pé quanto a cavalo, é uma função direta da sua carga. Sob condições ideais de viagem, um grupo em boa forma pode planejar percorrer as seguintes distâncias em um dia de marcha: sem carga: 36 quilômetros; redutor de -1: 30 quilômetros; penalidade de -2: 20 quilômetros; penalidade de -3 ou maior: 12 quilômetros.

A velocidade de um grupo é igual à velocidade do membro mais devagar (logo, se dentre os membros do grupo há um Personagem carregando peso suficiente para deixar sua AGI com um redutor de -3, todo o grupo poderá andar somente a 12km por dia). Qualquer que seja a quilometragem diária, você gastará aproximadamente a mesma quantidade de tempo viajando. Mas quanto mais pesada a carga, e piores as condições de viagem, mais devagar você caminhará e mais freqüentes serão as paradas para descanso.

Algumas situações podem influenciar o ritmo de viagem dos personagens:

Terreno: Os personagens que se embrenham em viagens terão de passar por cima daquilo que a natureza puser em seu caminho. E as condições de terreno podem variar muito, tanto com o tempo quanto com o clima. Um terreno muito ruim (selva, mata cerrada, pântano, montanhas, areia macia ou neve muito espessa) diminuem em 80% a distância percorrida por dia. Um terreno desse tipo é geralmente intransponível para animais de transporte e tração. Um terreno ruim (colinas íngremes, florestas, terrenos alagados e riachos) reduziria a velocidade de viagem pela metade. Um terreno médio (colinas suaves, florestas abertas ou gelo sólido) não modificam a velocidade de viagem. Um terreno bom (planície ou deserto com terreno firme) deixam a viagem 25% mais rápida que o normal.

Clima: Uma boa chuva pode diminuir o ritmo de viagem pela metade, caso os personagens estejam viajando em terra. Uma chuva em alto mar aumenta a velocidade de barcos a vela (mas podem trazer tempestades). Uma chuva também pode estragar mantimentos e destruir mapas e papéis. Ventos muito fortes podem impedir uma viagem, mas em geral serão suportáveis o bastante para se tornarem até mesmo agradáveis aos viajantes. Muito calor pode ser mortal (veja efeitos do fogo e calor, adiante). Mas apesar de tornar a viagem desconfortável, o calor melhora a maioria dos terrenos. Muito frio também pode matar.

Provisões: Um grupo esperto levaria consigo provisões, água e material para acampar. O mestre deveria planejar alguns problemas para grupos que iniciam uma viagem e esquecem de levar consigo mais do que armas e armaduras.

Ações Mentais

Testes de Pânico

Sempre que o Personagem se deparar com uma situação que deveria aterrorizá-lo o Mestre poderá pedir um Teste de Pânico. Não é necessário fazer um Teste de Pânico para cada situação mínima que poderia assustar o Personagem – apenas aquelas que podem realmente provocar alguma reação desesperada ou provocar redutores.

Uma fonte de Pânico sempre será medida em D6. Por exemplo: enfrentar um Goblin pela primeira vez pode ser uma fonte de Pânico de 1d6, enquanto ver um cadáver se mexendo seria um pânico de 2d6 e ver um Dragão ou um Demônio seria uma fonte de Pânico de 5d6 ou mais. O Mestre (ou as regras) é quem decide qual será a fonte de pânico à qual o Personagem irá se opor.

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.

Testes de Sentido

Testes de sentido incluem testes de Visão, testes de Audição, e testes de Sabor/ Olfato. Todas os testes de Sentido são feitos com o Atributo PER do Personagem, ou com as Perícias apropriadas caso o Personagem tenha esse treinamento (Observar, Escutar etc).

Visão: Para ver algo pequeno ou escondido, faça um teste de PER. O Mestre pode tornar esta rolagem mais fácil ou difícil para coisas que estão menos ou mais bem escondidas. Escuridão parcial deixa o teste Difícil. Personagens cegos, ou em escuridão total, não podem ver nada!

Audição: Para escutar um ruído, faça um teste de PER. O Mestre pode tornar sua rolagem mais fácil ou difícil, dependendo da intensidade do som, barulho em volta, e assim por diante. Uma vez que o som é escutado uma rolagem de INT pode ser necessária para entender o seu significado. Personagens surdos não ouvem nada!

Cheirando e Provando: Estas são duas manifestações do mesmo sentido. Para notar um odor ou um gosto, faça um teste de PER. Em alguns casos, o Mestre pode necessitar de um teste separado para entender o significado de um cheiro ou gosto que todos sentem.

Regras Especiais

Paralisia

Um Personagem pode estar paralisado devido a um efeito mágico, um veneno ou qualquer motivo que seja. O Personagem pode estar ciente dos fatos a sua volta, mas não pode, de modo algum, mover-se ou defender-se de nada. Caso um outro Personagem decida matá-lo, ele não tem como se defender.

Sufocar

Um Personagem é capaz de ficar CON/2 rodadas sem respirar, quando não se está fazendo esforço. Com esforço suave (nadando devagar ou andando) é possível prender a respiração por CON/4 rodadas. Fazendo um esforço pesado, como em um combate, você será capaz e prender sua respiração durante CON/8 rodadas.

Isso se aplica se ele estiver sob efeito de gases ou embaixo d'água. Passado esse tempo, se ele estiver em uma sala com gases, ele IRÁ respirar o gás, mesmo sabendo que pode ser mortal. Se estiver embaixo d'água, sofrerá 1d6 pontos de dano por rodada, pois seus pulmões se encherão de água. Se a vítima estava se afogando, será necessário também um sucesso num Teste de Primeiros Socorros para salvá-la. Nos outros casos, só ar puro será suficiente para curar a vítima. A vítima recupera 1 PV imediatamente, mas deverá recuperar o resto de seus Pontos de Vida normalmente.

Se a vítima ficar sem ar por mais de 2 minutos ela estará sujeita a sofrer seqüelas cerebrais (Teste de resistência por CON para confirmar isso).

Quedas

Existem duas maneiras de um Personagem sofrer uma queda: intencional ou acidental. Em casos de queda acidental, o Personagem não espera sofrer a queda e seus músculos não estavam preparados para absorver o impacto. O dano é 1d6 a cada por metro de queda, com direito a Teste de AGI para reduzir o dano à metade. Já um pulo permite ao Personagem amortecer a altura com um bom movimento de pernas. Se passar no Teste de AGI, reduz o dano em 1d6 para cada dado de comparação do Personagem. Lembre-se que Humanos têm 3 dados de comparação, enquanto anjos e demônios podem ter 4 ou mais dados de comparação.

Se você cair sobre alguma coisa macia, subtraia um ponto por metro de queda. Se cair na água faça um Teste de Natação, em caso de sucesso a água será considerada como algo macio.

Fogo e Calor

Ao entrar em contato com calor extremo ou chamas deflagradas, o Personagem sofre dano por fogo a cada rodada de exposição. Essas regras assumem que os aventureiros estão às voltas com chamas de um fogo normal (não mágico ou muito intenso, como o de um vulcão ou da baforada de um dragão).

Para cada turno parado dentro do fogo o Personagem sofre 1d6 pontos de dano, e para cada turno que ele caminhar através do fogo, sofre 1d3 pontos de dano. Se exposto ao fogo, o Personagem deve fazer um Teste de resistência por AGI para evitar que ele próprio pegue fogo (aumentando assim o tempo de exposição, caso não consiga apagar as chamas). Uma tocha empunhada como uma arma produz dano igual ao de uma clava comum +1 ponto pela chama.

Depois de um dia de sol direto na pele, o Personagem se sentirá bem desconfortável (1d3 pontos de dano e de fadiga, além disso estará sob a condição Enjoado, a menos que tenha a pele escura) devido às queimaduras da insolação. Em ambientes com temperatura muito alta, o Personagem perde 1 Ponto de vida/ Fadiga a cada hora caso não seja bem sucedido em um Teste fácil de CON (ou Sobrevivência no deserto). Adicione Bônus ou redutores no Teste em caso de o Personagem estar fazendo esforço extra, com roupas inapropriadas ou falta de água. Reduza -5% do Teste para cada 2,5°C acima de 32°C.

Frio e congelamento

O frio pode ser mortal. Faça um Teste fácil de CON (ou sobrevivência polar) a cada hora no caso de um clima frio. Em caso de falha o Personagem recebe 1 Ponto de dano. O mestre pode dar Bônus ou redutores no Teste de acordo com a roupa que o Personagem está usando (normais para o frio, leves, molhadas). Subtraia -5% do Teste para cada 5°C abaixo de -17°C. Vento forte pode reduzir a temperatura drasticamente.

Fadiga

Pode-se ficar fadigado devido a um esforço excessivo, correr longas distâncias, falta de ar, batalhas, etc.

Tudo o que diz respeito ao cansaço físico do Personagem está diretamente ligado à sua CON. Caso o personagem extrapole os limites abaixo, todos os seus testes ficarão difíceis até que descanse por certo período de tempo:

- Lutar por mais que CON rodadas. Descanso: 10 minutos.
- Andar por CON/2 horas (CON/3 em climas muito quentes). Descanso: meia-hora.
- Correr ou nadar por CON rodadas. Descanso: 10 minutos.
- Carregar um peso maior que sua capacidade por CON rodadas. Descanso: 10 minutos.
- Deixar de dormir por CON horas depois de 24 horas acordado. Descanso: 8 horas de sono.

Enquanto está fadigado os valores dos parâmetros Velocidade e Erguer/ Carregar do personagem caem pela metade.

Ferimentos

As regras do sistema Daemon não cobrem os efeitos causados pelos ferimentos que o Personagem recebe: por exemplo, estando com 1 PV (quase inconsciente) o personagem está apto a realizar as mesmas ações que alguém com os Pontos de Vida cheios. E isso é bastante irreal. Portanto, no Tagmar Daemon adotamos a seguinte regra: se um personagem perder mais que a metade de seus PVs, todos os seus testes ficarão Difíceis. Se o personagem já acumular uma penalidade parecida (por estar fadigado, por exemplo), ele ficará inconsciente até que se recupere o bastante para cancelar uma das penalidades.

Doenças

Moléstias estranhas podem afetar o aventureiro em terras distantes. A invenção de doenças é uma oportunidade excelente para o Mestre exercitar uma forma mórbida de criatividade!

Qualquer um em uma área infectada, ou encontrando um portador de doença, está em perigo. A maioria das doenças permite um teste de resistência por CON para resistir, feita em segredo pelo Mestre. Faça o teste uma vez por dia; uma falha significa que você contraiu a doença.

Alguns fatores podem deixar o teste mais fácil ou mais difícil: se o Personagem evitou todo contato com possíveis vítimas, recebe um bônus de 20%; se entrou na casa ou loja da vítima: +15%; se falou com a vítima a poucos quarteirões: +10%; se tocou brevemente a vítima: +5%; se usou roupas ou utensílios da vítima: nenhum; se comeu carne cozida da vítima (animal, esperamos!): nenhum; se comeu carne crua da vítima (idem): -5%; se teve contato prolongado com a vítima viva: -10%; se manteve beijos ou outro contato íntimo com a vítima: -15%;

Sintomas: Sintomas de doenças aparecem normalmente pelo menos 24 horas após a doença ser contraída. A maioria das doenças não é contagiosa até que os sintomas apareçam. Sintomas típicos incluem perda diária de CON (que pode colocar a vítima em perigo) por muitos dias; perda de FR, AGI, DEX, PER ou WILL; fadiga, espirros, tosse, manchas, ulcerações e coceira. Sintomas fortes podem incluir delírios, inconsciência, cegueira, etc.

Diagnóstico: Quando sintomas de uma doença são aparentes, o Mestre pode pedir um teste da perícia Ciências (Primeiros Socorros) do Personagem, ou um teste Difícil de INT. Sucesso indica que ele identifica a doença. Doenças totalmente novas não podem ser identificadas, mas rolagens muito boas devem dar informações suficientes para ajudar.

Recuperação: Normalmente, um doente deve fazer um teste de CON diário (possivelmente com alguma penalidade). Este teste, e os efeitos de uma falha, variam para cada doença. Para uma doença "genérica", um teste falho deve significar a perda de 1 ponto de CON; um teste de sucesso permite recuperar 1 ponto de CON.

Quando tiver recuperado toda a CON perdida por uma doença, o Personagem estará curado.

Para algumas doenças, a recuperação será ajudada pelo uso de drogas apropriadas. Cuidados físicos (como para ferimentos) também podem ajudar na tentativa de recuperação.

Venenos

Tipos de veneno incluem agentes de contato (que têm apenas que tocar a pele); agentes sanguíneos (que devem entrar no corpo através de um ferimento ou injeção); agentes digestivos (que devem ser ingeridos); e agentes respiratórios (que devem ser inalados).

Venenos são normalmente encontrados em armas; em dardos, agulhas ou espinhos em armadilhas; em alimentos ou bebidas oferecidas por um oponente traiçoeiro; e na mordida de certos animais.

Os efeitos de um veneno individual dependem do Mestre. Fora o dano, venenos podem reduzir temporariamente alguns de seus Atributos (e todas as Perícias e habilidades relacionadas).

Como uma regra, qualquer um que é envenenado tem direito a um teste de CON modificado para evitar os efeitos do veneno. Quanto mais tóxico o veneno, mais difícil o teste. Alguns venenos especialmente violentos terão um efeito mesmo naqueles que resistirem!

A descrição de um veneno deve incluir:

Nome, descrição geral, e fonte.

Tipo: contato, sanguíneo, respiratório, digestivo, ou uma combinação.

Custo por dose (uma dose é o suficiente para envenenar uma pessoa ou uma arma).

Efeitos do veneno se ele não for resistido. A maioria dos venenos são lentos; o tempo deve ser específico. A menos que especificado o contrário, doses múltiplas não terão efeito.

Teste de CON permitido para resistir ao veneno.

Efeitos do veneno (se houver) em alguém que **resista**.

Dano Localizado

Se um Personagem sofrer dano equivalente a mais que metade de seus Pontos de Vida em uma única parte do corpo, o Jogador deverá fazer um Teste de CON. Se ele passar no Teste, o membro ficará temporariamente debilitado, incapaz de ser utilizado. Falha no Teste pode significar perda permanente do membro.

Morte Inevitável

Existem situações onde a morte é inevitável. Uma queda de um prédio alto, ou uma flecha certa no meio da cabeça, ou uma facada no coração... Se tivermos situações extremas como essas, não é recomendado obrigar os Jogadores a rolar dados dezenas de vezes se o Personagem vai mesmo morrer. Lembre-se, porém, que esse tipo de situação é frustrante. Desaconselhamos que tal situação aconteça ao Personagem de um Jogador.

Cura

Um Personagem recupera um PV por dia completo de descanso e Seu nível de Pontos Heróicos em PH. Lembre-se que o Personagem também pode sofrer danos especiais como torções, ruptura de ligamentos ou fraturas de ossos. Nesses casos, considere um tempo maior em semanas ou até meses para uma recuperação completa.

Alguns Rituais permitem a um Personagem recuperar-se mais rapidamente. Nesse caso, mais de um PV pode ser adquirido por dia, de acordo com o Ritual utilizado.

Morrendo

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

Capítulo 10:

Magia

Uma definição formal (e um pouco pomposa) de magia é: "A arte de se provocar mudanças de acordo com a vontade". Magia é uma coisa muito importante – senão a mais importante – dos mundos e campanhas de fantasia medieval.

Em Tagmar Daemon, as magias são lançadas gastando-se pontos de Magia ou de Fé. O místico precisa conhecer a magia (ter a magia escrita e estudada em seu grimório e conhecer os procedimentos para realizar o ritual) para poder utilizá-la.

“Místico” é qualquer personagem capaz de usar Magia verdadeira. Em termos de jogo, ele deve possuir pelo menos 1 ponto de Focus (veja mais adiante).

Formas e Caminhos

A Magia está dividida em Formas e Caminhos.

Existem três Formas de Magia: **Entender, Criar e Controlar**. As formas dizem respeito ao COMO você faz a magia ou a intenção do místico quando está criando um ritual.

Os principais Caminhos da Magia são os seis Caminhos Elementais: **Fogo, Terra, Água, Ar, Luz e Trevas**. Além destes, existem também os Caminhos Naturais das **Plantas, Animais, Humanos** e os **Caminhos Espíritos, Demônios e Metamagia**. Um místico pode se especializar em apenas um Caminho ou conhecer vários deles.

Formas

Nenhum personagem jogador pode ter Focus acima de 10 em qualquer Forma.

Entender: Lida com a compreensão, entendimento, conhecimento de características, comunicação, etc.

Criar: Lida com a criação, conjuração, manutenção e também com a destruição, anulação, aniquilação e esconjuração.

Controlar: Lida com o controle, transformação, modificação, movimento etc.

Caminhos

Nenhum personagem jogador pode ter Focus acima de 4 em qualquer Caminho.

Fogo: o mais destruidor elemento. O caminho do Fogo é o mais tentador, mas também o mais perigoso. O místico pode criar, controlar e moldar as chamas, assim como resistir ao fogo e ao calor. Este Caminho é aprendido apenas no Colégio Elemental. Este Caminho é proibido aos Sacerdotes de Ouiris e Liris.

Água: O místico pode criar, controlar e moldar água. Como o corpo Humano é formado por 73% de água, este caminho também está ligado à cura, resistência e transmutação do corpo. Este Caminho é aprendido apenas nos Colégios Elemental e Naturalista.

Ar: um dos mais destrutivos elementos da natureza, responsável pelos tornados e furacões – e também coisas mais sutis, como odores. Como o som é provocado por vibração no ar, este Caminho também é responsável pela magia sonora. Este Caminho é aprendido apenas nos Colégios Elemental e da Ilusão. Bardos, que utilizam magia sonora, são especialistas no Caminho do Ar.

Terra: a força bruta, o terremoto, a destruição. O místico da terra tem poder sobre o solo e as pedras, mas também sobre a duração, a determinação, a força de vontade... Este Caminho é aprendido apenas nos Colégios Elemental, Naturalista e Alquímico.

Luz: este é o caminho da luz e da ilusão. Tudo o que vemos não passa da luz refletida; portanto, o místico da luz tem poder sobre aquilo que as pessoas vêem... Ou não vêem. O caminho Luz também trata de magia purificadora, ligada ao bem. Este Caminho é aprendido apenas nos Colégios da Ilusão.

Trevas: o Caminho das sombras, escuridão e destruição. Este Caminho é mais utilizado por vilões, como vampiros e demônios; heróis raramente seguem o Caminho das trevas, pois este é o Caminho ligado ao mal e decadência. Este Caminho é aprendido apenas nos Colégios Necromântico e da Ilusão. Pelo seu teor maléfico, este Caminho é proibido aos sacerdotes de Sevides, Ouiris, Liris, Maira, Lena, e Plandis.

Plantas: Este caminho lida diretamente com as plantas, vegetais, frutas, plantas carnívoras, árvores, madeira (incluindo objetos de madeira) e tudo o que se refere ao reino vegetal. Este Caminho é aprendido apenas nos Colégios Naturalista e Alquímico.

Animais: Este Caminho lida com animais de todos os tipos, desde insetos até mamíferos (com exceção de seres inteligentes). Animais aquáticos precisam Animais + Água, pássaros e outros animais voadores precisam de combinação Animais + Ar, animais escavadores de Animais + Terra e assim por diante. Monstros precisam de Animais + Metamagia. Este Caminho é aprendido apenas nos Colégios Naturalista e Alquímico.

Humanos: Este Caminho lida diretamente com seres Humanos. Encantamentos, mutações e leitura de mentes também entram nos reinos deste Caminho. Este Caminho é aprendido apenas nos Colégios Necromântico, da Ilusão e do Conhecimento.

Espíritos: Este Caminho lida com espíritos, fantasmas, aparições, mortos-vivos, o reino dos mortos e alguns planos de existência próximos. Este Caminho é aprendido apenas nos Colégios Necromântico e do Conhecimento. Pelo seu teor maléfico, este Caminho é proibido aos sacerdotes de Sevides, Ouiris, Liris, Maira, Lena, Ganis e Plandis.

Demônios: Lida com criaturas de outros planos. É um caminho muito raro e perigoso de ser trilhado. Este Caminho é aprendido apenas no Colégio Necromântico. Pelo seu teor maléfico, este Caminho é proibido aos sacerdotes de Sevides, Ouiris, Liris, Maira, Lena, Ganis e Plandis.

Metamagia: Este é o Caminho que lida com a Magia propriamente dita. Portais, detectar magias, encantar e desencantar, runas, distorção do tempo e espaço, criaturas mágicas e outros. Este Caminho, aliado aos Humanos, permite afetar as raças não humanas (encantamento, mutações e leituras de mente) do mesmo modo que o caminho Humanos os afeta. Este é o único Caminho que Magos não pertencentes a nenhuma escola podem aprender. Trata-se da forma mais elementar e básica de manipular o mana e produzir efeitos mágicos.

Focus

Seu personagem possui um determinado número de Pontos de Focus, de acordo com o Aprimoramento Poderes Mágicos ou Pontos de Fé, e com o nível do personagem.

Estes pontos devem ser gastos nas formas e caminhos que você escolher. Todos os personagens começam o jogo com Entender 0, Criar 0 e Controlar 0.

O que isto significa?

Que apesar de seu personagem não ter pontos nestas Formas, elas ainda PODEM ser somadas aos Caminhos para a realização de rituais, por exemplo, alguém com Ar 3 pode fazer automaticamente os Rituais Entender Ar 3, Criar Ar3 e Controlar Ar 3.

IMPORTANTE: Nenhum Caminho pode ter mais de 4 pontos de Focus. Para rituais com Focus 5 ou mais, você deve gastar os pontos de Focus nas Formas.

No sistema daemon usamos a seguinte denominação para descrever uma magia: a Forma seguida dos Caminhos apropriados seguido do valor de Focus Total (resultado da soma Forma + Caminho). Combinações de Formas e Caminhos são colocados separados por uma barra, somando-se o menor de Forma e de Caminho. Quando dentro de um texto, essas nomenclaturas aparecem entre parênteses.

Grimório Pessoal do místico

Não é porque o místico possui determinado número de pontos de Focus em um Caminho e Forma que ele pode sair por aí fazendo o que quiser. Para realizar um efeito mágico, o Mago precisa primeiro estudar os Rituais que deseja realizar, os gestos que precisa fazer, as frases, os desenhos e os materiais necessários.

Quando escreve um grimório muitas vezes o místico o faz em linguagem secreta, cifrada ou obscura, que somente ele e seus aprendizes poderão decifrar. Armadilhas e efeitos colaterais são acrescentados ao texto, de forma que um intruso acabe arruinando a magia se não souber evitá-las.

Ter *Criar Fogo 3* não significa que o místico poderá criar fogo como bem entender. Primeiramente, o JOGADOR precisa estipular quais são os efeitos que seu Personagem conhece, quais são as Magias que ele sabe ou aprendeu, quais os materiais necessários para sua realização e coisas assim.

Em termos de jogo, um Personagem leva 100 horas por nível de Focus final da magia para pesquisar um efeito novo, partindo do zero. Esse tempo já leva em conta a pesquisa dos efeitos e resultados, a procura dos materiais corretos para as chaves mágicas, etc.

O máximo de horas que um místico consegue trabalhar sem parar em um ritual é de (CON+INT)/2 horas. Após isso, ele precisa descansar por pelo menos 8 horas de sono para poder prosseguir seu trabalho.

Um místico pode interromper sua pesquisa quando desejar, ou mesmo prosseguir com duas pesquisas ao mesmo tempo. Basta apenas contabilizar corretamente o número de horas gasto com cada uma delas quando retomar seus estudos.

Quando é criado, um personagem místico já dispõe de um número de rituais sabidos igual à sua **INT**, que ele aprendeu ou criou.

Como a Magia é realizada

Um ritual mágico possui os seguintes componentes: o canalizador (místico), utilizando certas chaves místicas (gestos, fetiches ou mantras), impõe sua força de vontade sobre a natureza. É composto de quatro fases:

- **Mentalização do efeito:** Quando chegar sua vez de agir na rodada, o personagem anuncia ao mestre que pretende lançar uma magia. O ritual precisa ser conhecido e o Personagem precisa manter a concentração durante aquela rodada. Escolhe-se a magia pretendida dentre aquelas que o místico conhece. Não é possível “criar” magias ou lançar magias que não são conhecidas pelo personagem. Depois de escolher a magia, escolha com qual nível ela será feita: naturalmente, um personagem não pode fazer magias com um nível maior que o total de focus que possui nos Caminhos e Formas necessários. Um místico com Focus 3 (somando Forma + Caminho) não poderá realizar a magia em um nível maior que 3.

- **Chaves Místicas:** Nesta etapa, verifica-se se o Personagem possui focus suficiente para realizar o efeito. Na parte de Caminhos (à frente), temos muitos exemplos disponíveis, mas eles não representam nem 1% do total de rituais possíveis de serem desenvolvidos. Quando o Personagem for criar um ritual que não esteja listado, deve comparar os efeitos máximos com os dados na Tabela de Efeitos Máximos, à frente.

Os fetiches são objetos, gestos, cantos, mantras, etc. que um místico precisa fazer/ ter para que sua magia saia perfeita. Em termos de regras, é necessário que uma magia tenha pelo menos dois fetiches. Se este fetiche for material, será algum objeto, gemas, líquidos, ervas etc. que não irão custar mais que (Focus da magia) Moedas de Cobre. Caso o fetiche seja vocal (poemas, cantos, palavras) é necessário que o místico seja capaz de falar perfeitamente. Fetiches somáticos (gestos, danças) só podem ser executados se o Personagem tiver plena possibilidade movimentação. Por isso os Magos e Bardos em geral não utilizam armaduras, pois elas limitam muito os movimentos, impedindo-os de fazer os gestos ou tocar seus instrumentos.

- **Pontos de Magia:** Por último é verificado se o Personagem possui Pontos de Magia suficiente para realizar o efeito. Os pontos são subtraídos do total disponível e gastos na canalização da magia. Magias realizadas com Focus 1 e 2 requerem o gasto de 1 ponto de Magia por ativação; Magias com 3 e 4 pontos de Focus requerem 2 Pontos de Magia por ativação; magias com 5 e 6 pontos de focus requerem 3 Pontos de Magia por ativação. Efeitos com 7 ou mais focus requerem 4 Pontos de Magia por ativação. A energia mítica fica próxima ao místico. Quando gasta, essa energia se dissipa e o místico precisa reuni-los novamente. Esse é um processo natural, que demora cerca de 30 minutos por Ponto de Magia.

- **Efeito:** Finalmente, cria-se o efeito escolhido, dentro dos limites. Nesta etapa, as vítimas podem tentar contra-atacar magicamente o efeito, ou tentar escapar dele de alguma forma (escondendo-se ou saindo da área de efeito). Não esquecendo que para cada Ponto de Focus necessário para realizar a magia o jogador perde 1 ponto em sua iniciativa, a magia finalmente é lançada, e seus efeitos acertam o alvo automaticamente.

Limites e Efeitos Máximos

Jogadores e Mestres podem estar se perguntando: até que ponto posso ir? De quantos pontos de Focus preciso para conseguir esse efeito? Qual a proteção atingida por aquele efeito?

Para responder a essas e muitas outras perguntas sugerimos a utilização dos limites abaixo para TODOS os Caminhos.

Força (Atributos): Refere-se à Fonte ativa de um efeito. Devem ser jogados tantos d6 quanto os indicados. O resultado será a fonte ativa ou passiva (dependendo do caso) do efeito mágico.

Alcance: É a distância até a qual o efeito é capaz de ser lançado. Ou seja, é a distância máxima entre o Mago e o centro do efeito que ele deseja criar. Pode ser utilizado para área de efeitos de menores conseqüências, incapazes de causar dano.

Dano direto: É quanto de dano o efeito é capaz de produzir em uma magia aplicada diretamente sobre o alvo.

Aumento de dano: Representa o aumento de dano causado pelo encantamento de um objeto qualquer (note que esse tipo de efeito requer um fetiche material). Não se trata de dano direto.

Índice de proteção: O nome fala por si. Funciona de duas maneiras distintas: como se fosse uma armadura, conferindo proteção e absorção, movendo-se com o místico, mas proporcionando penalidade em AGI e DEX; ou com uma barreira física, imóvel, mas que não afeta os Atributos.

Peso: É a maior massa que pode ser afetada por uma magia desse círculo. Considera-se que uma pessoa e suas posses pese 100 quilos.

Aumento de Tamanho: Trata-se de o quanto pode-se ampliar alguma coisa. O alvo do efeito deve caber dentro do raio de efeito após o aumento de tamanho.

Redução de Tamanho: Trata-se de o quanto se pode diminuir alguma coisa. O valor na tabela é a fração do tamanho original que pode ser obtida. O alvo do efeito deve caber dentro do raio de efeito.

Velocidade: É a velocidade que se pode atingir ao se deslocar a pé ou voando. Divida esse valor por 4 quando a situação for sob a Água, mas apenas por 2 se o Caminho Água for usado.

Raio de Efeito: É o raio máximo que um efeito direto e forte pode afetar. Ao queimar, molhar, empedrar ou congelar seus inimigos, respeite essa área máxima de alcance. Para efeitos específicos em uma (ou mais) pessoas utilize também este limite.

Pessoas afetadas: Trata-se do número de pessoas que podem ser atingidas simultaneamente por um efeito. Não se aplica a efeitos com área que cause dano direto, mas a ilusões e poderes mentais.

Transformação: Em magias nas quais o místico promove grandes alterações na aparência e estrutura física de seu corpo, ou no de outras pessoas, esse é o limite mais importante.

Duração: Todas as magias duram 3d6 rodadas.

Tabela de Efeitos Máximos										
Focus	Atributo	Alcance	Dano/ Cura	Aumento de Dano	Proteção	Peso	Velocidade	Raio de Efeito	Pessoas Afetadas	Transformação
1	1D	10m	1d6	1	IP 1	25kg				
2	2D	25m	2d6	2	IP 2	50kg	5 m/s		1 Membro	
3	3D	50m	3d6	1d6	IP 3	100kg	10 m/s	1m	O místico	1 Membro
4	4D	100m	4d6	2d6	IP 4	200kg	20 m/s	2m	1	O místico
5	5D	200m	5d6	3d6	IP 5	400kg	40 m/s	4m	2	1
6	6D	400m	6d6	3d6	IP 6	800kg	80 m/s	8m	4	2
7	7D	800m	6d6	3d6	IP 7	1600kg	160 m/s	16m	8	4
8	8D	1600m	6d6	4d6	IP 8	3600kg	320 m/s	32m	16	8
9	9D	3600m	7d6	4d6	IP 9	7200kg	640 m/s	64m	32	16
10	10D	7200m	7d6	4d6	IP 10	14200kg	1280 m/s	128m	64	32

Magia Divina

Ao contrário dos místicos, que utilizam a Magia Arcana, Sacerdotes (usuários de Magia Divina que compraram o Aprimoramento Pontos de Fé) não precisam escrever Grimórios para guardar suas magias. Quando é criado, o Personagem aloca seus Pontos de Fé nos Caminhos permitidos por sua divindade, e então quando precisar conjurar alguma magia, gasta seus Pontos de Fé (na mesma quantidade que um místico precisaria gastar seus Pontos de Magia) e então o efeito desejado é realizado.

Perceba que os Pontos de Fé ganhos servirão tanto como pontos de Focus como Pontos de Magia. Por exemplo: um Sacerdote com Pontos de Fé 3 terá 3 pontos de Focus para gastar quando criado, e durante as aventuras poderá acumular até 3 pontos de Fé para gastar lançando Magias (Pontos de Fé, ao contrário dos Pontos de Magia, não voltam naturalmente – o Personagem precisa ficar orando à sua divindade uma hora para cada ponto perdido). Quando passar de nível o Personagem terá mais 1 ponto de Focus para gastar e poderá acumular até 4 pontos de Fé para usar conjurando magias.

Os deuses geralmente impõem certas restrições ou obrigações aos seus Sacerdotes. O Mestre poderá definir quais serão essas obrigações consultando as descrições dos deuses de Tagmar. Caso o Personagem não as cumpra, ficará 2d6 dias sem seus poderes, durante os quais deverá ficar orando para se redimir.

Água

1º Círculo

Entender Água: Permite ao personagem saber o gosto de um líquido apenas tocando-o. Permite descobrir as propriedades (ponto de fusão, ponto de ebulição, densidade, viscosidade, acidez, opacidade etc.) de um fluido qualquer até um raio de 10m. Também é possível identificar a presença de veneno, mas não é capaz de especificar os tipos e efeitos.

Criar Água: Cria água suficientemente para encher um pequeno balde, ou uma garrafa de bebida alcoólica. A temperatura pode variar de muito fria até muito quente, sem, contudo, ser fria/quente o suficiente para causar danos.

Controlar Água: O personagem pode alterar uma propriedade de um líquido qualquer, com fonte ativa de 1D. Pode entrar em uma gaoa sem se molhar. O personagem pode lavar o rosto e os cabelos sem molhar o rosto do corpo.

2º Círculo

Entender Água: Pode escutar ou enxergar perfeitamente debaixo d'água até 25m, em quaisquer condições que esteja a água. Pode descobrir as propriedades de um líquido qualquer sem tocá-lo. Dobra o tempo em que o Mago consegue ficar submerso sem respirar (6 minutos). Identifica os efeitos de um veneno (a Magia não identifica o veneno em si, mas o Mago pode reconhecer os efeitos do veneno pela sua experiência pessoal).

Criar Água: Cria água ou outros líquidos em quantidade suficiente para encharcar uma pessoa, dar um banho em alguém ou para encher um barril. A água pode ser pura, viscosa, ou até mesmo escorregadia como óleo. Um dos efeitos conhecidos deste círculo consistem em criar um líquido escorregadio em superfícies ou em objetos. Pode criar bebidas simples.

Controlar Água: O personagem pode mover uma poça d'água de lugar; fazer um pouco de água subir uma rampa; moldar uma pequena quantidade de água ou outro líquido. A água é relativamente fraca, contando apenas com Força 2D. Pode entrar numa chuva sem se molhar. Faz com que um líquido envenenado se separe do veneno, fazendo-o boiar.

3º Círculo

Entender Água: O personagem pode nadar ou se movimentar normalmente n'água (2,5m/s). Também é possível respirar normalmente embaixo d'água; pode aumentar temporariamente a Força ou Constituição em 1d6 pontos, afetando os PVs de modo temporário também. Ao sofrer dano, primeiro se perdem os temporários. Usada em conjunto com Caminho dos Humanos, pode saber o estado de saúde de uma pessoa (doença, venenos e ferimentos).

Criar Água: Pode criar uma chuva leve de água num raio de até 50m, um jato de água das mãos (ou outro objeto) do personagem. Pode criar água dentro dos pulmões de uma pessoa, afogando-a. Essa Magia causa 3d6 de dano, mas a vítima pode fazer um teste de Constituição para receber ½ dano. Retira a água do pulmão de uma pessoa que se afogou; se a pessoa ainda estiver viva, cura 2d6 pontos de dano causados pelo afogamento. Combinado com o Caminho do Ar, pode-se criar dardos de 3d6 gelos perfurantes que atingem um oponente quase simultaneamente causando 1 ponto de dano cada.

Controlar Água: Pode criar uma tensão superficial na água com Força 3D para permitir que uma pessoa flutue nela. Pode criar braços ou tentáculos de água, ou seja, qualquer corpo de água com até 10m de comprimento com Força 3D. Pode alterar as propriedades de um líquido com até 100 litros de volume; moldar um balde d'água na forma de uma esfera ou de uma coluna; pode entrar em uma tempestade sem se molhar, ou em uma garoa e evitar que os companheiros se molhem.

4º Círculo

Entender Água: O personagem pode sentir o corpo de água mais próximo (incluindo seres que tenham sangue) num raio de 100m; pode sentir quantas pessoas estão em uma sala próxima e sua exata localização, através da umidade de seus corpos; pode aumentar temporariamente a Força ou Constituição em 2d6 pontos. O personagem pode se movimentar velozmente na água (até 5m/s, o que é mais rápido que muitos seres aquáticos).

Criar Água: Cria água suficiente para alagar uma pequena sala; pode criar um cone d'água das mãos do personagem com força suficiente para empurrar uma pessoa (Força 4D). Cria uma pequena tromba d'água, com até 5m de altura, capaz de infligir 4d6 de dano por impacto

Controlar Água: O Mago pode causar redemoinhos ou grandes ondas dentro d'água capazes de afundar uma canoa ou virar uma pequena embarcação; também pode formar uma barreira d'água de Força 4D com 5m de largura e 2m de altura capaz de proteger o Mago de muitos ataques físicos.

5º Círculo

Entender Água: O Mago pode conversar com uma lagoa ou rio. Um lago geralmente conhece os peixes, abrcos e criaturas que nele estão ou passaram. Cada tipo de corpo d'água possui uma personalidade diferente (a cargo do mestre). Permite ao personagem se movimentar muito rapidamente debaixo d'água (10m/s); pode criar um sonar de raio 200m, com o qual o Mago conhece a precisa localização de quaisquer objetos e criaturas.

Criar Água: Pode-se criar uma chuva leve em uma área de 200m de raio, ou uma tempestade em uma área com 100m de raio; pode alargar ou secar uma casa; pode-se curar quantidades grandes (barris) de diversos líquidos, como vinho ou álcool. Junto dos caminhos Luz e Humanos, é possível curar pessoas de grandes danos físicos ou de doenças graves.

Controlar Água: Pode moldar as águas de um lago para criar ondas de até 8m de altura, capazes de virar pequenos barcos ou afogar nadadores (5d6 de dano com direito a resistência para ½ dano). O personagem também pode criar um Elemental de água a partir de uma poça d'água existente com 10PV (Ataque por soco 50/50, dano 2d6), recuperando 1PV por cada ponto de dano que seria aplicado por uma Magia do Caminho da Água; Pode criar barreiras com IP5; Pode fazer uma chuva mudar de cor, mas o líquido continua sendo água.

Ar

1º Círculo

Entender Ar: Permite ao Mago saber de onde uma corrente de ar está vindo; aumenta a sensibilidade do Mago às correntes de ar, aos sons e à direção dos ventos. O personagem é capaz de sentir uma propriedade do ar (se ele é venenoso ou seu cheiro) em um raio de 10m. Enxerga perfeitamente através de uma neblina densa ou nuvem de poeira em um raio de 10m.

Criar Ar: Cria ar suficiente para encher uma bolsa de uma pequena caixa; pode formar uma neblina com até 10m de raio que dificulta a visão, cria efeitos assustadores usando uma capa.

Controlar Ar: Controla uma pequena corrente de ar com força suficiente para levantar uma saia ou alguns papéis (Força 1D); faz com que o ar à volta do personagem forme um círculo com força suficiente para afastar e impedir a entrada de insetos; faz um grito parecer duas vezes mais alto, sendo ouvido a até 200m.

2º Círculo

Entender Ar: Permite ao personagem sentir possíveis rotas que o ar (ou névoas, fumaça) tomou de sua origem até chegar a ele; permite identificar um cheiro próximo com certa precisão (desde que se conheça o cheiro); pode passar mensagens para outro personagem a até 25m de distância sem outras pessoas escutarem; pode sentir vibrações ou mudanças no ar, tais como uma pessoa se movendo ou vozes, em um raio de 25m. Com sua simples concentração, o personagem pode entender o que duas pessoas

Criar Ar: O personagem pode criar ou cessar uma pequena brisa, ar o suficiente para encher um barril ou um jato de ar dos dedos del, com Força suficiente para afastar pequenos animais ou apagar pequenas chamas (Força 2D). Pode manter até 50kg flutuando levemente através de concentração; um livro pode ficar voando perante o personagem por um longo período; pode paralisar uma pessoa. (com Força 2D).

Controlar Ar: Aumenta ou diminui a voz de alguém; pode controlar um vento para varrer a poeira do chão; cria um estalo seco (Força 2D) que pode deixar uma pessoa surda por alguns minutos; caso ela falhe em um Teste de Constituição; cria uma barreira com IP2 contra flechas; pode abrir e fechar portas (desde que não estejam trancadas).

3º Círculo

Entender Ar: Permite ao personagem identificar um cheiro distante e determinar se esse cheiro é nocivo ou não à saúde. Pode enxergar em fumaça, névoa, tempestade de areia ou outra manifestação do ar. Pode escutar as palavras ditas por alguém a até 50m de distância, em quaisquer condições, ou passar mensagens para uma pessoa sem que as outras escutem. Permite visualizar a dispersão de mínimas quantidades de gases e vapores (o personagem “enxerga” um cheiro e espalhando pelo ar); identifica o padrão de uma voz de uma pessoa.

Criar Ar: Cria uma brisa em uma pequena sala, suficiente para manter o ar respirável; pode alterar o cheiro do ar (rosas, estercor, vinagre); pode criar uma pequena ventania; reproduz o padrão de voz de uma pessoa em um raio de 50m; produz o som de um instrumento de sopro para ser ouvida a uma distância quatro vezes maior que um normal.

Controlar Ar: O personagem pode criar barulhos, estalos ou sons estranhos (assustadores), pode criar um redemoinho ou pequeno tufão (Força 3D); pode ampliar sons (volume) em até 100% ou diminuir-los até a metade; pode criar uma barreira de ar sólido com até 3 pontos de Índice de Proteção contra ataques físicos. Levita a si próprio (com todos os seus pertences) ou algum objeto grande (Força 3D). Junto a efeitos de Luz, cria excelentes ilusões.

4º Círculo

Entender Ar: Pode escutar perfeitamente as palavras de alguém a até 100m de distância, mesmo sussurrando. O personagem pode saber com precisão qual vai ser o clima no dia seguinte; pode determinar com exatidão as correntes de ar próximas para facilitar a navegação (torna todos os testes de Navegação Normais em Fáceis). O personagem pode identificar um gás nocivo até 100m de distância do mesmo, evitando ser afetado por ele.

Criar Ar: Pode criar uma ventania, com poder suficiente para empurrar um homem ou afastar e atrapalhar arqueiros (FR 4D). É um caminho conhecido pelo efeito muito utilizado para propelar barcos à vela com grande eficácia; imitar o som de animais, do próprio vento ou de um moinho; pode tentar asfixiar uma pessoa destruindo quase todo o ar a sua volta (faz um dano de 4d6 por sufocamento).

Controlar Ar: Controla um vendaval ou um círculo fortíssimo de ventos ao redor do personagem, com poder suficiente para afastar pessoas ou objetos arremessados contra eles. Pode criar uma nuvem de ar que possibilita o personagem voar com velocidade de até 20m/s; pode roubar as palavras de uma pessoa., guardando-as em um frasco por até um mês e um dia; pode criar um círculo de ventos que pode funcionar tanto como prisão com FR 4D para uma pessoa ou criatura. O personagem pode levantar uma outra pessoa.

5º Círculo

Entender Ar: O personagem pode, dentro de um raio de 200m, mover-se na escuridão sem esbarrar em objetos, utilizando o ar para “sentir” os objetos; pode passar mensagens para uma pessoa a até 200m de distância sem que ninguém além da própria pessoa ouça a mensagem; também pode conversar com o ar, embora ele seja lento e de memória curta, lembrando-se apenas dos últimos minutos. O personagem enxerga normalmente através de densos nevoeiros ou tempestades de areia.

Criar Ar: Pode criar um vendaval de Força estupenda (5D) capaz de arrancar árvores do chão ou danificar paredes menos resistentes, pode conjurar vento o suficiente para mover nuvens no céu, causando pequenas mudanças climáticas (deslocar para mais perto ou mais longe uma chuva por exemplo); pode fazer um cavalo galopar nos céus como se estivesse andando em terra firme; também pode deter uma multidão enfurecida com uma rajada de vento impedindo que esta se moba por alguns momentos na sua direção.

Controlar Ar: Pode criar uma nuvem de ar, que possibilita ao personagem voar com uma velocidade de até 40m/s, ou junto a uma outra pessoa a metade dessa velocidade; pode criar um elefante feito de fumaça que agüente o peso de um Humano no seu dorso. Cria um pequeno espião de fumaça capaz de passar por frestas mínimas e capaz de guardar uma imagem ou conversa por 3d6 rodadas, mas é incapaz de combater; possui 10PVs, recuperando 1PV para cada ponto de dano que seria aplicado por Magias do Caminho do Ar.

Fogo

1º Círculo

Entender Fogo: O personagem pode sentir a temperatura exata de um corpo ou objeto apenas ao toque. Pode sentir uma propriedade física do fogo (temperatura, tipo de combustível, quanto tempo ainda deverá durar etc.). Pode sentir locais onde fogueiras estiverem acesas recentemente. Outro efeito possível é informar há quanto tempo a carne está assando no fogo e quanto

tempo falta para ela ficar no ponto (de acordo com o gosto pessoal). É possível saber quanto tempo falta o metal fundir ou um pedaço de madeira pegar fogo.

Criar Fogo: O personagem pode criar uma chama em seu dedo, semelhante à produzida por uma vela, isqueiro ou fósforo. Permite criar ou extinguir uma pequena chama, capaz de causar 1d6 de dano, que salta das mãos do Mago ou de qualquer outro local próximo que ele indicar. Essa chama pode atear fogo em materiais inflamáveis ou outros combustíveis, mas sozinha não chega a ser muito perigosa (em termos de fogo, o contato com essa chama faz apenas 1 ponto de dano).

Controlar Fogo: O personagem controla uma chama simples, alterando sua forma como bem desejar. Ele pode fazer seu dedo pegar fogo sem queimar a mão ou mudar uma chama, do tamanho de uma vela de lugar (apenas alguns centímetros). Também é capaz de mudar uma característica e luminosidade.

2º Círculo

Entender Fogo: Pode calcular aproximadamente o tamanho de uma chama, dado o volume e o tipo de combustível. O personagem pode saber o que as cinzas que ele segura originalmente eram antes de queimar (tipo de material, formato, função, idade e como começou a queimar). Torna a pele do personagem resistente ao fogo ou frio com IP2 e pode sentir onde está a chama mais próxima. Com outro efeito, é capaz de enxergar através de uma fogueira que esteja a até 100m do personagem, mas isso exige concentração.

Criar Fogo: Pode aquecer uma barra de metal até ficar extremamente quente ao toque, causando 2 pontos de dano por rodada em contato com a pele. Pode conjurar ou apagar uma chama de até 1m de altura (uma fogueira), ou várias totalizando o mesmo volume, causando um total de 2d6 de dano. Permite acender ou apagar até uma centena de velas instantaneamente. Transfere o calor de todo um tamanho do objeto do tamanho de um grimório para um único ponto, esfriando o objeto e, ao mesmo tempo, superaquecendo um ponto que geralmente explode ou derrete. Aquece o ar entorno de uma pessoa, causando calor incômodo ou eliminando o frio ambiental.

Controlar Fogo: Afeta, transforma ou molda uma ou mais chamas até 1m de altura (uma fogueira), de acordo com a vontade do personagem. Pode fazer com que o fogo forme chicotes, tentáculos ou espalhe-se pelo chão. Um efeito mais elaborado transforma uma tocha em uma espada de fogo, permitindo que o personagem lute com ela até o fim do combate. Com alguma concentração, o místico pode controlar o calor de uma chama aumentando-o ou diminuindo-o em até 50%. O personagem consegue colocar uma mão dentro do fogo sem se queimar.

3º Círculo

Entender Fogo: Faz sua pele resistente ao fogo, com 3D de proteção, pode detectar o volume do fogo aproximado em uma região de até 50m de raio. O personagem pode sentir o calor de uma pessoa, animal ou objeto se aproximando, ou a temperatura de um corpo à distância.

Criar Fogo: Pode criar uma explosão no ar, ou colocar um balde de carvões em brasa. Cria uma bola de fogo de 1m de raio, podendo ser arremessada a até 50m de distância, capaz de causar até 3d6 de dano. Pode cobrir a lâmina de uma arma com fogo, causando adicional de +1d6 pontos de dano ao dano normal da arma.

Controlar Fogo: Transforma uma fogueira em uma chuva de pequenas bolas de fogo, que podem saltar a até 10m de distância da fogueira. Cria fogos de artifício ou uma chuva de faíscas a partir de uma tocha. Transforma em um círculo de fogo em uma pequena prisão, que não queima quem estiver dentro, mas impede sua saída com Força de 3D. Pode formar tentáculos de fogo de até 3m de comprimento que atacam vítimas próximas

4º Círculo

Entender Fogo: Permite ao personagem enxergar o calor emitido pelos corpos a uma distância de 100m. Pode sentir quantas pessoas (ou animais de sangue quente) estão em uma sala próxima e sua exata localização e disposição, através do calor de seus corpos e pode descobrir os padrões de temperatura de uma sala ou ambiente.

Criar Fogo: Criar ou extinguir uma chama com quase 3m de altura capaz de infligir 4d6 de dano. Pode cobrir a lâmina de uma espada ou outra arma com uma língua enorme de fogo causando 2d6 pontos de dano além do dano natural da arma, sem no entanto ferir o controlador da arma. Pode extinguir o calor irradiado de um corpo, tornando-o invisível a detectores de calor (a Força desse efeito é 4D para resistir a efeitos de *Entender Fogo*). Arremessa uma bola de fogo com até 2m de raio a uma distância de 100m, causando 4d6 em quem for atingido.

Controlar Fogo: Coloca o calor de uma fogueira dentro de uma pedra de carvão. A pedra ficará em brasa, mas armazenando calor. Se for quebrada, o calor explode, liberando chamas com até 2m de raio. Cria um círculo de fogo, cujas ondas de calor só se propagam de dentro ou pra fora, de acordo com a vontade do personagem, fazendo até 4d6 de dano. Pode fazer com que um objeto do tamanho de uma pessoa (até 100kg) não incendeie em contato com o fogo natural e adquira uma proteção de 4D contra fogo mágico.

5º Círculo

Entender Fogo: Permite ao personagem conversar com uma fogueira, fazer perguntas e entender as respostas. O personagem pode observar locais distantes até 1km dentro de uma chama (requer algum tempo de concentração). Confere uma resistência de 5D contra efeitos relacionados ao fogo, na forma de uma aura translúcida semelhante à de uma fogueira.

Criar Fogo: O personagem pode criar uma chama suficientemente grande e poderosa para queimar um quarto inteiro ou causar 5d6 de dano em todos que forem tocados por ela. Cria uma pequena bola de fogo nas mãos, que pode arremessá-la até uma distância de 200 metros, com 4 metros de raio. A bola explode ao toque causando 5d6 de dano (divididos como desejar).

Controlar Fogo: Modifica, transforma ou molda uma chama de tamanho equivalente a uma carroça (até 5m de altura) na forma desejada. Pode segurar ou roubar o calor de uma chama, para que ela não irradie calor, sem, no entanto alterar o efeito visual. Para retirar o calor do fogo por algumas rodadas de modo a que ele só cause dano com atraso.

Luz

1º Círculo

Entender Luz: Visão perfeita. Pode perceber ilusões de óptica e truques de prestidigitadores (truques de mãos rápidas). Aumenta temporariamente a Percepção em 1 ponto. Cria o efeito de olhos brilhantes na escuridão. Com um simples efeito, pode identificar um sinal luminoso ou saber o que está gerando uma luz.

Criar Luz: Cria uma luz suficiente para leitura de mapas ou painéis, efeitos semelhantes à luz produzida por uma vela, por um curto período de tempo. Cria um pequeno feixe de luz, brilhos, faíscas ou outras manifestações simples de luz. Pode criar uma faixa de luz. Pode criar uma faixa de luz que distrai (mas não é capaz de cegar, nem ofuscar) um oponente.

Controlar Luz: Pode fazer pequenos truques de presdigitação semelhantes aos dos mágicos. Pode mudar cores de objetos ou afetar outras propriedades visuais. Pode deixar um objeto invisível por um curto período de tempo. Pode fazer um objeto estar a alguns centímetros de onde realmente está. É possível mudar a cor dos olhos e cabelos, mas a mudança será obviamente mágica.

2º Círculo

Entender Luz: Pode perceber detalhes observando atentamente um objeto ou pessoa a até 50m. É possível enxergar pessoas invisíveis ou através de clarões de luz.. Tem uma chance de enxergar através de ilusões (faz um teste de Resistência com 2D de Força contra a ilusão) . Também é possível filtrar cores de uma imagem, como se estivesse usando lentes coloridas. Pode também eliminar completamente uma das cores, ou todas as cores.

Criar Luz: Permite ao personagem criar um feixe de luz de qualquer cor nas palmas, de modo semelhante a uma pequena lanterna de mão. Pode criar uma imagem silenciosa e parada do tamanho aproximado de um barril, mas bastante convincente. Pode gerar dezenas de pequenos focos de luz que se movimentam independentemente como vaga-lumes.

Controlar Luz: “Mãos mais rápidas que a vista”. Pode alterar levemente a imagem do rosto de uma pessoa (mas, se alguém tocar o rosto, saberá que é uma ilusão). Pode distorcer os sentidos da visão de uma pessoa. Pode alterar a aparência de uma pessoa ou objeto.

3º Círculo

Entender Luz: Com esse efeito, pode alterar a percepção da luz para ver com maior clareza eventos distantes (como binóculo ou luneta) até 100m. O personagem pode tornar o invisível visível, mas somente a seus olhos. Com esse grau de conhecimento, o personagem não é ofuscado por luz natural (nessa característica não é requerido o uso de Magia).

Criar Luz: Cria uma imagem, silenciosa e estática do tamanho de um homem; ou uma imagem móvel do tamanho de um barril. Cria um clarão tão forte quanto uma explosão. Uma pessoa fica temporariamente cega, se falhar num teste de Resistência contra Força 3D. Cria uma bola de luz. Pode revestir uma arma com uma camada cortante de luz celestial que aumenta o dano em +1d6.

Controlar Luz: Pode fazer uma pessoa ficar invisível se ficar imóvel (note que ela ainda possui reflexo no espelho). Pode “borrar” a imagem de uma pessoa, ou torná-la translúcida, conferindo IP3, sem as conseqüentes penalidades por Agilidade e Destreza, contra quaisquer ataques físicos. Apaga e altera o reflexo no espelho de uma pessoa. Pode mudar a cor dos olhos e cabelos de uma pessoa.

4º Círculo

Entender Luz: O personagem é capaz de enxergar imagens de pessoas e objetos que estiveram em uma sala ou cômodo a até 1 hora. Ele também pode enxergar através de paredes com até 1m de espessura. Permite enxergar detalhes semelhantes a um microscópio óptico (embora muito do que seja visto seja incompreensível) ou a uma luneta. O personagem pode conversar com um feixe de luz e perguntar a ele o que viu. A luz tem a informação completa e detalhada do sobre qualquer pessoa ou situação pela qual tenha passado, mas responde de forma ambígua, podendo até mentir caso se sinta coagida.

Criar Luz: Cria uma imagem com movimento independente do tamanho de um homem. Não é preciso se concentrar na imagem para que ela pareça coerente, mas para que produza sons, precisa combinar com o Caminho Elemental do Ar. Cria sobre uma pessoa, sem que ela o perceba, uma ilusão que esta pessoa é outra criatura, de 25% a 200% do tamanho normal da pessoa com qualquer aparência que desejar. Pode aumentar o dano de uma arma em 2d6 ao torná-la mais afiada, porém ela emitirá um brilho intenso.

Controlar Luz: Pode alterar a aparência de uma pessoa, ou o reflexo de um espelho. Pode deixar um objeto transparente ou o vidro escuro. Pode fazer duas pessoas ficarem invisíveis e se mover. Pode dobrar a luz, permitindo novos campos da visão (olhos na nuca) a até 100m de distância. Permite também uma vista superior, equivalente a 20m do local aonde o místico se encontra.

5º Círculo

Entender Luz: Pode ver no passado até 1 dia atrás, ou ampliar seu campo de visão para até 500m. Também consegue rastrear uma pessoa na multidão, desde que já tenha a visto pelo menos uma vez antes.

Criar Luz: Cria uma imagem real animada de quatro pessoas que não exige concentração por parte do invocador para se manter. Ele pode criar uma poderosa serpente de luz com Força 5D. Pode marcar uma pessoa ou objeto com uma aura visível a olho nú apenas pelo personagem. Cria uma arma cortante de dano 3d6.

Controlar Luz: Pode alterar a iluminação de uma sala inteira. Pode amplificar as sensações de uma pessoa, de modo que tudo pareça diferente (mais assustador, mais romântico ou o que desejar, apenas no campo visual), Pode deixar uma pessoa invisível sem reflexos nem sombra. O personagem também pode criar um pequeno elemental do fogo de 10cm de diâmetro a partir de uma fonte de luz com 5PVs, ataque por energia luminosa 50/20, dano 2d6, IP2, recuperando 1 ponto de dano que seria aplicado por luz.

Terra

1º Círculo

Entender Terra: Pode saber que tipo de pedra ou metal está segurando (se já conhecer aquele material anteriormente). O invocador pode sentir a presença de determinado tipo de pedra, minério, metal (não ouro) ou pó a até 10m de distância.

Criar Terra: Pode Criar /Destruir terra, pedras, barro ou metal suficiente para encher um balde, na forma que desejar; pode criar uma chave, faca, anel ou bracelete; pode criar um punhado de moedas, mas não de ouro.

Controlar Terra: Pode cravar seus dedos na terra ou afundar e prender muito melhor um prego ou gancho de escadas; transforma terra em pedra, ou pedra em barro, ou barro em metal; também conforma uma peça metálica pequena; pode fazer uma ponta de barro ficar afiada como uma faca e causar 1D de dano. Forma uma barreira de terra ou metal que confere IP2.

2º Círculo

Entender Terra: Pode “sentir” alguém andando sobre a terra em um raio de 25m, pode escutar o que está acontecendo em uma sala através de uma parede de pedra; determina a idade aproximada (com 10% de erro) de um objeto de pedra, material ou metálico.

Criar Terra: Cria ou remove poeira do chão para cobrir uma pequena área (1m de raio); pode criar uma pedra de tijolos ou uma espada, machado ou maça; pode explodir uma pedra do tamanho de um punho, causando uma explosão de 2d6 em 50m de raio.

Controlar Terra: Pode moldar um pedaço de argila seca em um material mais duro (como metal) ou em pó; pode amolecer tijolos em volume equivalente a um cachorro médio. Transforma pedra em barro ou em vidro; pode revestir os braços em pedra, dando a ele IP4 e um bônus de +2 no dano; pode segurar uma pessoa com Força 2D.

3º Círculo

Entender Terra: É possível sentir se um terreno é ou não firme, pode sentir rachaduras em um prédio ou falhas na sua estrutura. Detecta pontos fracos em vigas ou em armaduras. Sabe se uma arma metálica está corroída ou com sua estrutura comprometida. Sabe o que está na terra num raio de 50m.

Criar Terra: Cria uma lança ou armadura complexa (até Cota de Malha com IP3); cria terra suficiente para encobrir uma pessoa, ou uma pedra que pode ser arremessada pelo personagem, e se tocar em alguma coisa, explode em centenas de pedrinhas, que causam 3d6 de dano em uma área de 1m de raio. Pode causar uma brecha na parede.

Controlar Terra: Pode fazer lama ficar rígida como pedra, com Força 3D, em uma área igual a 4m². O personagem pode criar uma dezena de pequenas mãos ou garras que podem segurar uma vítima com Força equivalente 3D. Endurece o braço do personagem conferindo bônus de dano de 1d6. Pode levantar até 100kg de pedra ou metais. Cria uma barreira de terra ou metal com IP6 ou endurece seu escudo para mesmo valor.

4º Círculo

Entender Terra: O personagem pode “enxergar” pegadas deixadas em um chão de pedra, terra, areia ou poeira deixadas há um dia, em um raio de 200m; pode determinar a idade exata de uma pedra ou mineral; é capaz de identificar corretamente qualquer amostra de pedra ou metal; pode comparar duas amostras e saber se ambas são originárias do mesmo local.

Criar Terra: Pode criar poeira densa em um raio de 100m, cria uma parede de terra, com até 2m de altura por 5m de comprimento; permite criar uma chuva de pedras em uma circunferência de 2m de raio e dano 4d6. Pode conjurar objetos grandes de metal ou pedra como armários, cofres, grades, correntes, grandes vidros e outros.

Controlar Terra: O personagem pode criar uma prisão de pedra que envolve a vítima e possui Força 4D. Outros efeitos bem conhecidos são criar braços de pedra, ou mesmo moldar a terra em forma de uma estátua com Força 4D e IP4. Pode envergar uma barra de ferro ou qualquer outro metal (exceto ouro) de até 1cm de espessura com um simples toque.

5º Círculo

Entender Terra: O personagem é capaz de conversar com a terra, pedras ou até mesmo estátuas, se elas possuírem cabeça. A terra normalmente gosta de falar, mas possui uma versão muito limitada no que diz respeito a movimentos. Pode saber a localização de qualquer objeto de metal, cerâmico ou cristalino (idade, condição ou uso).

Criar Terra: Pode mover terra o suficiente para gerar um deslizamento. Pode criar uma parede de pedra ou terra com 2m de altura e até 10m de comprimento, com Força 5D. Cria uma chuva de meteoros a uma distância de até 200m, com 4m de raio e 5d6 de dano. Ergue 5 lanças metálicas do solo, apontando na direção do inimigo. Essas lanças causam 1d6 de dano cada, dobrando caso o oponente estar correndo. Em um dos mais devastadores efeitos conhecidos, o Mago pode desintegrar o equivalente a 400kg de pedra.

Controlar Terra: Abre uma vala na terra com até 3m de profundidade. Com um Ritual, o Mago pode conter parcialmente os efeitos de um terremoto. Também pode conter parcialmente os efeitos do terremoto. Também pode controlar uma estátua do tamanho de um homem em qualquer forma, movendo-a seu gosto. Pode prender uma pessoa em um casulo de terra de 5D. Pode criar um gárgula de 1,5 de altura a partir de um volume equivalente de pedra, com 15PV, Ataque por garra 50/50, dano 2d6, IP10, recuperando 1PV para cada ponto de dano que seria aplicado por efeitos do Caminho da Terra.

Trevas

1º Círculo

Entender Trevas: Enxerga melhor no escuro, mesmo sem uso de Magia. Adapta-se muito mais rápido à falta de luz. Pode enxergar no escuro, até uma distância de 10m. Ele pode descobrir o que está gerando uma sombra, desde que ela seja natural e não mágica.

Criar Trevas: O personagem é capaz de aumentar ou diminuir o tamanho de uma sombra em até 25% do seu tamanho, tornando-a mais agressiva, afastada ou o que precisar em termos de forma. Truques com as mãos e uma vela (formas bastante complexas, até mesmo impossíveis de serem criadas). Pode mudar a forma da sombra de um objeto escolhido por um curto espaço de tempo.

Controlar Trevas: O personagem consegue controlar sua sombra, fazendo movimentos simples ou tornando-a assustadora. Pode mover pequenos objetos reais utilizando sombras, com Força suficiente para mover 25kg (Força 1D). Pode fazer seu rosto ficar mais sombrio, envolto pelas trevas. Se estiver usando um manto com capuz, o Mago jamais terá seu rosto mostrado acidentalmente.

2º Círculo

Entender Trevas: O personagem consegue esconder-se com muita facilidade em ambientes escuros, puxando as sombras como se elas fossem um véu sobre seu corpo. Ela pode se mesclar parcialmente às trevas, tornando-se quase invisível nas sombras, desde que permaneça imóvel. Pode enxergar em uma sombra o que está acontecendo próximo a outra.

Criar Trevas: Pode aumentar o intensidade de uma sombra, fazendo-a ficar tão escura quanto tinta nanquim. O personagem pode expandir as sombras geradas por um objeto em até 50%. Pode deixar uma caixa, um manto ou capuz tão escuro que não se consegue ver o que há dentro sem magia (Força de Magia 2D).

Controlar Trevas: Pode fazer a escuridão tornar-se sólida com Força 2D. O personagem consegue arrastar a escuridão para seu corpo, tornando-o mais forte. Ele recebe um bônus de +2 de dano. Pode criar tentáculos ou outras formas de sombra com Força igual a 2D, capaz de derrubar ou mover pequenos objetos. Pode distorcer ou aumentar uma sombra próxima.

3º Círculo

Entender Trevas: O personagem consegue enxergar normalmente na mais completa escuridão a até 50m de alcance. Ele fica completamente invisível nas sombras, mas ainda pode ser atingido por objetos físicos. Ele é capaz de reconhecer se uma sombra é natural ou arcana.

Criar Trevas: Pode-se multiplicar o tamanho da sua própria sombra. Pode deixar seu rosto totalmente coberto, impedindo a sua identificação. Permite deixar seu rosto totalmente coberto, impedindo sua identificação. Permite envolver uma pessoa ou objeto em um casulo de escuridão, na forma de rede ou aranha, com Força 3D. Pode literalmente puxar as sombras próximas e envolvendo-o em uma capa negra, tornando sua aparência extremamente sombria.

Controlar Trevas: Com esse caminho, é possível moldar tentáculos, imagens ou mesmo Guerreiros feitos de trevas, com Força capaz de erguer um ser Humano (3D). Pode controlar feixes de trevas ou faixas moldáveis de escuridão. Reveste uma arma com uma área negativa e fria capaz de drenar a força vital do oponente, aumentando o dano em 1d6. Pode conjurar uma capa defensiva com IP3 durante um combate.

4º Círculo

Entender Trevas: Pode mesclar-se às sombras, tornando seu corpo tão escuro e intangível quanto uma sombra de verdade. É possível enxergar no escuro a até 100m. O personagem pode conversar com as sombras e dela extrair informações preciosas. Embora seja muitas observadoras, as sombras tendem a contar apenas os aspectos negativos das pessoas que observam. Se uma sombra for de origem arcana, se pode tentar descobrir quem a criou. (FR4D contra WILL do invocador).

Criar Trevas: Cria trevas suficientes para escurecer uma sala, ou em um raio de 2m, uma sombra escura como breu. Pode criar objetos totalmente feitos de sombra (cópias perfeitas, porém construídas inteiramente do material sombrio). Se for criada uma arma, causa dano por dreno de energia vital, de até 2d6. Envolve com sombras um inimigo, deixando-o com penalidade de 4 pontos em um Atributo Físico. Uma região de 100m de raio fica mais escura, como se estivesse num guarda-sol.

Controlar Trevas: Envolve uma pessoa em um casulo de trevas, tão escura quanto nanquim. Pode fechar esse casulo com Força equivalente a 4D. Permite ao personagem quadruplicar as dimensões de sombra ao seu redor ou reduzi-la a um quarto do tamanho original. Pode fazer uma sombra atacar seu próprio dono pelas costas fazendo dano de até 2d6. Pode fazer com que todas as sombras de até 2 inimigos envolvam seus rostos deixando-os com a visão impedida até o final da batalha.

5º Círculo

Entender Trevas: O personagem consegue mesclar-se às sombras que existem ao seu redor, sendo capaz de transportar-se a uma distância de até 50m. O personagem pode se tornar literalmente uma sombra, arrastando-se pelas paredes e passando por pequenas frestas (esta é uma forma que recebe fontes luminosas, sendo uma forma arriscada). Ele pode conversar com as sombras e saber quem ou o que passou por perto, mas as sombras costumam ter uma atitude negativa e podem mentir intencionalmente para o personagem.

Criar Trevas: Cria trevas suficientes para escurecer uma área igual a um raio de 200m, ou para deixar uma área de 4m de raio escura como tinta nanquim, sendo capaz de ver seu interior. Pode criar um “buraco” no tecido do espaço, capaz de absorver até 400kg. Uma pessoa pode ser arrastada contra sua vontade, para dentro de uma sombra, ficando completamente invisível.

Controlar Trevas: Pode “solidificar” as trevas, envolvendo uma área equivalente a 4m de raio, com Força 5D. Pode criar tentáculos que, somados tenham 5D de Pontos de Vida e 5D de Força, todas eles com IP5. Pode esconder até 5 pessoas em uma sombra.

Plantas

1º Circulo

Entender Plantas: Sabe o gosto de uma fruta ou verdura, ou cheiro de uma planta pelo toque. Sente uma propriedade de uma planta (se é venenosa, medicinal, aromática). Sabe, com exatidão, que tipo de planta o místico esta tocando (depende do fetiche utilizado). Seleciona os melhores grãos de um punhado de sementes. Prepara pequenas poções e elixires com plantas, para curar dores de cabeça, resfriados, e doenças comuns.

Criar Plantas: Cria uma pequena planta especifica ou uma fruta. Produz objeto pequeno de madeira esculpida. Cria algumas folhas de papel, de qualquer tipo. Permite ao místico conjurar um buquê de rosas (ou outras flores).

Controlar Plantas: Muda a cor, forma ou cheiro de uma flor, fruta, ou outra planta. Transforma um cajado, planta ou arbusto em outra espécie, ou então muda completamente a sua forma. Pode criar espinhos afiados como navalhas em qualquer superfície de madeira que o místico toque.

2º Circulo

Entender Plantas: O Mago se Orienta melhor na floresta (não anda em círculos). Permite ao místico saber intuitivamente como se aproveitar melhor de uma área da floresta sem causar danos ao meio ambiente. Tem o conhecimento sobre ervas medicinais e chás alucinógenos que auxiliam em viagens astrais.

Criar Plantas: Pode criar um buquê de flores gigante de qualquer tipo que o místico conheça, ou um banquinho, um martelo de madeira, uma cadeira, uma estaca afiada ou outro objeto do mesmo tamanho. Cria uma pequena árvore ou um arbusto com cerca de 1,5m (a árvore permanecera em terra durante turno iguais a sua força de vontade, ou uma cena, desaparecendo em seguida), cordas de cipó com FR 2D ou um pequeno livro ou grimório.

Controlar Plantas: pode endurecer ou amolecer o caule e raízes de uma planta. Faz um arbusto se mover, ou um galho sacudir (ou mesmo atacar o oponente). Muda a forma, cor ou textura de qualquer árvore com 1,5m de altura. Permite endurecer uma folha de papel ate que ela fique com a mesma resistência de madeira.

3º Circulo

Entender Plantas: Permite ao místico conseguir encontrar um determinado tipo de planta que ele procura em uma floresta (o místico precisa ter um exemplar da planta em mãos). A floresta transmite sinais para o místico de onde estará a planta que ele quer. Percebe diferenças nas plantas dentro de um círculo de 10m. O místico pode desenvolver elixires, fragrância, remédios ou poções mundanas a partir de ervas e plantas comuns.

Criar Plantas: Permite criar árvores ou mato suficiente para encher uma pequena sala (3mx3m). Cria de uma terra fértil cipós fortes o suficiente para segurar um homem. Produz objetos de madeira grande (uma porta, uma lança, uma chuva de fechas) ou cobre uma superfície pequena com limo escorregadio.

Controlar Plantas: pode fazer um objeto de madeira contorcer-se, sobrar-se ou mesmo se partir. Faz uma árvore se movimentar, seguindo ordens do místico. Desvia fechas de madeira e arrebenta trancas e portas de madeira.

4º Circulo

Entender Plantas: Conversa com plantas e com árvores. As plantas tendem a ter problemas em descrever ações que impliquem em movimento, pela sua própria natureza estática. Faz com que o místico não escorregue em uma superfície coberta de limo, podendo caminhar, ou ate mesmo correr sobre superfícies desse tipo. O místico possui um entrosamento tão grande com a floresta que pode sair correndo de olhos fechados (literalmente) dentro de uma mata fechada sem medo de tropeçar.

Criar Plantas: Produz uma muralha de espinheiros, com 2m de altura por 5 de largura, ou suficiente para preencher um corredor ou sala. Conjura uma árvore de qualquer tipo com ate 3m de altura (desde que tenha terra suficiente para sustentar suas raízes) ou um cesto cheio de frutas. Cria do chão uma barreira de lanças afiadíssimas, capazes de segurar uma cavalaria. Cria ou conjura objetos de madeira com ate 200 kg

Controlar Plantas: Faz uma corda de vime se transforma em madeira de lei. Pode estraçalhar um cajado fazendo dúzias de farpas voarem em direção a uma vitima (dano de 1pv por farpa, 4d6 de farpas). Deixa o tronco de uma árvore tão resistente quanto o ferro ou tão mole quanto massa de modelar.

5º Circulo

Entender Plantas: Permite ao místico saber a localização exata de todo um tipo de madeira ou planta próxima a ele (e isso inclui flechas e outros objetos de madeira arremessados contra ele). Esses objetos (com exceção do visgo) podem ser convencidos a desviarem suas rotas e não aceitem o místico.

Criar Plantas: Pode criar uma barreira de lanças naturais, de plantas venenosas, ou uma gigantesca planta carnívora com 2m de altura, sobre uma superfície grande com limo escorregadio. Cria uma árvore gigantesca como um pinheiro ou uma grande macieira (ate 400kg se imóvel)

Controlar Plantas: Pode mudar a forma de uma árvore com ate 3m de altura. Faz com que a árvore de ate 200kg movimente-se com se fosse um boneco de marionetes e lute seguindo os movimentos do místico que a controla.

Animais

1º Circulo

Entender Animais: Deixa a pessoa mais susceptível aos animais (afasta um pouco o medo deles). Permite ao místico sentir o estado de espirito de um animal qualquer (se está cansado, com fome, alegre, triste). O místico consegue obter uma imagem mental

de um animal se segurar um pedaço dele (uma pata, um pelo, uma pena). O místico é capaz de identificar o tipo de animal cuja parte esta segurando.

Criar Animais: Cria alguns insetos ou outros animais pequenos cria uma pele de cordeiro, um pedaço de couro cru ou outra pele de animal. Tira um coelho de dentro de uma cartola, conjura um rato, galinha, esquilo, gato, cachorro pequeno ou varias pombas de dentro de um lenço.

Controlar Animais: Altera o gosto de um pedaço de carne, transforma carne crua em vermes, borboletas, outros insetos ou um pequeno animal em outro. O místico é capaz de passar pequenas instruções que serão obedecidas prontamente pelo animal.

2º Circulo

Entender Animais: O místico é capaz de identificar um animal bastando ter em mãos um pelo, uma pena ou um pedaço de couro (desde que o místico conheça o tipo de animal em questão caso contrario ele não conseguirá identificar o animal). Sente a direção do animal mais próximo de determinada espécie. O místico consegue enxergar através dos olhos de um animal.

Criar Animais: Pode criar um pedaço grande de couro ou pele de qualquer animal que o místico conheça, cria carne suficiente para alimentar 2 pessoas, ou transforma um pedaço de carne equivalente em moscas, vermes, insetos. Conjura um animal maior como um cachorro grande, um bode ou uma raposa (ate 50 kg).

Controlar Animais: Altera uma característica fisica do animal (cor dos olhos, pelo, manchas, garras). Controla um animal de tamanho maior (até 50 kg). O animal poderá obedecer ordens complexas e ate mesmo atacar um oponente, mais não obedecer a ordens que causem sua destruição direta. Pode transformar um animal pequeno em outro animal por um curto período de tempo.

3º Circulo

Entender Animais: Permite Conversar com animais, entender o significado preciso de seus gestos e movimentos. O místico é capaz de enxergar atrás dos olhos de um animal que carregue uma ligação arcana do místico (uma coleira especialmente confeccionada, por exemplo). O místico pode identificar um animal apenas olhando para suas pegadas ou rastros.

Criar Animais: Cria, ou conjura uma ninhada de ratos, um enxame de pequenos insetos, alguns animais pequenos ou mesmo um animal grande com um javali, um jaguar, uma hiena, um lobo, um cachorro são Bernardo ou outro animal (ate 100kg), ou os destrói (dando 3d6 de dano). Somando Humanos 3, o místico pode copiar uma habilidade de um animal (o pulo de um gato, a teia de uma aranha, os dentes de um tubarão, o veneno de um escorpião).

Controlar Animais: Controla animais maiores (ate 100 kg) de uma mesma espécie. Pode alterar fisicamente um animal qualquer, fazendo-o crescer em ate 100% para mais desde que não ultrapasse 100 kg ou encolher 50% para menos. Faz um animal fica com um medo incontrolável do místico. Mantém o controle físico total de um animal pequeno e aliado à forma entender permite o místico literalmente tomar o corpo do animal em questão.

4º Circulo

Entender Animais: O místico é capaz de tocar a cabeça de um animal e compreender o que aconteceu com ele durante as ultima horas (quanto mais diferente do homem, mais difíceis e confusas as imagens se tornaram). Pode imitar com perfeição os sons e gestos de um animal qualquer.

Criar Animais: Cria animais maiores (leopardo, canguru ou outro animal ate no Maximo de 200 kg), ou os destrói (dano 4d6). Em conjunto com o caminho Humanos, permite ao místico transformar-se em animais como leão, cavalo, lobo ou tigre, ou aproveitar poderes específicos deles, com garras, mandíbulas, venenos, ferrões, presas, chifres, cascos, e outros.

Controlar Animais: Controla uma ninhada de ratos, ou uma criatura do tamanho de um gato ou cachorro. Pode aumentar os insetos em um enxame em ate 3 vezes o tamanho de cada um. Pode "purificar" um animal fazendo com que ele adquira as melhores características de sua raça (a visão perfeita, uma corrida melhor, olfato apurado).

5º Circulo

Entender Animais: Pode falar a língua dos animais e interpretar exatamente o que eles querem dizer ao místico. O místico escuta através dos ouvidos de um animal ou cheirar através de suas narinas (se ele os tiver). O místico pode formar um simulacro temporário, dominando completamente um animal médio.

Criar Animais: Atrás dos círculos e pentagramas, conjura um grande animal com tigre, leão, cavalo, alce, zebra ou mesmo um búfalo (até 400 kg) para defendê-lo.

Controlar Animais: Altera um animal para seu "lado negro", transformando-o em uma basta assassina (precisa possuir a forma entender para poder controlá-la depois desta modificação). Pode transformar um animal em outro, dentro do limite Maximo de pesos e tamanhos. Com o auxilio de Metamagia 4, pode modificar a forma fisica de um animal, criando ou conjurando aberrações com leões de 6 patas, macacos com assas, lobos de 2 cabeças, aranhas verdes com 50 kg, cobras aladas, javalis com pelos metálicos afiados com navalhas (Com o Caminho Terra 4) e outros.

Humanos

1º Circulo

Entender Humanos: O místico aumenta seu conhecimento básico sobre uma pessoa que nunca viu antes, com peso, altura, idade, cor dos cabelos ou se a vitima esta com alguma doença (caso a pessoa mantenha essas informações confidenciais, como um vampiro ou demônio, ela tem direito a um teste de WILL X 1d6 para passar uma informação falsa).

Criar Humanos: Altera pequenas características (Cor dos olhos, cor ou tamanho das unhas). Ao contrario do caminho da luz essas mudanças são fisicas e não ilusórias. Pode modificar uma pequena parte de um ser Humano (formato do nariz, da boca, cor dos cabelos, tamanho dos dentes)

Controlar Humanos: Hipnotismo básico com relógio, ou pendulo. Aumenta a resistência de uma pessoa à dor, ao frio ou calor intenso. Pode apagar pequenos trechos de uma conversa da mente de uma pessoa (com gafes, por exemplo) ou fazer pequenas incursões leves na mente de uma pessoa (para buscar fatos públicos e notórios, como nome do pai, mãe, irmão, endereço). Se por um acaso a vítima não pretendia divulgar essas informações para o místico, um teste de WILL X 1d6 é necessário.

2º Circulo

Entender Humanos: O místico pode saber um ponto fraco de uma pessoa, ou o ponto forte. O místico sente as emoções básicas que uma pessoa esta sentindo (angústia, medo, dor, alegria), pode aumentar, ou modificar algumas dessas emoções.

Criar Humanos: Remove manchas e pintas ou apaga cicatrizes por um curto período de tempo. O místico pode alterar os olhos para enxergar no escuro por um tempo, distorce ou deforma a pele do rosto de uma pessoa, muda discretamente seu próprio rosto. Previne o apodrecimento de um cadáver (um ponto de magia deve ser armazenado). Remove ou altera uma tatuagem por um curto período de tempo. Pode sentir se a pessoa está com dores em alguma parte do corpo, se quebrou algum osso ou se danificou algum órgão interno.

Controlar Humanos: Faz uma pessoa acreditar em alguma coisa durante um curto espaço de tempo (por exemplo, o gosto de uma cebola e igual de uma maçã). Comando: O místico pode gritar uma ordem para uma pessoa e ela (caso falhe em um teste de WILL) obedecerá ao místico.

3º Circulo

Entender Humanos: Compreender uma língua estrangeira, com alguém que esteja se comunicando direto com o místico (isso não inclui aprender a língua, somente entender o que a pessoa quer dizer). Permite ao místico entender os sinais sutis que uma pessoa passa por meio de gestos (e descobrir se ela esta mentindo, por exemplo). Decifra e interpreta corretamente uma caligrafia.

Criar Humanos: Pode alterar bastante as feições de uma pessoa, de forma a imitar uma outra com 75% de perfeição (esse valor com base pode ser aumentado com uso correto das sombras ou maquiagem) molda carne como se fosse argila.

Controlar Humanos: Pode controlar uma pessoa mentalmente. Para isso deve por olhar nos olhos da vítima. O controle dura apenas alguns segundos, o suficiente para uma ou duas frases de comando. Alguns poderes afetam lembranças e memórias.

4º Circulo

Entender Humanos: Compreende uma língua estrangeira, observando a conversa de outras pessoas, entende uma linguagem de sinais. O místico pode modificar os sentimentos ou emoções de uma pessoa. Existem rituais capazes de marcar uma pessoa, ou de identificar o seu padrão espiritual. Uma vez realizado o místico pode identificar o individuo mesmo que ele esteja disfarçado ou misturado em uma multidão. O místico é capaz de localizar uma pessoa que já conheça dentro de uma multidão (um estádio lotado, por exemplo) ate o raio de 100m.

Criar Humanos: Pode deixar uma pessoa mais forte, rápida, ou ágil (aumenta 1d6 pontos de um atributo fisico temporariamente), ou criar unhas afiadas, capazes de causar dano grave (até 1d6) mudar o formato dos dentes. Altera o peso e altura de uma pessoa ou de si próprio, para 200% ou para 50% do valor original. É base para qualquer mudança envolvendo outros caminhos no corpo do próprio místico.

A partir de criar Humanos 4 e de outro caminho elemental com focus 4 pelo menos, o místico pode alterar seu corpo ou parte dele para um outro elemento. Os Rituais mais comuns são Pele Ígnea (Fogo), Transformação em água (Água), Pele de mármore (terra) Forma de vapor (Ar) Invisibilidade continua (Luz) e Mesclar-se as sombras (trevas). Também pode ser usado com os caminhos naturais para se transformar em plantas, animais, demônios e etc..

Controlar Humanos: Permite ao místico implantar uma sugestão no subconsciente da vítima. Aumenta ou diminui o senso de equilíbrio de uma pessoa, fazendo com que ela adquira características sobre humanas ou fique paralisada. É a base para qualquer ritual que envolva dominação mental de outra pessoa, seja através de contato olha-a-olho, seja através de objetos ou em conjunto com outros caminhos de magia. Um teste de WILL vs. 2d6 sempre é permitido.

5º Circulo

Entender Humanos: Determina a localização de uma pessoa que o místico conheça, até um quilometro de distancia. O místico pode alterar radicalmente os sentimentos de uma vítima. Cria um laço espiritual entre duas bruxas, Assim elas podem compartilhar sentimentos, emoções e pensamentos superficiais.

Criar Humanos: pode moldar a carne humana em pequenos pedaços com se fosse argila ou mudar o formato de ossos e músculos apenas puxando ou torcendo-os. Cria um homúnculo. É a base para qualquer transformação que resulte em uma criatura monstruosas (junto a outros caminhos), com metade Humano e metade cavalo, cobra, aranha e etc..

Controlar Humanos: Controle de uma pessoa apenas pelo toque. A pessoa pode ficar sobre o controle do místico por ate uma hora e tem direito a um teste de WILL a cada outra hora. O místico pode criar uma aura de paz e tranquilidade em volta de uma pessoa. Controla simultaneamente ate 2 pessoas ou divide seus pensamentos de forma a realizar simultaneamente duas tarefas (como ler dois livro ou lutar e resolver um problema de matemática ao mesmo tempo)

Espíritos

1º Circulo

Entender Espíritos: Permite ao místico sentir a presença de espíritos que estejam perto, mais não terá certeza sobre o tipo de espírito. O místico pode, tocando os olhos de um cadáver, observar a ultima imagem do olho que o morto enxergou.

Criar Espíritos: Conjura um pequeno espírito ou elemental, pode fazer pequenos rituais Necromânticos (com costurar a boca de um sapo com o nome da pessoa para que a mesma tenha dificuldades de fala). Ou rituais simples com bonecos para afetar a vítima a distancia (mais só com efeitos leves com pouco dano (1d6)).

Controlar Espíritos: O místico é capaz de comandar pequenos espíritos de animais ou criar pequenos efeitos com espíritos jogando cadeiras, mesas e móveis em todos os lugares. O místico pode criar um "corpo fechado" (força 1D) para evitar a entrada de espíritos.

2º Circulo

Entender Espíritos: Pode fazer 2 pedras, uma branca e uma preta, responder uma vez por semana, uma pergunta de sim ou não, pegando uma delas no bolso, sem ver (preto sim, branco não). O místico escuta os espíritos da floresta para ajudá-la, mais eles são confusos e nem sempre ajudam.

Criar Espíritos: Chama um pequeno vento espiritual, capaz de pequenos truques com apagar velas, mover objetos ou criar pequenos sons. Conjura objetos pequenos na forma espiritual.

Controlar Espíritos: Conjura atrás de complexos rituais o espírito de um animal maior ou um pequeno espírito capaz de animar um homúnculo ou um elemental de 2D (em conjunto aos caminhos Elementais). O místico pode tocar em espíritos ou mover objetos em sua forma astral.

3º Circulo

Entender Espíritos: Conversa com os mortos. O místico é capaz de fazer 3 perguntas a uma pessoa que estiver morta a ate um mês e um dia, mais anda garante que o morto o respondera corretamente as perguntas. As perguntas devem ser respondidas com Sim, Não, ou Irrelevante. Leitura de auras. O místico é capaz de entender uma emoção básica de um espírito. Viagem astral.

Criar Espíritos: Permite ao místico controlar um elemental de ate 3D. Convoca um ser do mundo dos mortos, mais com uma chance pequena do ser entender, e aceitar o pedido. O místico consegue projetar sua voz no mundo dos mortos a uma distancia a ate 50m. este é o ritual básico para criação de amuletos ou itens mágicos baseados no aprisionamento de espíritos

Controlar Espíritos: O místico se torna capaz de atravessar o véu dos mistérios e tocar objetos e entidade no mundo dos mortos. O místico consegue controlar um espírito com 3D, equivalente a uma pessoa. Permite ao místico convocar um elemental maior na terra (Junto com os caminhos Elementais). É o suficiente para o místico conjurar um espírito Humano qualquer, para habitar um corpo sem alma, ou um elemental.

4º Circulo

Entender Espíritos: Mediunidade. Perguntas mais complexas, com qualquer tipo de resposta, podem ser feitas a um espírito de uma pessoa falecida a ate uma estação e um dia (ainda permanecem 3 perguntas). O místico pode encher o caminho de um espírito no mundo dos mortos, e seguir o espírito por ele. Permite ao místico saber as impressões espirituais de um objeto que esteja segurando saber se ele já presenciou alguma morte, qual foi a morte, quem morreu. O místico pode levar alguém para o mundo dos mortos por um curto período de tempo.

Criar Espíritos: Caso o místico tenha alguma ligação sentimental com uma pessoa morta, ele é capaz de conjurá-la (mas nada garante que o espírito ira obedecê-lo). Esta magia não funciona caso o espírito já tenha reencarnado ou se o espírito estiver mais afastado no mundo dos mortos.

Controlar Espíritos: O místico consegue controlar as ações de um espírito a até 4D, ou acalmar um espírito irado. O místico pode erguer uma proteção de IP 4 contra espíritos ou contra efeitos do mundo dos mortos.

5º Circulo

Entender Espíritos: Permite ao místico visualizar um espírito, ou conversar com um espírito superior. O místico pode saber se um espírito baixo esta falando a verdade ou não. Consegue conversar com o espírito de alguém morto a ate um ano e um dia. Podem-se observar as formas astrais de um demônio, se o conhecimento sobre demônios for suficiente (focus 5).

Criar Espíritos: Permite ao místico saber a localização aproximada de um espírito no reino dos mortos, caso ele esteja dentro da terra. O místico é capaz de aprisionar um espírito, se possuir os conhecimentos necessários (força 5d)

Controlar Espíritos: Permite ao místico segurar ou colher o caminho de espíritos no mundo dos mortos, forçando o morto a voltar à vida (força 5D contra a WILL da vitima).

Demônios

1º Circulo

Entender Demônios: O místico sente um "arrepio" na presença de um demônio, ou é capaz de sentir sua presença a ate 10m de raio. Caso o místico consiga olhar um demônio profundamente em seus olhos (mesmo que este esteja disfarçado), o místico será capaz de sentir que a "algo errado" com aquela pessoa.

Criar Demônios: O místico consegue conjurar um demônio menor de outro plano. O místico pode tornar seu rosto maligno, deformando seu rosto e seus dentes a fazer a voz ficar demoníaca.

Controlar Demônios: O místico pode influenciar um demônio menor. O místico é capaz de controlar um pequeno demônio IMP ao toque. O místico pode criar, através de rituais, uma proteção de IMP 1 contra efeitos relacionados ao Caminho Demônios.

2º Circulo

Entender Demônios: O místico consegue sentir uma característica básica de um demônio que ele toque. O místico sente a presença de demônios em um círculo de até 25m de raio. O místico pode fazer com que suas palavras sejam ouvidas em uma pequena região (até 25m de distancia) em planos com demônios.

Criar Demônios: Pode comandar ou conjurar um IMP. O místico cria garras afiadas por um curto período de tempo, capaz de provocar um dano de 2d6 se acertar o inimigo (por apenas 1 rodada), ou uma versão mais duradoura (WILL/Turno), que aumenta em +2 pontos de dano o combate corpo a corpo.

Controlar Demônios: O místico pode mentir para demônios menores sem medo de ser descoberto. O místico pode gritar uma ordem para um demônio e ele, caso falhe em um teste de WILL, obedecerá. Pode manter o controle mental de um IMP. Pode fazer um círculo de 50 cm de raio que demônios não poderão atravessar (WILL da criatura vs. força 2D)

3º Círculo

Entender Demônios: Permite ao místico comunicar-se com um demônio, ou localizar um ser em planos com demônios em meio a multidões. Permite detectar demônios em um raio de 50m. O místico pode abrir um portal temporariamente para planos com demônios, e ir para lá por WILL/Turno. O místico é capaz de uma emoção básica de um demônio.

Criar Demônios: Permite ao místico conjurar 2 IMPs, ou um demônio qualquer médio. É a base de todos os rituais envolvendo demônios familiares (demônios que encarnam em animais, principalmente gatos, cão do inferno, corujas). O místico pode criar asas em suas costas, semelhantes as de um demônio ou de um dragão, capazes de fazê-lo voar a uma velocidade de 10m/s (se estiver também com o caminho do Ar).

Controlar Demônios: O místico é capaz de controlar demônios Médios por um curto período de tempo. É capaz ficar invisível para um demônio inferior. Pode criar um círculo de proteção de 3D de força, ou controlar uma demônio no raio de 1m. O místico pode deixar sua pele com a de demônios e resistente a dor (IP 3).

4º Círculo

Entender Demônios: Permite ao bruxo ler os pensamentos superficiais de um demônio, através de rituais caros e complexos. O místico consegue detectar a presença de um demônio, mesmo que este esteja transformado em homem ou disfarçado, até um raio de 100m. Pode transportar uma pessoa para planos de demônios através de portal especialmente confeccionado, por um curto período de tempo.

Criar Demônios: Permite ao místico conjurar 4 IMPs, ou 2 demônios médios. O místico pode mudar sua aparência incorporando a aparência de demônios (chifres, garras, dentes, rabo, asas, pele). Pessoas que não estiverem acostumadas a essa visão dever fazer um teste de WILL, para não entrarem em pânico.

Controlar Demônios: O místico é capaz de controlar um pequeno grupo de demônios durante um intervalo de tempo. Através de pentagramas pode controlar demônios médios através de 1 toque, ou liberar um demônio de um controle.

5º Círculo

Entender Demônios: Permite ao místico enviar uma frase de até 25 palavras a um demônio em outro plano. Permite ao místico vislumbrar uma paisagem em planos demoníacos. Detecta um demônio em um raio de 200m. Localiza aproximadamente um demônio em seu plano, ou pode camuflar a presença de um demônio para outro místico. O místico é capaz de aprisionar um demônio, se possuir os conhecimentos necessários (força 5D).

Criar Demônios: Através dos pentagramas de conjuração e círculos de proteção, o místico consegue conjurar um demônio maior por um curto espaço de tempo. É capaz de criar um portal de garras, composto de 12 garras negras que britam do chão segurando a vítima e causando 2d6 pontos de dano, e segurando a vítima com Força 5D.

Controlar Demônios: Permite ao místico colocar sugestões pos hipnóticas em um demônio menor. Possibilita ao místico controlar um demônio menor em seu plano de origem, desde que o místico seja capaz de poder visualizá-lo (o raio de controle é de 4m). Através de amuletos especialmente confeccionados, o místico é capaz de seduzir um demônio e utilizar o em seus rituais.

Metamagia

1º Círculo

Entender Metamagia: Pode-se perceber se o ambiente esta ou não impregnado de magia. Percebe se uma pessoa tem aptidão mágica ou não, ou se é um ser sobrenatural (O mestre deve fazer um teste me segredo porque nem sempre este ritual funciona). Permite detectar se existe magia em um objeto pequeno.

Criar Metamagia: O místico pode criar uma tela astral invisível e etérea de até 1m quadrado que possui uma ligação com ele (e pode ser usada com alarme, caso alguém aproxime-se). Pode fazer o místico tocar com os dedos um objeto que esteja em outro plano.

Controlar Metamagia: Cria um relógio biológico perfeito, o místico sabe exatamente as horas que desejar. O místico pode descobrir medidas relacionadas ao tempo e espaço (com a distancia exata entre 2 pontos) apenas se concentrando. Também pode criar uma bússola magnética natural. O místico calcula ou deduz medidas relacionada ao espaço (altura, distancia, volume) apenas olhando e sempre sabe onde fica o norte magnético.

2º Círculo

Entender Metamagia: Detecta se um objeto é ou não mágico (o objeto pode estar camuflado com magia, nesse caso, um teste de 2d6 versus WILL de quem fez a aura é necessário). Permite ao místico descobrir que tipo de caminho e forma aparecem em um objeto encantado. Pode criar uma ligação mágica com um objeto. Coloca uma aura mística em um objeto mundano (essa aura pode servir para o místico criar uma conexão arcana com o objeto).

Criar Metamagia: O místico pode alterar o resultado de dados ou cartas antes delas serem distribuídas. Faz com que o místico desenvolva uma grande "sorte" em jogos de carta, ou que seja capaz de acertar um chute de um valor cuja probabilidade de ocorrer seja maior que 1/100 (suficiente para tirar uma carta de um baralho). Permite o místico enxergar ou plano próximo do que a pessoa reside.

Controlar Metamagia: Excelente noção do tempo e espaço. Pode determinar distancia que ele não é capaz de enxergar com bastante perfeição. Permite ao místico dobrar o espaço interno de uma bolsa, baú ou saco por um curto período de tempo. Após este intervalo os objetos são perdidos.

3º Circulo

Entender Metamagia: O místico pode remover pontos de magia de um objeto ou criatura (desencantar). Consegue mascarar sua aura de modo a não ser afetado por leituras de aura, ou ainda, tentar dar um curto-circuito em um encantamento por um pequeno espaço de tempo.

Criar Metamagia: O místico pode entender a teoria do caos. Faz com que eventos simultâneos de interesses comuns aconteçam em um mesmo espaço tempo (também chamados pelos mortais de coincidência). Com estes rituais, o místico pode prever eventos aleatórios da ordem de 1/1000. Criar Metamagia ajuda na tração de círculos de proteção e barreiras místicas contra seres de outros mundos.

Controlar Metamagia: Permite ao místico criar uma bolsa com distorção espaço-temporal, demo do que consiga guardar até 4 vezes seu volume interno. Pode fazer o tempo contrair ou dilatar em te 2 vezes em uma pequena área.

4º Circulo

Entender Metamagia: O místico detecta naturalmente a magia em ate 50m de raio. O místico pode ficar completamente invisível a métodos místicos de detecção. Consegue rastrear efeitos mágicos ate sua origem. O místico carrega objetos com pontos de magia seus, pelo espaço de tempo de ate 24 horas. Entender metamagia neste focus é a base para a criação de amuletos e talismãs.

Criar Metamagia: Permite ao místico abrir pequenas janelas de observação para os planos próximos. Este focus é suficiente para o místico consiga guiar-se sozinho nos planos próximos, pois funciona com uma bússola astral. O místico pode usar Metamagia para forçar a fusão entre outros planos e a terra.

Controlar Metamagia: Permite ao místico criar bolsas com volume interno 16 vezes maiores que o externo. O místico em conjunto com outros caminhos, pode percorrer grandes quantidades de espaço em um curtíssimo tempo (uma versão mais fraca de teleporte usando ligações arcanas).

5º Circulo

Entender Metamagia: O místico pode detectar se ocorreu alguma magia no local a pouco tempo e que tipo de caminho foi utilizado, seguindo as trilhas residuais de energia mística (magias feitas a ate 1 dia). É a base para a confecção de armas mágicas permanentes, fixador de poções e elixires e energizador de círculos de proteção. Permite ao místico drenar e usar com se fossem seus pontos de magia armazenados em um objeto. Uma vez usados os pontos de magia são perdidos.

Criar Metamagia: É a base para construções de portais entre os planos de existência e para a transferência de objetos através de planos. Junto a outros caminhos, permite que o místico utilize rituais de controle ou conjuração de animais e plantas em seres mitológicos (por exemplo: dragões, grifos, cicatrizes, árvores de Arcádia, fadas, gnomos, orcs e outras criaturas).

Controlar Metamagia: Permite ao místico teleportar-se em pequenas distâncias. É usada em conjunto com outros caminhos para expulsar criaturas extraplanares. Faz com que o tempo fique dilatado ou comprimido próximo a onde o místico se encontra, fazendo com que ele tenha uma iniciativa maior.

Capítulo 11:

Experiência

Em um RPG de fantasia medieval, sobreviver a uma Aventura muitas vezes já é um prêmio em si, mas para recompensar os Personagens que resistiram bravamente aos dragões, dungeons, armadilhas e outros perigos e que conseguiram resolver uma Aventura (ou parte dela, ou saírem vivos, pelo menos), existe um sistema que permite aos Personagens aumentarem seus poderes durante suas Aventuras.

Esse sistema é chamado de **Experiência**. Personagens que sobrevivem a muitas Aventuras, encontram muitas criaturas desconhecidas ou enfrentam muitos perigos tornam-se mais experientes com o tempo, adquirem mais poderes e melhoram suas habilidades naturais.

Sempre que uma Aventura ou conjunto de Aventuras terminar, o Mestre deve avaliar a participação de cada Personagem e decidir quais estão aptos a aumentarem seus níveis de conhecimento (geralmente a cada três ou quatro Aventuras bem sucedidas ou ao final de uma pequena Campanha).

As notas de 0 a 10

O sistema de passagem de nível funciona da seguinte maneira: ao final de cada **Aventura** (e não de cada sessão de jogo) o Mestre deve se fazer este pequeno questionário a respeito de cada Jogador:

- 1- O Jogador fez um bom Roleplay?
- 2- O Jogador colaborou para a união do grupo?
- 3- Os objetivos da Aventura foram atingidos?
- 4- O Jogador teve uma boa participação na aventura, teve boas idéias e descreveu bem suas cenas?
- 5- O Personagem foi heróico?

Com base nessas perguntas, o Mestre deve dar uma nota de 0 a 2 em cada pergunta para cada Personagem, que será somada aos seus Pontos de Experiência.

Uma nota 2 significa uma atuação excepcional no quesito analisado, enquanto uma nota 0 representa uma participação muito fraca. O máximo que um Personagem pode ganhar em uma Aventura é 10 pontos e o mínimo é 0.

Importante: evite notas totais muito altas ou muito baixas. Na prática, fique com valores entre 3 e 7, saindo dessa faixa apenas em casos especiais.

Quando cada Personagem atingir determinado número de Pontos de Experiência (dado pela tabela abaixo), ele passará para o próximo nível, recebendo todos os benefícios (Atributos, Aprimoramentos, Perícias...) apresentados na mesma tabela.

Nível

Nível é um conceito criado para Personagens desenvolverem seus poderes. O nível máximo que um Personagem Humano pode chegar é o 15º nível.

O avanço de nível pode ser feito pelo método místico ou pelo método mundano. Em ambos os casos, o Personagem ganha 1 PV por nível e 1 ponto de Aprimoramento a cada três níveis. O método místico é utilizado APENAS por Magos ou Sacerdotes (adiciona 10 pontos de Perícia, 1 ponto de Focus e 1 ponto de Magia), enquanto o método mundano é usado apenas para Personagens que não utilizam Magia (adiciona 25 pontos de Perícia).

O que eu ganho com isto?

A seguir, explicamos o que cada Personagem recebe quando passa de nível ou quando envelhece e os ganhos independem do tipo de desenvolvimento que o Mestre esteja utilizando.

Pontos de Atributos

O Personagem adquire 1 ponto extra para colocar em qualquer um dos Atributos. Os valores de Atributos podem atingir valores maiores do que 18 deste modo, mas o Jogador **NÃO** pode aumentar um Atributo **duas vezes consecutivas**.

Pontos de Perícia

Os pontos de Perícia podem ser distribuídos em qualquer Perícia, mas pontos que não forem alocados serão perdidos.

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

Pontos de Magia e pontos de Focus

Caso o Personagem seja um Mago, esse aumento em seus pontos de Focus e Magia indicam seu desenvolvimento em relação às artes arcanas ou divinas.

Aprimoramentos

Recomenda-se que os Jogadores anunciem **antes** qual Aprimoramento novo escolheram e que o desenvolvam durante as Aventuras. Dessa forma, não será apenas um “prêmio”, mas um importante elemento narrativo para o desenvolvimento da Campanha.

Outros prêmios

Além dessas mudanças, que são reflexos do desenvolvimento do Jogador, os Personagens podem encontrar outras formas de melhorias no seu status, como por exemplo:

Tesouros

Um nome pomposo para dinheiro. Personagens podem conseguir muito dinheiro como pagamento de uma missão, roubo, como criminosos ou com investimentos que tenham feito durante a Aventura.

Títulos

O rei ou a guarda que os aventureiros estão ajudando ou prestando favores pode conceder-lhes algum título ou condecoração; ou pode ser um favor que os personagens podem cobrar no futuro.

Conhecimento

O mundo de cada Mestre é diferente.

Este RPG somente fornece o esqueleto do mundo de uma forma bastante simples. Mesmo os livros de suplementos não conterão toda a verdade.

Cabe ao Mestre adicionar guildas, criaturas, pessoas e fatos que tornam cada mundo único e diferente dos outros. Os Personagens podem descobrir fatos obscuros sobre a cidade onde estejam jogando, sobre a seita que investigam, sobre os monstros e vilões ou a verdade por trás das lendas.

Tabela de Avanço de Nível								
Exp	Nível	PVs	Atributos	Pontos de Aprimoramento	Pontos de Perícia		Pontos de Magia	Ponto de Focus
					Mundanos	Místicos		
-	0	Incial*	Incial*	Incial*	Incial*	Incial*		
0	1	1	1	Incial*	Incial*	Incial*	Incial*	Incial*
5	2	2	2	1	25	10	1	1
15	3	3	3	1	50	20	2	2
30	4	4	4	1	75	30	3	3
50	5	5	5	2	100	40	4	4
80	6	6	6	2	125	50	5	5
120	7	7	7	2	150	60	6	6
180	8	8	8	3	175	70	7	7
250	9	9	9	3	200	80	8	8
400	10	10	10	3	225	90	9	9
550	11	11	11	4	250	100	10	10
800	12	12	12	4	275	110	11	11
1100	13	13	13	4	300	120	12	12
1600	14	14	14	5	325	130	13	13
2200	15	15	15	5	350	140	14	14

Os PVs, Atributos, Pontos de Aprimoramento, Pontos de Perícia, Pontos de Magia e Pontos de Focus seguem as regras de Criação de Personagens. **Os valores estão ACUMULADOS** (ao chegar ao 7º nível o personagem ganha 1 Ponto de Vida e não outros 6!!!).

Capítulo 12:

Introdução à Ambientação

O texto que se segue tem como objetivo servir de "primeira porta", ser como um arauto para você, leitor, nessa viagem por um mundo novo e diferente, um universo que irá respeitar leis diferentes das que você conhece em seu próprio mundo real. Por isso, leia as próximas páginas com atenção, e saiba desde já que isso não será tudo: Tagmar nunca poderia ser descrito em poucas páginas, nem mesmo em milhares de milhões. Porque esse novo mundo é feito de imaginação, nem mais, nem menos real do que qualquer coisa que você conheça. Apenas mais poderoso, mais eterno... Como o são os mitos da mente.

Tagmar é o nome com que foi batizado o mundo terreno criado pelos Deuses (ver seção mais à frente) no Primeiro Ciclo. Dotado de atmosfera e vida animal e vegetal semelhantes às da Terra, Tagmar também gira em torno de um sol amarelo, e possui, como o nosso planeta, mais água do que terra firme em sua superfície. Embora dotado de muitos continentes e porções de terra, neste livro trataremos apenas da parte oriental de um único continente, que é por seus habitantes considerado como "O Mundo Conhecido", ou simplesmente "O Mundo".

Tagmar é uma terra que conhece a magia, não como a fantasia ficcional e mística que conhecemos em nosso mundo, mas como realidade nua e crua, que pode vir como ameaça dos dedos flamejantes de um viajante desconhecido, das entranhas de monstros inexplicáveis, ou como luz curativa, força construtora e aliada nos percalços que surgirão sempre nessa terra selvagem. Pessoas podem morrer subitamente envolvidas por relâmpagos surgidos de um mero estalar de dedos, ou voltar da morte, como milagres recontados. Em Tagmar é assim: a magia existe. Os Deuses também. Aqui vive o maravilhoso, e também o terrível.

Portanto, é sempre aconselhável o uso de cautela. Este é um mundo de aventuras, sim; mas igualmente de mortes horríveis, do inexplicável, banal, da exceção. Viver entre o sonho e o pesadelo. Viver, leitor, em Tagmar.

História

Primeiro Ciclo, ou "O Tempo das Névoas"

A criação de Tagmar, e mesmo de sua dimensão, se deu no período conhecido como "Primeiro Ciclo" (nome proposto por místicos e estudiosos de Portis), muitos milhares de anos antes da Grande Falha e de qualquer memória viva, mesmo élfica. Nessa época longínqua, onde as coisas mais simples, como o ar, as rochas, o espaço, ainda não existiam, havia apenas Deuses, Deuses e Demônios - criaturas eternas, poderosas, semelhantes às entidades mágicas que dominaram a imaginação dos homens na Terra antiga, nos Olímpos, nos Egíptos, no reino dos mitos da religião. Nesse nosso novo universo, porém, eles existem - os mitos - e são os responsáveis pela criação de Tagmar e todos os seres vivos (ou não...) que percorrem suas perigosas paragens.

Mistérios sobre tal criação, contudo, existem. Tempos sem fim se passaram desde os acontecimentos que deram forma às rochas, Elfos e Anões, e mesmo as culturas mais antigas de Tagmar perderam, ou esse ao menos é o pensamento corrente, a história verdadeira da Criação. Por esse motivo, o Primeiro Ciclo é conhecido também como "O Tempo das Névoas", o tempo de que nada se sabe, e do qual é melhor não falar.

O conhecimento, porém, não se perdeu. E a história do verdadeiro nascimento de Tagmar ainda persiste na mente de alguns sábios. Muito poucos, como poderemos ver mais tarde, numa história que reproduziremos aqui pertencente ao período posterior, conhecido como...

Segundo Ciclo, ou "O Tempo dos Filhos"

Esse é o período que compreende toda a história de Tagmar, desde a criação dos "Filhos", isto é, dos Anões, Elfos, Humanos e Pequenininos, até o advento da Grande Falha e a Revelação dos Deuses. A magia, nessa época, era muito intensa e concentrada nas mãos de poucos místicos e Sacerdotes de grande poder. Durante todos os milênios que formaram essa fase, as criaturas pensantes de Tagmar não tiveram prova alguma da existência dos Deuses, seus criadores, dos quais sabiam apenas através de histórias com começos perdidos. Este foi um período de testes, onde os Deuses se mantinham afastados de seus filhos terrestres para esperar o florescimento da verdadeira fé, a que não precisa de provas para se instalar no coração (é muito fácil acreditar em Deuses quando Eles aparecem na sua frente soltando cobras e relâmpagos, não é?).

Nem tudo, porém, saiu como os Criadores esperavam. Com o seu afastamento do plano material, a magia era um item raro em Tagmar; como já foi dito acima, raro em diversidade de usuários, mas abundante em quantidade, em poder. Guerras sangraram nesses tempos, movendo vagalhões élficos, turbas de Anões e gente humana em confrontos que envolviam magias de inimaginável poder, nunca mais alcançadas, depois do Segundo Ciclo, por nenhum mortal. Fiéis, adoradores do Verdadeiro Panteão, combatiam Descrentes, que reuniam desde ateus até adoradores de falsos Deuses (falsos mesmo!), em balés sangrentos que duraram mais do que os escritos remanescentes da época permitiram traçar.

São produtos dessas batalhas alguns dos recantos e ruínas mais impressionantes (e mortais) de todo o Mundo Conhecido:

O Domo de Arminus

Grande abóbada, negra de provável origem mágica, constituída de material desconhecido em Tagmar e resistente até às maiores concentrações de energia, esse monumento de forças perdidas, com um diâmetro que excede os quatrocentos metros, encontra-se nas planícies a leste da Cadeia Ergoniana, numa região pretensamente ocupada pela Geleira. A temperatura num raio de 15 km do Domo é muitos graus superiores à do normal na região, o que propicia uma grande diversidade de espécimes animais e vegetais onde só deveria haver desertos de gelo. Algumas pessoas referem-se à região como sendo "O Oásis de Arminus", por motivos mais do que óbvios.

O Domo está situado mais especificamente nas proximidades da cidade de Telas (na verdade pouco mais que urna aldeia, contando com algo em torno de duzentos habitantes, entre Elfos, Humanos e Pequenininos, Telas se destaca por ser uma cidade de místicos, que acreditam ser a região adequada aos estudos arcanos a que se dedicam) Diz-se pelas estradas que o Domo é freqüentado principalmente por velhos místicos e Sacerdotes, que levariam ao lugar seus pupilos, a fim de oferecer-lhes lições de humildade. O

verdadeiro propósito da estrutura, contudo, é desconhecido pelos Filhos. Correm, é verdade, alguns boatos: os Elfos dourados das Florestas de Âmien, por exemplo, parecem acreditar numa lenda que diz haver ali, sob a estrutura negra, uma grande nau élfica, majestosa e tão antiga quanto a Criação, que teria o poder de reunir todos os Elfos um dia viventes em uma grande viagem até a Terra de Palier, deus e criador de todos os Elfos de

Tagmar, no que seria o último dia de uma existência gloriosa. É claro que tudo, provavelmente, não passa de mito (embora, como já foi dito, nossa relação com os mitos aqui em Tagmar, seja um pouco diferente...), uma história nascida no Segundo Ciclo tornada imortal por milhares de repetições. A explicação mais comum (e a mais cautelosa), porém, é a de que o Domo de Arminus seria na verdade um túmulo, um enorme mausoléu onde repousa um místico ou ser poderoso existente antes da Grande Falha. É por isso que todas as tentativas de destruição do Domo, quer por místicos inexperientes, quer por aventureiros desejosos de ouro, são mal vistas por todos no Mundo Conhecido. Obviamente, mais por medo que por respeito.

Ponte de Palier

Estrutura localizada nas Florestas de Âmien, próxima ao centro comercial (agora abandonado) de Telco, onde, antes da guerra entre Verrogar e Dantsem, Humanos e Elfos dourados trocavam desde cereais até magias desconhecidas.

A Ponte eleva-se do meio da floresta numa imagem estranha, pois é na verdade um colosso de pedra e mármore de cerca de 80 metros de largura e comprimento indefinido, imóvel em um ângulo de 30 graus, e sustentada por sabe-se lá que sortilégios, a Ponte de Palier avança direto ao céu sem paradas, até se misturar com as nuvens sempre baixas da região.

Segundo os Elfos de Âmien, a Ponte leva até os reinos etéreos onde vive seu Deus (daí o nome). A quem pretenda se aventurar por estes degraus, cuidado... são muitos os corpos encontrados no caminho.

A Ilha

Região não cartografada de contornos pouco conhecidos situada no centro do grande Lago Denégrio, na porção norte do "Mundo". A ilha é tida por muitos como o reino particular de um místico muito poderoso do qual não se sabe sequer o nome.

Todos os barcos e criaturas que se encontrem no lago, sejam por água ou ar, são rechaçados por ventos fortes (ventos muito estranhos) sempre que chegam a menos de 30 km da ilha. As poucas informações que se tem sobre a região vêm de aventureiros que, em vôo rápido por grandes altitudes, conseguiram vislumbrar algo do lugar. Ao que parece, são três ilhas, uma principal e duas menores, ligadas por (e aqui os boatos mesclam-se com informação) pontes de luz eternas e dotadas de muitos prédios, alguns lembrando a arquitetura de certas ruínas do Segundo Ciclo. Pouco mais se sabe sobre tal lugar, conta-se que há algumas décadas, quando os dragões que se aninham na Cordilheira de Sotopor (ver mapa principal) começaram a executar ataques cada vez mais para longe de suas rotas costumeiras, ameaçando reinos como Plana, Levânia e até mesmo Calco, urna grande tempestade foi vista surgir no Lago Denégrio, na região correspondente à Ilha, e foi seguida pelos olhos assombrados de barqueiros e caravanas de Plana durante vários dias, até se alojar finalmente no topo do Pico de Prussel, onde, sabidamente, costuma-se verificar as maiores concentrações de dragões.

O que se seguiu foi o que muitos chamam de "A Noite das Chamas". Mal chegando ao seu destino, a estranha tempestade despejou toda sua fúria de ventos e relâmpagos nas terríveis criaturas aladas, que fugiam com as asas em chamas, numa tentativa vã de salvar as próprias vidas.

Arquivos de alguns reinos, como os de Calco, estimam o número de bestas mortas naquela noite em mais de 30 (há inclusive uma grande ossada ornamentando os salões reais de Saravossa que é atribuída a esse grande massacre). O que se sabe com certeza, porém, é que os ataques draconianos cessaram por anos a partir daquela data. Todo o acontecido, curiosamente, foi tomado por alguns como sendo prova incontestável de uma certa natureza benigna do misterioso Senhor da Ilha. Os mais sábios, contudo, continuam mantendo seus barcos e ossos longe do lugar.

Campo Branco

Este não é um lugar calmo, ou urna planície nevada, como parece indicar o nome. Campo Branco é uma área situada no interior do deserto de Bliрга, na Levânia, que se estende por cerca de 12 km no sentido norte-sul e sete de leste a oeste.

Em toda sua extensão, não existem nada além de ossos e mais Yossos, sejam de Anões, Elfos, Humanos ou outras raças das quais não se tem notícia.

Não há nenhuma construção visível por toda parte, embora haja relatos de escadarias conduzindo a infundáveis labirintos subterrâneos.

Acredita-se que o lugar seja de natureza mágica pois, apesar de existirem registros de sua existência que remontam à época Unificação do Grande Sábio (ver história mais adiante), os ossos e esqueletos que formam o Campo Branco permanecem intactos, indiferentes ao vento e areia dos desertos e o tempo.

Apesar de ser uma região considerada segura, não são poucos os que nutrem por ela terror profundo, associado a estranhas histórias de legiões de esqueletos que se levantam e travam intermináveis combates. Mais urna vez, a cautela é sempre boa companheira da dúvida.

As Estepes Vítreas

"As Estepes Vítreas" é o nome de uma região no meio do Império que se estende por centenas de quilômetros (ver mapa 1) e é formada inteiramente de cristais e vidro. A viagem através dessas terras de brilho é impossível a qualquer um órfão de magia. Seus reflexos desorientadores e sua brancura e transparência tornam essa região a barreira natural (?) mais efetiva de todo o continente, sendo o grande obstáculo para um contato entre o Império, existente a oeste da cadeia de montanhas conhecida como "O Muro" e os povos do Mundo. Muitas ruínas e tesouros são colocados pelas lendas nesse grande "deserto".

Embora essas histórias de taverna não tenham nenhum fundo comprovado, as Estepes Vítreas, com todos os seus perigos, são talvez as paragens mais procuradas pelos caçadores de fortuna do Mundo Conhecido (mesmo que quase todos não voltem...).

Embora não sejam estas as únicas paragens misteriosas de Tagmar referentes ao Segundo Ciclo, já são em número mais que suficiente, para que você, leitor, ou o Mestre de Jogo, se utilizem delas como palco para instigantes aventuras.

Mas continuando nossa lição de história, foi então, num final improvável de uma guerra que parecia eterna, que ocorreu o Grande Terremoto, o Cataclismo, a Grande Falha. Os Deuses voltavam a Tagmar para marcar o fim do Segundo Ciclo, trazendo ao mundo a

energia avassaladora de sua presença, esmagando os reinos infiéis e trazendo grandes cicatrizes ao continente, que a partir de então empunharia faces diferentes.

O Continente foi literalmente cortado ao meio, numa catástrofe que separou povos, massacrou multidões e serviu para obscurecer ainda mais, na mente dos Filhos, a história de Como Foi, e Por que.

A época que se seguiu à Grande Falha é conhecida como...

Terceiro Ciclo, ou "Tempo das Mentiras Infernais"

Com o Cataclismo, segue-se uma época de grandes migrações que testemunha a chegada tanto de Deuses quanto de Demônios. É aqui, quando os povos encontram seus lares definitivos e tentam voltar a uma rotina perdida, que nasce a Seita, culto pagão que reverencia as criaturas infernais que começavam a aparecer sobre a terra, e que acredita na versão demoníaca da Criação de Tagmar não pelos Deuses, mas sim por Demônios.

A Seita se espalhou como praga, e aparentemente, quanto maior era o número de adeptos, tanto maior era a presença infernal no continente. Algumas regiões pertencentes hoje a países ricos (como é o caso de quase todo o território de Marana) chegaram a ficar, na época (100 a 120 anos atrás), completamente subjugadas pelas legiões de Demônios.

Conforme se pode acompanhar no relato reproduzido mais à frente, Tagmar esteve bem próximo de uma completa dominação infernal. Embora hoje todos vivam num ambiente de certa paz e estabilidade, alguns estudiosos afirmam que o período vivido desde a chegada do Sábio e a derrota dos Demônios, até os dias de hoje (50 anos depois da passagem do Mais Nobre) não passaram de uma falsa vitória - por isso é visto com grande apreensão o ressurgimento da Seita, que parece surgir por todo o Mundo Conhecido, particularmente em Filanti.

O período de 57 anos vividos à sombra da sabedoria do Mais Nobre trouxe abaixo quase todas as fronteiras políticas existentes na ocasião. Países como Plana e Verrogar, por exemplo, deixaram de existir durante todo esse tempo, enquanto que outros, como a Moldânia (atuais Calco e Conti), desapareceram para dar origem a novos reinos. Foi o que os historiadores de Saravossa chamaram de "Período da União, ou Unificação".

Surpreendentemente, tal equilíbrio acabou junto com os últimos suspiros do Mais Sábio. Depois de cerca de dois anos de guerras e discussões, a União esfacelou-se nas hoje conhecidas regiões ou reinos formadores do Mundo Conhecido (como pode ser visto no mapa).

Antes, contudo, de passarmos a uma descrição desses numerosos domínios, apresentaremos nas páginas seguintes o relato de um Guerreiro, de nome Maudi, que servirá como perfil do Mundo na Guerra da Seita e como demonstração viva dos perigos que você, leitor, poderá enfrentar...

Extratos do "Livro de Maudi"

(da cópia existente nos arquivos dos Sacerdotes de Palier em Saravossa, Calco)

"No começo, na primeira pérola do cordão de existência havia apenas as cores do caos e da energia bruta, seguindo a infinitude do para sempre que era aquela primeira esfera, onde as luas contavam-se como todas e como nenhuma".

Ouvíamos aquelas palavras pela terceira vez desde a fuga do acampamento bankdi - os mesmos versos imutáveis, iguais tons de voz e ênfase, que acrescentavam a todo aquele inferno labaredas e labaredas.

Puxei a bata do velho pela segunda vez, o som da voz treme e pára finalmente, quando o corpo ferido e trespassado por flechas negras despenca sobre meus braços doloridos. Arrasto-o para longe das janelas onde ele diz ver multidões de seus fiéis. Pobre e senil criatura! As setas zunem sem complacência nos ouvidos, varando a janela e aterrissando alquebradas entre nossos pés. Aldrabar percorre o chão de escombros da Torre em busca de projéteis perfeitos. Temo que nossas aljavas não bastem para toda a fuga...

-Uma massa vindo do sul!!! - o som vem dos andares superiores. O místico Petas nos grita dependurado da janela mais alta - Os Bankdi convocaram suas legiões de demônios! - solta-se com uma respiração curta, perfazendo cambalhotas e aterrissando entre vagas de escombros e flechas partidas - A Frente está a duzentos ukts daqui, mas os batedores já se encontram bem à frente. - Ergue-se o corpo magro e com ele as vozes - Escondam-vos que um encanto se faz preciso!!!

Aldrabar se junta ao chão, o rosto fino comendo a poeira secular, e continua a afastar o lixo e as coisas quebradas, revelando mais flechas e desenhos estranhos no chão. Puxo o velho pela manga suja e nos coloco em proteção. Quando Petas inicia o encanto, fluidos místicos percorrem o salão, anunciando a força que virá. A voz imutável desperta novamente.

"Mas houve o fim da primeira pérola, e com ele a separação de caos e energia. Eram formados os reinos inferiores e os materiais, e em pouco tempo a sapiência manifestou-se em ambos".

As emanções do caos indômito, destruidor, deram origem aos seres infernais, Demônios contemporâneos dos igualmente temidos Titãs oriundos da consciência e emanções das forças elementais existentes nos reinos da matéria. Os seres titânicos eram treze, e chamavam a si mesmos de Treva, Luz, Água, Terra, Fogo, Ar, Crônus, Crio, Ánimus, Étere, Maná, Entropia e Gênese".

O ancião se cala de repente, e então as forças do encanto de Petas atingem seu nível máximo. O vento rodopia pela Torre, vai desenhando poeira sobre nossos olhos sofridos, urrando profanações. Sentimos todos um frio brusco quando o encanto parte em direção ao inimigo, cavalgando luz de ossos e fogos-fátuos. Um frio de morte e de negrura. De magia...

- Negra... - meus olhos se esbugalham e eu corro para Petas, tentando fazer com que inverta o encanto

- Você está usando magia negra! Estamos em missão sagrada, você não deve...

Minhas pernas enrijecem e minha corrida pára. Malditos fazedores de milagres... Petas me transforma em uma meia-estátua e eu posso apenas respirar. O céu lá fora escurece e o ar assobia palavras malditas. As flechas que entram pela janela agora se cravam nas paredes e exalam cheiros podres. Veneno bankdi.

- O que está... maldição, Petas! A Torre está tremendo!!! Aldrabar grita como se tivesse três pulmões. Petas abandona a posição conjuratória e me liberta da paralisia.

- Está feito! -sua voz nunca esteve tão consumida - Metade dos demônios e hordas foi banida.

Mandei-os para os níveis mais inferiores do Caos Infernal.

- Idiota... - minha voz tentava controlar a raiva ardente - Sabe que estamos escoltando um homem santo. Quer trazer a ira de seu deus sobre as nossas cabeças, é isso que quer? Você e essa magia podre?

- Você sabe que não temos escolha!!! - A voz, garganta, os pulmões, tudo parecia fraco. Um fio de sangue escorria dos ouvidos do místico - A seita Bankdi é muito mais do que pensamos que fosse quando aceitamos o trabalho. Há! - esfregou as mãos nas têmporas e orelhas e ficou um pouco a rir para os dedos vermelhos -Nos disseram "um pequeno grupo de fanáticos que quer erradicar com todas as religiões mais antigas", "uma meia-dúzia de dois", "poder nenhum..." - cuspiu para o lado. O sangramento aumenta. - Li a mente de um deles quando estava lá no alto, na janela. A Moldânia Superior já não conhece mais os antigos ritos. Todos os cultos derivados da história antiga estão esquecidos. Malim - apontou o velho - é um homem santo, sim. O último que vive, representante da adoração ancestral. E nós estamos carregando-o por planícies de demônios e venenos, de forças que podem nos esmagar!

Calou nesse ponto e eu também não disse nada. Petas tinha toda a razão. Carregávamos a história do mundo conosco, de um mundo que queria esquecer essa história.

"Depois de pérolas e mais pérolas de infinito horizonte, mudanças vieram: a descendência dos Titãs deu Deuses ao Universo, que teimaram em se unir às criaturas dos reinos baixos, dando origem aos Titãs-segundos. Houve nessa época a Primeira Discórdia, quando Deuses e Titãs-segundos juntaram forças contra seus criadores, instáveis e catastróficas demais. Foi o início da Lei".

Malim falou essas palavras e caiu para o lado, como que adormecido, e no ar ficara o peso das palavras. Pensei em quanta coisa podia se perder, com a morte daquele homem.

Aldrabar interrompeu pensamentos com, gritos irracionais.

- Na janela!!! Bankdis na janela!!!

Em poucos instantes eles eram muitos e pareciam vir em hordas, escalando os muros altos da Torre e se arremessando da janela sobre nós. Minha espada refletiu meus dentes secos e corpos bankdi começaram a ganhar o chão.

- Petas, a janela! Você tem que tentar fechar a janela! - alternava inspirações e golpes decepcionantes.

Belador cintilava azul pungente, excitada, enquanto cortava carne inimiga como se não precisasse que o meu braço estivesse lá. Aldrabar refugiava-se com o velho atrás de uma pilastra caída, retomando as setas recolhidas aos seus antigos donos.

- Lá vai! - o aviso chega atrasado e meu corpo quase chega a ir com o vento que se forma. Grandes escombros levantam-se do chão da Torre e vão se amontoar na janela agora quase cheia, a enorme profusão de membros partidos que vão ficar ali para sempre. O vento cessa, e eu conto cinco golpes e duas flechas antes que o salão esteja livre de vida inimiga.

Petas cambaleia por entre os corpos.

- A barreira não vai... agüentar muito! - esforço, mais sangue, ouvidos vermelhos, Meu Deus! tanto vermelho não!!! - Temos que... dar um jeito de sair! - seguro-o pelo ombro, deixo-o sentado enquanto averiguo Aldrabar e o velho,

A Torre então treme de novo, cascalhos que caem do teto e das rochas presas à janela. Petas chora, tudo parece mais negro. Aldrabar grita.

- Um alçapão! - vejo-o revirar mais poeira - Maudi, venha, cá! Tem um alçapão aqui, rapaz!

Atravesso o salão tentando não notar o chão trêmulo, o medo incipiente, os cadáveres que parecem chamar reforços. Colocamos pesos e pesos de madeira e destroços de lado, e a esperança parece reacender nos olhos quando vislumbramos a tal porta no chão. Petas se aproxima quase a se arrastar.

É... uma saída, mesmo?

Não sabemos ainda. - forço o grande puxador de metal para cima -Aldrabar, me ajude aqui.

Puxamos e puxamos até quase o corpo estalar, o ferro gemendo e resistindo mais que os músculos, até que a vontade e o desespero tomam frente e o portal cede, caindo de lado e revelando as entranhas da terra para nós, um túnel rochoso que se estende indefinidamente a partir de alguns poucos degraus que servem de entrada. Sinto gelo, na alma, no corpo. O ar que me bafeja o rosto é antigo, milenar, talvez nunca respirado, e eu sinto arrepios ao pensar em maldições e lugares que não se deve nunca, NUNCA, profanar. Recuei.

Não podemos ter medo, Maudi. Não podemos. - Petas passa por mim cambaleante, vencendo os primeiros degraus em direção ao inferno escuro e desconhecido. Aldrabar carrega Malin e repete os mesmos passos de coragem.

E eu... eu. Por todos os Deuses, -tudo o que posso fazer eu faço. E os sigo.

- Vocês... abaixem a cabeça. - Petas fala a Aldrabar e Malin. Alcanço o alçapão com as mãos e, o retorno ao seu lugar, acabando com a única luz que possuímos. Petas dirige-se a mim, agora.

- Você também, Maudi. - tosse rouca, sinto respingos quentes no pescoço. Visco, pode apostar, vermelho. - Vou selar o alçapão com magia e disfarçá-lo o melhor possível. Mas teremos que nos mover depressa. Com esse encanto feito, o da janela será automaticamente desfeito. É a ordem das malditas coisas.

Encolhi-me junto à parede úmida, cheirando o musgo como se fosse pele de mulher. Refreei vômitos. Petas sussurra "Agora!" e o alçapão parece tentar se amassar sobre nós. Eles terão que cavar ao redor para nos pegar.

- Vamos... rápido! - o barulho das pedras chega até nós, caindo sobre o salão da janela com um ribombar que lembra as piores tempestades. Os gritos animais de demônios e coisas piores gelam o ar e a alma. Somos puro medo.

Avançamos durante mais tempo que consigo lembrar. Malim parece ausente. Recomeça a falar como se estivesse numa grande praça tranqüila.

"Alguns dos Titãs fugiram, então, para além da Lei e do Caos, formando os Reinos Elementais de Aqua, Terra, Fogo e Ar, tendo Étere a ocupar o vazio entre eles.

Outros, em sua tentativa de fuga, juntaram-se ao novo Universo material. Este foi o destino de Ánimus, Maná, Entropia, Crio e Crónus. Poucos foram, ainda, capturados e subjugados : Treva e Luz eram eles.

De Gênese, nada se sabe; nem verdades nem lendas. Os Deuses instalaram-se nos reinos materiais, criando lei em meio ao caos. Dos Titãs-segundos sabe-se apenas que vagam pelas dimensões, percorrendo todas as pérolas do Mundo sem motivo que nos seja permitido saber".

A terra então principiou a cair sobre nós. Era chuva barrenta, bocados caíam aos montes, como se criaturas enfiassem garras por cima de nós na tentativa de nos tirar a vida. Petas parou, fazendo com que ficássemos todos juntos, um bolo de carne medrosa, esperançosa de uma morte rápida.

-Amigos... a morte se aproxima. - Petas não falava nem baixo nem com cuidado. Corno se já não houvesse mais necessidade de fugas e esconderijos.---Não espero que acreditem no que vou dizer, nem que atendam meu pedido. - o teto caía em profusão, rochas, musgo, raízes de árvores perdidas em uma terra qualquer que não podíamos ver. O medo caminhava maior Posso sentir a presença

do Mal sobre nós, posso contá-lo em mais de dois mil inimigos. Não há fuga possível, não como tentamos fazer agora. - pareceu falar mais alto - Escutem!

Só temos chance na magia antiga, na magia ancestral que nem mesmo os mais poderosos místicos se atrevem a usar. - meu corpo gelava e eu cuspiu terra e queria sair dali. Mas o Mal era quase visível, a morte nos acompanhava mais de perto a cada respiração. Nós três, Petas, eu e Aldrabar, fizemos apenas silêncio durante aquele pouco tempo que intercalou tais propostas desesperadas. Era urna concordância. Tentariamos o que quer que fosse que pudesse nos tirar dali - Você será o recipiente do encanto, Maudi. Tem o único corpo resistente o suficiente para agüentar a... magia.

- Não entendo...

- Sairemos todos daqui Aldrabar, mas só em espírito.

Seremos quatro almas a ocupar o corpo de Maudi. Nossas carcaças serão abandonadas aqui enquanto a magia transportará um único corpo através das dimensões até um lugar seguro.

Focalizou a voz - Pode ser a sua casa, Maudi.

Não respondi. Nem mesmo poderia. Era um absurdo enorme, tudo aquilo. E ao mesmo tempo, estávamos numa posição em que acreditaríamos até nas palavras de cachorros. Falei "sim". Aldrabar gemeu tão alto que ouvimos ecos vezes e vezes.

- É a nossa única chance! -Petas tremia sua voz. - Juntem as mãos!!! - ele gritava, sobrepondo-se aos outros gritos que agora enchiam o túnel por detrás de nós e que pareciam avançar; sem parar, dentes trincados, garras, sedentos.

Os demônios precipitaram-se sobre nós mesmo perto das últimas conjurações. O mundo já era uma visão quádrupla, quatro corpos, quatro mentes, e pude sentir quando as garras penetraram nos corpos quase vazios, momentos antes de partirmos na caravela de carne que antes foi o corpo de um homem chamado Maudi.

Não... devo manter-me separado enquanto escrevo esses passados. Devo ser Maudi, pelo menos enquanto traço essa história desconhecida de meu povo, a Verdade que deve um dia ser dita. Já se vão cinqüenta anos na esteira do tempo desde os acontecimentos que narrei nestas folhas amareladas. A seita Bankdi já praticamente não existe mais, e as pessoas do mundo material seguem um Deus Humano, reverenciável por ser sábio, mais sábio do que algum homem alguma vez já foi. Devo encerrar por enquanto esses escritos, retomar a eles quando outras coisas aflorarem e tiverem por direito de serem expurgadas, imortalizadas em papel.

Para a história um dia poder ser dita. Inteira e em sua total verdade. Por enquanto, urge que o mundo desfrute de uma paz que só um homem incomum poderia conquistar.

Um homem que é quatro... e UM.

Maudi, Aldrabar, Petas, Malim.

UM.

Olhos sobre Tagmar

Nessa seção você terá oportunidade de colher dados sobre as diversas regiões do continente. O mapa, que lhe será útil para acompanhar as descrições, não pretende esgotar todos os acidentes geográficos de Tagmar. Nele estão assinalados apenas os rios, cordilheiras, baías e florestas de maior importância para o perfil do continente. Você, ou seu Mestre de Jogo, tem total liberdade para acrescentar lagos, rios, montes e todo o tipo de terreno que seja necessário para o andamento da sua aventura ou campanha.

O Mundo Conhecido (ou Mundo)

Porção oriental do Continente, será tomada como referência para todo o resto.

Os Reinos Livres

Conti

Antes parte do desaparecido reino da Moldânia, situa-se ao norte do Lago Denégrio, entre os reinos de Calco e as cidades de Pino, Quizes e Ender. Tendo ainda ao sul e sudeste Filanti e Azanti, com pouca atividade agrícola Conti é basicamente um país pesqueiro, responsável pela maior parte dessa atividade, tanto em mar quanto nas bordas do Lago.

Conti mantém relações extremamente cordiais com Calco, com o qual conduz forte comércio, tendo como especiaria principal o espermacete óleo de cachalotes capturados mar adentro responsável pela iluminação não-mágica das grandes cidades de vários países.

Embora o reinado de Arrab III seja fraco politicamente, mesmo que estável, Conti relaciona-se amigavelmente com quase todos os reinos do "Mundo", exceção feita apenas às terras para além da Cordilheira da Navalha, reconhecida por alguns reinos (Portis, por exemplo) como Porto Livre, em verdade, reduto de corsários e criminosos que não raro entram em choque com os barcos de Conti.

Devotos de Ganis, Deusa da água e do mar, os habitantes desse reino não nutrem grandes preocupações pela guerra. Possuem, sim, uma frota pesqueira vasta que pode, em caso de extrema necessidade, ser transformada em unidade de guerra.

Com uma população mediana, constituída quase que somente de Humanos, Conti é um país em crescimento. Sua única cidade digna de nota, e grande centro portuário, é Muli, a capital.

Cidades-estado

Essa vasta região ao norte de Azanti, contida a oeste por Conti e ao leste pelas terras de Portis, é dominada pelas cidades-estado de Pino, Quizes, Estepe, Novo Porto, Ender e Torbel.

Tal organização política fragmentada deveu-se principalmente às condições naturais do território, quase árido e impróprio para a agricultura. Muitas vezes hostis entre si, as Cidades não chegam a formar uma federação, limitando-se a uma aliança apenas nas questões referentes à defesa do território que reclamam como seu.

As Cidades, com sua grande população adoradora de Ganis e Cambu, Deus do Comércio, têm suas maiores preocupações nos vizinhos Portis e Porto Livre.

Com grandes exércitos bem equipados, e uma frota de guerra e de exploração entre as melhores, as Cidades tem como seus aspectos mais famosos suas manufaturas altamente desenvolvidas e sua política interna rigorosa, quase ditatorial.

Embora a predominância seja humana, todas as raças, principalmente nas cidades costeiras, podem ser encontradas aqui, geralmente em meio a "companhias aventureiras" à procura de expedições de exploração.

Azanti

O ducado de Azanti é um protetorado de seu vizinho meridional, Filanti, e pode ser considerado como um dos reinos mais belicosos no que diz respeito à fronteira e independência.

O Duque Lenor de Azanti tem muita influência sobre a população, que é de certa maneira intimidada pela "Mesa de Prata", ordem de cavaleiros que tem como bandeira o Ducado. Permitindo a si próprios uma certa independência, tais Guerreiros são conhecidos principalmente pelos seus trabalhos de aluguel, que pedem sempre mais do que ouro como pagamento.

Embora preocupado com a atual guinada política de Filanti, Azanti mantém boas relações com este e Calco. Com seu maior poder em sua "Mesa de Prata", a pequena população de Azanti louva principalmente Crisagom, filho do Deus da guerra Blator, que preza a honra, estratégia e bravura do combate.

Tornando para si Portis como inimigo, os de Azanti estão sempre envolvidos em incursões guerreiras que quase sempre terminam em tragédia.

Filanti

Grande região a leste do Lago Denégrio, Filanti é atualmente o alvo de quase todos os estudiosos da História anterior ao grande Sábio, a Guerra da Seita. Há poucos anos um país cordial, Filanti hoje é conduzido por uma linha política paranóica, influenciada grandemente pelo Conselheiro Ludur, que alguns dizem ser um demônio disfarçado. Tal mudança na atitude do rei Mar II coincide com o reaparecimento da Seita no Mundo, os seus maiores focos em Filanti.

Com um grande exército em constante expansão (com a contratação mesmo de mercenários) e um comércio em pleno declínio, Filanti tem demonstrado desejos de expansão que lhe trouxeram recente inimizade de numerosos reinos (até mesmo de seu protetorado).

Dentre as cidades que se destacam em Filanti estão Mutina e Capela. A floresta de Gironde, que fica no interior do território de Filanti abriga seres místicos e criaturas pavorosas desconhecidas em todo o Mundo.

Um sentido religioso altamente abalado, pode-se dizer que os Deuses para quem os de Filanti oram são Sevides, Deus da agricultura, Selimom, Deus da paz, e Blator. Desses três, um, obviamente, está em franco declínio. Não é muito difícil adivinhar qual é...

Portis

Tido como um dos lugares mais fascinantes e perigosos do Mundo Conhecido, Portis é uma "misticocracia" com pouco mais de trinta anos de existência, que assumiu o que se costuma chamar de "política cautelosa" para com todos os seus vizinhos, ou seja, procura formar boas relações com todos, mesmo aqueles que se declarem publicamente seus inimigos (como Azanti).

Embora não nutra desejos de expansão, Portis tem grandes planos de exploração e pesquisa traçados, que são, inclusive, a razão para as relações que mantém com Porto Livre, covil de piratas odiado por todo o Mundo. Portis e Porto Livre têm um tratado de não-agressão que inclui ainda a realização de inúmeras expedições pioneiras do interesse de Portis. Diz-se que, em alto mar, os corsários usam bandeiras como código para identificar seus aliados.

Com um enorme poder baseado principalmente na magia, os habitantes de Portis louvam Palier, Deus dos Elfos, da magia, e do conhecimento.

Por sua estranha relação com os fora-da-lei de Porto Livre, Portis é visto com desconfiança por quase todos os reinos. Importante centro de estudos, sua capital é a cidade de Runa.

Porto Livre

Alvo da hostilidade de quase todos os países costeiros do Mundo, Porto Livre apresenta-se como uma região dividida em diversos baronatos, apresentando pouca organização entre si.

Seu poder consiste em sua grande frota e a aliança com os místicos de Portis, que de uma certa maneira permitem a continuidade das pilhagens, dos saques e dos ataques à cidades e navios de comércio.

Adoradores do filho de Blator, Crezir, Deus da fúria e matança, do prazer do sangue, e de Ganis, Deusa do mar. Sua maior cidade, Quessedir, é um porto livre, uma zona franca, onde tudo pode ser comercializado por todos (por uma módica taxa incidente, é claro!).

Seu território é protegido em terra pela Cordilheira da Navalha, e em mar por uma barreira de recifes que torna impossível a aproximação de navios inimigos.

Luna

Com o agora belicoso Filanti como fronteira ocidental, e tendo Portis ao norte, Luna vive um de seus momentos mais preocupantes.

Governado por uma monarquia cada vez mais esvaziada de poder, Luna vê-se em meio às ameaças de uma invasão possível (das tropas de Filanti) e da misteriosa praga que tem se espalhado pelo país a partir das cidades do interior. Sua grande população diminuiu em enorme número devido à doença, e com isso, seu exército. Estudiosos de Marana, país amigo, têm tentado decifrar o mistério da peste, que resiste aos mais fortes encantos curativos. Sua capital, Franges, está completamente tomada pela moléstia mortal. Marana: Em processo de militarização provocado pela guerra entre os vizinhos Verrogar e Dantsem, pela estranha política agressiva do aliado (?) Filanti e pela peste luniense, Marana encontra-se à beira da paranóia.

Seu sistema político é basicamente uma monarquia democrática. Sua grande população divide-se equanimente por todo o território, e ocupam-se tanto da agricultura e pesca quanto do comércio e de manufaturas emergentes. Adoradora de Selimom e Palier, Marana é considerada geralmente como uma terra livre e não-violenta. Devido a atual crise, muitos por todo o Mundo temem pela sua transformação em uma nação militar.

Após a morte do Rei Elberto e a ascensão de seu filho primogênito Augusthot, esse processo de militarização tem andando cada vez mais rápido, o que tem causado revolta em vilas pacíficas que se formam nas fronteiras de Marana e nas redondezas da Floresta de Fiona.

Muitos não-Humanos habitam Marana.

Verrogar

O reino de Verrogar constitui-se hoje num dos maiores problemas e flagelos de todo o Mundo Conhecido. Depois de décadas de paz, quebrada apenas pelo curto período pós-Unificação, a Casa Nobre de Verrogar traz a guerra às terras do Mundo, numa campanha que, dizem, busca o caminho para o mar através do território de Dantsem.

Com um grande exército, e após longa luta, Verrogar acabou por incorporar parte de Dantsem, embora nem por isso tenha feito o conflito parar.

Inimigos mortais dos nobres dourados de Âmien, os verrogaris são conhecidos entre essa raça como "assassinos de Elfos".

É nas encostas dos Montes Palomares no nordeste de Verrogar que se refugiam a maioria dos piratas do Mundo Conhecido. Região conturbada que abriga seres místicos e criaturas de outro plano.

Adoradores de Blator e Crezir, os verrogaris teriam um suposto acordo de não-agressão com Eredra.

Os diplomatas desse país agrícola, no entanto, refutam qualquer afirmação a respeito.

Dantsem

Passando por uma fase extremamente difícil, Dantsem é hoje um reino dominado pela miséria e pela guerra.

Tendo perdido já parte de seu território para Verrogar, a "corrida" militar em Dantsem é tremenda.

Antes um país pouco preocupado com "as coisas de Blator", é hoje o palco do maior recrutamento já visto. Adolescentes são soldados; monstros de todo o tipo são capturados e transformados magicamente em novos Guerreiros; magia é ensinada a qualquer um que queira lutar; e os mercenários fazem de Dantsem seu novo lar.

Enquanto preparam uma grande contra-ofensiva (que teria, segundo parece, o apoio dos Elfos de Âmien) o povo da região tenta manter as pequenas lavouras salvas, e tirar cada vez mais de suas minas de cobre.

Por enquanto indiferente ao conflito, Mon, seu Deus, na verdade um aspecto mineral de Maira, Deusa da natureza, recebe cada vez mais apelos dos Anões da região, que inclusive fabricam as armaduras do exército dantseniano.

Que Mon ouça suas preces...

Eredra

País entre os mais ricos, Eredra é responsável pela produção de quase 60% de todo o cereal do Mundo Conhecido, possuindo um poder político muito grande a partir desse fato. Com uma boa parte de seu território cortada pela Bacia do rio Oden, que com suas águas propicia uma fertilidade só existente na região, Eredra domina ainda as principais técnicas de manufatura, e tem mesmo uma boa reserva mineral, o que a possibilita ser um país agrícola sem ser dependente dos mais "industrializados", como Calco e Marana.

Adoradores da Deusa Ganis, de Sevides, e de seus filhos Quiris, deus do plantio, e Liris, deusa da colheita, os de Eredra passam os dias sem se preocupar com a guerra, mantendo boas relações com todos os que precisam de algum pão.

Âmien

Já abordado em outras descrições, Âmien é o reino-lar dos Elfos dourados, criaturas com grande inclinação para a magia, que vivem sua existência civilizada entre as grandes florestas da região. A passagem por essas terras é muito dificultada pelo grande número de ilusões que compõe quase toda a sua paisagem. Para qualquer um não-Elfo, Âmien é sempre um lugar difícil de entender com os olhos. Preocupados com a campanha de Verrogar, Âmien considera-se secretamente aliada de Dantsem, a quem tem fornecido preciosa ajuda mágica. Os de Âmien louvam com fervor tanto Palier quanto Vet, Maira em seu aspecto vegetal.

Terra das Brumas, ou "Dartel"

Embora pouquíssimos saibam, o verdadeiro nome da região circular conhecida como Terra das Brumas, dado por seus habitantes, é "Dartel". Encravada entre Verrogar, Levânia, Abadom e o Lago, "Dartel" é uma terra nunca visitada por Humanos, a que os Pequeninos chamam "último lar", e que seria como um refúgio para Pequeninos que desejam abandonar para sempre o mundo dos homens.

Envolvida sempre por uma névoa espessa, Dartel só foi devidamente descoberta e delimitada alguns anos atrás, quando urna grande expedição de Calco foi até lá com esse fim. Até então, Dartel não existia para os homens. Todos errados, os mapas da época não apresentavam a área circular pelo "simples" fato de que, quando se tenta penetrar na névoa em direção ao interior do lugar, aparece-se na outra borda do círculo, a quilômetros de distância, dependendo apenas do ângulo de entrada. Admitisse então, não sem dúvidas, que aquilo era apenas uma névoa muito fina, e tomava-se por contíguos lugares às vezes separados por várias dezenas de quilômetros.

Obviamente, como não se pode manter coerente um mapa do qual tenha-se extraído um círculo de mais de 100 km de diâmetro, muitos foram os que morreram ali, à míngua, perdidos entre névoas, sóis que mudam de repente de lugar e mapas que não prestam. Após a expedição de Calco, que realizou várias análises aéreas da região, e com isso pôde compreender melhor os efeitos do fenômeno, a viagem pela região se tomou mais segura, com mapas devidamente corrigidos e ânimos menos sobressaltados.

Sobre a natureza de Dartel, contudo, há muito pouco a se dizer. Notícias de Runa sobre a região são sempre aguardadas, mas... pesquisa mágica leva teeeempo!

Ludgrim

País que conta com a maior população de meio-Elfos em Tagmar, Ludgrim é conhecido pela sua política justa, pacífica, e seu rei meio-Elfo Darniar, que é, dentro e fora de seu reino, sinônimo de caráter, coragem e decência.

Embora não seja propriamente um reino élfico, Ludgrim é tido por muitos como um intermediário entre as duas culturas, elfa e humana. Mantenedor de boas relações com os Elfos de Âmien, dos quais Darniar é amigo pessoal, Ludgrim possui razoáveis áreas agrícolas cultivadas, chegando até a comercializar excessos.

O rio Galatel, procurado por místicos de todo o Mundo, que buscam o pequeno peixe Pigi, existente apenas ali e principal ingrediente de poções de invisibilidade, encontra-se totalmente dentro de Ludgrim, que exerce intensa vigilância sobre o rio.

Levânia

Urna das regiões mais áridas do Mundo Conhecido, a Levânia é dominada em seu centro pelo grande deserto de Blirga, onde fica Campo Branco.

Com um pequeno comércio costeiro, o ambicioso rei da Levânia organiza atualmente um exército, com armas compradas aos poucos de comerciantes de Plana. Corre entre a corte levâniana que o rei teria planos para Ludgrim e Dartel, quais exatamente ninguém sabe. Mostrando uma devoção cada vez maior por Blator, a Levânia é tida por alguns estudiosos como uma potência militar em formação.

Abadom

Há muitas décadas um país poderoso, Abadom hoje é praticamente o quintal dos vários dragões que habitam o Pico de Prussel. Países de intenso comércio como Plana evitam a todo custo a travessia de suas terras, embora isso não seja sempre possível.

Com várias cidades abandonadas às pressas por todo o território, Abadom é considerado o maior covil de monstros jamais existente em todo o Tagmar. Literalmente, um reino caído, sob o jugo de dragões.

Acordo

Pequeno reino encravado nas cordilheiras vizinhas ao Pico de Prussel, a oeste de Plana, Acordo é a maior fonte de minério de todo o Mundo, podendo-se mesmo afirmar que cada arma e escudo em Tagmar possui um pouco de seu metal.

Notável ainda por ser uma colônia mista incomum de Humanos e Anões (daí o nome), Acordo é um país bem protegido, acessível apenas por perigosas e secretas trilhas pelas montanhas, que louva Mon e segue seus dias procurando progresso.

Existem duas rotas principais de minério, a saber: as várias trilhas que atravessam a cordilheira, até Plana, e o porto, de onde saem navios abarrotados, com os destinos mais variados.

Plana

Entre os centros de estudo de Calco e as minas de Acordo, fica Plana, país de Humanos, Anões e Pequeninos - mas poucos Elfos - todos preocupados em aumentar suas margens de lucro, diminuir custos, etc. Plana é um reino de planícies, extensamente povoado, que conta com um grande número de cidades espalhado por todo o seu território. Inúmeras também são as estradas (quase tão boas quanto às de Calco e Marana) que cortam sua região, e que são o chão por onde passam suas caravanas de comércio, ligando todos os seus países de fronteira.

Devotos de Cambu, Deus do comércio, os habitantes de Plana podem ser encontrados em qualquer lugar de Tagmar, a qualquer hora e situação. Existe sempre um planense por trás de uma operação comercial, sempre calmo, tentando levar a melhor parte no trato. Não obstante a má fama que alguns de seus representantes conquistaram, Plana possui um papel importante no quadro político do Mundo pois, tendo que assumir uma posição tão neutra quanto possível (já que não querem deixar de comerciar com ninguém...), acabam funcionando como mensageiros para as diversas regiões que visitam (sem contar com a função homogeneizadora de suas atividades, que tornam possíveis, por exemplo, a utilização de novidades técnicas em Saravossa e Ludgrim quase que simultaneamente).

Plana forma junto com Calco, seu reino irmão (pelo menos, assim o chamam os planenses), uma importante "instituição" de produção e difusão de novos conhecimentos.

Calco

O mais próspero país do Mundo Conhecido, Calco tem sido o modelo de desenvolvimento para quase todos os reinos setentrionais desde o período da Unificação, quando, deixando de lado uma política predominantemente agrícola, tornou-se o berço de quase todas as atividades culturais acadêmicas e pesquisa existentes hoje no Mundo. Os centros de estudo de Saravossa, sua capital, são procurados por seres de todas as regiões de Tagmar (dizem haver até representantes do pouco conhecido Império entre os alunos de suas escolas), independente de raça, credo ou língua.

Calco tem sido responsável pelo patrocínio e organização de inúmeras expedições de pesquisa, exploração e mapeamento (como a que foi levada a cabo em Dartel, e em algumas regiões no interior do Muro). Pode-se dizer, mesmo, que grande parte dos avanços técnicos vistos hoje (tais como fechaduras mais complexas) nos países com que mantém comércio é devido a essa política, incrivelmente estranha para quase todos os soberanos de outros reinos (exceção feita talvez aos Magos de Portis que tem em Runa outro grande centro de cultura). De aperfeiçoamento do conhecimento dos Filhos a respeito do Mundo, tanto nos aspectos físicos (seus vários projetos cartográficos, por exemplo) quanto nos místicos (o governo em Calco é extremamente tolerante no que diz respeito a cultos e religiões. Quase todas as Ordens, Colégios e crenças encontram-se aqui, representados com maior ou menor força).

Com uma economia forte, baseada principalmente na venda de conhecimento, mapas, fórmulas mágicas e outros "produtos" do gênero, Calco mantém relações extremamente amigáveis com Plana, que age muitas vezes como seu agente de negócios com o resto do Mundo. Com uma população predominantemente humana (e um número nada desprezível de Elfos dourados, meio-Elfos e Anões) considera-se que Selimon e Palier sejam os Deuses mais queridos de Calco, embora não haja qualquer declaração oficial a respeito.

Sem exército organizado, e contando apenas com uma milícia para problemas domésticos, Calco se encontra livre de ameaças políticas em geral (como Verrogar). A explicação de tal despreocupação estaria encerrada nas prateleiras da Biblioteca Central de Saravossa, onde dizem haver, trancados a sete chaves, vários livros raríssimos de magia, remanescentes do Segundo Ciclo, com encantos tão poderosos quanto o que se supõe ter criado (ou devastado) o Campo Branco.

Calco é governado pelo rei Hemilannor que, uma vez por ano, num costume mais antigo mesmo que a Unificação, é submetido a um ritual de verificação mágica de intenções que inclui a utilização de encantos como Contactos Mentais e Detecções. Essa é uma tradição política típica de Calco; nenhum outro monarca, em todo o Mundo Conhecido, se submete a tais provas perante seu povo.

As Fronteiras

Lago Denégrio

Chamado por muitos de "o Mar Doce", o Lago é o principal sustentáculo da vida civilizada na região. Provedo a pesca e propiciando meio de transporte rápido, mesmo que apenas através de suas bordas (entendendo-se por "bordas" a diferença entre sua área total e a região contida dentro dos limites de 30 km da Ilha é através dele que grande parte do comércio dos reinos setentrionais se dá).

Com sua superfície sempre calma (excetuando-se os grandes ventos de origem insular), é comum ouvir histórias de origem contiana acerca da "verdadeira" natureza do Lago, que seria a encarnação de um filho da Deusa Ganis, que estaria ali para assegurar fertilidade a uma terra antes árida. Estudos feitos em Saravossa conseguiram rastrear registros da lenda até cerca de duzentos anos antes do Grande Sábio, onde se confundem, e tornam maiores avanços nessa empreitada incerta. Impossibilitados pela falta de dados, os sábios da cidade mantêm a lenda como um "verdadeiro" mistério mas as pesquisas acerca de tal intervenção divina continuam

"Lar", ou Reino Élfico

Grande região de planícies ao norte do Muro, Lar (nome dado por seus habitantes) tem ainda como fronteiras naturais a baía de Liên, a noroeste, e as Montanhas Morânicas, cobrindo tudo de sudeste a nordeste.

É aqui que se reúne a maior população élfica do Mundo, que geralmente evita contatos com o exterior. Muito pouco se sabe sobre tais planícies, o que passa sobre elas. Encontra-se em todo lugar lendas relativas a essa terra e suas maravilhas, muitas são as expedições de aventureiros que terminam seus dias tentando alcançá-la.

O único dado concreto sobre seus habitantes e hábitos (e fonte dos únicos contatos com estrangeiros) é a procissão anual, que parece acontecer no início da primavera, quando todos prestam louvor a um Deus (Palier?) às margens da nascente do Oden. É uma solenidade de extrema beleza, com duração de vários dias. Embora se mostrem pacíficos e amantes da serenidade e não-violência, os Elfos do Lar não admitem invasões às suas terras. Por ninguém.

A Geleira

Extensa área a leste do Muro, dominando quase toda a superfície ao sul da Bacia do rio Oden, a Geleira, como o nome indica, é uma região de temperatura extremamente baixa que tem se mostrada inóspita às diversas tentativas de colonização. Extensamente povoada por vegetação e animais típicos, incluindo aí um grande número de ursos brancos, a alva paisagem do lugar só é quebrada nas proximidades do Domo de Arminus, com seu estranho oásis aquecido. Nas caravanas e expedições que tentam a travessia desse inferno gelado, não são incomuns os casos de morte por congelamento...

O Muro

Maior cadeia montanhosa de todo o Continente, forma como que uma barreira intransponível entre o Mundo Conhecido e as terras ocidentais, dominadas por um império desconhecido pelos do Mundo. Junto com as Estepes Vítreas, o Muro é um dos principais obstáculos para um contato (com todas as suas conseqüências) oriente-ocidente.

Os Mangues

Longa faixa de terra ao extremo sul do Mundo, completamente tomada por manguezais, é tida por todos que dela tem conhecimento como antro de monstros desconhecidos e terríveis que, segundo alguns, se apresentam em hordas fabulosas.

Segundo certos registros em Telas, algumas expedições já alcançaram tal região por mar, implantando ali uma pequena base para futuras expedições mais ao sul. Costuma-se comentar nas ruas da pequena aldeia de místicos que os de Runa procuram uma terra ao sul dos Mangues, muitos quilômetros para dentro do mar, que há tempos incontáveis teria sido ligada ao Continente. Verdade ou não, a volta de tais excursões é aguardada com impaciência por todos.

Florestas de Âmien

Grande área verde dividida entre Verrogar e Ludgrim, Âmien é o lar dos nobres Elfos dourados, um dos povos de cultura mais antiga entre os Filhos.

Âmien se mostra ao viajante incauto como um lugar perigoso onde as armadilhas são numerosas, e visitantes não-convidados, inimigos. Entre suas árvores, em sua porção norte, encontra-se a Ponte de Palier. Diz-se que as florestas são constantemente visitadas pelo Rei meio-Elfo Darniar, que é grande amigo dos senhores dourados de Âmien.

"Blur", ou Reino dos Anões

Dessa lendária terra dos Anões menos ainda se conhece. Sua localização é incerta, sabe-se apenas ser a sudoeste do vulcão Forja. Alguns anciãos de cidades civilizadas e centros de estudo afirmam ter havido uma série de viagens há cerca de setenta anos, durante a Unificação, àquelas terras. Se lá se encontram, ou se pereceram durante o trajeto, ninguém do Mundo pode saber.

Os poucos Anões ainda vivos assumidamente originários desse reino escondido não fornecem nenhuma informação sobre sua localização, tomando inclusive tais perguntas como insulto.

A versão corrente é de que eles (os Anões) esperam um grande e terrível período de trevas, que alguns místicos interpretam como sendo o renascimento da Seita. E talvez (vide os atuais acontecimentos em Filanti) eles não estejam tão errados...

O Império

Mais que um grande reino, o Império domina as terras a oeste do Muro e tem sua origem provavelmente no começo do Terceiro Ciclo, com o período das migrações pós-Falha. Possuidores de uma cultura comparável às elites de Runa, Saravossa e outras cidades civilizadas, o Império domina grande parte do Continente, sendo responsável pela extinção (ou quase) de várias espécies de monstros antes intocados em suas terras.

Pouco ou nenhum contato existe entre o Império e o Mundo Conhecido. Embora saibam um do outro através de boatos vagos, e relatos pouco confiáveis, os desejos imperiais de expansão para o oriente tem sido barrados pelas montanhas do Muro e,

principalmente, pelas Estepes Vítreas, que impedem qualquer tipo de invasão maciça direta. Com o grande avanço das navegações em ambos os lados, esperam-se um aumento na frequência dos contatos.

Ilhas Independentes

Arquipélago conhecido apenas pelos baleeiros de Conti e por alguns corsários de Porto Livre, as Ilhas, ao que tudo indica, têm uma origem histórica diferente da que explica o Império e o Mundo Conhecido.

Possuindo poucos dados a seu respeito, o povo dos países setentrionais costeiros do Mundo costuma incluir as Ilhas em suas histórias fantásticas e lendas. Dizem haver inclusive contos élficos que falam a seu respeito.

Os marinheiros que pisaram em suas terras, porém, vêem nas Ilhas nada mais que uma nova nação, onde sempre se pode arranjar tempo para fazer comércio.

Os Deuses de Tagmar

Infelizmente para os jogadores monoteístas, a realidade na qual Tagmar se encaixa conta realmente com Deuses, no estilo dos antigos panteões terrestres, que assumem para os personagens do jogo, em suas vidas, papéis de importância variada na agricultura, na guerra, no amor, etc. Como já foi visto anteriormente, nos primeiros itens deste capítulo e no relato de Maudí, os Deuses são a descendência dos Titãs (os primeiros, juntamente com os Demônios, a desenvolverem consciência) e foram os criadores do reino material do qual Tagmar faz parte. Todos estão representados em religiões e crenças, maiores ou menores, espalhadas por todas as regiões e reinos desse nosso novo mundo.

Relacionamos a seguir os Deuses de Tagmar, um pouco de sua história e esferas de influência, para que você possa escolher o Deus de seu personagem. Maiores detalhes a respeito do panteão de Tagmar serão vistos em futuros lançamentos.

Sevides

Sempre tido como um Deus justo e não-vingativo, é responsável por coisas como fertilidade, agricultura e vida no campo; a relação dos Filhos com a terra. Um antigo "namoro" com Ganis gerou Quiris, Deus do plantio, muito cultuado pelas populações ribeirinhas do rio de mesmo nome, e Liris, Deusa da colheita, amada e temida por essa mesma gente, que a tem como imprevisível e, às vezes, injusta.

Ganis

Caprichosa e de personalidade instável, a ela pertencem às coisas do mar, das águas em geral. Mãe dos Deuses Quiris e Liris, gerou ainda, a partir de fios dourados de seus cabelos, as ninfas de Tagmar, criaturas muito comuns antes do Cataclisma, só encontradas atualmente em Dartel.

Blator

Deus da guerra e criador dos Anões, Blator tem ainda dois filhos, concebidos a partir de dois de seus dedos, a saber: Crisagom, fruto do indicador direito, simboliza a honra, estratégia e bravura relacionadas ao combate; Crezir, fruto do indicador esquerdo, representa a fúria e a matança, o prazer do sangue e a loucura do combate. É atualmente louvado com fervor em Verrogar.

Maira

Grande mediadora das forças da natureza, Maira é uma das Deusas de maior influência e poder no panteão de Tagmar. Pertencem à sua esfera de influência as criaturas vivas, vegetais ou animais, bem como rochas e montanhas, e suas interações; a harmonia entre esses elementos. Maira se apresenta aos Filhos sob três diferentes aspectos e facetas: Maira Mon, dos minérios, montanhas e formações, louvada principalmente pelo povo Anão. Maira Vet, das plantas, flores, florestas, vegetais em geral, adorada pelos Elfos. E Maira Nil, dos animais, respeitada e querida por quase todos os Rastreadores do Mundo.

Selimom

Irmão da Deusa Maira, tem como suas preocupações e áreas de influência o amor, a paz, a certeza, e a firmeza de espírito. Selimom tem muitos seguidores em Tagmar, mesmo com todas as guerras que pipocam em suas vastidões.

Lena

Filha de Selimom e Crezir, é a Deusa do sexo e do prazer erótico; das coisas bem feitas, do perfeccionismo como doutrina.

Plandis

Irmão de Lena, é o Deus da paixão cega, da inconsequência e dos loucos.

Cambu

Deus do comércio e da diplomacia, das relações entre povos diferentes, Cambu é particularmente popular no reino de Plana.

Cruine

Este é o Deus responsável por um aspecto importante da vida e morte em Tagmar, de seu ciclo. Cruine controla coisas como: existência pós-vida, reencarnação, além de ser uma espécie de contador e juiz espiritual. Assim como Ele, seus seguidores odeiam todo e qualquer tipo de morto-vivo, criaturas que comprometem o ciclo espiritual das criações dos Deuses (os Filhos), já que transferem energias divinas (suas almas) para os domínios demoníacos.

Palier

Criador dos Elfos, e responsável pelo conhecimento e pela magia, aparenta algumas vezes uma certa arrogância, decorrente talvez do orgulho extremo que tem de suas criações. Adorado em todas as florestas élficas, e em centros de estudo e saber, Palier é uma figura de grande importância no panteão de Tagmar.

Parom

Filho de Palier (com quem tem uma rixa interminável) e Maira, é o Deus dos artífices, do poder das mãos, do trabalho artesanal sobre a matéria. Foi Ele quem ensinou a arte do trabalho em rocha e em metal aos Anões que, algumas vezes, reverenciam-no mais que ao seu criador.

As Línguas

Quase tão numerosas quanto suas regiões são as línguas, dialetos e variações faladas em Tagmar.

Com um continente vasto, que inclui arquipélagos pouco conhecidos, um sem-número de raças inteligentes (os orcos também têm cultura, por incrível que pareça), regiões inexploradas, e até mesmo línguas mortas (como é o caso do nosso Latim), Tagmar deve aparecer para os jogadores como um mundo vivo, onde seus personagens às vezes se vejam sem entender nada dos diálogos em um reino vizinho, ou entre falantes de outra raça. O aprendizado de novas línguas deve ser um elemento de importância em sua campanha ou na construção e evolução de seu personagem. O mistério proporcionado por ininteligíveis escritas milenares, ou conversas importantes que não se pode entender, será de grande valia para a atmosfera de uma aventura. Falemos um pouco agora sobre as principais línguas de Tagmar; mais particularmente, do Mundo Conhecido. O mapa ao lado apresenta o Continente em função de sua "fala", isto é, quais as línguas características de cada região. Assumiremos aqui que cada uma das raças inteligentes de Tagmar possui uma linguagem falada e, em alguns casos, sua representação escrita.

A seguir, uma pequena lista-legenda a respeito de tais idiomas.

Malês

Considerado basicamente como "a língua humana" do Mundo Conhecido, tem esse nome em homenagem ao sábio Malim, que viveu anos antes da Unificação e foi o responsável pela uniformização das escritas dos diversos reinos da época (já que a língua falada era praticamente a mesma). O Malês tem o papel do inglês atualmente em nossa Terra, ou seja, ele é o "idioma universal"; é usado em comércio, em situações formais entre povos de diferentes línguas, etc. Todos os personagens, independente de história ou raça, sabem falar o Malês.

Há, ainda, um outro aspecto importante com relação ao Malês. Ele pode ser dividido, tendo em vista diversas variações provocadas pela influência de outros povos e culturas, em três grupos: o Malês Setentrional, mais puro, com alguma importação de palavras e expressões das Ilhas Independentes (através dos baleeiros de Conti e os corsários de Porto Livre); o Malês Central, profundamente modificado e mesclado com elementos do idioma élfico (devido às grandes populações élficas de Âmien e Lar); e o Malês Meridional, também bastante "corrompido" e influenciado, que apresenta em sua dinâmica e vocabulário muito das línguas dos povos não-Humanos nativos da região (orcos, gigantes e Anões, basicamente).

Tais diferenças, contudo, não impossibilitam a compreensão e o diálogo entre nativos de diferentes áreas, ou seja, embora eles tenham uma base comum, como o Português, o Espanhol e o Italiano, não são tão diferentes entre si quanto essas últimas. A dificuldade aparece mais sob a forma de expressões que o seu personagem não compreende, palavras, entonações, etc (não, não é só sotaque, como um carioca falando com um nordestino, é um pouco mais que isso).

Línguas Selvagens

São as línguas faladas pelas chamadas "raças selvagens": orcos, trols, ogros, gigantes, centauros, minotauros, dragões, etc. Cada uma dessas criaturas tem uma linguagem própria, que deve ser considerada separadamente para fins de aprendizado (habilidade Línguas). Com exceção dos orcos, nenhuma dessas línguas possui representação gráfica (escrita).

Lanta

Nome, na verdade, do antigo sábio Pequenino que fundou as bases da escrita desse povo, o Lanta é falado quase que somente dentro de comunidades Pequeninas afastadas e livres de influência exterior. Um personagem poderia conquistar para todo o sempre a amizade de um "Pequenino urbano" (há muito tempo afastado de sua terra natal) apenas por endereçar a ele algumas palavras em Lanta.

Uma das mais antigas línguas de Tagmar, o Lanta de hoje é praticamente o mesmo de há milênios.

A Voz da Pedra

Designação dada pelos Anões à sua língua. É falada principalmente em comunidades de Anões e, nas grandes cidades, em centros de comércio de armas e armaduras. Os Anões são muito meticolosos e formais com relação à "Voz", e chegam a ficar furiosos ao verem alguém a usando de maneira indecorosa (sem cerimônia ou reverência). Os Anões têm, ainda, uma escrita altamente complexa (quase ritualística) só encontrada sob a forma de entalhes, feitos diretamente sobre paredes de rocha e tábuas de pedra.

A Língua Élfica

Falada basicamente em comunidades élficas como Âmien e Lar, o Élfico é ainda a "língua oficial" usada em todas as cerimônias e cultos referentes a Palier, sejam esses cultos Humanos, meio-Elfos, Elfos ou Pequeninos.

Sendo a língua escrita mais antiga de todo o Tagmar, é ainda muito usado em textos de estudos e de magia, ou seja, toma às vezes o papel de língua acadêmica.

Marante

Tendo uma origem completamente diferente do Malês, o Marante é a língua falada nas Ilhas Independentes, dominada no Mundo Conhecido por não mais que duas dúzias de pessoas, em sua maioria velhos marujos já cansados da navegação.

Khurng

Dialeto utilizado por todas as comunidades de Orcos de Tagmar. Khurng também tem uma representação gráfica, ou seja, uma escrita.

A Língua do Império

Menos que um idioma, é mais uma versão do Malês (como o Malês Central) extremamente modificada por uma história e cultura próprias. Aqui seria cabível o uso das regras de Línguas, ou seja, ela deve ser, para efeitos de "compra", considerada como uma língua à parte do Malês. Obviamente, tal idioma possui uma representação escrita.

Encerra aqui a nossa lista de línguas, não querendo de maneira nenhuma dizer com isso que são as únicas. Sinta-se, como MJ, livre para acrescentar novas línguas (por exemplo, uma variação do Malês que só exista em Abadom e na Levânia que seja grandemente influenciada pela língua draconiana), criar "velhas" (antigos idiomas e escritas existentes, por exemplo, no Segundo Ciclo, ou mais além), enfim, fazer a sua parte do jogo: usar a imaginação.

Pesos e Medidas

Tagmar é um mundo diferente da Terra, com outro desenvolvimento histórico e outros padrões. Logo, seria muita ingenuidade esperar um sistema de pesos e medidas igual ao que usamos aqui, em nosso mundo real. Para efeitos práticos, contudo, utilizaremos o nosso sistema, ou seja, falaremos sempre em metros e quilogramas, e não em "uktos", como disse o místico Petas na história contida neste capítulo. Embora alguns de vocês, leitores, possam se ressentir quanto a essa decisão (não descrever os pesos e medidas de Tagmar), acreditem: calendários diferentes, novos sistemas de medição, tudo isso serve apenas como curiosidades que nunca são levadas pelos jogadores, ou Mestres, à rotina do jogo. Por isso, fiquemos com os nossos metros e quilos.

Para a dinâmica do jogo isso será melhor.

O Mapa Principal

Como já foi dito, este capítulo traz um grande mapa geral de Tagmar, com nomes de reinos, capitais, rios e outros acidentes geográficos. Uma linha tracejada dá uma idéia das fronteiras políticas vigentes na época, e outras regiões não-presentes (como o Império) são indicadas. Tal mapa deve ser encarado mais como uma concepção artística do que como trabalho cartográfico de precisão.

Por isso, não tenha escrúpulos se precisar mudar ligeiramente alguma coisa: afastar um rio um pouco mais para um lado, diminuir uma floresta, acrescentar umas montanhas, etc. Lembre-se: este é um mapa geral, que deve ser usado para guiar aventuras mais locais, que contarão com mapas mais aproximados e detalhados, que estão nas descrições detalhadas de cada Reino.