

*Atualizações do
Tagmar
2.1 para 2.2*

Créditos & Licenciamento

Autores

Marcelo Rodrigues, Flavio Lobo Cordeiro, André Alevato, Cláudio Senos Pache de Faria, Fernando Nascimento Reis da Costa, Roberto de Macedo Soares Leite, Stefano G. Giusini, Andre Luis Tomaz Dionisio, Augusto César Fonseca, Nelson Rodrigues, Alex Menezes Ladeiras e Marcelo Bouzas B. Teixeira

Coordenação

Marcelo Rodrigues

Publicação

Publicado pelo Projeto Tagmar 2 em 2/9/2007 e disponível para download gratuito em www.tagmar2.com.br

Versão

2.2.0

Licenciamento

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 da publicação "Tagmar – A Ilha dos Corvos 1994" de Marcelo Rodrigues e Flavio Lobo Cordeiro; 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.

Índice

1	INTRODUÇÃO.....	5	Malabarismo	46
1.1	<i>Como você pode ajudar no Projeto Tagmar 2</i>	5	Manipular confiança	46
2	NOVAS REGAS.....	6	Motivação	46
2.1	<i>Evocação de Magias Discretas</i>	6	Orientação	47
2.2	<i>Mudança na EF dos Humanos</i>	6	Peçonha	47
2.3	<i>Troca dos nomes L0, M0 e P0 por L, M e P</i>	6	Perspicácia	48
2.4	<i>Nome do Personagem</i>	6	Pressentir Perigo	48
2.5	<i>Pontos de Aquisição de Magias</i>	6	Proteção Animal.....	48
2.6	<i>Especialização de Rastreadores</i>	6	Proteção Natural.....	49
2.7	<i>Especializações de Bardos</i>	7	Ruído.....	49
	Artistas.....	8	Tensão	50
	Arautos.....	8	Vigília	50
	Eruditos.....	9	Visão de Cena	51
	Listas de Magias	9	Visão Térmica.....	51
2.8	<i>Novo capítulo de Tesouros</i>	11		
	Tesouros Monetários.....	11		
	Tesouros Mágicos	11		
	Raridade dos Objetos Mágicos	12		
	Tipos de Objetos Mágicos (mais ‘comuns’)	13		
	Objetos Especiais.....	13		
	Limitação de Uso dos Objetos Mágicos.....	14		
	Usando os Objetos Mágicos.....	15		
2.9	<i>Caracterização dos Personagens</i>	16		
	Adquirindo Caracterizações Positivas e Negativas	16		
	Caracterizações de Criação	17		
	Caracterizações Positivas	19		
	Caracterizações Negativas	24		
2.10	<i>Armaduras, Elmos e Escudos Mágicos</i>	29		
2.11	<i>Armas Mágicas</i>	29		
2.12	<i>Quando a Energia Heróica NÃO Pode Ser Utilizada?</i>	29		
2.13	<i>Tabela de experiência acima de 20</i>	29		
2.14	<i>Nova tabela de Magias das Ordens</i>	30		
3	NOVAS MAGIAS	33		
	Aura ameaçadora	33		
	Aura Emocional.....	33		
	Ausência	34		
	Boato.....	34		
	Bote.....	35		
	Caçada	35		
	Canção do Alento	36		
	Canção do Tormento.....	36		
	Conhecimento	37		
	Conhecimento natural	37		
	Contatos Musicais.....	38		
	Convivência	38		
	Convocação Animal.....	39		
	Deslocamento Natural.....	39		
	Distração	40		
	Escrita	40		
	Faro.....	40		
	Fascínio.....	41		
	Fôlego	41		
	Força Mútua.....	41		
	Garras	42		
	Habilidade Animal.....	42		
	Identificação	42		
	Inteligência Animal.....	43		
	Leitura de Hábitos.....	43		
	Leitura Labial.....	44		
	Lenda Viva	44		
	Licantropia Lupina.....	45		

1 Introdução

Este livro é destinado às pessoas que já conheciam o Tagmar 2.1 e desejam conhecer (ou imprimir) apenas as novidades.

Todo material aqui apresentado é oficial e já se encontra incorporado no *Manual de Regras 2.2* e no *Livro de Magia 2.2*.

1.1 Como você pode ajudar no Projeto Tagmar 2

O Projeto Tagmar 2 é o responsável por manter e desenvolver esta nova versão do RPG Tagmar. Todo trabalho é feito por um processo de criação coletiva onde um grupo grande de pessoas trabalha voluntariamente para desenvolver os livros.

Gostaríamos de convidar você, leitor, a participar desta nobre missão. Sua colaboração é muito importante e pode ser feita de duas formas:

- **Email:** se você tem sugestões/críticas para este livro ou para algum outro livro do Tagmar 2, mande um email para nós: contato@tagmar2.com.br
- **Participe do Projeto:** se você gosta de escrever regras, criar novas criaturas ou aventuras, ou gosta de escrever textos de ambientação, ou ainda tem vocação desenhar; entre para o Projeto Tagmar e participe mais ativamente da construção de um RPG. Entrar para o projeto (é gratuito!) é fácil, basta seguir as instruções em: <http://www.tagmar2.com.br/ComoParticipar.aspx>

2 Novas Regas

2.1 Evocação de Magias Discretas

Uma vez que, uma magia de evocação discreta for lançada se a vítima passar no teste de Resistência à Magia, a mesma magia não poderá ser lançada discretamente na mesma vítima novamente, sem que tenha decorrido, ao menos, um dia da evocação da primeira vez. Caso o místico tente, a magia será evocada normalmente, mas a vítima saberá que está tentando ser enfeitiçada, ou seja, a magia perde o componente discreto.

Uma observação, no entanto, é que isso só se aplica à mesma magia e, portanto, o místico poderá utilizar normalmente outro feitiço discreto.

Exemplo: um bardo evoca discretamente a magia Amizade para influenciar uma pessoa, mas a pessoa passa na sua Resistência à Magia. Caso ele tente evocar Amizade de novo, a descrição da magia será perdida, a não ser que ele espere ao menos um dia. No entanto, caso ele resolva evocar a magia Empatia, que é outra magia discreta, a pessoa não perceberá que o bardo está tentando enfeitiçá-la. Obviamente a pessoa deverá fazer sua Resistência à Magia.

2.2 Mudança na EF dos Humanos

Para o cálculo da **EH** dos Humanos o valor da **EF Básica** passa de 14 para 15.

OBS: esta regra foi implementada porque a raça Humano estava desfavorecida frente a raça Meio-elfo pois a diferença em EF é compensada pelo ponto de atributo ganho em Carisma, basta que se coloque esse ponto em Físico e o meio-elfo ficará exatamente igual ao humano.

2.3 Troca dos nomes L0, M0 e P0 por L, M e P

Para acabar com a confusão das Colunas de Ataques que em vez de serem lidas com L0, M0 e P0 ("EleZero", "EmeZero" e "PeZero"), eram lidas com a letra "O" ("EleÓ", "EmeÓ" e "PeÓ") o que criava confusão nas pessoas mais novatas, agora as colunas L0, P0, M0 foram renomeadas para L, P e M desta forma as tabelas de ataque ficaram o seguinte:

Arma	Total	L	M	P	100	75	50	25

2.4 Nome do Personagem

O Tagmar é um RPG brasileiro e valoriza nossa língua. Por isto devem-se evitar grafias que não existem no português, desta forma não use as letras Y, W, bem como palavras terminadas em N (use M no lugar). Fonemas inexistentes no português tais como TH, PH, SH, GH, SW, SC, TW não devem ser usados. Letras dobradas tais como TT, LL e a letra K, são toleradas, mas devem ser usadas com parcimônia.

O ideal é a criação de nomes originais, evitando-se nomes comuns do português (João, Maria, Pedro) e de outras línguas (Piere, Jonh, Paolo, Boris, Xang...). Os nomes em Tagmar devem ser neutros não devendo soar como qualquer língua existente.

Após a escolha do nome do personagem, deve-se então anotá-lo na ficha.

2.5 Pontos de Aquisição de Magias

O número de pontos para comprar magias que se ganha em cada estágio, é igual ao **dobro do Ajuste do Atributo** (Inteligência, Carisma ou Percepção) somado em 5 (2 x Atributo +5). Exemplo: *um personagem cujo seu atributo é 2, ganha 9 pontos por Estágio (2+2+5)*. A estes, some os seus pontos acumulados de magia (se você tiver acumulado algum na última vez que passou de estágio) para saber o seu total. Este é a quantidade de pontos para adquirir magias.

OBS: esta alteração na regra foi feita por que muitos jogadores de Tagmar 2 tem pedido por um aumento nos pontos de magias, especialmente os que gostam da profissão sacerdote. Outro fator era que os atributos para compra de magias tinha pouca importância, pois representam ganho de poucos pontos a mais.

2.6 Especialização de Rastreadores

Rastreadores são pessoas curiosas e comumente saem em busca de novos conhecimentos. Ao contrário dos Magos e Sacerdotes que se organizam em organizações bem estruturadas, os rastreadores se especializam em Trilhas que são ramos de conhecimento passados por outro rastreador mais experiente, numa tradição oral de mestre e pupilo. Há 3 Trilhas de conhecimentos, mas é necessário que se encontre um mestre disposto a passar os ensinamentos:

- Trilha dos Caçadores
- Trilha dos Guardiões
- Trilha dos Exploradores

Trilha dos Caçadores: Também conhecidos como Guias ou Batedores, é o tipo padrão de rastreador encontrado nas cidades mais civilizadas. São muito procurados por saberem como ninguém os segredos florestas sabendo como evitar seus perigos. Estes rastreadores são em sua maioria Humanos.

São comumente encontrados trabalhando para grandes nobres como guias em suas caçadas, como batedores em exércitos ou mesmo liderando caravanas. São os mais belicosos de todos e, portanto, costumam usar armas de todos os tipos, mas sempre mantêm um arco e uma aljava cheia de flechas ao lado.

Seus poderes são os mais discretos dentre todas as trilhas, o caçador parece que simplesmente aumenta as suas capacidades físicas e habilidades quando as utiliza, sendo necessário muito treinamento e dedicação para que se aprenda até mesmo o mais simples dos poderes.

Trilha dos Guardiões: São rastreadores que desenvolveram um grande vínculo com a floresta passando a viver apenas do que nela existe, adquirindo assim certas habilidades únicas. Estes são em sua maioria Elfos Florestais.

Esta é uma das trilhas mais vinculada à natureza, são grandes defensores da vida animal e vegetal sempre entrando em choque com grupos que caçam ou desmatam de forma indiscriminada ou mesmo quando desrespeitam a floresta.

Trilha dos Exploradores: Esses rastreadores têm um impulso natural por ir atrás do desconhecido. Eles sempre estão em busca de algo novo, que nunca foi visto antes. Muitas vezes eles são até confundidos com caçadores de tesouro, apesar de isso não ser o propósito de suas explorações.

O rastreadores que aderem a esta trilha aprimoram principalmente seus sentidos de percepção. Eles costumam ser muito atentos e curiosos, e sempre tomam o cuidado de manterem as coisas como acharam, sempre preservando o ambiente como foi encontrado, para que não traga um desequilíbrio. Por esse motivo, eles costumam entrar em conflito com caçadores de tesouros que exploram e destroem os locais naturais de forma indiscriminada.

Trilhas

Caçadores			
Magia	Custo	Magia	Custo
Bote	2	Garras	2
Caçada	2	Peçonha	3
Faro	2	Vigília	2
Fôlego	1	Visão Térmica	2

Arautos			
Magia	Custo	Magia	Custo
Orientação	2	Visão de Cena	2
Visão Noturna	2	Proteção Natural	2
Deslocamento Natural	2	Conhecimento Natural	2
Pressentir Perigo	3	Resistência à Fadiga	1

Guardiões			
Magia	Custo	Magia	Custo
Proteção Natural	2	Habilidade Animal	3
Camuflagem	2	Inteligência Animal	2
Convocação	2	Licantropia Lupina	2
Força Mútua	2	Resistência a Fadiga	1

2.7 Especializações de Bardos

Com espírito livre e fala amistosa, os bardos se tornaram os principais veículos de informação no Mundo Conhecido. Tendo na Arte o seu maior poder, eles conseguem cativar pessoas facilmente, sendo muito bem recebidos na maior parte dos reinos. Sua habilidade de lidar com pessoas é tal que os bardos se fazem muito úteis na grande maioria dos acontecimentos, desde os mais corriqueiros aos mais estrondosos.

Algo que unifica todos os bardos é a Arte: todos eles precisam ter conhecimento de pelo menos uma expressão artística. A mais comum delas é a música, já que ela incita a dança (outra expressão artística) e é portátil, diferentemente da pintura e escultura. Esse também é o principal motivo pelos quais bardos são raros: o ensino da arte geralmente só é concedido às classes mais abastadas, como os grandes comerciantes e a nobreza.

Seu contato constante com as pessoas faz com que o Carisma seja o principal atributo dos bardos: é com que ele que se conquista a confiança, convence e entretém as pessoas e que possibilita a ampliação do seu conhecimento estético (da Arte). A Aura é seu segundo atributo mais importante, porque é ela quem permite uma intimidade maior com a Arte, que lhe concede seus poderes. Percepção vem logo em seguida, importante para o bardo na medida em que o permite observar detalhes nas pessoas e nas circunstâncias à sua volta. Após estes os mais importantes são Inteligência, Agilidade, Físico e Força, respectivamente.

Os bardos podem ser de três confrarias: a dos artistas, dos arautos e dos eruditos. Cada uma delas reflete a relação que o bardo tem com a Arte, que é sua fonte de poder e seu principal objeto de

estudo. A descrição de cada uma das confrarias virá adiante.

Para entrar em uma Confraria é necessário que o bardo tenha realizado algum feito que tenha contribuído para o desenvolvimento da arte (como uma bela composição ou escultura) ou para o enriquecimento da sociedade (recuperação de uma lenda antiga ou documento histórico) ou ainda para uma vitória diplomática (obter sucesso em uma negociação de paz), resumindo, é preciso que o bardo atraia a atenção de uma das confrarias de alguma maneira.

Artistas

Os artistas são aqueles que mais procuram manter um relacionamento íntimo com a Arte. Pintores, instrumentistas, cantores, circenses, dançarinos, escultores; todos eles, ao escolherem a Arte como campo de estudo, têm como principal objetivo o desenvolvimento da própria Arte, ou seja, a perseguição incansável pelo belo, que é transcendental como a alma, mas que se revela aos sentidos humanos, encantando e influenciando os sentimentos.

Eles estão sempre em busca de aperfeiçoar suas técnicas, viajando constantemente em busca de novas experiências que lhes dêem inspiração para que possam se aproximar cada vez mais da perfeição. Dentre todos os bardos, eles são os únicos que, efetivamente, têm uma preocupação puramente artística: são eles quem compõe o patrimônio artístico de um reino, como as obras monumentais, as canções correntes, os hinos patrióticos e etc.

Encarando como necessárias para o seu desenvolvimento, os artistas gostam de realizar apresentações para as pessoas, desde as mais comuns até as mais abastadas. São elas que permitirão saber o quão próximo da Arte está o artista.

Mas não só ele é beneficiado, as pessoas se encantam, se divertem, se sentem felizes com suas apresentações. Os artistas são peças fundamentais na vida das pessoas, especialmente as mais pobres, cujas vidas não oferecerem muitas oportunidades de diversão.

Por estes motivos eles são muito bem recebidos em praticamente todos os lugares por onde passam, tornando-se ótima companhia de aventuras. Apesar de outras pessoas se apresentarem como artistas (como os arautos ou simplesmente pessoas que têm algum conhecimento técnico em alguma arte) a diferença entre eles é nítida, embora não explicável. Enquanto outras pessoas, como os outros bardos, conseguem simplesmente entreter as pessoas, dando-lhes diversão, os artistas conseguem ir além, envolvendo os sentimentos e marcando a vida das pessoas. Estas, no entanto, não conseguem explicar essa diferença.

Os artistas, ao buscarem o belo, conseguem retirar da Arte a capacidade de influenciar os sentimentos das pessoas, retirando delas sua percepção da realidade inserindo-as em um outro universo criado pela Arte, podendo inspirar terror através de uma canção, evocar sentimentos através de um som ou mesmo fazer com que pessoas mergulhem dentro de uma pintura.

Arautos

Diferentemente dos artistas, românticos no seu estudo da Arte, os arautos não vêem a própria Arte como objetivo de seu estudo e sim as pessoas. A Arte é, para os arautos, o principal meio com qual se torna mais fácil influenciar as pessoas. Discursos bem feitos podem motivar soldados, uma música bem tocada pode fragilizar uma mulher, tornando-se mais fácil de seduzi-la, uma fala bem estruturada persuade mais facilmente.

Além disso, para ser um arauto é necessário compreender muito bem a forma de viver e pensar das pessoas, especialmente no mundo da nobreza, onde a intriga e a manipulação são muito mais presentes. Por conta disso, os arautos são incomuns e a grande maioria deles vem e trabalha junto à nobreza.

A principal função de um arauto é representar alguém. Mas como tal pessoa será representada varia muito. Por isso o arauto pode se apresentar de diversas formas: como mensageiro, levando informações, representando algum nobre ou instituição importante; como diplomata, também representando alguma entidade importante, mas tendo certo poder de decisão; como agentes jurídicos (advogado, promotor ou juiz) nos países aonde há tribunais organizados; como "relações públicas" de um cavaleiro ou nobre ou ainda como espião.

Como representantes, os arautos devem ser muito leais aos seus representados. Caso ele cometa traição, ainda que não seja morto, ele dificilmente conseguirá encontrar outra pessoa a quem representar. Claro que um arauto poderia viver sem representar ninguém; porém, isso seria extremamente prejudicial. Primeiro porque ele não terá mais como contar com uma força maior para sua argumentação (ele não poderá mais dizer que se ele for atacado, por exemplo, o Duque enviará tropas que irão destruir todo o feudo do Barão) e segundo, porque isso dificilmente lhe dará o status que servindo a alguém lhe daria.

Os arautos, dado o seu convívio com a nobreza, costumam ser vaidosos, procurando sempre obter cada vez mais fama. Por conta disso, ou até mesmo por uma extrema lealdade ao seu representado, ele pode acabar por se utilizar de meios inescrupulosos para conseguir seus objetivos, como difamar alguém através de um boato ou causar intrigas entre famílias. Esse com certeza é o caminho mais rápido para o sucesso, mas também o mais

arriscado. Caso seja descoberto, dificilmente seu representado irá apoiá-lo.

Dessa forma, os arautos são ao mesmo tempo bem e mal vistos pela nobreza. Bem pelo que eles podem fazer para melhor representar um nobre e mal pelo que eles podem fazer para melhor representar um inimigo desse primeiro nobre.

Entre os habitantes comuns, eles não costumam se apresentar como arautos e sim como artistas viajantes. Sendo assim, eles são tão bem recebidos pelas pessoas comuns como os artistas de fato.

Sua relação com a Arte permite que os arautos criem um canal de empatia com as pessoas, permitindo que eles detectem melhor suas intenções, sejam capazes de convencer melhor e até mesmo recobrar ânimos de soldados.

Eruditos

Diferentemente dos artistas, que estudam a Arte em prol dela mesma, e dos arautos, que a estudam para melhor influenciar as pessoas, os eruditos estudam a Arte como uma melhor forma de compreender a sociedade. Sendo os mais raros dentre os bardos, muitas vezes os eruditos são chamados de sábios pelas pessoas. Isso porque eles costumam ter conhecimento sobre as mais diversas áreas, encantando as pessoas comuns pelas suas vastas experiências.

Um erudito geralmente está quase sempre viajando, procurando conhecer novos lugares, novas pessoas, novas línguas e culturas. A Arte é um instrumento que permite a interação social, minimizando diferenças, tornando as pessoas mais próximas umas das outras, inclusive o próprio bardo, permitindo que ele consiga obter informações de forma mais natural possível.

Por seu vasto conhecimento e seu olhar crítico e atento aos eventos mais comuns que, certamente, outras pessoas ignorariam, eles se tornam importantíssimos, já que são eles a elite intelectual de Tagmar e produtores de mais de 80% de todos os livros existentes de temas cotidianos. Enquanto os magos escrevem livros muito voltados à sua própria utilização e de seu colégio, da mesma forma que os sacerdotes, os eruditos escrevem livros para a sociedade. São eles que registram as lendas, a história de um reino, a genealogia de uma família nobre, as diversas línguas e culturas, os mapas, as guerras, ou seja, praticamente toda a história, tanto política, como econômica, como cultural de um reino é registrada por esses bardos.

Apesar de pouco numerosos, já que a percepção de que esse tipo de conhecimento é relevante é muito restrita, além do que é necessário estar constantemente em viagens, grande parte perigosas, para que se possam obter tais conhecimentos, eles produzem muito conhecimento e, não raro, reis poderosos, mas cultos, os desejam por duas funções: a de registradores dos atos do

rei, de forma que eles se tornem imortalizados nos livros; e de conselheiros, já que seu vasto conhecimento, que percorre diversas áreas, é sempre muito útil para um rei perspicaz.

Entretanto, os eruditos só se fixam em um local quando já estão velhos, incapazes de prosseguir em viagens arriscadas. Enquanto não chega esse momento, eles costumam se associar a grupos de aventureiros e seus conhecimentos bem como sua arte podem ser aliados valiosos.

Os eruditos são muito bem recebidos por onde passam, sendo geralmente muito indagados sobre suas pesquisas. Além disso, seu contato com a arte, ao mesmo tempo em que estabelece um ponto de contato com as pessoas, permite que elas sejam entretidas.

O contato com a Arte do erudito permite que se estabeleça um ambiente harmonioso entre as pessoas, permitindo que ele consiga se inserir mais entre as pessoas, conseguindo reviver lendas, histórias bem como melhorando sua capacidade de leitura e absorção de conhecimento.

Listas de Magias

São apresentadas abaixo as tabelas das magias básicas de Bardos e das três Confrarias.

Magias comuns a todos os bardos			
Magia	Custo	Magia	Custo
Amizade	3	Distração	1
Empatia	1	Canção do Animo	2
Escrita	1	Lendas	1
Linguagem	2	Memorização	1
Modificar Espírito	2	Sedução	1
Silêncio	2	Ventrioloquismo	1

Artistas			
Magia	Custo	Magia	Custo
Aura Ameaçadora	2	Canção de Alento	2
Canção do Sono	3	Canção do Tormento	2
Fascínio	2	Malabarismo	1
Ruído	2	Tensão	2

Arautos			
Magia	Custo	Magia	Custo
Ausência	2	Boato	3
Contatos musicais	1	Detectar Intenção	2
Identificação	2	Leitura Labial	2
Manipular Confiança	2	Motivação	2

Eruditos			
Magia	Custo	Magia	Custo
Aura Emocional	2	Criptograma Místico	2
Conhecimento	2	Convivência	2
Leitura	1	Leitura de Hábitos	2
Lenda Viva	2	Perspicácia	3

2.8 Novo capítulo de Tesouros

Grandes desafios, grandes recompensas. É importante que toda aventura possua, além dos perigos mortais, criaturas estranhas e com bates perigosos, urna gratificação à sua altura esperando os bravos heróis, personagens dos jogadores.

Existem diversos modos de recompensá-los. A simples satisfação de completar a aventura (ou mesmo simplesmente sobreviver a ela) já é bem-vinda. A experiência ganha com suas ações também é bastante gratificante e avançar um estágio é um dos objetivos de todo jogador.

Aqui, porém, falaremos sobre algo diferente, aquilo que a todos atrai para situações perigosas. Algo que é tão importante nas lendas quanto os monstros e criaturas ameaçadoras: os tesouros, sejam eles monetários ou arca-nos,

A divisão acima procura diferenciar os itens valiosos pela riqueza material (como moedas, jóias, pedras preciosas, etc) dos objetos mágicos, material raro e valioso pelo poder que as traz ao seu possuidor.

Em ambos os casos, cabe ao Mestre de Jogo fazer com que a recompensa não seja nem excessiva nem muito escassa, mas sim na medida certa. Os itens a seguir procuram orientá-lo nesta direção.

Tesouros Monetários

A riqueza é sempre bem vinda e os aventureiros sempre a procuram com muito empenho. Para os heróis, grande parte de suas fortunas é gasta em preparativos para seus futuros épicos.

Os Guerreiros procuram ter os melhores equipamentos, as melhores armas, as armaduras mais fortes, os cavalos mais garbosos. Enfim, para estar em sua melhor forma é necessária uma pequena fortuna.

Os místicos gastam vultosas somas em muitas de suas magias, rituais milionários porém recompensadores.

Os Ladrões, então... a fortuna é o objetivo de suas vidas!

Você, corno Mestre de Jogo, tem a difícil tarefa de determinar a quantidade de moedas que irão aparecer em sua aventura. Para tal, você deve observar algumas coisas, como, a dificuldade da missão, os inimigos enfrentados e o tipo de lugar que percorreram se antes era uma cidade rica, ou um depósito de tesouros ou se o inimigo tinha hábitos de guardar coisas.

Para facilitar essa avaliação, o MJ pode usar a fórmula de duas M.O. vezes o a soma dos estágios dos personagens que participarão da missão. Esta fórmula serve para o MJ ter uma média do tesouro que deve colocar em suas aventuras. O valor obtido é para o grupo todo.

Tesouros Mágicos

Muito embora o dinheiro possa comprar as coisas boas deste mundo, os objetos mágicos estão além do seu alcance; eles são de um outro mundo - o mundo das lendas.

Estes itens milagrosos são o maior dos tesouros, podendo facilmente desequilibrar uma aventura ou campanha, ou mesmo tornar um personagem muito mais poderoso que os demais.

Colocando Objetos Mágicos nas Aventuras

Os objetos mágicos são de forma incontestável, itens de cobiça pelos jogadores. Mas eles não devem ser utilizados como premiação de uma campanha ou mesmo um motivador para que os personagens realizem uma missão. Devido a dois motivos básicos. Primeiramente por serem itens raros e não são encontrados a todo momento NÃO podendo ser comprados em nenhuma loja ou mercado. O segundo motivo é que objetos mágicos em excesso acabam desequilibrando uma campanha.

Não estamos dizendo com isso que esses objetos devam ser excluídos das campanhas, mas sim que o MJ deve saber quando coloca-los e quando não coloca-los, para que o equilíbrio da campanha permaneça.

Objetos mágicos não são feitos a toda hora. Sua criação é demorada e muito cara. Por isso, seus criadores quando o fazem, é porque eles têm um motivo e uma necessidade para criar tais objetos. Ninguém sai fazendo objetos mágicos para vender, pois ou eles sairiam muito caros e ninguém compraria, ou então não compensaria o gasto de materiais e tempo para sua criação.

Por isso quando são feitos, eles têm uma história, uma razão de terem sido criados e detalhes que serão discutidos a frente para que o MJ saiba como criar seus próprios objetos mágicos, ou que saiba qual e quando escolher os objetos para colocar em suas campanhas.

Cabe ao Mestre de Jogo controlar os objetos que apareçam em suas aventuras de modo que objetos muito poderosos, não apareçam para personagens muito fracos, para que não haja um desequilíbrio em sua campanha. Outro aspecto importante é que os objetos devem aparecer em lugares condizentes. Se o objeto estiver com um PDM (personagem do mestre) com certeza ele o usará contra o grupo num eventual combate. Caso ele esteja num covil de alguma criatura, arranje uma história apropriada de como o objeto foi parar lá. Coerência é um aspecto muito importante na colocação dos objetos mágicos.

Propósito do Objeto Mágico

Todo objeto mágico, tem um propósito pelo qual foi construído e uma origem. Essa descrição deve ser bem clara de forma que identifique o objetivo pelo qual o objeto foi criado, como é este objeto e os poderes que este objeto possui.

Nome dos Objetos Mágicos

Quando um objeto mágico é criado, ele recebe um nome de seu criador, ou daquele que o recebeu. Esse nome está relacionado normalmente com o poder do objeto (exemplo: anel de mutação, que ao ser usado, transforma a pessoa num animal específico). Ele pode também estar relacionado com o seu criador (exemplo: espada de Crezir, que foi feito pelo próprio deus e entregue a alguém). Ou pode estar relacionado com quem o usará (exemplo: capa do ladino – feita para dar bônus de furtar objetos a ladrões).

Origem dos Objetos Mágicos

A classificação quanto a origem pode ser muito importante em determinados casos. Por exemplo um objeto que tenha sido feito por um demonista, normalmente não poderá ser usado por sacerdotes, podendo até mesmo vir a trazer consequências ruins a este.

Um objeto mágico é de origem divina, quando este foi feito por um deus, ou com a ajuda deste. Normalmente esses objetos estarão de posse de sacerdotes muito importantes, ou perdidos em algum lugar. Esses objetos terão poderes relacionados com o próprio deus.

Origem Sagrada

Um objeto mágico é de origem sagrada, quando este foi feito por um sacerdote. Note que diferentemente do primeiro, este não teve a participação do deus, mas mesmo assim terá algum poder relacionado com o deus que o sacerdote serve. O sacerdote deve conhecer a magia que está colocando no objeto.

Origem Arcana

Um objeto mágico é de origem arcana, quando este foi feito por um mago. Importante lembrar que para o mago fazer o objeto mágico, assim como o sacerdote, ele deve conhecer a magia que está colocando no objeto.

Origem Profana

Um objeto mágico é de origem profana, quando este foi feito por um demonista. Em sua maioria têm efeitos destrutivos ou prejudiciais a quem os usa, ou é afetado por eles. O demonista, também deve conhecer a magia que está colocando no objeto.

Origem Demoníaca

Um objeto mágico é de origem demoníaca, quando este foi feito por um demônio. Esses objetos são muito raros e estarão de posse de um demonista poderoso ou mesmo um demônio, ou perdido em algum lugar.

Raridade dos Objetos Mágicos

Os objetos mágicos podem se enquadrar em três categorias, muito difícil, raro, e único. Essas categorias determinarão o quão difícil é encontrar um item deste tipo.

Muito difícil

Objetos muito difíceis de se achar, são objetos de relativa facilidade de criação se comparados com outros objetos mágicos. Mas mesmo assim eles demandam ainda bastante tempo e custo.

Nesta categoria se enquadram os pergaminhos mágicos e poções. São objetos que só podem ser usados uma única vez e depois ou são consumidos ou destruídos.

Podendo vir de qualquer origem, mas são comumente vindos de origem arcana. Eles são criados para realizar efeitos rápidos como lançar uma bola de fogo, ou abrir uma fechadura. Seus criadores costumam fazer para ajudar em missões perigosas.

Raros

Objetos raros de se achar, são objetos que não são visto a toda hora e quando criados têm um objetivo específico como ser utilizado por um rei, amaldiçoar um mago, fortalecer as bênçãos de um sacerdote ou qualquer outro motivo que se justifique tamanho trabalho de cria-los.

Difícilmente se verá algum objeto igual o com poder semelhante a este. Existem várias histórias de objetos como estes perdidos, ou enterrados, mas pouco se sabe o que é lenda e o que é verdade. Muitas histórias sobre o uso desses objetos ainda no segundo ciclo.

Únicos

Objetos únicos, como o próprio nome já diz, foram feitos apenas uma vez. Esses objetos costumam ser muito poderosos e de origem divina ou demoníaca. Não se sabe da criação de nenhum desses itens recentemente. Todos que se ouviram falar, foram criados no primeiro ou segundo ciclo. Algumas pouquíssimas pessoas contam já terem visto um desses objetos, mas não se sabe de ninguém que possua um deles.

Tipos de Objetos Mágicos (mais 'comuns')

Os criadores de objetos mágicos, utilizam os mais diversos tipos de objetos para colocarem seus encantos. Alguns objetos são mais fáceis de se colocar um encantamento que outros, fazendo com que tenham menos limitações e portanto se consiga colocar poderes maiores neles.

Para facilitar a criação dos objetos mágicos, eles são criados com pedras preciosas incrustadas neles, uma vez que elas têm uma facilidade por guardar os encantamentos. Estranhamente essas mesmas pedras preciosas sozinhas não conseguem reter o encantamento, elas precisam estar ligadas a um objeto qualquer. Eles são dependentes um do outro para funcionarem, se separados, perdem o poder.

Alguns objetos mágicos são feitos especialmente de forma que essas jóias fiquem em seu interior de forma que visualmente não consigam identificar que é um objeto mágico.

Armas

Normalmente uma arma terá poderes de bonificação a ataques (aumento na coluna de resolução) ou danos (aumento do dano). São muito comuns terem limitações quanto a alvos ou quem pode utilizar. São raros os casos em que se consegue também colocar uma mágica sobre esses itens.

Exemplo: Uma espada com dano +2 e ataque +3, o dano da arma será 22, 17, 12 e 7 respectivamente para 100%, 75%, 50% e 25%. Acrescido ainda do ajuste da força do personagem. Já sua coluna de ataque passará a ser $L0 = 6 (3+3)$, $M0 = 3 (0+3)$ e $P0 = 0 (-3 + 3)$. Sem esquecer do bônus de agilidade que ainda será somado.

Importante lembrar que mesmo que as armas não são materiais adequados para encantamentos, estes objetos mágicos podem ter encantamentos extras que lhe conferem outros tipos de magia, como por exemplo: *Uma espada pode ter além de bônus mágico ter a magia de raio elétrico 2.*

Armaduras, Elmos e Escudos

Uma armadura, elmo ou escudo mágico, costuma ter poderes de bonificação de defesa (aumento na defesa) ou aumento de sua resistência natural (aumento da absorção). São muito comuns terem limitações quanto a quem pode utilizar ou contra que tipo de dano. São raros os casos em que se consegue também colocar uma mágica que não seja de proteção sobre esses itens.

Estes objetos mágicos têm uma bênção dupla: não somente têm magias e poderes especiais como também se unem ao seu possuidor fazendo com que sua absorção (que sempre é maior que o normal) seja contada mesmo contra um golpe crítico.

As armaduras e escudos mágicos têm uma característica especial que é de se regenerarem ao longo do tempo, recuperando um ponto de sua absorção por hora.

Exemplo: Uma armadura de couro rígido com as mágicas defesa +2 e absorção +1, teria uma defesa $M+2 (0+2)$ e uma absorção de 7 ($6 + 1$). Note que além dessas mágicas, a armadura poderia ter também uma outra mágica como Piroproteção 1.

Anéis, Colar e Roupas

Aqui estão classificados qualquer tipo de objeto que seja utilizado sobre o corpo do personagem, como uma capa, uma bota, um bracelete, um colar, um anel, etc. Esses objetos mágicos, são mais fáceis de se encantar que uma arma ou armadura.

Todos esses objetos precisam de jóias preciosas incrustadas neles para que consigam reter o poder mágico.

Exemplo: Uma luva que dá um aumento de +2 no total da habilidade de trabalhos manuais.

Cetros e Cajados

Esses objetos conseguem ter uma ligação melhor com as jóias do que qualquer outro objeto, o que faz com que sejam muito utilizados para se criar os encantamentos.

Esse tipo de objeto mágico tem uma característica diferente dos demais objetos. Ele carrega dentro dele, uma certa quantidade de Karma que pode ser utilizado pelo mago para realizar as mágicas que estão guardadas nele. O operador não pode utilizar o seu próprio karma para usar as mágicas do cetro ou cajado. Se ela acabar, deve esperar ela ser recuperada. Veja mais a frente como o Karma do Objeto é recuperado.

Esses objetos quando encantados, funcionam como se o mago soubesse aquela magia no nível que está no objeto. *Exemplo: Um cetro com covardia 5 e 10 pontos de Karma, pode realizar 2 vezes a magia covardia 5, ou 2 vezes o nível 3 e mais 2 vezes o nível 2.*

Objetos Especiais

A lista de objetos mágicos não se restringe aos listados anteriormente. Eles podem ser de qualquer forma tipo ou tamanho. Tudo vai depender do que o MJ quer encantar.

Exemplos mais comuns desses objetos especiais, seriam portas, baús e chaves que são encantados para dificultar o acesso de estranhos.

Sócus Mágico

Esse tipo de objeto, tem grande valor para as profissões místicas (Rastreadores, Bardos, Sacerdotes e Magos), pois eles liberam energia (Karma) para que o personagem possa utilizar como se fossem seus próprios.

O número que acompanha o Fócus (+1, +2, +3,...) indica o número de pontos de Karma que o item possui. Estes pontos estão disponíveis ao possuidor do objeto para usá-los como se fossem seus próprios. O Karma do item, gasto pelo evocador, volta na razão de 1 ponto por hora (sendo usado ou não o objeto durante este tempo).

No entanto, para que o objeto venha a funcionar como um Fócus, deve haver um ritual de ligação entre o objeto e o seu dono. A ligação entre o místico e o Fócus mágico demora um dia, no qual um ritual de purificação interior forma o laço. Caso o místico já tenha um fócus, este perde sua ligação com o personagem.

OBS: Alguns cetros e cajados, além de terem poderes mágicos, podem ser também um fócus mágico.

Pergaminhos Mágicos e Poção

Estes objetos mágicos, são mais fáceis de serem feitos, mas nem por isso estão perto de serem itens fáceis de se achar.

Por seu uso ser limitado a uma utilização apenas, os criadores desses objetos costumam fazê-los em maior quantidade, uma vez que sua criação é muito mais rápida, levando de 3 a 10 dias a criação desses itens mais comuns.

- **Pergaminhos Mágicos:** Os pergaminhos mágicos, são pergaminhos onde o criador escreve um encantamento, utilizando a magia de forma que ao ser lido, será executado aquele poder descrito no pergaminho e o pergaminho se destruirá, virando pó.

Os pergaminhos para funcionarem, devem ser lidos em voz alta, corretamente do início ao fim e na língua que foi escrita. Caso um desses requisitos não seja atendido, simplesmente o pergaminho não funcionará. Note que mesmo que o pergaminho seja ativado de forma correta, não quer dizer que a mágica funcionará perfeitamente.

Ao ler um pergaminho, o evocador ainda precisa ser bem sucedido num teste de Resistência à Magia contra a nível do Efeito evocado. Caso falhe no teste, a magia não entrará em efeito.

- **Poção:** A poção é a forma mais encontrada e deve ser bebida para que tenha efeito. Caso a poção tenha algum efeito negativo aquele que foi o alvo da magia pode fazer um teste de Resistência à Magia.

Elixires

Os elixires, assim como os pergaminhos, só podem ser utilizados apenas uma vez e são bem mais raros que as poções, mas normalmente mais poderosos. Caso o elixir tenha algum efeito negativo aquele que usou pode fazer um teste de Resistência à Magia.

Os elixires podem ser encontrados de quatro formas: líquido, pó, ungüento ou pastilhas. A forma do elixir não afeta seu poder, mas apenas a utilização.

- **Pó ou Líquido:** O elixir tem duas formas de utilização. Ele deve ser engolido ou se especificado, deve ser jogado sobre o algo ou alguém.
- **Ungüento:** O ungüento é uma pasta que deve ser esfregada em algo ou alguém. Mas é importante lembrar que não adianta esfregar ele sobre qualquer parte. (Exemplo: Um ungüento que da a capacidade de falar em elfico, deve ser esfregado na boca. Se for esfregado sobre a barriga, não terá efeito algum). O que determina o local onde ele deve ser usado é o tipo de efeito que produzirá. Aí cabe o bom senso do MJ para decidir onde ele deve ser esfregado.
- **Pastilha:** As pastilhas para funcionarem, devem ser queimadas, então elas liberarão uma fumaça que ocupará uma área. O Efeito do elixir funcionará em quem estiver sobre o centro da área a critério do MJ. Ele pode ou não afetar mais de um alvo. A fumaça fica no ar por tempo. A área do efeito é determinada na descrição do própria pastilha.

Limitação de Uso dos Objetos Mágicos

Devido a dificuldade de se fazer um objeto mágico, muitos desses acabam sendo criados com certas limitações que serão mostradas a seguir. Essas limitações ajudam a equilibrar a campanha, uma vez que não serão todos que poderão utilizar ele, ou a toda hora. Essas condições também permitem que sejam criados objetos com poderes maiores sem desequilibrar a campanha.

Limitação de usuário

O objeto mágico que possui esta limitação, só poderá ser utilizado por um tipo de personagem, ou pessoas com determinado comportamento ou que conheçam determinada habilidade, religião ou qualquer outra situação ligada ao utilizador.

Exemplo: só pode ser utilizado por guerreiros, ou apenas por pessoas boas ou apenas quem saiba cavalgar.

Limitação de quantidade

O objeto mágico que possui esta limitação, estará sujeito a um limite de vezes que poderá ser utilizado num período. Esta limitação, não se aplica para cetros e cajados. Eles já são limitados pelo Karma.

Exemplos: *só pode ser utilizado duas vezes por dia, ou uma vez a cada semana ou após cinco utilizações o objeto se quebra.*

Gasto de Karma

Esta limitação serve apenas para cajados e cetros. Esses objetos mágicos, apesar de possuírem a magia, elas dependem de uso Karma que o próprio objeto mágico possui. A grande vantagem é que o utilizador pode dosar a quantidade de Karma podendo fazer poucas vezes os efeitos mais altos ou então varias vezes os efeitos mais baixos.

Exemplo: *um objeto que tenha 10 pontos de karma e a magia Raio Elétrico 6, pode exigir um gasto de 6 ponto de Karma para fazer uma vez a magia com efeito 6, sobrando 4 pontos que podem ser usados para chamar o efeito 4 ou então 2 vezes o efeito 2 ou 4 vezes o efeito 1 ou mesmo 2 pontos de Karma.*

Na hora de criar um item com esta limitação, o MJ deve colocar pontos de Karma equivalentes a limitação de quantidade.

Exemplo: Um objeto comum com a magia análise 4 seria limitado a duas vezes por dia. Já um cetro com essa mesma magia e que tivesse uma limitação equivalente, deveria ter 8 pontos de karma, de forma que ele gastasse todo o karma ao utilizar duas vezes o poder máximo da magia nele contido.

Todo o Karma do objeto mágico gasto, será recuperado da mesma forma que no Fôcus Mágico.

Efeito seletivo

O objeto mágico que possui esta limitação, só funcionará em determinadas condições ou com determinadas pessoas poderá funcionar de formas diferentes. Note que não é igual a limitação de usuário, ele simplesmente funcionará de forma diferente com pessoas de outra classe. Normalmente cajados e cetros não possuem essa limitação.

Exemplo: *só funciona de dia, ou só a noite, ou se usado por fiéis de Cambu, da bônus em comércio e para outros da redutores.*

Efeitos incômodos

O objeto pode ter um efeito que incomoda ou mesmo prejudicial o usuário enquanto o objeto está sendo usado ou enquanto o personagem o carregar. Causando algumas situações desagradáveis e que muitas vezes podem acabar sendo engraçadas. Muitos desses na verdade são

objetos amaldiçoados, e comumente impedem de seus possuidores se livrem deles.

Exemplo: *Um punhal para ser usado somente por ladinos que quando empunhada fica brilhando. Ou um colar que aumenta a força do guerreiro, mas enquanto usado, libera um cheiro de ovo podre.*

Os objetos mágicos não precisam e não devem ter apenas uma das limitações descritas acima. Aconselha-se ao MJ que coloque quantas forem precisas, para evitar que o objeto se torne demasiado poderoso.

Exemplo: um cetro que dispara bolas de fogo 3 pode estar limitado a disparar apenas duas vezes por dia e ainda gastar 3 pontos de karma toda vez que for utilizado.

Usando os Objetos Mágicos

Os poderes dos objetos mágicos podem ter o mesmo efeito de uma magia ou um efeito específico como aumentar colunas de resolução de uma habilidade, ou aumentar o sucesso de um teste ou mesmo um efeito que não requeira teste (exemplo mudar a cor do cabelo de quem usa o objeto).

Ativando o Poder do Objeto Mágico

Mas nem sempre basta ter o objeto mágico em mãos para poder utiliza-lo. Muitas vezes é preciso saber como utiliza-lo. Para tanto, é preciso saber como ativa-lo. Sua ativação pode ser feita pela pronuncia em voz alta de um palavra ou mesmo uma frase. Essas palavras devem ser ditas na língua de quem fez o objeto.

Para saber qual é essa frase de ativação, o mago deve conhecer o objeto, ou usar a magia Análise para descobrir. Existem uns poucos objetos mágicos, que a palavra de ativação pode estar escrita no próprio objeto, mas não é muito comum, devido ao fato de seus donos não quererem que qualquer um venha a usar o item que criaram.

Existe ainda a possibilidade de um objeto ser ativado por gestos feitos pelo seu usuário. Exemplo: *uma bota que aumenta a velocidade, só funcionaria após dar três pulos com ela.*

O criador do objeto que determinará a forma e o que precisa para ser ativado o objeto mágico, no momento de sua criação.

Importante lembrar que mesmo que o personagem saiba como ativa-lo, ele pode não funcionar se não puder usar por uma limitação do objeto. Exemplo: Um guerreiro pega uma espada que aumenta o dano contra mortos-vivos e sabe que para ativa-la, precisa gritar o nome do deus Cruine, mas não funcionará com ele, pois ela foi feita para ser utilizada apenas por sacerdotes de Cruine.

Magia em Itens

Objetos mágicos de todos os tipos (armas, poções, escudos, etc) possuem encantos incrustados para o uso de seu possuidor.

Nas descrições estão indicadas estas magias e o(s) efeito(s) e número de vezes por dia (Exemplo: Piroproteção 5, uma vez por dia; Invisibilidade 7, 3 vezes por dia, etc).

O nome indica qual ou quais magias estão presentes no item. O número diz que efeito exato pode ser usado. Se um item indica Medo 5, não é possível se usar Medo 1, Medo 6, Medo 10 ou qualquer outro efeito, apenas o indicado. Isto só não se aplica a Cetros e Cajados que não possuem esta limitação, podendo então ser evocados qualquer efeito igual ou menor que o indicado.

O número de vezes por dia é auto-explicativo. Caso este não esteja indicado (como no caso dos cetros, cajados e poções) o próprio texto se encarrega de explicar seus limites: os cetros e cajados têm um número fixo Karma para ser usado.

O nível do evocador no feitiço é igual ao efeito indicado. "Sono 5, uma vez por dia" é como uma magia feita por alguém com nível 5 no encanto e que gastou 5 pontos de Karma.

Todos os efeitos agem conforme descrito na magia, incluindo alcance e duração (a não ser que a descrição do item indique especificamente uma mudança). O tempo de evocação é o mesmo da magia, embora a evocação não possa ser interrompida (ou seja, no final da rodada a magia sempre acontece).

É considerado uma ação "chamar" o poder de itens, não se podendo agir novamente. Exemplo: *um Guerreiro tem uma espada com o encanto Curas Físicas 4, duas vezes por dia. Caso queira usar a magia Curas Físicas 4 da espada, ele deve "chamar" o poder e, por isto, não pode atacar nesta mesma rodada.*

Objetos Mágicos com poderes contínuos

Alguns objetos têm um efeito contínuo e não pararão enquanto o dono deste não parar de usá-lo. Estes objetos mágicos não precisam de nenhum tipo de ativação, basta serem utilizados.

Exemplo: Uma capa que da invisibilidade enquanto estiver vestida, não precisará de nenhuma palavra ou gesto para ativá-la, bastando apenas vesti-la.

Sucessos e Falhas dos Objetos Mágicos

Após ativado, muitos objetos mágicos dispararão uma magia, como bola de fogo, detecção de magia etc... Neste momento, o evocador do objeto deve fazer os testes como se estivesse lançando uma mágica daquele nível que está no objeto. Se for uma magia de dano o ataque é feito normalmente. Se for uma magia que exige do oponente Resistência à Magia, este deverá fazer.

Alguns poderes não precisarão de testes. Estes objetos constarão na sua descrição ou então na própria descrição da Magia, tais como as magias Bênção, Curas Espirituais, Abrigo...

2.9 Caracterização dos Personagens

Algumas vezes certos jogadores, mesmo querendo fazer um personagem de um determinado tipo, tem a sensação de que ele irá, no fim das contas, ficar muito semelhante a qualquer outro da mesma profissão. Eles sentem que qualquer guerreiro fica, depois de um certo ponto, muito parecido com os outros guerreiros de estágio aproximadamente igual, por exemplo.

As regras de Caracterização dos Personagens têm como objetivo permitir que os jogadores tenham uma maneira adicional de diferenciar os seus personagens. Por isso mesmo as Caracterizações aqui descritas raramente tem influência no combate, habilidades e magia. Isso porque a idéia é criar personagens mais individualizados, não simplesmente mais poderosos.

Assim como em todo o sistema Tagmar, o Mestre tem toda a liberdade para modificar o sistema para adaptá-lo às necessidades de sua campanha.

Adquirindo Caracterizações Positivas e Negativas

As caracterizações são adquiridas em dois momentos: Na criação do Personagem e durante a passagem de Estágio. Note que algumas Caracterizações só podem ser adquiridas na criação, enquanto outras podem ser adquiridas tanto na criação como durante a passagem de Estágio.

Na criação o personagem recebe 4 Pontos de Caracterização para serem gastos com qualquer das Caracterizações disponíveis. A cada 3 passagens de Estágio ele recebe mais 1 ponto.

Existem dois tipos de Caracterização:

- **Caracterização Positiva:** são caracterizações que de alguma forma trazem uma vantagem com maior verossimilhança ao personagem na ambientação. São adquiridas gastando os Pontos de Caracterização.
- **Caracterização Negativa:** são caracterizações que de alguma forma trazem uma desvantagem com maior verossimilhança ao personagem na ambientação. Caso um personagem deseje ter uma Caracterização Negativa invés de "pagar" ele receberá Pontos de Caracterização, mas ele só pode adquirir

uma Caracterização Negativa a cada duas passagens de estágio. Outro detalhe é que ao adquirir uma Caracterização Negativa o personagem não receberá imediatamente os pontos. O MJ só concederá os pontos após a primeira ocorrência de uma consequência relativa à Caracterização Negativa adquirida. Exemplo: *um personagem ao passar para o estágio 4 decide adquirir a Caracterização Negativa "Azar". Enquanto ele não passar por uma situação que este "Azar" ocorra, ele não ganhará os pontos.*

É possível se acumular os pontos sejam eles da criação, passagem de estágio ou ao adquirir uma Caracterização Negativa. Mas o jogador deve lembrar que há Caracterizações que só podem ser obtidas na criação do personagem. A decisão de acumular é de escolha exclusiva do jogador.

Há casos que uma caracterização negativa acaba sendo sempre "esquecida" pelo jogador ou então ela é cancelada por alguma coisa, neste caso o Mestre deve retirar os pontos que foram ganhos. Caso o jogador não tenha pontos, eles serão acumulados negativamente para serem descontados na próxima passagem de estágio que o personagem ganhar pontos.

Caracterizações Negativas que de alguma forma deixem de influenciar a vida o personagem, fazem que o personagem perca os pontos recebidos. O mestre deve ficar atento a este detalhe. Caracterizações positivas que venham de alguma forma sejam canceladas ou perdidas, não dão direito a receber os pontos de volta.

Outro ponto importante é que o Mestre deve exigir que caracterizações adquiridas ao se passar num Estágio devam ser coerentes com o personagem e é de bom praxe se exigir que uma aventura ou uma boa explicação de forma a deixar o personagem mais autêntico. Caso o jogador solicite uma caracterização que seja incoerente com o histórico do personagem o Mestre deve negar ela. Um exemplo disto é um a caracterização Fama, que não pode ser dada a um personagem que tenha feito atos que na verdade lhe dariam uma má fama.

Caracterizações de Criação

Seguem-se as descrições das Caracterizações que só podem ser obtidas na criação do Personagem. Todas as Caracterizações Negativas seguem a regra descrita no item anterior, por isto os pontos recebidos não poderão ser usados para comprar nenhuma das Caracterizações de Criação Positiva, pois estes pontos só serão recebidos após a primeira ocorrência de uma consequência relativa à Caracterização Negativa adquirida.

Baixa estatura (-2)

O personagem é baixo, por isto só pode usar armas abaixo da estatura da sua raça. Anões têm que

empunhar armas como Pequeninos, Elfos têm que empunhar armas como Anões e Humanos têm que empunhar armas como Elfos. Pequeninos não podem adquirir esta caracterização. Caso o personagem pegue esta caracterização e ele não cause nenhum transtorno como no caso de magos, e ladinos, o Mestre não deve dar nenhum ponto.

Beleza (1)

A beleza do personagem atrai a atenção de membros de sexo oposto e o destaca em meio a grupos de ambos os sexos.

Quem possui esta caracterização ao fazer uma interação com um personagem do sexo oposto terá uma reação inicial positiva. Note que o fato de ser bonito não implica em ser sedutor ou carismático. A beleza poderá no máximo facilitar o primeiro contato, mas após isto será necessário o uso normal das habilidades. De nada adianta ser belo, se for uma pessoa antipática ou grosseira.

A beleza pode às vezes atrapalhar, pois o personagem sempre chama a atenção.

Classe Social (-2 a 4)

A classe social de um personagem pode ser uma Caracterização Positiva ou Negativa. Desta forma o personagem pode escolher a classe social invés de iniciar como Livre. Note que as classes ex-escravo, ex-servo na verdade **dão** pontos para o personagem pois são Caracterizações Negativas. Um aspecto importante é que a classe social representa o berço de nascença e considera-se que o personagem tem os pais nesta classe. Desta forma, filhos de nobre não possuem o título (pertence aos pais). Para as classes Comerciantes e Artífice implica em que não tenha participação dos negócios, apenas que é herdeiro (não necessariamente o primogênito)

OBS: Só é permitido escolher uma classe social.

Ex-Servo (-1)

O personagem é um ex-servo, sempre tendo dificuldade de dialogar com nobres. Sua antiga posição é facilmente reconhecida e uma interação com pessoas das classes sociais mais abastadas tenderá a ter uma reação negativa.

Ex-Escravo (-2)

O personagem é um ex-escravo. Sua antiga posição é reconhecida por sinais claros (tatuagens, marcas) e as pessoas de um modo em geral tendem a confiar pouco na palavra de um ex-escravo.

Pequeno Comerciante (1)

O personagem é um filho (a) de pequeno comerciante. Toda vez que for ter interação com um comerciante ou um artífice esta tenderá a ser positiva. Uma interação com um grande

comerciante ou nobre normalmente será tratada com frieza.

Artífice (1)

O personagem é filho (a) de um artífice. Toda vez que for ter interação com um comerciante ou um artífice esta tenderá a ser positiva. Uma interação com um grande comerciante ou nobre normalmente será tratada com frieza.

Grande Comerciante (2)

O personagem vem de uma família de grandes comerciantes. Sua posição é bem recebida por todos com exceção dos nobres que tratarão com certa frieza.

Baixa Nobreza (3)

O personagem é um membro da baixa nobreza (filho (a) de um pequeno nobre). Sua posição faz que tenha uma grande receptividade por todos e uma razoável receptividade pela alta nobreza.

Alta Nobreza (4)

O personagem é um membro da alta nobreza (filho (a) de um grande nobre). Todos os recebem muito bem gerando um certo temor nas pessoas menos abastadas. Seu título é reconhecido inclusive fora das fronteiras de seu reino.

Grande estatura (3)

O personagem é alto, por isto pode usar armas acima da estatura da sua raça. Pequenininos podem empunhar armas como Anões, Anões podem empunhar armas como Elfos, e Elfos podem empunhar armas como Humanos e Humanos podem empunhar com uma mão algumas armas que normalmente só poderiam ser empunhadas com duas mãos:

- Cajado
- Mangual
- Machado de guerra
- Montante

Mas ter grande estatura tem seu lado negativo, pois o personagem normalmente chama a atenção e fica mais difícil se passar despercebido. Outro aspecto é que Anões e Elfos altos são constantemente discriminados por seus páreos por estes acharem que são mestiços.

Imunidade a Venenos (1 a 3)

O personagem nasceu imune a venenos:

Imunidade pequena (1): imune a venenos do tipo I. Venenos Tipo II, III, IV ou V agem normalmente.

Imunidade média (2): imune a venenos do tipo II. Venenos Tipo III, IV ou V agem normalmente.

Imunidade grande (3): imune a venenos do tipo III. Venenos Tipo IV ou V agem normalmente.

Mestre Famoso (2)

O personagem teve como mestre uma pessoa muito famosa que é conhecida e considerada importante ou foi um antigo herói cuja reputação e nobreza são admiradas. Note que você não é reconhecido por seus feitos, mas sim por ter sido discípulo de alguém famoso. É necessário que o jogador especifique e escreva na ficha do personagem quem foi seu mestre e porque ele é famoso. O MJ deve aprovar o texto. Exageros não deverão ser permitidos.

A vantagem desta caracterização é que aqueles que conhecem ou já tenham ouvido falar de seu mestre, e consideram seus feitos importantes tratarão o personagem da melhor forma possível, podendo inclusive conceder pequenos favores. É claro que a fama não atravessa um continente inteiro, por isto quanto mais longe do lugar de morada de seu mestre, menor a chance de ser conhecido.

Esta caracterização também tem seu lado ruim: será esperado do personagem que ele aja de acordo com a reputação de seu mestre e deixar de fazê-lo pode ofender o mesmo. Outro problema é que seu mestre pode ter inimigos e neste caso estes sempre terão uma reação negativa com o personagem.

Reputação (2)

Seu personagem teve no passado um papel importante e foi reconhecido como um herói. Mas isto já faz algum tempo. É necessário que o jogador especifique e escreva na ficha do personagem quais foram os seus feitos. O mestre deve aprovar o texto. Exageros não deverão ser permitidos.

A vantagem desta caracterização é que aqueles que já tenham ouvido falar de você, e consideram seus feitos importantes tratarão o da melhor forma possível, podendo inclusive conceder pequenos favores. É claro que a fama não atravessa um continente inteiro, por isto quanto mais longe do lugar de seus feitos menor a chance de ser conhecido.

Esta caracterização também tem seu lado ruim: será esperado do personagem que ele aja de acordo com sua própria reputação e ao agir contra, sua reputação poderá ser manchada. Outro problema é que seus feitos podem não ter agradado a algumas pessoas, neste caso estes sempre terão uma reação negativa.

OBS: esta caracterização só é permitida para personagens que novos que tenham sido criados acima do estágio 1.

Tradição Familiar (2)

O personagem vem de uma família com uma grande tradição em alguma área. Ele pode vir de uma família de exploradores ou de uma nobre linhagem de cavaleiros. É necessário que o jogador especifique e escreva na ficha do personagem qual é o aspecto de grande tradição da família. O mestre deve aprovar o texto. Exageros não deverão ser permitidos.

Pessoas relacionadas ou interessadas na linha de atuação da família do personagem irão reconhecer a ascendência do mesmo e tratá-lo de acordo. Caso a tradição da família seja de interesse da pessoa ele agirá de forma muito mais amigável que o normal.

Para refletir isso, considere que qualquer pessoa relacionada irá ter uma reação amigável em reação em relação ao personagem. Mas após isto será necessário o uso normal das habilidades. De nada adianta ser de uma família de grande tradição se for uma pessoa antipática ou grosseira.

Esta caracterização também tem seu lado ruim: será esperado do personagem que ele aja de acordo com a reputação de sua família e deixar de fazê-lo pode ferir a mesma. Outro problema é que uma família pode ter inimigos que neste caso terão uma reação negativa.

Caracterizações Positivas

Aliado (3)

O personagem tem como aliado um personagem controlado pelo mestre do jogo. Este aliado irá ocasionalmente (ou seja, quando isso não for atrapalhar a vida do Mestre) ajudar o personagem a se livrar de enrascadas.

O aliado é um personagem controlado pelo MJ e é criado usando-se as regras de criação de personagem ou apanhando-se um dos arquétipos. Ele começa como estágio 1, mas ganha experiência normalmente quando participa de aventuras. Caso ele não esteja presente em alguma aventura, fica a cargo do Mestre evoluir ou não o personagem.

Note que o personagem é um aliado, não um empregado ou um seguidor. Ele tem idéias e motivações próprias e não se sujeitarão a insultos ou humilhações. Se um personagem abusar ou for insultuoso com seu aliado (critério do Mestre do Jogo), este poderá ir embora temporariamente ou até para sempre (o personagem **perde** o aliado).

Da mesma forma que o aliado oferece ajuda quando necessário, ele também espera ser ajudado quando precisar. O Mestre deve se sentir livre para criar situações ou mesmo aventuras onde o personagem deva ajudar o seu aliado.

Recusar ajuda nessas horas é um insulto muito grave e o personagem irá certamente perder o aliado se não tiver uma razão muito boa (do ponto

de vista do aliado) para isso. Mesmo assim o aliado irá provavelmente ficar ressentido por um bom tempo.

Aspecto Inofensivo (1)

O personagem aparenta ser uma pessoa inofensiva, e os oponentes que não o conheçam menosprezam ou acreditam que o ele não representa uma ameaça. O personagem vence automaticamente uma iniciativa se explicitamente avisar antes do combate que tentará surpreender os oponentes usando este ardil.

É claro só é possível se passar por inofensivo se o personagem não aparentar o contrário... um guerreiro todo armadurado e segurando um montante, com certeza não pode usar esta caracterização. Aqueles que forem pela aparência inofensiva nunca mais cairão neste ardil.

Bom Senso (2)

O bom senso é uma vantagem destinada principalmente a jogadores principiantes. Sempre que o Mestre do Jogo sentir que o personagem está tomando um curso de ação inconveniente, em desacordo com o seu personagem ou completamente estúpido o Mestre deve advertir sutilmente o jogador.

Essa caracterização não é nenhum tipo de oráculo ou um antídoto para todos os problemas. Quando houver necessidade o Mestre pode pedir um rolamento de **Intelecto** (normal), caso o jogador passe no teste, a advertência pode ser algo mais que sutil. Se o jogador resolver persistir no curso de ação... bem, o personagem é dele.

Bravura (2)

O personagem não se assusta com facilidade, por isto uma vez por sessão quando falhar no teste Resistência contra magias (ou efeitos naturais de criaturas) que causem medo, este pode então solicitar ao MJ um teste extra.

Em contra partida, o jogador tem que interpretar como sendo um personagem corajoso, caso contrário o MJ pode cancelar os benefícios desta caracterização.

Conhecimento (1 a 5)

O personagem possui algum tipo de conhecimento mundano especial. Este pode ser conhecer uma região, uma cidade, a história de um local, etc.

O Mestre do Jogo determina exatamente o que o personagem sabe sobre o tema. Em casos onde ele esteja em dúvida ele pode determinar um rolamento de **Intelecto** do personagem. A dificuldade é determinada pela obscuridade do fato, local ou pessoa. Fatos conhecidos devem ter dificuldade rotineira ou fácil. Aqueles pouco conhecidos, média e assim por diante.

O preço desta caracterização é determinado por quão abrangente e profundo é o conhecimento do personagem, conforme mostrado abaixo.

A abrangência do conhecimento determina o preço da caracterização e a profundidade do mesmo modifica o mesmo. Assim, se um personagem deseja conhecer os países ao norte do lago denégrio (área regional 2 pontos) em detalhes (2 pontos) ele deve pagar 4 pontos.

Os tipos de conhecimento são essencialmente diferentes, mas se sobrepõem até um certo ponto.

O conhecimento de cidades implica que o personagem conhece não só as ruas, praças, etc. como também quem são as pessoas e instituições importantes, os melhores locais para se comer e pode ter vários conhecidos no local. O personagem irá conhecer alguns fatos sobre a região em volta da cidade, mas esse conhecimento não será muito detalhado.

O conhecimento de regiões é essencialmente um conhecimento geográfico do local: o personagem conhece os rios, lagos, caminhos, etc. do local. Ele também irá saber os fatos mais relevantes sobre a sociedade local (quem é o conde, se existe ou não escravidão, as lendas mais importantes, etc.), mas não saberá detalhes.

O conhecimento de história e folclore é um conhecimento do passado. O personagem sabe os fatos que ocorreram no local e as lendas e crenças da região. Ele também saberá um pouco da geografia local e os fatos atuais mais importante, mas sem saber detalhes ou fatos obscuros.

OBS: É necessário que o jogador especifique e escreva na ficha do personagem seus conhecimentos. O mestre deve aprovar o texto. Exageros não deverão ser permitidos.

Área de Abrangência

Local (1): Cidade pequena (até 500 habitantes), região de cerca de 300 km² (um círculo com 10 km de raio), História e folclore locais (país).

Regional (2): Cidade de médio porte (até 3000 habitantes) e região circundante, História e folclore regionais (de um conjunto de 3 a 5 países vizinhos).

Continental (3): Cidade grande (mais de 3000 habitantes) e o país onde ela se situa, conjunto de 3 a 5 países vizinhos, História e folclore do mundo conhecido.

Profundidade

Superficial (+0): O personagem conhece o assunto, sabendo todos os fatos que não sejam obscuro ou secretos de alguma forma. Detalhes freqüentemente escapam ao conhecimento do personagem.

Detalhado (+1): O personagem possui um conhecimento extenso sobre o assunto, mas detalhes obscuros ainda podem lhe escapar.

Profundo (+2): O personagem é um poço de conhecimento sobre o assunto, sendo um dos maiores especialistas conhecidos no mesmo. Ocasionalmente ele poderá ser procurado por causa de seu conhecimento.

Contatos (1 a 5)

O personagem, através de sua família ou durante a sua infância, tem contatos que podem ser bastante úteis.

Esses contatos devem ser de algum tipo específico: podem ser na nobreza, em comércio ou até com criminosos. Além disso, o jogador pode ter contatos apenas em uma determinada área, como um país ou diversas cidades importantes do mundo.

Quando o personagem estiver em um local apropriado, ele pode tentar obter informações, ajuda ou mesmo favores a partir de seus contatos.

O Mestre de jogo poderá aumentar o custo desta caracterização em 1 ou 2 pontos de acordo com quão útil for personagem.

É necessário que o jogador especifique e escreva na ficha do personagem seus contatos. O mestre deve aprovar o texto. Exageros não deverão ser permitidos.

Contatos Comerciais (1)

O personagem, através de sua família, tem conhecimento de pessoas envolvidas com comércio em um determinado local ou, alternativamente, em várias grandes cidades espalhadas pelo mundo.

Os contatos estarão bem dispostos com relação ao personagem (reação amistosa). Note que os contatos são comerciantes comuns, sem meios ou índole para ajudar o personagem em missões arriscadas ou ilegais.

O contato irá conhecer o local onde vive e ter acesso aos rumores que correm nas ruas, mas não terá condições de obter informações secretas ou de colocar os personagens em contato com pessoas importantes na cidade.

Contatos Criminosos (2)

O personagem é conhecido entre os assaltantes, mendigos, contrabandistas, salteadores e outros marginais de uma grande cidade e da região em volta.

Nesta região ele pode contatar todo o tipo de criminosos com muito mais facilidade. Além disso, o personagem irá saber "quem é quem" e ter acesso a esconderijos, mercadoria contrabandeada, informações, etc. (mediante pagamento, é claro).

Note que não existe honra entre criminosos e um contato pode trair o personagem sem aviso caso isso se torne vantajoso e razoavelmente seguro.

Contatos na Nobreza (3)

O personagem tem, através de sua família, contatos na nobreza de uma região. A região é do tamanho de um ducado ou condado. Bons exemplos são o Ducado de Azanti e a região de A Fronteira.

Ele pode esperar receber acolhida, ser bem tratado e obter a atenção dos nobres desta região. Os contatos podem até mesmo fazer favores ao personagem, desde que esses não impliquem em risco para os nobres ou suas famílias e que o personagem se disponha a retribuir o favor mais tarde.

Deus Patrono (3)

O personagem é benquisto por algum deus ou deusa. Sacerdotes do deus irão instintivamente perceber o personagem como um aliado. Uma vez por aventura o personagem pode receber uma graça do deus a critério do MJ. Esta sempre será uma coisa simples mas que de alguma forma irá ajudar o personagem quando este estiver em uma situação difícil. Note que o não adianta o personagem orar por ajuda ao deus, o MJ é que determinará quando, o que e de que forma a ajuda ocorrerá.

Note que o fato de os Sacerdotes já serem por natureza agraciados pelo deus, não quer dizer quer este o tenha escolhido como um bem quisto. Ter um deus patrono indica que ele o considera uma pessoa especial. Por este motivo o personagem deve respeitar homenagear e viver pelos preceitos do deus muito mais que um sacerdote deveria, senão perde os benefícios desta caracterização até ser perdoado pelo(a) deus(a). Isso pode requerer uma missão, à critério do MJ.

Sama (1 a 4)

A qualquer momento um personagem pode ficar famoso e passar a ser reconhecido por algum grande feito ou mesmo por algo que não fez. Para isto basta que os Bardos passem a contar os seus grandes feitos. A fama de um personagem pode ser apenas em uma região ou conhecida amplamente. O valor desta caracterização depende de quão grandioso for o feito e quão espalhada ela está. Ao adquirir esta caracterização o personagem passará a ser bem quisto nos lugares que sua fama for conhecida.

Reputação de justo, bondoso, inteligente, astuto: 1

Reputação de herói, justiceiro, defensor: 2

Reputação local: 0 ponto

Reputação amplamente conhecida: +1 ponto

É necessário que o jogador especifique e escreva na ficha do personagem o motivo de sua fama. Caso o personagem não tenha feito algo digno de fama, esta caracterização custará um ponto extra. Mas esta caracterização tem seu lado negativo: será esperado do personagem aja de acordo com sua fama e ao agir contra, sua fama poderá ser manchada.

Expansão de Karma (3)

O personagem possui conhecimentos arcanos que o permite converter EF em Karma a uma razão de 2 pontos de EF para 1 ponto de Karma. A EF perdida só é recuperada normalmente (não magicamente) e não é possível se levar a EF para abaixo de 0. Além da perda de EF, a cada uso o personagem deve fazer um teste de Resistência Física contra uma força de ataque equivalente ao seu próprio nível. Caso falhe irá ficar atordoado por 3 rodadas.

Gratidão (1 a 3)

O personagem prestou um grande favor ou até mesmo salvou a vida de alguém, e este tem uma dívida de gratidão com o personagem. Esta pessoa não necessariamente é alguém importante e cabe ao MJ determinar quem ela é.

A pessoa sempre estará disposta a ajudar em tudo que for possível de acordo com a dívida que este tem com o personagem:

Dívida de Reconhecimento (1): o personagem prestou um importante favor e a pessoa reconhece este grande feito, estando sempre disposta a ajudar no que for possível desde que não inclua dinheiro ou qualquer coisa contra a índole da pessoa.

Dívida de Honra (2): o personagem salvou a honra da pessoa e esta estará sempre disposta a ajudar no que for possível desde que não inclua dinheiro, mas poderá até mesmo estar indo contra a índole da pessoa.

Dívida de Vida (3): o personagem salvou a vida da pessoa ou de um ente querido. Este estará disposto a fazer qualquer coisa para ajudar o personagem.

Note que dependendo de como o personagem interagir, se ele abusar da boa vontade, a pessoa poderá achar que sua dívida foi paga e esta caracterização perderá o efeito.

Habilidade Especial (2)

O personagem, por algum motivo, teve acesso a uma habilidade ou magia que não é conhecida pela maioria dos habitantes de Tagmar.

O jogador poderá escolher uma habilidade restrita, uma magia perdida ou arcana que o personagem pode aprender sem ter de passar pelas restrições normais de aprendizado.

O jogador sempre deve criar uma história que justifique essa caracterização. Além disso, o Mestre pode inventar aventuras relacionadas a essa caracterização. Se o personagem aprendeu combate com duas armas com um guerreiro da região, este poderá um dia cobrar o favor, pedindo ajuda para resolver algum problema mais sério. Outro exemplo é que se o personagem encontrou manuscritos enquanto ele investigava ruínas perto de sua casa podem despertar a cobiça de místicos inescrupulosos. Note que se for uma magia, ela tem que ser compatível com a profissão do personagem.

Caso se trate de uma habilidade restrita, o personagem poderá comprar o primeiro nível na mesma sem ter de encontrar quem o ensine. As técnicas de Combate restritas as academias não podem ser aprendidas com esta caracterização.

Se tratar de uma magia perdida ou arcana, o personagem tem acesso a alguns manuscritos que permitem que ele aprenda até 4 níveis no encanto. Ou seja, se for um encanto, o místico poderá aprender apenas os efeitos de 1 a 4 (se for uma magia perdida) ou 11 a 14 (se for arcana). Note que esta caracterização não dá ao personagem o conhecimento da magia, mas apenas a possibilidade de adquirir esse conhecimento.

Os pontos para compra de habilidades e magia devem ser gastos normalmente e, no caso das magias arcanas, as restrições quanto a estágios e pré-requisitos devem ser respeitadas.

Herança (1 a 5)

O personagem recebeu um presente ou uma herança de algum amigo ou parente. Por exemplo, quando o personagem vai começar a sua vida de aventuras o seu pai lhe dá de presente o montante que ganhou durante a guerra, por salvar o barão.

O objeto sempre deve ter algum tipo de valor sentimental para o personagem. Afinal, ele é um presente ou uma herança, não algo que se comprou na esquina.

Por isso mesmo a pessoa que deu (ou legou) o item ficará, no mínimo, bastante aborrecida caso o personagem resolva vender o item. No caso de uma herança comum isso pode não importar muito, mas em um mundo de fantasia nunca se sabe. A herança pode ser qualquer objeto (não mágico) ou propriedade de acordo com a faixa escolhida. A herança é determinada em conjunto entre o jogador e o MJ.

Herança mínima (1): até 1 M.O.

Herança pequena (2): até 3 M.O.

Herança média (3): até 6 M.O.

Herança grande (4): até 10 M.O.

Herança enorme (5): até 14 M.O.

Herança Mágica (4 ou 6)

O personagem recebeu como um presente ou uma herança um objeto mágico. O objeto sempre terá algum significado sentimental para o personagem, embora esse possa variar. Poderia ser a espada herdada do pai ou um cajado dado de presente quando o personagem completou o aprendizado como mago. Por isso mesmo, caso o personagem resolva vender o objeto, ele deixará quem deu o presente muito irritado, no mínimo (além de se marcar como um indivíduo vil, desprezível e pusilânime).

Essa caracterização se divide em 2 tipos, de acordo com o poder do item mágico (e o custo da caracterização, é claro).

O primeiro tipo custa 4 pontos: O jogador escolhe a forma do objeto (uma espada, um escudo, um anel, etc.) e o mestre escolhe o poder do item que deverá ser pequeno.

O segundo tipo custa 6 pontos: O jogador escolhe a forma do objeto (uma espada, um escudo, um anel, etc.) e o mestre escolhe o poder do item que será médio ou poderá ter dois poderes pequenos.

O mestre deve escolher um poder para o item que reflita a história do personagem. Note que, enquanto o mestre tem a última palavra sobre qual o poder do item, nada impede que ele aceite sugestões razoáveis do jogador.

Mentor (5)

O personagem é pupilo de um grande mestre nas artes de sua profissão. Se ele for um mago, seu mentor será um feiticeiro poderoso. Se for um guerreiro, este será um veterano de muitas batalhas. O personagem sempre deve tratar seu mentor com respeito (não necessariamente com formalidade ou adulação).

O mentor sempre estará disponível para aconselhar e guiar o personagem, mas não irá com ele em aventuras ou o protegerá, a não ser, talvez, dentro de sua própria casa (ou castelo, ou torre, ou caverna, ou o que quer que seja). Da mesma forma o mentor não irá dar ao personagem presentes ou dinheiro - ele é um mentor, não um banco.

Aqueles que se aproveitarem de seu mentor - o procurarem apenas para aprender novas habilidades, ficarem pedindo presentes ou vantagens a toda hora, etc. podem perder os benefícios desta caracterização para sempre (à critério do Mestre do Jogo).

Ocasionalmente (ou seja, quando o Mestre do Jogo quiser) o mentor pode pedir um favor ao seu aluno. É de bom tom atender esses pedidos sempre que possível, sob pena de perder a caracterização, como dito acima.

O mentor será de, no mínimo, estágio 12 e terá até 5 conhecimentos especiais que poderá transmitir ao seu aluno quando este tiver condições de aprender - quando este passar de estágio e, no caso das

magias arcanas, tiver estágio suficiente e souber os pré-requisitos (e procurar o mentor para aprender, é claro).

Os conhecimentos especiais que um mentor irá possuir irão depender de sua profissão e história pessoal. Assim, um mago elementalista poderia conhecer algumas magias arcanas relacionadas aos elementos, mas seria ridículo supor que ele saberia Ambidestria. Da mesma forma, um mentor que é um honrado cavaleiro poderia saber todas as habilidades de combate, mas jamais iria saber algo tão torpe e vergonhoso quanto manipulação de venenos.

Patrão (2)

Alguma pessoa da nobreza, uma mago, um grande comerciante, etc, tomou interesse pela vida do personagem, tornando-se o seu patrão. É necessário que o jogador especifique e escreva na ficha do personagem uma história para o patrão, detalhando-se quem ele é, a sua personalidade e seus objetivos. O mestre deve aprovar o texto. Exageros não deverão ser permitidos.

O patrão irá interceder e dar apoio ao personagem sempre que for possível, tentando sempre protegê-lo e ajudá-lo dentro de sua área de atuação. O mestre irá decidir até onde o patrão irá para apoiar o personagem. Normalmente ele não irá dar presentes materiais ao personagem, mas irá sempre estar pronto a passar informações, dar conselhos e facilitar contatos para o personagem, se os pedidos forem razoáveis.

O interesse do patrão no personagem não é de todo altruísta: ele irá esperar que, de tempos em tempos, o personagem lhe faça "um agrado", lhe dê alguma compensação pelo trabalho que causa.

O que exatamente o patrão irá esperar depende de sua história e seus objetivos. Um comerciante pode se contentar com alguma antiguidade rara e valiosa. Um nobre pode querer que o personagem participe de justas e torneio, nestes declarando a sua patronagem para todos e assim por diante.

O patrão deve sempre ser tratado com respeito e consideração pelo seu protegido. Personagem que se tornem ofensivos ou tentem se aproveitar de seus patronos perdem este os benefícios até se redimirem aos olhos de seu protetor (se é que tal redenção é possível).

Persistente (1)

O personagem tem uma grande capacidade de insistir mesmo quando frustrado. As dificuldades para tentar de novo tarefas em que ele tenha falhado aumentam em apenas um nível por tentativa, e não dois, como dito nas regras.

Resistência extrema (1)

O personagem tem alta resistência à dor. Qualquer situação relativa a dor que esteja descrito num

crítico ou magia não fazem efeito. Isto não quer dizer que o crítico ou magia não funcionem, apenas os efeitos relativos a dor é que não agem.

Saúde de Ferro (2)

O personagem tem uma saúde de ferro, não adoecendo facilmente. A cada uma aventura o MJ pode conceder um rolamento extra de Resistência Física em casos relativos a doenças. Como doenças normalmente são pegadas sem que o jogador saiba, o MJ poderá solicitar ao jogador o rolamento sem comunicar o motivo. Caso o jogador adoça e o MJ não tiver lembrado desta caracterização, o MJ pode conceder uma recuperação mais rápida ao personagem.

Seguidor (1 ponto)

O personagem tem um seguidor leal (embora não dos mais brilhantes), que deve ser retirado da tabela de criaturas, de uma das seguintes categorias: mercador, ladrão barato, mercenário e ladrão comum.

Ele terá total 1 nas habilidades relevantes à sua profissão e as suas características iniciais devem estar, em sua maioria, entre 0 e 1. Inicialmente o seguidor será de estágio 1, mas ele pode ganhar experiência (por sessão de jogo onde ele tenha alguma influência).

Ao passar de estágio o seguidor ganhará energia heróica na tabela de Bardo. Ele ganha 8 pontos em habilidades e 2 pontos em arma, mesmo que a sua profissão indicasse mais pontos (um pequenino guerreiro, por exemplo).

Personagem elfos, pequeninos e anões, só podem ter seguidores da mesma raça. Podem ser escolhidos como seguidores: elfo florestal, elfo florestal soldado, elfo dourado, anão, anão guerreiro, pequenino e pequenino guerreiro.

Sono Leve (1)

O personagem tem o sono leve e costuma acordar com qualquer ruído. Isso pode ser conveniente para frustrar ataques noturnos ou facadas na cama, mas pode ser bastante inconveniente se o personagem tiver que dormir em um local muito barulhento.

Alguém que entre em um local onde o personagem estiver dormindo deve fazer um teste mais difícil nas ações furtivas para evitar que o ele acorde imediatamente. Mesmo que o teste tenha sucesso, o personagem pode tentar um teste de Escutar. Caso tenha sucesso o personagem acorda.

O personagem pode dormir normalmente em ambiente silenciosos, mas locais barulhentos (como estalagens que ficam no andar de cima de tavernas) não os deixarão dormir de forma tranquila, por isto ele nunca consegue recuperar mais de 50% da EH quando o lugar não for tranquilo.

Sorte (3)

O personagem tem muita sorte. Uma vez a cada aventura o jogador pode pedir ao mestre um evento de sorte. Note que isso pode ser pedido apenas uma vez por aventura. O jogador pode pedir que o mestre exclua o personagem de um sorteio. Ou seja, caso o mestre resolva sortear quem o monstro vai atacar, em cima de que a pedra vai cair ou qualquer outra coisa que dependa do acaso, o jogador pode pedir para ser excluído do sorteio.

Caracterizações Negativas

Alergia (0 a -2)

O personagem possui uma alergia a alguma coisa que pode ser uma substância, planta, pelo ou cheiro de um animal/criatura. Na presença daquilo que é alérgico o personagem é obrigado a fazer um teste de resistência física. Caso falhe, uma a cada duas rodadas o personagem fica sem poder agir devido a violentos espirros ou coceiras. O custo depende de quão comum é aquilo que lhe causa alergia.

Alergia a algo incomum ou raro: 0

Alergia a algo comum: -1

Alergia a algo muito comum: -2

É necessário que o jogador especifique e escreva na ficha do personagem qual a alergia. O MJ deve aprovar o texto.

Aparência Ruim (-1)

O personagem é feio, tem feições desagradáveis aos olhos das outras pessoas. Quem possui esta caracterização ao fazer uma interação com alguém sempre terá uma reação inicial negativa. Note que o fato de ser feio não implica em que não possa usar bem suas habilidades de interação. A feira poderá no máximo dificultar o primeiro contato, mas após isto será necessário o uso normal das habilidades sem nenhuma penalidade, pois o importante é ser carismático.

Azar (-2)

O personagem tem mais do que a cota normal de azares e infortúnios. Sempre que o mestre for sortear alguém para acontecer alguma coisa ruim no grupo, ele irá ter o dobro da chance de ser escolhido.

O personagem também tem azar no dia a dia: suas roupas sempre se rasgam com facilidade, ele sempre acaba ficando com o cavalo mais mal-humorado, ao andar de noite ele sempre pisa em coisas desagradáveis, etc.

Azar Senomental (-3)

O personagem tem um azar lendário. Sempre que o mestre for sortear alguém para acontecer algo de ruim no grupo, o personagem irá ter 50% de chance de ser ele o escolhido.

O azar personagem também se estende ao dia a dia, geralmente de forma espetacular. Por exemplo, se ele estiver andando a noite, ele não irá apenas pisar em algo desagradável; ele irá escorregar e cair sentado sobre esse algo. Ao comprar um cavalo, não só esse será o mais mal-humorado do curral, mas gostará de morder cavaleiros distraídos.

Além disso, o mestre do jogo deve se sentir livre para, uma vez a cada aventura colocar um grande evento de azar no caminho do personagem. Esse evento pode ou não afetar o resto do grupo, dependendo de quão perverso o Mestre esteja se sentindo na hora.

Código de Conduta (0 a -4)

O personagem tem uma forma de comportamento que sempre ou na maioria das vezes segue ou tenta seguir. Note que esse comportamento é seguido conscientemente pelo personagem, por sua própria vontade. Essa caracterização não deve ser confundida com **Compulsão** (descrita a seguir), pois sobre esta o personagem não tem controle consciente.

O valor desta caracterização depende de quão fortemente o personagem irá aderir ao seu código de conduta e de quanto esse irá influenciar a sua interação com o mundo em geral. O jogador deve descrever para o Mestre o código de seu personagem e o quão rigidamente ele o segue. A seguir o Mestre deve decidir, de acordo com a descrição do jogador, qual a importância do código na vida do personagem.

Note que é possível ter códigos de conduta com valor 0. Esses equivalem àqueles que são completamente inócuos e só servem para dar um pouco de cor ao personagem. Por exemplo, um personagem nobre que goste de vestir o brasão da família, mas aceite sair sem ele quando necessário é um bom exemplo deste tipo de código de conduta.

- O personagem frequentemente adere ao código (-1)
- O personagem sempre adere ao código (-2)
- Modificadores
- O código raramente influencia negativamente na vida do personagem (+1)
- O código influencia com frequência negativamente na vida do personagem (0)
- O código influencia muito negativamente na vida do personagem (-1)

Assim, um personagem que sempre segue um determinado código (-2 pontos) que o mestre

decida que irá aparecer com muita frequência em suas aventuras (-1 ponto) irá receber -3 pontos por essa caracterização.

Note que Código de Conduta é uma caracterização negativa e deve ser seguida. Caso um jogador “esqueça” de interpretar o código de seu personagem, o MJ deverá cancelar esta caracterização.

Compulsão (-1 a -3)

O personagem tem uma forma de comportamento que é compulsiva. Essa pode ser beber até cair, sempre arranjar brigas em bares ou ter ódio de elfos. O personagem não possui nenhum controle sobre a compulsão: ela sempre o irá acontecer se as condições se realizarem.

O Jogador deve escolher qual a compulsão de seu personagem, enquanto o mestre deve dar a ela um valor em pontos. Certas compulsões podem efetivamente inviabilizar um personagem ou acabar com a diversão do jogo. Exemplos destas podem ser mentiroso, traidor, maníaco assassino ou sádico. Se o mestre achar que é esse o caso ele pode desautorizar completamente a caracterização.

A compulsão sempre irá afetar o personagem, mesmo contra a sua vontade. Se o jogador “esquecer” de sua compulsão o mestre pode cancelar os pontos ganhos por esta compulsão além de penalizar não dando pontos de experiência pela sessão de jogo ou obrigar o personagem a agir de acordo com a sua compulsão, o que lhe for mais conveniente. O jogador deve entender que compulsão sempre atrapalhará a vida do personagem da pior maneira possível e nos piores momentos. O MJ deve explorar o máximo estas caracterizações.

O valor em pontos da compulsão vem de quão frequentemente ela irá aparecer nas aventuras e quão prejudicial ela será ao personagem. O MJ é livre para determinar a quantidade de pontos de acordo com seus critérios.

Alcoólatra (-2)

O personagem não consegue resistir ao apelo de um bom copo. Se colocado na presença de um bebida alcoólica ele sempre se sentirá ao menos tentado a bebê-la. Uma vez tendo começado ele irá continuar até ficar inconsciente ou a bebida acabar, o que acontecer primeiro. Caso se encontre em uma situação onde não deve beber, o personagem tem direito a tentar um teste difícil de intelecto para tentar se controlar. Se falhar ele irá tomar “apenas um golinho”

Arrogante (-2)

O personagem é naturalmente arrogante, sendo incapaz de tratar aqueles que o cercam sem demonstrá-lo. Se na presença de pessoas menos importantes ele irá tratá-las como lixo, indignos de

respirar o mesmo ar. Na presença de pessoas importantes ou poderosas ele irá tentar impressioná-las demonstrando a sua superior inteligência, educação, conhecimento, etc.

Cleptomaniaco (-2)

O personagem não resiste em tentar roubar qualquer coisa pelo simples prazer de roubar. Normalmente o MJ deverá determinar quando o evento ocorrerá independente da escolha do jogador.

Covarde (-2)

O personagem é um covarde e sempre procurará fugir em situações onde julgue que sua vida estará em perigo. Da mesma forma ele sempre irá “entregar o jogo” se for ameaçado de tortura. Esta caracterização é uma das que pode causar problemas durante sessões de jogo.

Curioso (-1)

O personagem tem uma compulsão por qualquer coisa misteriosa ou que desperte sua curiosidade, mesmo que isto seja perigoso ou pouco sabido.

Ganancioso (-1)

O personagem adora dinheiro e é quase incapaz de resistir ao seu apelo, mesmo que saiba que isso irá lhe causar problemas mais tarde. Caso alguém ofereça dinheiro ao personagem para alguma coisa, ele irá sempre aceitar, a não ser que ele tenha algum motivo claro e forte para não fazê-lo. Mesmo nesse caso ele terá de fazer um teste de difícil de intelecto para recusar a propina. Caso falhe ele irá aceitar, mesmo sabendo dos problemas que isso irá causar. Além do mais, ele não precisa fazer o que combinou, precisa?

Gula (-1)

O personagem não resiste a qualquer comida que seja botina ou cheirosa, mesmo que saiba que pode conter alguma coisa que o faça mal ou que não tenha dinheiro para paga-la. Ele sempre gastará além da conta pedindo os pratos mais caros e requintados, ou então comendo muito mais que o normal.

Superconfiante (-1)

O personagem tem uma opinião exagerada de suas próprias capacidades. Ele se acha mais forte, mais bonito ou mais habilidoso – ou tudo isso junto – do que é na realidade e age de acordo com essa avaliação. Veja que essa caracterização nada tem a ver com arrogância, pois o personagem não sente nenhuma compulsão de humilhar os outros. Ser superconfiante pode ser bastante perigoso, pois o personagem tenderá a se enfiar em enrascadas maiores do que pode se livrar depois.

Vingativo (-1)

O personagem nunca pode deixar um insulto sem uma resposta e agressões ou ataques nunca podem passar em branco, mesmo que sua vingança demore um tempo. A vingança deve ser pelo menos igual à intensidade do insulto, embora possa ser maior, dependendo do personagem. A vingança deve ser feita o mais breve possível e o seu alvo informado do porque da mesma.

Coração Mole (-1)

O personagem tem um coração mole, e não suporta ver ninguém sofrer. Ele jamais irá aceitar torturas ou agressões gratuitas. Quando alguém implora por ajuda está sempre disposto a ajudar mesmo que possa ser uma cilada o que venha a lhe trazer más consequências.

O Mestre deve ficar atento a conduta do personagem e caso este com frequência "se esqueça" de interpretar corretamente o Mestre deverá cancelar os pontos recebidos.

Crédulo (-2)

O personagem não possui senso crítico e tende a acreditar naquilo que lhe dizem, mesmo quando tem boas razões para duvidar. Ele sempre irá acreditar em mentiras razoáveis ("não, amigo essa espada pertenceu a um comerciante que nunca a usou e...") sem pestanejar. Mentiras mais fortes ainda podem ser "engolidas", desde que quem as conte tenha sucesso em um teste de Persuasão que neste caso pode ser usada contra o personagem. A dificuldade é determinada pelo Mestre de acordo com quão ridícula é a mentira ("não, amigo, este montante pertencia a uma velinha de 92 anos que nunca o usou e...").

Deficiência (-2 a -3)

O personagem possui alguma forma de deformação física que o prejudica consideravelmente. Qualquer forma é aceitável, mas o grau de inconveniência é que determina quantos pontos a caracterização vale. O Mestre do Jogo é quem determina que tipo de problemas são causados pela deformação e quantos pontos ela vale. Seguem-se alguns exemplos para servir de orientação ao mestre.

Os valores das desvantagens presumem que elas não podem ser curadas com o uso da magia regeneração ou quebra de encantos. O jogador deve inventar um motivo para a impossibilidade. Esse pode ser uma maldição arcana ou talvez uma deformação de nascença.

Caso a deficiência do personagem possa ser curada com o uso de magias, então o valor da deficiência passa a ser 0, independente de qual seja ela.

Caolho (-2)

O personagem recebe um ajuste de -2 para combate corpo-a-corpo e -6 para ataques à distância. Testes que dependam da visão recebem um ajuste de -3 colunas.

Maneta (-2)

O personagem não pode usar nenhum tipo de escudo no braço sem a mão e não pode usar armas que dependam de duas mãos (como arcos ou montantes).

É possível se adaptar um gancho ou um punhal no que restou do braço ferido, mas nenhuma outra arma pode ser adaptada.

Miopia (-2)

O personagem vê mal e por isso recebe um ajuste de -7 para ataques à distância e +2 níveis de dificuldade para testes que envolvam visão.

Perneta (-3)

O personagem perdeu parte da perna, abaixo do joelho, sendo obrigado a usar uma "perna de pau" para andar. A sua velocidade base é reduzida à metade e ele não pode correr. Além disso ele recebe um ajuste de +2 Níveis de dificuldade para qualquer Ações que dependam das pernas.

Problemas na Sala (-2)

O personagem tem uma deficiência grave na fala devido ao corte de sua língua, ou a um problema nas cordas vocais. Todo teste que envolva a fala terá +2 níveis de dificuldade. Ao tentar falar com alguém este deverá fazer um teste de Intelecto com um nível de dificuldade média para situações normais e difícil para situações de urgência ou estressantes.

Deve Favores (-1)

O personagem ou a sua família deve alguns favores a alguém a ser determinado pelo Mestre, por serviços ou ajuda prestados em tempo de necessidade. Esta caracterização pode ser comprada múltiplas vezes, aumentando o número de favores devidos.

O Mestre do Jogo deve quando julgar adequado fazer com que a pessoa a quem se deve favores pedir alguma ajuda ao personagem, na forma de serviços ou ajuda. Caso o personagem se recuse a pagar os favores que deve ele provavelmente irá ganhar um Inimigo ou então e o Mestre poderá cancelar os pontos ganhos por esta caracterização.

Distraído (-2)

Os devaneios do sonhador podem levá-lo às mais inesperadas situações, mas costumam apenas fazer que ele entre nas mais requintadas encrencas.

Esta caracterização fará que pelo menos uma vez por aventura o personagem falhe em um teste de Observar ou Escutar que seja de algo importante.

Família, Mestre ou Mentor Desonrado (-1 a -2)

A família do personagem caiu em desonra ou então o personagem teve (ou tem) um mestre ou mentor que de alguma foi considerado desonroso. Todo vez que este chegar a um local quando identificado poderá ser reconhecido e passará contar com a inimizade ou pouca disposição das pessoas. Nobre e pessoas importantes dificilmente receberão ou falarão com o personagem.

A quantidade de pontos dependerá de quão conhecido é a desonra.

Conhecimento local/regional: -1

Conhecimento geral e amplo: -2

Sanático (-2)

O personagem tem um fanatismo por alguma coisa, seja ela religiosa, a busca por alguma coisa valiosa ou lendária, ou qualquer outra coisa que faça da sua vida um objetivo só. O Fanatismo frequentemente o leva a entrar em conflito com todos que discordarem ou forem contra, e muitas vezes forçará a fazer coisas inconseqüentes.

O Mestre deve ficar atento a conduta do personagem e caso este com frequência "se esquece" de interpretar corretamente o Mestre deverá cancelar os pontos recebidos.

Sanfarrão (-1)

O personagem é um sanfarrão, está sempre a contar vantagens sobre seus feitos. Comumente exagera ou mesmo mente. Isto com frequência o coloca em situações difíceis onde é desafiado a provar suas façanhas. Com frequência desperta inveja ou antipatia. Quando desafiado, normalmente não recusará o desafio, mas caso a derrota seja óbvia tentará arranjar alguma desculpa convincente.

O Mestre deve ficar atento a conduta do personagem e caso este com frequência "se esquece" de interpretar corretamente o Mestre deverá cancelar os pontos recebidos.

Sobia (0 a -3)

O personagem sofre um medo terrível de alguma coisa. Pode ser medo de espaço fechados, espaços abertos, aranhas, mortos, magia ou qualquer outra coisa.

Sempre que entrar em contato com o objeto de seu medo o personagem deverá fazer um teste de Intellecto. Caso obtenha sucesso ele conseguiu controlar o seu medo temporariamente. Ele passa a ter -4 para todas as suas ações enquanto estiver

em contato com a fonte de seu medo. Caso falhe o personagem irá entrar em pânico e tentar fugir da causa do medo da maneira mais rápida possível. Caso isso não seja possível ele pode ou ficar paralisado de medo ou atacar a fonte de seu medo com a sua forma de ataque mais possante (que pode fazer mais dano).

Mesmo após a causa do medo se retirar, o personagem precisará de cerca de 30 minutos para se recuperar. Durante esse tempo ele irá receber um ajuste de -2 para todas as ações.

O valor desta caracterização depende de quão frequentemente a fobia do personagem aparece na aventura. Obviamente essa frequência depende dos estilos de campanha que o grupo enfrenta. Assim se o comum é o grupo explorar as terras selvagens e a fobia for ter medo de espaços fechados ela não valerá muito. Por outro lado, se as campanhas envolvem explorar as cavernas perdidas do reino de Blur ela pode valer muito mais (ou até ser desautorizada pelo mestre).

É claro que o mestre tem o direito de vetar esta caracterização que possa se tornar inconvenientes para sua campanha. No exemplo acima, caso um jogador queira jogar com um claustrofóbico em Blur, o Mestre tem todo direito de desautorizar a caracterização, pois ela será claramente uma fonte de problemas para o grupo, o Mestre e as aventuras em geral.

Aparece sempre (uma vez por sessão): -3

Aparece muito (a cada 2 sessões): -2

Aparece com frequência (a cada 3 ou 4 sessões): -1

Aparece pouco (menos que uma vez a cada 4 sessões): 0 (não vale nada).

Galanteador (-1)

O personagem não resiste a uma pessoa bonita (ou razoavelmente bonita) do sexo oposto, e está sempre tentando seduzir-la. Isto com frequência o coloca em situações difíceis onde o sabor da conquista é maior que o juízo.

O Mestre deve ficar atento a conduta do personagem e caso este com frequência "se esquece" de interpretar corretamente o Mestre deverá cancelar os pontos recebidos.

Inimigo (0 a -3)

Um ou mais coadjuvantes desejam mal ao personagem. O valor em pontos desta caracterização depende de se o inimigo deseja matar ou apenas humilhar o personagem, bem como ao nível de poder do inimigo.

- Inimigo quer matar o personagem: -1
- Inimigo quer humilhar o personagem: 0

- Inimigo é menos poderoso que o personagem: 0
- Inimigo é tão poderoso quanto o personagem: -1
- Inimigo é mais poderoso que o personagem: -2

Má fama (-1 a -3)

Nada viaja mais rápido do que os boatos. A má reputação do personagem pode ser apenas em uma região ou conhecida amplamente. O valor desta caracterização depende de quão danosa a má fama é para a vida do personagem e quão espalhada ela está. Ao adquirir esta caracterização o personagem passará a ser mal quisto ou até mesmo será perseguido nos lugares que sua má fama for conhecida.

Fama de chato, petulante, covarde: -1

Fama de criminoso ou traidor: -2

Fama local/regional: 0 ponto

Fama amplamente conhecida: -1 ponto

É necessário que o jogador especifique e escreva na ficha do personagem o motivo de sua má reputação. O MJ deve aprovar o texto. Esta reputação não tem como ser cancelada a não ser que o jogador compre a caracterização Fama a qual poderá ser usada para cancelar a má fama (gastando a mesma quantidade de pontos).

Mau humor (-1)

O personagem é uma pessoa sempre mau humorada, que dificilmente esboça um sorriso ou acha graça em qualquer coisa que normalmente seria classificado de diversão. Com alguma frequência se irrita e acaba brigando e o leva combates desnecessários. Toda vez que alguém o incitar ele terá de fazer um teste de **Intelecto** (difícil) para não partir para briga. Pessoas mau humoradas com frequência geram antipatia nos outros.

O Mestre deve ficar atento a conduta do personagem e caso este com frequência "se esqueça" de interpretar corretamente o Mestre deverá cancelar os pontos recebidos.

Obesidade (-2)

O personagem é muito gordo. Aumente o peso do mesmo em 50%. A velocidade base do personagem se reduz a metade e ele recebe um ajuste de +2 níveis de dificuldade para qualquer habilidade de Manobra.

Objeto amaldiçoado (-1 a -3)

O personagem tem um objeto mágico amaldiçoado que de alguma forma traz consequências ruins a sua vida atrapalhando com frequência. A

quantidade de pontos recebida será proporcional a quão ruim for o as consequências do objeto. O jogador deve acertar com o Mestre quais são as consequências de acordo com o nível do objeto

- A consequência tem pouca influencia na vida do personagem: -1
- A consequência aparece com frequência na vida do personagem atrapalhando razoavelmente: -2
- A consequência aparece com muita frequência na vida do personagem e o atrapalhando muito: -3

É necessário que o jogador especifique e escreva na ficha os detalhes sobre o seu objeto amaldiçoado. Caso o jogador de alguma forma consiga se livrar do objeto ou então a maldição seja cancela de alguma forma, os pontos recebidos deverão ser cancelados pelo mestre.

Ódio (-1 a -2)

O personagem possui um ódio explícito algo ou alguém. Isto o força a querer atacar insequentemente o seu objeto de ódio. É necessário um teste de Intelecto (muito difícil) para que o personagem não ataque.

O custo desta caracterização dependerá de quão comum é seu objeto de ódio:

O personagem odeia algo incomum, mas não raro: -1

O personagem odeia algo comum: -2

É necessário que o jogador especifique e escreva na ficha do personagem o motivo e o seu objeto de ódio que deverá ser aprovado pelo Mestre, deverá também ficar atento a conduta do personagem e caso este com frequência "se esqueça" de interpretar corretamente o Mestre deverá cancelar os pontos recebidos.

Perseguição Divina (-3)

Um deus tomou uma certa antipatia pelo personagem. Eventos relacionados às áreas de influência do deus quase sempre irão prejudicar o mesmo.

Isto pode se manifestar de diversas formas: o personagem falha automaticamente em um rolamento de habilidade de algo relacionado ao deus (sedução para Lena, um ataque para Blator, persuasão para Cambú, etc) ou algo que seja de uma área de influência do deus pode prejudicar o personagem (as plantações são destruídas por Sevides, seu cavalo o joga da sela por Maira, seus soldados o desertam por Solimom, etc). Isto irá ocorrer uma vez por seção de jogo e de preferência em um momento crítico.

Sacerdotes do deus sentirão uma animosidade instintiva em relação ao personagem, se comportando de acordo.

Sono Pesado (-2)

O personagem tem o sono muito pesado, sendo incapaz de acordar com ruídos, por mais altos que sejam. Mesmo que seja sacudido até acordar ele irá perder duas rodadas até se orientar o bastante para começar a agir. Considere qualquer ataque feito contra ele nessas duas rodadas como surpresa parcial.

Vontade Fraca (-1)

O personagem tem uma baixa capacidade de insistir e facilmente desiste de fazer algo. As dificuldades para tentar de novo tarefas em que ele tenha falhado aumentam em 3 níveis por tentativa, e não dois, como dito nas regras.

2.10 Armaduras, Elmos e Escudos Mágicos

Estes objetos mágicos têm uma bênção dupla: não somente têm magias e poderes especiais como também se unem ao seu possuidor fazendo com que sua absorção (que sempre é maior que o normal) seja contada mesmo contra um golpe crítico. Cada Armadura, Elmo e Escudo, mágica possui bônus numérico indicado na sua descrição (+ 1, +2, +3, +4, +5) e uma indicação se ele deve ser somado na Defesa e dependendo do item também dão bônus na absorção.

2.11 Armas Mágicas

Além de qualquer mágica que venha a possuir, à grande vantagem das armas mágicas é aumentar a Coluna de Resolução e o dano causado. Cada arma mágica possui bônus numérico indicado na sua descrição (+ 1, +2, +3, +4, +5). Este número é somado a cada categoria de dano (100%, 75 %, 50% ou 25%), e às Colunas de Resolução (Ataque x Defesa), podendo ser somado diretamente ao seu Total da arma, indicado na ficha, para refazer a tabela de acordo com o novo valor.

Exemplo: *um guerreiro tem na sua tabela de armas a seguinte situação:*

Arma	Total	L	M	P	100	75	50	25
Gládio	4	7	4	0	19	15	11	7

Se ele estiver usando um gládio +2 ficará o seguinte:

Arma	Total	L	M	P	100	75	50	25
Gládio+2	6	9	6	2	21	17	13	9

2.12 Quando a Energia Heróica NÃO Pode Ser Utilizada?

Há alguns casos, em que a EH não pode ser usada para evitar danos na energia física do indivíduo. São situações em que o personagem não tem chance de reagir ou não pode usar do seu heroísmo para evitar um dano. Os casos abaixo descrevem estas situações:

- **Queda:** Quando um personagem sofre uma queda, caso não possa escapar magicamente, ele irá a sofrer danos diretamente na sua Energia Física. Como não se pode desviar ou escapar do chão, a Energia Heróica é inútil neste caso. Note, não é possível se esquivar do chão, mas o uso da habilidade Acrobacias (conforme a regras para quedas) permite que se reduza o dano sofrido na EF.
- **Crítico:** O dano crítico é um dano certo, por isso todo o dano sofrido em um crítico atinge diretamente na EF do adversário, não importando quanto de EH o personagem possua.
- **Surpresa Completa:** Quando o agressor executa um ataque no qual a vítima não tem condições de perceber o atacante (falhou no teste de Observer/Escutar) é considerado uma Surpresa Completa. O ataque é resolvido normalmente, mas o dano é feito na EF. A EH não serve para este primeiro ataque.
- **Personagem Indefeso:** Outro caso de que a EH não pode ser usada, é quando o personagem está indefeso. Pode haver vários motivos para que ele esteja nesta situação podendo estar inconsciente, atordoado, todo amarrado, ou numa outra situação semelhante. Nesses casos o personagem não tem a menor chance de se defender do ataque, então o dano irá diretamente na EF, sem usar a EH.

Exemplo: *Um guerreiro correndo de uma criatura, escorrega e cai de uma altura de 5 metros, vindo a sofrer 5 de dano. Apesar dele ter 50 de EH, esta permanece inalterada e é retirado os 5 pontos da EF que de 14 ficou em 9 (14 - 5 = 9).*

2.13 Tabela de experiência acima de 20

21	586	645	60
22	646	705	60
23	706	765	60
24	766	825	60

25	826	895	70
26	896	965	70
27	966	1035	70
28	1036	1105	70
29	1106	1185	80
30	1186	1265	80
31	1266	1345	80
32	1346	1425	80
33	1426	1515	90
34	1516	1605	90
35	1606	1695	90
36	1696	1785	90
37	1786	1885	100
38	1886	1985	100
39	1986	2085	100
40	2086	2185	100

e é desaprovados por todos os deuses. Neste caso, se o evocador for um sacerdote, ele pode ser punido por seu deus. O MJ deve ficar atendo a este detalhe”

2.14 Nova tabela de Magias das Ordens

- Todas as ordens agora têm a magia Correntes. Para as Ordens com estilo mais belicosas foi adicionada a magia Relâmpagos e para as menos belicosas foi adicionado a magia Ressurreição.
- As ordens que já tinham as magias Correntes, Relâmpagos e Ressurreição foram baixados os custos e foram adicionadas outras magias.
- Foram retiradas duas magias de Lena, pois tinha 2 a mais que as outras
- A ordem de Maira tinha duas magia a mais que permanessem, mas o personagem terá de escolher apenas uma das 3 magias que são referentes aos aspectos da Deusa, o que reduz em duas magia, ficando igual aos outros.
- Algumas magias sofreram alteração de custo por questões de equilíbrio.
 - a. Sevides (Maldições, Ira Divina)
 - b. Cruine (Benção, Curas Espirituais, Ressurreição)
 - c. Palier (Runas)
 - d. Maira (Elo Animal, Unidade Natural)
 - e. Lena (Recuperação Física)
- Na magia Corrente será adicionada a seguinte observação: “Atacar alguém que esteja imobilizado pela magia Correntes, ou deixar por omissão alguém faça isto, é um ato de covardia

Listas de Magia

Selimon			
Milagre	Custo	Milagre	Custo
Área de Paz	2	Curas Físicas	1
Curas Espirituais	1	Proteção Divina	1
Purificação	1	Recuperação Física	2
Regeneração	1	Ressurreição	1
Sacrifício	2	Serenidade	3
Corrente	2	Vigor	1
Cobertura	2	Restauração	2

Ganis			
Milagre	Custo	Milagre	Custo
Auxílio Natural	2	Comunhão natural	2
Controle Climático	1	Curas Espirituais	1
Curas Físicas	1	Hidromanipulação	1
Hidrotolerância	2	Ira Divina	2
Purificação	1	Recuperação Física	1
Relâmpagos	3	Regeneração	2
Corrente	2	Ressurreição	2

Crizagom			
Milagre	Custo	Milagre	Custo
Benção	2	Bravura	1
Cobertura	1	Coordenação	3
Convocação	2	Curas Heróicas	1
Fanatismo	1	Ira Divina	2
Presença Intimid.	2	Vigor	1
Proteção Divina	2	Resistência Fadiga	1
Corrente	2	Relâmpagos	2

Blator			
Milagre	Custo	Milagre	Custo
Benção	2	Bravura	1
Convocação	2	Covardia	2
Curas Heróicas	1	Degeneração Fis	2
Fanatismo	1	Força Sagrada	3
Ira Divina	2	Ódio	1
Resistência Fadiga	1	Visão de Batalhas	1
Corrente	2	Relâmpagos	2

Sevides			
Milagre	Custo	Milagre	Custo
Campo abençoado	2	Controle Climático	1
Corrente	2	Curas Espirituais	1
Curas Físicas	1	Graça divina	2
Ira Divina	3	Purificação	1
Recuperação Fis	1	Regeneração	2
Maldições	1	Serenidade	1
Sexto Sentido	2	Ressurreição	2

Parom			
Milagre	Custo	Milagre	Custo
Análise	1	Ícone Sagrado	2
Avaliação	1	Ira Divina	2
Controle Mecânico	1	Onda Destrutiva	3
Detecção de Magia	2	Restauração	1
Fabricação	1	Runas	2
Forma de Pedra	2	Sagração Itens	1
Corrente	2	Ressurreição	2

Crezir			
Milagre	Custo	Milagre	Custo
Ataque Impetuoso	3	Benção	2
Bravura	1	Convocação	2
Curas Heróicas	1	Degeneração Fís.	2
Fanatismo	1	Ira Divina	2
Marca da Morte	1	Ódio	1
Resistência Fadiga	1	Ritual de Sangue	2
Corrente	2	Relâmpagos	2

Cruine			
Milagre	Custo	Milagre	Custo
Aura Divina	1	Benção	3
Curas Espirituais	2	Curas Heróicas	1
Detecções	1	Ira Divina	2
Lâmina de Luz	2	Manipulação Luz	1
Necroconhecimento	1	Necropotência	2
Pirotecção	2	Ressurreição	1
Corrente	2	Fanatismo	2

Maira			
Milagre	Custo	Milagre	Custo
Abrigo	2	Auxílio Natural	2
Comunhão natural	2	Controle Climático	1
Curas Espirituais	1	Curas Físicas	1
Ira Divina	2	Relâmpagos	3
Elo Animal (Nil)	1	Empatia Animal	1
Transf. Metálica (Mon)	1	Visão Noturna	2
Unidade Natural (Vet)	1	Purificação	1
Corrente	2	Ressurreição	2

Plandis			
Nome	Custo	Nome	Custo
Auxílio Incerto	2	Fanatismo	1
Ato Falho	1	Ira Divina	2
Azar	1	Modificar Espírito	2
Curas Espirituais	1	Obstinação	2
Curas Heróicas	1	Previsibilidade	1
Convocação	2	Sorte	3
Corrente	2	Relâmpagos	2

Lena			
Milagre	Custo	Milagre	Custo
		Curas Espirituais	1
Curas Físicas	1	Detectar Intenções	2
Empatia	1	Força Sentimental	1
Ira Divina	2	Ligação Afetiva	2
Persistência	3	Recuperação Física	2
Regeneração	2	Rejuvenescimento	2
		Sedução	1
Corrente	2	Ressurreição	2

3 Novas Magias

Aura ameaçadora

Evocação: instantânea

Alcance: toque

Duração: 20 rodadas

Com o encanto Aura Ameaçadora, o evocador é capaz de imbuir uma expressividade ameaçadora em escultura ou uma pintura, na qual que todo aquele que olhar para o objeto de arte se sentirá intimidado e incomodado com o objeto em questão.

Independentemente de ser uma pintura ou uma escultura, ela deverá retratar uma imagem intimidadora, mas não necessariamente malévola. Assim poderá ser uma escultura de um gárgula ou de alguma besta como pode ser uma estátua de um rei em sua majestade. No caso de uma pintura, pode ser retratado uma cena violenta como uma guerra. No caso da pintura, ela necessariamente deverá ter no mínimo dois metros de comprimento e de largura. Já como escultura, as estátuas deverão ter no mínimo dois metros e meio de altura.

Tanto em um caso como em outro, o objeto de arte tem que ser muito familiar ao evocador, ou ele próprio tendo feito ou então sendo conhecedor das técnicas de escultura e/ou pintura e da história daquela obra específica para que o encanto possa ser realizado.

Atendida essas condições, o encanto será utilizado apenas tocando na pintura ou escultura. Toda pessoa, à exceção do evocador, que olhar para aquela imagem deverá fazer um teste de Resistência à Magia. Caso passe, a pessoa se sentirá incomodada pela pintura ou pela estátua, mas não receberá nenhum outro efeito. Caso falhe, no entanto, a(s) vítima(s) não conseguirão fazer mais nada a não ser ficar olhando para a imagem ameaçadora, temerosas que tal imagem faça algo contra ela(s). Caso a vítima seja atacada neste estado, o feitiço se quebra. No entanto, este ataque é considerado como surpresa parcial.

Observe que a duração da magia (20 rodadas) se refere ao tempo em que a obra de arte estará imbuída com a aura que a tornará perturbadora. Uma mesma pessoa não pode ser vítima duas vezes seguidas de uma só evocação. Este encanto é muitas vezes usado para proteger locais importantes, sendo a magia usada em pinturas gravadas na porta do local ou em estátuas próximas.

- Aura ameaçadora 1: as vítimas ficam sem ação por uma rodada.

- Aura ameaçadora 2: as vítimas ficam sem ação por 2 rodadas.
- Aura ameaçadora 4: as vítimas ficam sem ação por 4 rodadas.
- Aura ameaçadora 6: as vítimas ficam sem ação por 6 rodadas.
- Aura ameaçadora 8: as vítimas ficam sem ação por 8 rodadas.
- Aura ameaçadora 10: as vítimas ficam sem ação por 10 rodadas.

Aura Emocional

Evocação: ritual

Alcance: variável

Duração: variável

Os grandes acontecimentos deixam marcas profundas nas pessoas, modificando suas motivações, crenças, comportamento, enfim toda sua vida. Mas não só nas pessoas as marcas são evidentes, mas também em um local. O campo onde o massacre ocorreu, A casa de interrogatório, o templo que serviu de refúgio: todos podem ter uma marca que lembre os acontecimentos passados. O encanto Aura Emocional é capaz de imbuir um local com uma aura de modo que todo aquele que dele se aproximar sentirá uma sensação que corresponda à história do local. A distância e o tempo que a aura tem efeito varia conforme o nível, assim como os materiais necessários para a evocação.

Uma vez na presença da aura, qualquer ação que vise contrariar o sentimento do local só poderá ser realizada se a pessoa passar em um teste de Resistência à Magia contra o nível da magia. Esse teste deverá ser realizado a cada rodada até que o indivíduo falhe na sua Resistência à Magia ou saia da área. Assim, se um campo onde foram mortos vários inocentes estiver imbuído de uma aura, qualquer atitude que mostre felicidade não poderá ser realizada a menos que o indivíduo passe na Resistência à Magia. Da mesma forma, se uma sala na qual houve um grande acordo de paz entre reinos for imbuída com uma aura, toda e qualquer ação que procure desavenças só poderá ser realizada caso a pessoa passe na sua Resistência à Magia. Isso poderá render muitos benefícios, na medida em que impede as pessoas de se tomarem ações indesejadas. Dessa forma, o evocador poderá se utilizar desses locais para outros fins, como por exemplo, se refugiar em um local marcado pela paz ou comover um líder autoritário ao levá-lo a um lugar marcado pela tristeza.

Observe que caso a pessoa não passe na Resistência à Magia, ela terá uma forte sensação de que não pode fazer isso naquele lugar, a ponto de impedi-la de fazê-lo. No caso da pessoa conhecer o evento ocorrido, ela necessariamente irá lembrá-lo.

Para se realizar a magia é necessário que seja escolhido um ponto central no local a ser encantado. Além disso, é necessário que um evento marcante e conhecido pelo evocador tenha ocorrido envolvendo o local. Obviamente a aura imbuída necessariamente provocará um sentimento condizente com tal acontecimento.

- Aura emocional 1: imbui um local com uma aura cuja área seja de até 1 metro de raio. A duração é de um dia e o ritual custa 1m.o.
- Aura emocional 3: imbui um local com uma aura cuja área seja de até 5 metros de raio. A duração é de um mês e o ritual custa 5 m.o.
- Aura emocional 5: imbui um local com uma aura cuja área seja de até 10 metros de raio. A duração é de um mês e o ritual custa 10 m.o.
- Aura emocional 7: imbui um local com uma aura cuja área seja de até 15 metros de raio. A duração é de um ano e um dia e o ritual custa 20 m.o.
- Aura emocional 9: imbui um local com uma aura cuja área seja de até 20 metros de raio. A duração é de 13 anos e o ritual custa 40 m.o.

Ausência

Evocação: instantânea

Alcance: pessoal

Duração: uma hora

A normalidade gera indiferença. O que é muito comum acaba passando despercebido, sejam lugares, objetos ou até pessoas. Com o encanto Ausência o evocador é capaz de se apresentar de forma tão comum que acaba não sendo notado. Na prática é como se ele se tornasse, de fato, invisível.

Obviamente o evocador deverá sempre estar dentro dos “padrões de normalidade” para que o feitiço funcione. Assim, se no meio da cidade ele estiver vestido com roupas suntuosas não poderá passar despercebido; se ele entra em um templo de Selimon portando uma arma à mostra, será notado invariavelmente. Nesse sentido é sempre necessário que se estude antes o local pelo qual ele queira passar despercebido.

Quanto maior o nível da magia, mais fácil será passar por locais onde há a atenção para a identificação das pessoas, conforme consta nos níveis descritos. Para todos os efeitos, alguém sobre o efeito de Ausência é como se estivesse invisível para as outras pessoas.

Observe que é impossível passar despercebido por locais aonde há a total preocupação em se reconhecer as pessoas, como na entrada de um castelo ou colégio de magia, no caso de pessoas que estejam procurando pelo evocador ou ainda em locais com pouco movimento.

- Ausência 1: permite passar despercebido por locais aonde não há a menor preocupação de reconhecimento, como uma cidade em um dia normal.
- Ausência 3: permite passar despercebido por locais aonde há pouca preocupação de reconhecimento como em uma taverna muito movimentada.
- Ausência 5: permite passar despercebido por locais onde há média preocupação de reconhecimento, como uma biblioteca comum ou um templo.
- Ausência 8: permite passar despercebido por locais onde há alta preocupação de reconhecimento, como uma estalagem de luxo.

Boato

Evocação: 20 rodadas

Alcance: 5 metros

Duração: variável

Com este poderoso feitiço, o evocador pode espalhar um boato de forma a que seja tido como verdade por aqueles que o ouvirem, manipulando o pensamento destas pessoas.

Isso se dá da seguinte forma: primeiramente o evocador deverá conversar por, no mínimo, 5 minutos com uma, e somente uma, pessoa sobre o assunto que deverá se tornar o boato. No final da conversa o evocador deverá dizer uma frase, geralmente resumindo o que ele disse até então, de no máximo 20 palavras que será justamente o boato. A pessoa então deverá fazer um teste de Resistência à Magia e, se falhar, assimilará o boato como verdade, sentindo a necessidade de passar essa informação para outras pessoas.

O número de pessoas que ela necessariamente deverá passar a informação adiante, variará de acordo com o nível da magia. Quando a vítima espalhar o boato para o número máximo de pessoas descrito no nível, ela não sentirá mais a necessidade de passar adiante a informação, embora ela possa fazê-lo caso seja de seu desejo. O boato espalhado pela vítima necessariamente deverá ser fiel ao transmitido do evocador a ela. Observe que as pessoas as quais o boato for transmitido podem acreditar ou não no que a vítima disser. Isso é uma decisão particular de cada pessoa. Por conta disso, é sempre importante para o evocador escolher a pessoa certa, que tenha mais credibilidade o possível, para que passe o boato. Assim, se a vítima for uma criança, muitas pessoas possivelmente não acreditarão no que ela disser, alegando ser fruto da imaginação dela. No entanto, se a vítima for um sacerdote respeitado, as pessoas tenderão a ser muito mais receptivas ao que ele disser.

Além disso, a vítima após uma hora de enfeitada esquecerá quem foi a pessoa que lhe passou a

informação. Ela não se lembrará de seu nome nem rosto nem qualquer outro elemento que possa identificá-la, mas no entanto, saberá que veio de uma fonte altamente "confiável".

Outra observação é que a duração da magia termina quando a vítima tiver contado o boato para o número de pessoas descrito no nível. Quando isso acontecer, ela não terá necessidade de continuar passando a informação embora, como já foi dito, ela possa fazê-lo caso queira. No entanto, ela continuará acreditando no boato até que um fato concreto contradiga a informação recebida. Nesse caso a vítima poderá mudar de idéia, percebendo que de fato a informação era falsa, mas ainda assim não se lembrará quem foi a pessoa que lhe contou. Além disso, vale a pena lembrar que as pessoas que ouvem o boato da vítima podem passar o boato para frente ou não, de forma distorcida ou não, de acordo com o seu desejo.

- Boato 1: a vítima deverá passar a informação para 3 pessoas.
- Boato 2: a vítima deverá passar a informação para 6 pessoas.
- Boato 4: a vítima deverá passar a informação para 15 pessoas.
- Boato 6: a vítima deverá passar a informação para 40 pessoas.
- Boato 8: a vítima deverá passar a informação para 80 pessoas.
- Boato 10: a vítima deverá passar a informação para 150 pessoas.

Bote

Evocação: instantânea

Alcance: 10 metros

Duração: 10 rodadas

Com esta magia o evocador executará uma manobra muito comum entre predadores naturais como leões, leopardos e crocodilos, que consiste em aproximar-se cautelosamente da vítima e no momento mais oportuno realizar o bote.

Para realizar o bote é necessário se evocar a magia a uma distancia de pelo menos 10 metros de sua vítima, sem que ela tenha percebido sua presença. Caso contrário, a magia não funcionará. É comum o uso de outras magias como Camuflagem e Ações Furtivas para se obter as condições favoráveis á evocação deste encanto. Os ajustes desta magia afetarão apenas o evocador e a vítima do seu bote. Esta magia tem a limitação de só poder ser evocada em ambientes naturais.

- Bote 1: o evocador recebe +1 e a vítima recebe -1 para os primeiros 2 ataques realizados.

- Bote 3: o evocador recebe +2 e a vítima recebe -2 para os primeiros 2 ataques realizados.
- Bote 5: o evocador recebe +3 e a vítima recebe -3 para os primeiros 2 ataques realizados.
- Bote 7: o evocador recebe +4 e a vítima recebe -4 para os primeiros 2 ataques realizados.
- Bote 9: o evocador recebe +5 e a vítima recebe -5 para os primeiros 2 ataques realizados.

Caçada

Evocação: 10 rodadas

Alcance: pessoal

Duração: variável

Com esta magia, o evocador conseguirá executar uma "caçada", obtendo informações sobre a localização de uma criatura das raças civilizadas ou selvagens a qual ele tenha tomado como sua caça. As informações serão fornecidas sob a forma de uma intuição de no máximo 4 palavras, ou manifestações de imagens, odores, barulhos característicos, na mente do evocador. As informações necessariamente terão uma relação íntima com o lugar aonde se encontra o alvo caçado, no entanto elas se manifestarão sempre de uma forma enigmática. Sendo assim o evocador poderá receber a seguinte intuição: "*morada de animais perigosos*", caso esteja na caverna de um urso, ou ainda, sentir o cheiro de flores, caso o alvo da magia esteja próximo a um jardim. Para tomar uma pessoa como sua caça o evocador deverá ter visto a "caça" ou ter em mãos alguma peça de roupa ou qualquer outro objeto de uso pessoal.

Uma vez evocada a magia, o evocador terá um tempo (determinado pelo efeito) para encontrar sua caça. Se o prazo se esgotar e o evocador não conseguir êxito em sua caçada, ele não poderá evocar novamente esta magia contra esta mesma caça até conseguir se aproximar a pelo menos a 30 metros (mantendo-o em seu campo de visão) do alvo da "caçada frustrada", por seus próprios meios (sem a ajuda deste encanto). Somente com esta condição o evocador poderá iniciar uma nova caçada a esta mesma vítima em uma outra empreitada. A duração máxima da caçada e o tempo de intervalo entre uma intuição e outra variam com a dificuldade do efeito. Esta magia tem a limitação de só poder ser evocada em ambientes naturais.

- Caçada 1: O evocador receberá apenas uma intuição. A duração da caçada é de 1 dia.
- Caçada 2: O evocador receberá uma intuição por dia. A duração da caçada é de 3 dias.
- Caçada 4: O evocador receberá uma intuição a cada 12 horas. A duração da caçada é de 7 dias.

- Caçada 6: O evocador receberá uma intuição a cada 6 horas. A duração da caçada é de 15 dias.
- Caçada 8: O evocador receberá uma intuição a cada 2 horas. A duração da caçada é de 30 dias.
- Caçada 10: O evocador receberá uma intuição a cada 1 hora. A duração da caçada é de 60 dias.

Canção do Alento

Evocação: variável

Alcance: 5 metros

Duração: um dia

A ansiedade e a preocupação são grandes inimigos dos heróis. Uma batalha decisiva, uma disputa de honra, uma reunião diplomática ou mesmo o encontro com alguém de grande importância: tudo isso pode ser motivo de preocupação e com certeza, perturba a pessoa e a impede de ter o seu melhor desempenho. Existem aqueles, no entanto, através da música, conseguem trazer alento ao coração preocupado e paz ao ânimo inquieto.

Através de um ritual extremamente cansativo para o evocador, ele pode fazer com que a pessoa tensa consiga ter uma noite de sono com perfeita paz, repleta de sonhos com mensagens animadoras e vitoriosas. No dia seguinte, essa pessoa acordará de forma tão disposta, que tudo o que ela estava para fazer terá uma maior chance de dar certo. A pessoa estará mais confiante, concentrada e hábil para vencer o seu combate, fechar um ótimo negócio ou ainda viajar com a maior segurança. Para quem observa, a pessoa está radiante, com brilho, como se dissesse que aquele dia havia sido feito exatamente para aquela pessoa. É importante notar que embora possam existir outras pessoas que durmam próximas uma das outras, apenas uma delas (a que o evocador escolher) poderá ser beneficiada pelo encanto.

Para que o ritual funcione, é necessário primeiramente que a pessoa beneficiada tenha algum motivo de preocupação e ansiedade de algo que venha a ocorrer no dia seguinte da realização do ritual. Satisfeita essa condição, o evocador deverá tocar uma canção suave enquanto a pessoa ainda estiver acordada. Após algum tempo, essa pessoa acabará dormindo e o evocador deverá continuar tocando até o dia seguinte, quando a pessoa acordar. Ela irá dormir muito bem e acordará no dia seguinte com uma série de bônus. No entanto, é necessário que o tempo de sono seja de no mínimo 6 horas. Conseqüentemente, a evocação da magia será de no mínimo seis horas somados ao tempo inicial da música enquanto a pessoa ainda estava acordada.

Nesse sentido, se por algum motivo, a pessoa acordar ou o evocador parar de tocar enquanto a pessoa estiver dormindo, a magia perderá o seu efeito. Observe que caso um ou outro aconteça, é

impossível retomar a evocação da magia uma vez que ela tenha sido quebrada.

Este encanto é extremamente cansativo para o evocador, fazendo com que ele perca uma quantidade de EH ao final da evocação. Caso a EH dele chegue a zero com este encanto, ele irá desmaiar, só acordando após 8 horas de sono. A EH, no entanto, recupera normalmente com o descanso.

Os bônus recebidos duram -um dia contado a partir do momento que a pessoa acorda. Os bônus também serão perdidos caso a pessoa decida dormir antes do tempo se esgotar.

Uma observação é que a pessoa beneficiada deve ser capaz de ouvir e querer ouvir a música, não podendo, nesse sentido, a magia ser imposta.

- Canção do alento 1: a pessoa receberá +1 coluna em todas as suas habilidades (físicas, mentais e sociais). O evocador recebe 5 pontos de dano na EH.
- Canção do alento 2: a pessoa receberá +2 colunas em todas as suas habilidades (físicas, mentais e sociais). O evocador recebe 10 pontos de dano na EH.
- Canção do alento 4: a pessoa receberá +3 colunas em todas as suas habilidades (físicas, mentais e sociais). O evocador recebe 15 pontos de dano na EH.
- Canção do alento 6: a pessoa receberá +4 colunas em todas as suas habilidades (físicas, mentais e sociais). O evocador recebe 20 pontos de dano na EH.
- Canção do alento 8: a pessoa receberá +5 colunas em todas as suas habilidades (físicas, mentais e sociais) e ainda receberá 5 EH, podendo ir além do seu máximo. O evocador recebe 25 pontos de dano na EH.
- Canção do alento 10 a pessoa receberá +6 colunas em todas as suas habilidades (físicas, mentais e sociais), receberá 10 EH, podendo ir além do seu máximo, e seu brilhantismo lhe confere uma capacidade de lidar com as pessoas equivalente a da magia Amizade nível 1 até duas vezes dentro da duração da magia. O evocador recebe 30 pontos de dano na EH.

Canção do Tormento

Evocação: uma rodada

Duração: 20 rodadas

Alcance: 20 metros

Canção do Tormento é um encanto utilizado em batalhas. O evocador canta uma canção ou apenas toca uma melodia ou até mesmo fala algumas coisas e a vítima deverá fazer uma resistência à magia; se falhar, virá à mente da vítima uma imagem julgadora de seus atos; assim se o pai de

um inimigo condenava seus atos, a imagem do pai da vítima virá à sua mente; se um grande espadachim for a vítima, a imagem do seu mestre poderá vir a mente. Diversas podem ser as imagens, mas todas elas causarão uma dificuldade na batalha. No primeiro caso a imagem do pai desconcentra o oponente, no segundo caso, a imagem do mestre faz com que o espadachim fique nervoso, pois não pode errar na frente do seu mestre. Essas imagens farão com que as vítimas lutem em piores condições, já que estão sendo submetidas a um olhar superior que as pressionam e as desconcentram.

Caso a EH da vítima chegue a zero com esse feitiço, a vítima não conseguirá fazer nada além de chorar, lamentar ou amaldiçoar a imagem que veio a sua mente por 5 rodadas. Caso ela seja atacada, no entanto, durante esse período, ela será desperta do transe. Observe que até mesmo criaturas dos reinos inferiores podem ser afetadas por esse encanto: um ser inferior de baixo nível pode ficar aterrorizado com a lembrança do discurso de seu superior de quem falhar na missão. Seres irracionais não podem ser afetados por esse encanto.

- Canção do Tormento 1: afeta uma pessoa impondo um ajuste de -1 coluna.
- Canção do Tormento 2: afeta uma pessoa impondo um ajuste de -2 colunas e perda de 5 pontos de EH.
- Canção do Tormento 4: afeta uma pessoa impondo um ajuste de -3 colunas e perde de 10 pontos de EH.
- Canção do Tormento 6: afeta uma pessoa impondo um ajuste de -4 colunas e perda de 15 pontos de EH.
- Canção do Tormento 8: afeta uma pessoa impondo um ajuste de -5 colunas e perda de 20 pontos de EH.
- Canção do Tormento 10: afeta uma pessoa impondo um ajuste de -6 colunas e perda de 30 pontos de EH.

Conhecimento

Evocação: instantânea

Alcance: pessoal

Duração: um uso

Uma vez usado o encanto Conhecimento, toda e qualquer habilidade que envolva conhecimento deverá ser jogada com colunas extras, que variarão conforme o nível. Observe, no entanto, que as habilidades que envolvem conhecimento não se reduzem apenas ao grupo de habilidades Conhecimento, mas sim toda e qualquer habilidade que de alguma forma possa ser usada para obter uma informação. Assim, se o personagem quer saber de onde tal tecido poderia ter vindo, ele

deverá fazer um teste de Trabalhos Manuais. Como se trata de informação, os bônus se aplicarão a essa habilidade. Mas se, por exemplo, o personagem resolver reparar uma roupa, o encanto de nada lhe adiantaria, já que não lida especificamente com um conhecimento geral, mas sim técnico.

- Conhecimento 1: dá +1 coluna no teste.
- Conhecimento 2 dá +2 colunas no teste.
- Conhecimento 4: dá +4 colunas no teste.
- Conhecimento 6: dá +6 colunas no teste.
- Conhecimento 8: dá +8 colunas no teste.
- Conhecimento 10: dá +10 colunas no teste.

Conhecimento natural

Evocação: 20 rodadas

Alcance: variável

Duração: instantânea

Com este feitiço, o evocador é capaz de em pouco tempo compreender o ambiente no qual vive ou que esteja de passagem. O evocador só pode utilizar este feitiço num local natural, como em florestas, montanhas, planícies, etc. O efeito da magia dará conhecimento sobre aquela área: saberá sobre as espécies de animais e vegetais que existem naquela área. Caso haja alguma construção na localidade, ele sentirá uma perturbação na informação, mas não conseguirá definir o que é e nem onde está. O tamanho da área e a quantidade de informações, varia conforme o nível.

- Conhecimento Natural 1: o evocador adquire conhecimento sobre a principal espécie animal e vegetal do local em uma área natural de 300m de raio.
- Conhecimento Natural 3: o evocador adquire conhecimento sobre as principais espécies animais e vegetais do local em uma área natural de 500m de raio.
- Conhecimento Natural 5: como o anterior, mas consegue também identificar trilhas no local em uma área natural de 1km de raio.
- Conhecimento Natural 7: como o anterior, mas consegue também identificar rios no local em uma área natural de 3km de raio.
- Conhecimento Natural 9: o evocador tem pleno conhecimento de toda a fauna, flora e também de todo tipo de relevo, caminhos e outras informações em uma área natural de 10km de raio.

Contatos Musicais

Evocação: instantânea

Alcance: variável

Duração: instantânea

Contatos musicais é uma magia que permite a utilização de música instrumental ou vocal deslitrada para transmitir informações a pessoas específicas. A música é tão melodiosa e instigante que em si carrega uma mensagem que a vítima do encanto percebe claramente. Não é possível saber de onde o encanto veio.

Embora se assemelhe com ventriloquismo, Contatos Musicais têm características próprias. A primeira delas, diferentemente de ventriloquismo, que desloca o som e que, portanto é audível a todos os que estão próximos, é que o contato musical não pode ser entendido por nenhuma pessoa (a música tocada é audível mas a mensagem é inaudível). Assim o evocador pode fazer com que no meio de uma multidão uma pessoa específica ouça o que ele está dizendo enquanto todos os outros não podem, desde que a pessoa seja capaz de ouvir a melodia. A segunda delas é que é necessária que se faça um teste de resistência à magia para a pessoa cuja mensagem está direcionada e ela deverá falhar neste teste para que possa ouvir a mensagem, a não ser que voluntariamente ela queira escutar a mensagem.

O alcance da magia é variável, pois depende do meio de execução e o ambiente no qual está inserido. Assim se o instrumento estiver sendo tocado em meio a muito barulho, é impossível a mensagem chegar a seu(s) destinatário(s). Fica a cargo do MJ determinar se o som do instrumento chegará ou não até a(s) pessoa(s), levando em consideração a sua intensidade e a quantidade de outras fontes sonoras que atrapalham a mensagem.

É um encanto muito utilizado para auxiliar os nobres nos seus discursos (dando "cola" quando esquecerem algo) bem como em mesas de negociações. Vale a pena observar que embora o evocador possa transmitir uma mensagem a alguém, esse alguém não tem como responder da mesma forma a ele.

- Contatos Musicais 1: Permite transmitir uma mensagem de até 1 palavra a uma pessoa.
- Contatos Musicais 2: Permite transmitir uma mensagem de até 3 palavras a até 2 pessoas.
- Contatos Musicais 4: Permite transmitir uma frase curta com no máximo 10 palavras para 2 pessoas.
- Contatos Musicais 6: Permite transmitir uma frase longa com no máximo 25 palavras para 3 pessoas.
- Contatos Musicais 8: Permite transmitir um pequeno discurso com no máximo 100 palavras para 4 pessoas.

- Contatos Musicais 10: Permite transmitir um discurso com no máximo 1000 palavras para uma pessoa.

Convivência

Evocação: 10 rodadas

Alcance: variável

Duração: um dia

Através do encanto Convivência o evocador consegue se adaptar rapidamente aos locais pelos quais circula, podendo conhecer tudo acerca de uma vila ou cidade de forma muito mais rápida do que uma pessoa normal. Após evocada a magia, o místico terá um dia para conversar com as pessoas da localidade para que possa obter as informações da região.

Na prática, ao final da duração da magia, o evocador saberá as principais características do local como: regime legal, deuses mais influentes, padrão de comércio, principais lendas e canções, comidas típicas, pessoas mais importantes, as festividades; enfim, o evocador passa a ter conhecimento de todas as principais informações existentes na localidade. A critério do MJ, é possível ainda que informações mais sigilosas sejam obtidas. Nesse caso o jogador poderá fazer um ou mais testes de Persuasão de dificuldade determinada pela MJ, mas influenciada pela interpretação do jogador.

Observe que todo o conhecimento não vem instantaneamente na mente do místico ao final da evocação, ele irá adquirir esse conhecimento aos poucos e, ao final da evocação, o que ele não pôde ouvir diretamente das pessoas poderá deduzir devido ao seu grande conhecimento já adquirido. Isso significa também que necessariamente o místico deverá estar se comunicando com as pessoas, sendo impossível usar esse feitiço em uma prisão ou em um local aonde as pessoas não são simpáticas ao evocador.

Uma outra observação é que ao final da evocação o conhecimento não fica memorizado na mente do evocador, o que significa que ele poderá esquecer as informações obtidas. Por isso, muitos místicos capazes de usar essa magia costumam carregar consigo muitos pergaminhos para que possam registrar essas informações.

De acordo com o nível, o alcance da magia aumenta, ou seja, o tamanho da localidade vai se tornando maior.

- Convivência 1: o evocador obtém as principais informações de uma vila.
- Convivência 3: o evocador obtém as principais informações de uma cidade pequena.
- Convivência 5: o evocador obtém as principais informações de uma cidade média.

- Convivência 7: o evocador obtém as principais informações de uma cidade grande.
- Convivência 9: o evocador obtém as principais informações de uma capital.

Convocação Animal

Evocação: Ritual

Alcance: 10 km de raio

Duração: Variável

Através esta magia o evocador entra em contato com a natureza ao seu redor para convocar um grupo de animais que ficará a sua disposição para cumprir uma missão especial. É preciso que exista um motivo muito importante para que esta magia seja evocada. Caso contrário, o evocador perderá a harmonia necessária à evocação de seus feitiços e não poderá mais utilizar seus poderes, até se redimir de seu erro.

Após a evocação do feitiço, uma quantidade de estágios de animais será convocada a executar uma missão. O tipo de animal convocado varia de acordo com a missão e o estágio máximo indicado no efeito, tendo como parâmetro os animais mais aptos a executar as funções destinadas (ao critério do mestre do jogo).

O jogador pode ainda selecionar os animais que ele deseja convocar (desde que respeite os limites do efeito). Mas para isso ele deve ter conhecimento da existência dos animais na área de efeito. Para fazer isso ele pode utilizar os efeitos 1 e 2 desta magia, que servem para este fim.

A quantidade de estágios de animais e o Estágio máximo possível para a convocação variam com a dificuldade do efeito. Esta magia tem a limitação de só poder ser evocada em ambientes naturais.

- Convocação Animal 1: faz com que o evocador tome ciência das espécies de animais que estejam na área de efeito.
- Convocação Animal 2: Idem ao anterior, mas o evocador saberá também a direção e distancia que se encontra dos animais que ele deseja localizar.
- Convocação Animal 4: Convoca até 9 estágios de animais, cujo estágio máximo seja 3.
- Convocação Animal 6: Convoca até 15 estágios de animais, cujo estágio máximo seja 5.
- Convocação Animal 8: Convoca até 21 estágios de animais, cujo estágio máximo seja 7.
- Convocação Animal 10: Convoca até 27 estágios de animais, cujo estágio máximo seja 9.

Deslocamento Natural

Evocação: instantânea

Alcance: pessoal

Duração: variável

Com esta magia o evocador manterá sua mente e corpo, concentrados apenas em seu deslocamento, adquirindo a capacidade de se movimentar em ambientes naturais de difícil acesso (como pântanos, areia fofa, ladeiras íngremes etc...), como se estivesse atravessando normalmente.

O deslocamento do evocador será feito como se ele estivesse em terreno com menor dificuldade de acesso.

Quanto mais alto for o nível da magia maior será o tempo máximo do deslocamento natural e mais difícil será o ambiente pelo qual o evocador poderá trafegar normalmente, podendo chegar até mesmo a níveis sobre-humanos de deslocamento.

Note que os efeitos da magia se aplicam apenas enquanto o evocador estiver "se deslocando", sendo assim, caso ele execute um ataque ou tome qualquer outra ação enquanto estiver sob efeito do deslocamento natural, esta será instantaneamente quebrada.

As situações não previstas serão aplicadas da maneira que o mestre do jogo achar mais condizente com o nível usado. Esta magia tem a limitação de só poder ser evocada em ambientes naturais.

- Deslocamento Natural 1: O evocador poderá se deslocar normalmente em ambientes pouco acidentados como em um chão pedregoso, matas medianamente fechadas, areia da orla de uma praia ou ladeiras pouco íngremes. (até 20 graus de inclinação). A duração é de 10 minutos.
- Deslocamento Natural 3: idem ao anterior, mas dura 2 horas.
- Deslocamento Natural 5: O evocador poderá se deslocar normalmente em ambientes muito acidentados e de difícil (porém possível) travessia, como pântanos, dunas de um deserto, matas muito fechadas, mangues e ladeiras bastante íngremes (até 40 graus de inclinação). A duração é de 10 minutos.
- Deslocamento Natural 7: idem ao anterior mas dura 2 horas.
- Deslocamento Natural 10: O evocador poderá se deslocar normalmente em ambientes absurdamente acidentados e de acesso quase impossível, como se deslocar por sobre os galhos das árvores de uma floresta fechada, durante um terremoto muito forte, em areias movediças e ladeiras absurdamente íngremes (até 60 graus de inclinação). A duração é de 2 horas.

Distração

Evocação: instantânea

Alcance: 20 metros

Duração: Instantânea

Com a magia distração, o evocador é capaz de chamar rapidamente a atenção das pessoas em sua volta para onde quer que queira, de forma a ganhar tempo para fazer uma ação. Nos níveis iniciais apenas se consegue atrair para locais aonde há maior facilidade de dispersão, mas conforme o nível aumenta, as possibilidades se ampliam.

Ao evocar a magia, o evocador escolhe alguma coisa para atrair a atenção das pessoas; caso as pessoas não passem na Resistência à Magia elas irão obrigatoriamente olhar para o objeto indicado pelo evocador. Caso passem, elas não serão obrigadas a olhar, mas mesmo assim ficarão curiosas para ver. O efeito prático disso é que o evocador ganhará a iniciativa para que possa tomar alguma ação, como esconder, correr, furtar entre outras possibilidades. Quanto mais movimentado for o local, mais fácil será para tirar a atenção de si (um festival oferece bem mais oportunidades de distração do que um deserto).

- Distração 1: permite atrair a atenção das pessoas em locais muito movimentados como festivais e celebrações.
- Distração 3: permite atrair a atenção das pessoas em locais bem movimentados, como um porto durante o dia.
- Distração 5: permite atrair a atenção das pessoas em locais de mediana movimentação, como uma cidade pequena ou vila.
- Distração 7: permite atrair a atenção das pessoas em locais de pouca movimentação, como uma cidade ou vila à noite.
- Distração 9: permite atrair a atenção das pessoas em locais onde quase não há movimentação, como um deserto.

Escrita

Evocação: instantânea

Alcance: pessoal

Duração: uso

Utilizando-se inúmeras vezes de cartas, sejam de amor, repletas de poesias, ou mensagens, com inúmeros termos formais, algumas pessoas podem desenvolver sua técnica da escrita, conseguindo escrever e ler textos mais rebuscados ou poesias de maior densidade e com maior clareza. Na prática, ao utilizar a magia escrita, o evocador poderá reduzir os níveis de dificuldade da habilidade escrita. Observe que a magia afeta unicamente uma única língua escolhida pelo evocador (geralmente a materna).

- Escrita 1: reduz em 1 o nível de dificuldade da habilidade escrita.
- Escrita 3: reduz em 2 o nível de dificuldade da habilidade escrita.
- Escrita 5: reduz em 3 o nível de dificuldade da habilidade escrita.
- Escrita 7: reduz em 4 o nível de dificuldade da habilidade escrita.
- Escrita 9: reduz em 5 o nível de dificuldade da habilidade escrita ou torna Muito Difícil algo que seria Impossível.

Saro

Evocação: instantânea

Alcance: variável

Duração: 12 horas

Com essa magia o evocador ganhará temporariamente a Habilidade de farejar assim como fazem os caninos. O poder do saro varia com a capacidade do efeito. Quanto mais alto o nível, mais aguçada será a capacidade de farejar, podendo chegar a níveis tão altos quanto os próprios caninos. Na prática a percepção do saro será dada de acordo com a distância ou tempo, que o alvo esteja ou esteve no local. Para o caso de perceber um alvo presente, a distância dada no nível da magia determina a relação entre dificuldade do efeito conseguido e o número de vezes que poderá ser aplicada a distância do alvo, a partir da dificuldade "Rotineiro" (branco). Dessa maneira um nível que determine 5m por dificuldade, fará com que o farejador consiga perceber a presença de um alvo nas seguintes distâncias: Rotineiro = 5 metros, Fácil = 10 metros, Médio = 15 metros e assim por diante...

Depois de percebida a presença do alvo, o farejador poderá determinar a natureza do cheiro, com um novo teste. Saber se trata de alguém em específico de um homem, uma mulher ou um animal, o teste será determinado com dificuldade a critério do mestre do jogo baseado no conhecimento do farejador no cheiro em questão. No caso de farejar o rastro de alguém, o farejador deverá aproxima-se o mais perto possível do local, encostando o nariz na trilha ou lugar do rastro. A dificuldade do teste neste caso será relacionada pelo tempo em que o alvo esteve no local farejado, da mesma maneira como é aplicada a regra para a distância de alvos presentes.

É importante ressaltar que em algumas situações o teste pode ser facilitado ou dificultado, de acordo com a situação. Perceber a presença de um morto-vivo é muito mais fácil do que a de um homem comum, ou perceber a presença de alguém que esteja a favor ou contra o vento é mais difícil ou mais fácil de acordo com a intensidade ou direção do vento. Os parâmetros adotados na descrição da magia são para a percepção de um ser humano em

um ambiente neutro (sem ventos). Cada caso deverá ser resolvido da maneira que o mestre do jogo achar mais coerente. Esta magia tem a limitação de só poder ser evocada em ambientes naturais.

- Faro 1: A distancia do alvo ou tempo do rastro, são de respectivamente 5 metros ou 1 minuto, por dificuldade do efeito.
- Faro 3: A distancia do alvo ou tempo do rastro, são de respectivamente 10 metros ou 2 minutos, por dificuldade do efeito.
- Faro 5: A distancia do alvo ou tempo do rastro, são de respectivamente 20 metros ou 5 minutos, por dificuldade do efeito.
- Faro 7: A distancia do alvo ou tempo do rastro, são de respectivamente 50 metros ou 10 minutos, por dificuldade do efeito.
- Faro 9: A distancia do alvo ou tempo do rastro, são de respectivamente 100 metros ou 30 minutos, por dificuldade do efeito.

Fascínio

Evocação: 10 rodadas

Alcance: 50 metros.

Duração: variável

Com esta magia, o evocador consegue atrair a atenção das pessoas, de forma que as mesmas passam a esquecer tudo o que acontece à sua volta, devotando sua atenção unicamente a ele. Ele então começará a tocar, a cantar, a contar uma história, entre outras possibilidades, e, após 10 rodadas, todas as pessoas afetadas pela magia, cujo número varia de acordo com o nível do efeito, deverão fazer um teste de Resistência à Magia. Caso não passe, uma pessoa ficará com toda sua atenção voltada para o evocador. Caso a pessoa passe no teste, ela deverá fazer uma nova resistência à magia por rodada, até que falhe ou ela saia do alcance da magia. Caso alguma pessoa entre no alcance após ter começado a apresentação, ela deverá fazer um teste de resistência à magia após 10 rodadas de apreciação da música e, conforme o outro caso, fazer uma resistência por rodada caso tenha sucesso no teste inicial.

A magia acaba quando o evocador pára de tocar o seu instrumento, cantar ou discursar ou até mesmo de fazer malabarismo; ou seja, quando for de seu interesse. Entretanto, o místico não pode fazer nenhuma outra ação a não ser fazer sua apresentação enquanto produz o encanto. Quando parar de tocar, as pessoas despertarão do encanto, tendo a sensação de terem ido a uma ótima apresentação. As pessoas não têm nenhuma noção de que foram enfeitiçadas. Caso alguém ataque qualquer uma das pessoas sob o efeito, a magia se quebrará sob todas as pessoas. Neste caso, as

pessoas percebem que foram enfeitiçadas. A pessoa atacada, entretanto, sofrerá uma surpresa parcial.

- Fascínio 1: afeta até 3 pessoas.
- Fascínio 2: afeta até 10 pessoas.
- Fascínio 4: afeta até 25 pessoas.
- Fascínio 6: afeta até 60 pessoas.
- Fascínio 8: afeta até 100 pessoas.
- Fascínio 10: afeta até 200 pessoas.

Sôlego

Evocação: instantânea

Alcance: pessoal

Duração: 1 uso

Esta magia amplia a capacidade do evocador de armazenar ar em seu pulmão ampliando seu fôlego e aumentando sua capacidade de apnéia. O normal de uma pessoa é 1 minuto.

Note que esta magia não pode ser usada duas vezes consecutivas em um mesmo período de apnéia.

- Fôlego 1: permite ao evocador prender sua respiração por mais 1 minuto além do normal
- Fôlego 2: permite ao evocador prender sua respiração por mais 3 minutos além do normal
- Fôlego 3: permite ao evocador prender sua respiração por mais 5 minutos além do normal
- Fôlego 4: permite ao evocador prender sua respiração por mais 10 minutos além do normal

Sorça Mútua

Evocação: 1 rodada

Alcance: 10 metros

Duração: 15 rodadas

Com esta magia o evocador cria um laço de coragem e determinação entre si e seus companheiros animais, fazendo com que todos aumentem suas capacidades para o combate desde que estejam lutando por uma causa em comum.

O número de colunas de ataque atribuído ao evocador e os animais variam com a dificuldade do efeito. Este feitiço só afeta animais que esteja sob efeito das magias **Elo animal, ou Convocação Animal**. Esta magia tem a limitação de só poder ser evocada em ambientes naturais.

- Força Mútua 1: dá +1 na coluna de ataque do evocador e de até 3 de seus companheiros animais.
- Força Mútua 3: dá +2 na coluna de ataque do evocador e de até 3 de seus companheiros animais.

- Força Mútua 5: dá +3 na coluna de ataque do evocador e de até 3 de seus companheiros animais.
- Força Mútua 7: dá +4 na coluna de ataque do evocador e de até 3 de seus companheiros animais.
- Força Mútua 9: dá +4 na coluna de ataque do evocador e de todos os seus companheiros animais.

Garras

Evocação: Instantânea / Ritual

Alcance: pessoal

Duração: 10 rodadas

Com esta magia o evocador permite encantar temporariamente uma garra animal que tenha sido previamente preparada. Este encantamento invoca o espírito do animal dando a capacidade de usar a garra em combate como se fosse o próprio animal em combate. A coluna de ataque será igual ao total na magia somado de sua Agilidade acrescido do modificador +3/0/-3 para cada tipo de armadura (leve, Média, Pesada). Ao total do dano deve-se somar o atributo Força.

Os preparativos da garra levam em torno de 1 dia num ritual que deve ser feita em ambiente natural e a garra deve ter sido obtida de um animal encontrado já morto ou que tenha sido morto mas não de uma forma intencional, como por exemplo, defendendo-se do ataque dele. De forma alguma pode ser usada a garra de um animal que tenha sido caçado exclusivamente para este ritual. É necessário que o tamanho da garra seja compatível com o dano do efeito escolhido, o que implica que a garra tenha de ser de uma criatura grande (leão, leopardo, urso, etc). A única restrição é que só é possível invocar o espírito animal em ambientes naturais. Caso o evocador acerte a EF da vítima, ele poderá inocular veneno em seu corpo, caso esteja sob efeito da magia "Pegonha".

Se o evocador possuir a técnica Ambidestra, ele poderá utilizá-la com as garras. Tipicamente, garras são penduradas em colares ou pulseiras e não possuem uma aparência de ser uma arma. O dano máximo de cada garra é determinado pelo efeito.

- Garras 1: As garras causam dano máximo 8.
- Garras 3: As garras causam dano máximo 12
- Garras 5: As garras causam dano máximo 16
- Garras 7: As garras causam dano máximo 20
- Garras 9: Idêntico ao efeito anterior, mas permite acertar criaturas que só seriam acertadas com armas mágicas.

Habilidade Animal

Evocação: 2 rodadas

Alcance: pessoal

Duração: 2 horas

- Com esta magia o evocador terá o poder adquirir algumas das habilidade de determinados animais. Cada um dos efeitos é cumulativo, desta forma ao evocar um efeito ele ganha a habilidade dos efeitos anteriores. Esta magia tem a limitação de só poder ser evocada em ambientes naturais e só funciona em ambientes naturais. Ao contrario das magias Transformação e Mutação, esta magia não faz uma transformação, mas sim dá ao evocador as habilidades do animal escolhido. Habilidade Animal 1: permite se ganhar a habilidade de corrida de um coelho, tendo sua Velocidade Básica dobrada.
- Habilidade Animal 3: permite se ganhar a habilidade de um jacaré podendo nadar no dobro da velocidade básica (dentro da água).
- Habilidade Animal 5: permite se ganhar a habilidade de acrobáticas de um macaco podendo se equilibrar facilmente em lugares que seriam muito difícil para um ser humano. Nesta situação o teste de acrobacias é feito com 2 níveis a menos de dificuldade podendo inclusive fazer coisas que seriam impossíveis para um ser humano (desde que possíveis para um macaco).
- Habilidade Animal 7: permite se ganhar a habilidade de uma lontra podendo prender a respiração de baixo da água por até 6 minutos.
- Habilidade Animal 9: permite se ganhar a habilidade de um gato podendo cair de grandes alturas. Na prática reduz em até 5 metros no caçula da queda.

Identificação

Evocação: 10 rodadas

Alcance: pessoal

Duração: um dia

Com este encanto, o evocador consegue criar uma identificação entre ele mesmo e alguma pessoa com quem ele tenha algum contato, geralmente aquele quem ele representa. Na prática, é como se as pessoas o tratassem exatamente da mesma forma como tratariam aquele que ele representa. Assim, se o evocador representa um nobre conhecido e respeitado por sua valentia e coragem, dificilmente ele conseguiria liderar um grupo de guerreiros como seu patrono faria; no entanto, com o encanto, caso os guerreiros falhem nas suas Resistência à Magia, eles tratarão o evocador como se fosse o nobre, ainda que ele não tenha o mesmo porte físico, nem as experiências e conquistas de

seu representado. Um outro exemplo seria o de um representante humano de um patrono elfo: embora ele seja o representante de um elfo, provavelmente ele não seria tão bem recebido em uma comunidade de elfos florestais (que são xenófobos); com o encanto, ele passaria a ser tratado como se fosse um elfo, ainda que ele não seja.

Existem muitas possibilidades, mas para que o feitiço funcione é necessário que cada pessoa que tenha contato com o evocador faça um teste de Resistência à Magia. Caso passe, ela tratará a pessoa como ela iria tratar antes do encanto, mas caso falhe, ela deverá tratar a pessoa como se fosse seu representado. Observe que esse encanto pode até mesmo prejudicar o evocador, caso ele esteja identificado com alguém odiado ou temido. Uma outra observação é que esse feitiço só funciona se as pessoas conhecem aquele quem o evocador representa.

Conforme o nível aumenta, o evocador precisa conhecer menos o seu representado, a tal ponto que ele poderá criar uma identificação com alguém com quem tenha tido um contato mínimo. Contudo, independentemente do nível, é necessário que a pessoa representada necessariamente o olhe de forma amigável.

É importante observar que o evocador não pode estar identificado com mais de uma pessoa ao mesmo tempo e além disso, uma vez utilizada a magia, ela só poderá ser utilizada novamente para se identificar com a mesma pessoa que havia se identificado anteriormente após uma semana.

- Identificação 1: permite a identificação do evocador com uma pessoa que seja seu amigo de longa data (mais de cinco anos), com motivações e perfil plenamente conhecidos pelo evocador.
- Identificação 3: idem ao anterior, mas a amizade pode ser de média data (de um a cinco anos).
- Identificação 5: permite a identificação do evocador com uma pessoa que seja seu amigo de média data e o amigo pode ter alguns segredos e motivações não reveladas a ele (o evocador).
- Identificação 7: permite a identificação do evocador com uma pessoa que seja seu amigo de curta data (de um mês a um ano) e o amigo pode ter significativos segredos e motivações desconhecidas por ele.
- Identificação 9: permite a identificação do evocador com uma pessoa que ele tenha conhecido a pelo menos um dia e o amigo pode não ter praticamente nenhuma motivação ou segredo revelado a ele.

Inteligência Animal

Evocação: Ritual

Alcance: toque

Duração: 1 ano e 1 dia

Com esta magia o evocador poderá atribuir mais capacidade intelectual ao animal com o qual ele possua um elo **permanente**.

Cada nível da magia determinará um efeito diferente a ser aplicado na capacidade intelectual do animal. Veja que os efeitos práticos desta magia podem ser os mais diversos e deverão ser aplicados da maneira que o mestre julgar mais coerente de acordo com o nível de inteligência do animal. Caso um efeito mais forte seja evocado sobre um animal, o mais efeito mais fraco será quebrado instantaneamente. Note que somente o evocador poderá se comunicar com o animal e ninguém presente entenderá o diálogo.

Os materiais necessários à evocação deste feitiço custam 15 moedas de prata por nível de dificuldade do efeito usado.

- Inteligência Animal 1: aumenta para 8 o limite de palavras na comunicação entre o animal e o evocador.
- Inteligência Animal 3: aumenta para 15 o limite de palavras para a comunicação entre o animal e o evocador, e além disso o animal poderá dizer coisas que envolvam um critério de avaliação por parte dele. Ex: um falcão após observar um grupo rival na estrada diz: *o grupo deles e composto por cinco pessoas, mas um deles parece ser bem forte*.
- Inteligência Animal 5: Idem ao anterior, mas o limite de palavras e de 25 e além disso o animal conseguirá transmitir informações de até 6 palavras a pessoas que não possuam Elo, ou Empatia Animal com ele.
- Inteligência Animal 7: o animal se tornará um ser consciente, possuindo a capacidade intelectual semelhante a de um ogro. O diálogo entre ele e o evocador se fará normalmente (sem limite de palavras).
- Inteligência Animal 9: O animal passa a ser um ser consciente com a inteligência de um homem normal.

Leitura de Hábitos

Evocação: instantânea

Alcance: pessoal

Duração: instantânea

Alguns aventureiros viajam por diversos locais aprendendo e convivendo com as mais diversas culturas de Tagmar. Toda essa experiência confere a certos místicos o poder de identificar apenas pelos gestos, sotaques ou hábitos algumas

características de uma pessoa, como sua nacionalidade, classe social ou até mesmo profissão. Observe que essa magia não exige nenhum tipo de Resistência à Magia e o evocador poderá evocar essa magia discretamente, obtendo na mente a leitura daqueles hábitos da pessoa escolhida.

No entanto caso a pessoa esteja forjando algum hábito, o evocador deverá fazer um teste de Percepção contra dificuldade estipulada pelo MJ. Caso o místico passe no teste terá conhecimento de que a pessoa está fingindo ser alguém que não é. Caso não passe, ele será enganado e irá interpretar os gestos como se eles fossem autênticos. No nível 7, no entanto, o evocador não poderá mais ser enganado por esse tipo de farsa.

- **Leitura de Hábitos 1:** o evocador consegue identificar a classe social exata de uma pessoa. Ex: esse homem é um nobre.
- **Leitura de Hábitos 3:** o evocador consegue identificar com exatidão a origem de uma pessoa. Ex: este humano é de Filanti.
- **Leitura de Hábitos 5:** o evocador consegue identificar de forma aproximada a profissão de uma pessoa. Ex: este homem é um comerciante, esta mulher lida com artes místicas. Neste nível, qualquer teste de percepção para descobrir se a pessoa está simulando um hábito tem um nível a menos de dificuldade.
- **Leitura de Hábitos 7:** o evocador consegue identificar com precisão e detalhes a origem, classe social a profissão de uma pessoa e ainda algumas outras informações. Ex: este homem vem de Saravossa e é um mago. Pelas suas vestes ele deve ser líder de alguma instituição importante, sendo dessa forma um nobre. Seu modo de falar e agir mostra que ele é casado e que, provavelmente, tem ao menos um filho. Neste nível o evocador saberá se a pessoa está ou não fingindo algum hábito ou gesto.

Leitura Labial

Evocação: instantânea

Alcance: 15 metros

Duração: 10 minutos

Com este encanto, o evocador é capaz de compreender uma conversa apenas pela movimentação dos lábios de uma pessoa. Para que isso seja possível, ele necessariamente deve estar vendo a(s) pessoa(s) as quais ele pretende descobrir o que falam. Uma restrição, contudo, é que ele só poderá observar uma pessoa de cada vez. Assim, se é uma conversa desorganizada onde diversas pessoas falam ao mesmo tempo, o evocador só poderá identificar o conteúdo da mensagem de uma única pessoa. Se, ao contrário, as pessoas falarem de forma organizada, ele poderá ler os lábios de todas elas.

O limite máximo de tempo que o encanto permite que o evocador leia o lábio das pessoas é de 10 minutos. Caso ele deseje continuar a leitura após esse tempo, ele deverá usar o encanto novamente. A evocação deste encanto é extremamente discreta e não envolve qualquer tipo de Resistência à Magia.

- **Leitura Labial 1:** permite que o evocador descubra o tema central da conversa. Ex: o rei, o castelo assombrado, o festival da primavera.
- **Leitura Labial 3:** permite que o evocador descubra o posicionamento das pessoas frente ao tema. Ex: a pessoa se mostra favorável em relação ao rei, a pessoa fala do castelo assombrado de forma irônica, a pessoa acredita que o festival será um sucesso.
- **Leitura Labial 5:** permite que o evocador descubra o posicionamento das pessoas frente ao tema bem como os argumentos que sustentam tal posicionamento. Ex: a pessoa é favorável ao rei, pois aquela medida era necessária, a pessoa é descrente em relação ao castelo porque ela já passou por lá, a pessoa acredita que o festival será um sucesso pelo empenho da organização.
- **Leitura Labial 7:** o evocador consegue compreender toda a conversa, até nos mínimos detalhes.

Lenda Viva

Evocação: ritual

Alcance: toque

Duração: variável

As histórias e lendas são um componente marcante na vida das pessoas. São muitas vezes elas que mantêm a esperança e registram os fatos, se tornando a cultura do povo. Entretanto, muitas vezes elas são esquecidas e se tornam meramente atrativos para estrangeiros, perdendo o significado para o próprio povo.

Com o encanto lenda viva, o evocador consegue reviver a lenda de um determinado local, a tal ponto de que todos os acontecimentos que venham a ocorrer sob a localidade serão relacionados à lenda. Para que o encanto possa ser evocado, o evocador deverá conhecer o local e a lenda que nele se dissemina. Depois disso, ele deverá escolher algum item, de dimensões máximas 2m x 2m x 2m que possa ter alguma relação com a lenda. Por último, através de um ritual, que exigirá sacrifícios que variarão conforme o nível de dificuldade, o evocador imbuirá uma aura no objeto e todo aquele que olhar para o objeto e que tenha conhecimento da lenda, deverá fazer um teste de Resistência à Magia. Caso passe, nada lhe ocorrerá. Caso não passe, a pessoa acreditará que essa lenda irá se renovar e caso haja profecias inclusas na lenda, que elas serão cumpridas. Assim, tudo o que vier a acontecer na cidade será para essa pessoa a

prova de que a lenda retorna e a profecia será cumprida.

Exemplo: o evocador vai até uma cidade e descobre lá uma lenda que dizia que há muito tempo naquela cidade um poderoso necromante foi queimado na fogueira, mas enquanto era queimado, rogava maldições dizendo que um dia voltaria para se vingar. Escolhendo um crânio como objeto, o evocador o imbui com uma aura, fazendo com que toda pessoa que conheça a lenda e o aviste deva fazer um teste de Resistência à Magia. Caso a pessoa não obtenha sucesso, acreditará que o necromante irá retornar para fazer sua vingança. Todo o evento que ocorrer na cidade será, para essa pessoa, um indício da volta do necromante. Assim se aparecer um corpo nos arredores da cidade, ou ocorrer uma grande tempestade ou houver algum surto de doença, tudo isso será considerado como os efeitos do retorno no necromante.

Observe que esse encanto também pode se aplicar a lendas de cunho positivo como o retorno de um grande herói, a aparição de um enviado etc....

Uma vez a lenda revivida, pode-se tirar vários proveitos disso. Em um local aonde se espera o retorno de um herói, um grupo de aventureiros poderá se apresentar como representantes dele, conquistando facilmente a simpatia do povo. Em uma outra localidade, aonde se acredita que o necromante irá retornar, o líder poderá se utilizar disso para atribuir mais poder a si mesmo, conseguindo consentimento da população para prender qualquer pessoa que pareça suspeita e etc.

A duração da magia varia conforme o nível utilizado. Entretanto, caso o item seja destruído, não haverá mais como as pessoas passarem a crer na volta da lenda. No entanto, as pessoas já afetadas permanecerão até que a duração se esgote. Um outro fator importante é que para se destruir o item é necessário passar em um teste de Resistência à Magia contra força de ataque do nível da magia. Caso não consiga, a pessoa que tentar destruir o item sentirá um grande poder vindo daquele item, acreditando ser amaldiçoada caso ouse se aproximar. Caso passe, por outro lado, o item poderá ser destruído.

- Lenda Viva 1: dura um dia e o ritual custa 1m.o.
- Lenda Viva 3: dura uma semana e o ritual custa 3 m.o
- Lenda Viva 5: dura um mês e o ritual custa 6 m.o
- Lenda Viva 7: dura um ano e um dia e o ritual custa 12 m.o
- Lenda Viva 9: dura treze anos e o ritual custa 24 m.o

Licantropia Lupina

Evocação: 1 rodada

Alcance: pessoal

Duração: 1 hora

Com esta poderosa magia o evocador terá a capacidade equivalentes de um licantropo lobo, adquirindo as capacidades deste ser.

Quanto mais alto o nível da magia, maiores serão os poderes, mas parte do espírito licantropo dominará o evocador. Note que quanto mais o evocador se afastar de sua porção humana, menos controle ele terá sobre seus atos, podendo ate mesmo chegar ao nível irracional.

É importante ressaltar que uma vez realizada a magia os efeitos sobre, o corpo e mente do evocador somente retornarão a condição normal após a duração da magia ou se o encanto for quebrado. Esta magia tem a limitação de só poder ser evocada em ambientes naturais.

- Licantropia Lupina 1: O evocador ganha um ajuste de +1 na coluna e +1 no dano para qualquer ataque realizado e seu olfato e dobrado. O evocador se tornará mais agressivo, mas manterá seu discernimento normal.
- Licantropia Lupina 3: O evocador ganha um ajuste de +2 na coluna e +2 no dano para qualquer ataque realizado e seu olfato e triplicado. O evocador se tornará um ser agressivo, com pouco ou médio discernimento, podendo perder o controle em situações de extrema pressão caso falhe num teste de Intelecto (rotineiro).
- Licantropia Lupina 5: O evocador ganha um ajuste de +3 na coluna e +3 no dano para qualquer ataque realizado, além disso a Energia Heróica e aumentada em 5 e seu olfato e quadruplicado. O evocador se tornará um ser muito agressivo, com pouquíssimo discernimento, perdendo o controle em qualquer situação de mínima hostilidade caso falhe num teste de Intelecto (fácil).
- Licantropia Lupina 7: O evocador ganha um ajuste de + 4 na coluna e + 4 no dano para qualquer ataque realizado, além disso a Energia Física e Heróica são aumentadas em 5. A capacidade olfativa passa a ser a de um lupino normal. O evocador se tornará um ser selvagem com nenhum discernimento caso falhe num teste de Intelecto (médio) Caso falhe ele só reconhecerá as pessoas com as quais possua um laço afetivo.
- Licantropia Lupina 9: O evocador ganha um ajuste de + 5 na coluna e + 5 no dano para qualquer ataque realizado, além disso a Energia Física e Heróica são aumentadas em 10. A capacidade olfativa passa a ser a de um lupino normal. O evocador se tornará um ser completamente agressivo e irracional, atacando

qualquer um que se intevier em seu caminho, mesmo que este seja uma pessoa querida caso falhe num teste de Intelecto (difícil).

Malabarismo

Evocação: instantânea

Alcance: pessoal

Duração: uso

Em Tagmar existem aqueles que fazem do malabarismo seu ofício. Geralmente trabalhando em circos, esses malabaristas desenvolverem uma arte que permite dar mais graciosidade e precisão aos seus movimentos. Na prática, ao evocar a magia Malabarismo, o evocador poderá reduzir os níveis de dificuldade da habilidade malabarismo.

- Malabarismo 1: reduz em 1 o nível de dificuldade da habilidade malabarismo.
- Malabarismo 3: reduz em 2 o nível de dificuldade da habilidade malabarismo.
- Malabarismo 5: reduz em 3 o nível de dificuldade da habilidade malabarismo.
- Malabarismo 7: reduz em 4 o nível de dificuldade da habilidade malabarismo.
- Malabarismo 9: reduz em 5 o nível de dificuldade da habilidade malabarismo ou torna Muito Difícil algo que seria Impossível.

Manipular confiança

Alcance: variável

Evocação 10 rodadas

Duração: 1 mês

Com este encantamento o evocador canta uma canção ou conta uma história acerca de uma pessoa, que pode ter efeito depreciativo ou inspirativo sobre os ouvintes. As vítimas do encanto ficarão tão apreciadas pela história que ficarão extremamente admiradas com a pessoa citada, caso o evocador tenha contado uma história positiva, ou ficarão temerosas e ressentidas caso a canção seja depreciativa. Assim o evocador com este mesmo feitiço pode escolher exaltar ou depreciar a imagem de alguma pessoa. O efeito causado é que a pessoa em questão terá facilidade ou dificuldade em qualquer teste de persuasão sobre as vítimas do efeito.

A magia afeta todas as pessoas que falhareem no teste de Resistência à Magia e todas as pessoas tem que ser capazes de ouvir e entender o que o evocador está cantando ou contando para que o feitiço funcione.

- Manipular confiança 1: dá um ajuste de -1/+1 nível de dificuldade para pessoas em um alcance de 5 metros.

- Manipular confiança 2: dá um ajuste de -1/+1 nível de dificuldade para pessoas em um alcance de 15 metros.
- Manipular confiança 4: dá um ajuste de -2/+2 níveis de dificuldade para pessoas em um alcance de 15 metros.
- Manipular confiança 6: dá um ajuste de -2/+2 níveis de dificuldade para pessoas em um alcance de 45 metros.
- Manipular confiança 8: dá um ajuste de -3/+3 níveis de dificuldade para pessoas em um alcance de 45 metros.
- Manipular confiança 10: dá um ajuste de -3/+3 níveis de dificuldade para pessoas em um alcance de 100 metros.

Motivação

Evocação: 10 minutos

Alcance: 20 metros.

Duração: instantânea

Após uma batalha, os soldados fatigados nem sempre têm tempo para descansar antes da próxima batalha. Com a música que traz motivação, o evocador consegue recuperar EH de todos aqueles que estejam a até 20 metros dele após terem ouvido 10 minutos de sua música alentadora.

Todas as pessoas na área, exceto ele próprio, terão seus ânimos restabelecidos, sendo impossível escolher quem será e quem não será curado. A EH recuperada não pode ultrapassar o máximo, sendo assim, caso recupere-se mais que o total da EH de alguém os pontos extras são perdidos. Apesar da cura não ser tão intensa quanto a de um sacerdote, a vantagem é a capacidade de atingir grande quantidade de pessoas.

Uma restrição, contudo, é que para a pessoa ser revigorada é necessário que ela esteja dando total atenção à música, não podendo realizar nenhuma outra atividade. Além disso, essa magia não pode ser evocada duas vezes sobre as mesmas pessoas sem que tenha decorrido um dia da utilização da primeira vez.

- Motivação 1: revigora em 4 pontos a EH de todos dentro do alcance.
- Motivação 3: revigora em 8 pontos a EH de todos dentro do alcance.
- Motivação 5: revigora em 12 pontos a EH de todos dentro do alcance.
- Motivação 7: revigora em 16 pontos a EH de todos dentro do alcance.
- Motivação 9: revigora em 20 pontos a EH de todos dentro do alcance.

Orientação

Evocação: 2 turnos

Alcance: pessoal

Duração: 10 rodadas

Esse feitiço faz com que o evocador consiga se orientar em ambientes naturais como florestas, montanhas, planícies e outros que não tenham tido interferência das raças inteligentes.

O evocador receberá bônus nos testes de navegação. Se o evocador estiver vendo um mapa na hora de fazer a magia, ele decorará esse mapa e poderá segui-lo sem grandes dificuldades.

- Orientação 1: diminui 1 nível de dificuldade para testes de navegação.
- Orientação 2: o evocador consegue decorar mapas simples e pequenos.
- Orientação 4: diminui 2 níveis de dificuldade nos testes de navegação.
- Orientação 6: o evocador consegue decorar mapas comuns, sem muitos detalhes.
- Orientação 8: diminui 3 níveis de dificuldade em testes de navegação.
- Orientação 10: o evocador consegue decorar mapas complicados.

Peçonha

Evocação: Ritual

Alcance: pessoal

Duração: uma semana

Com esta magia o evocador adquire, temporariamente, a característica de alguns animais peçonhentos, podendo exalar veneno de seu próprio corpo. Para realizar o efeito, no entanto, o evocador necessitará capturar o animal indicado no nível da magia para mimetizar misticamente seu veneno durante o ritual que deve ser feito no local da captura. Ao final da evocação, qualquer resíduo do corpo do evocador (saliva, sangue, urina...) poderá exalar veneno de acordo com a sua vontade. Naturalmente o evocador é totalmente imune aos efeitos do seu próprio veneno.

O evocador também poderá aplicar seu veneno no corpo das vítimas através de suas garras, caso esteja utilizando a magia "Garras". Para fazer isso o evocador deverá acertar a EF do alvo. O custo do ritual e o tipo de animal peçonhento variam com a dificuldade do efeito.

Note que criaturas muito pesadas como gigantes e dragões precisam de uma aplicação muito grande de veneno para sofrerem os efeitos.

Criaturas de outros planos como: demônios, enviados, mortos-vivos e plantores, são

completamente inunes aos efeitos do veneno. O custo do ritual é de 5 M.P por nível de efeito evocado.

- Peçonha 1: Veneno de sapo, urticante. Causa queimaduras e irritações na pele. Para efeitos de combate, a dor da queimadura causará um ajuste de -3 nas próximas 4 rodadas. Caso seja aplicado diretamente sobre os olhos da vítima pode até mesmo causar cegueira parcial. O procedimento para evitar esta cegueira é lavar os olhos com água limpa imediatamente após o contato com a substância, caso contrário, a lesão se tornará permanente (-2 para qualquer teste que envolva a visão). O ritual custa 15 moedas de prata.
- Peçonha 3: Veneno de Tocandira. A Tocandira é uma espécie de formiga que possui uma picada extremamente dolorosa. Apesar de ser uma formiga, seu ataque causa dores tão grandes e desesperadoras que levam a vítima a pensar em amputar o membro afetado para cessar a dor. Este veneno fará a vítima paralisar de dor na primeira rodada (mas pode utilizar sua EH), sendo aplicado em seguida um ajuste regressivo de -7 diminuindo um ajuste por rodada até a dor cessar. Note que se uma segunda aplicação for feita enquanto os ajustes ainda estiverem em atividade, a dor antiga é ignorada em virtude da nova dor. Sendo assim os ajustes não serão somados e sim renovados.
- Peçonha 5: Veneno de aranha Armadeira. A peçonha desta aranha atua sobre o sistema nervoso determinando dores agudas, ardentes e irradiantes causando um ajuste de -4 para combate durante as primeiras 30 rodadas. Enquanto a dor permanecer, vítima deverá realizar um teste de Resistência Física contra força de ataque 3 a cada 3 rodadas, caso falhe, apresentará câimbras e contraturas musculares que o impedirão de tomar qualquer ação física (mas ainda pode evocar magias instantâneas) durante uma rodada. Em um longo prazo apresentará distúrbios visuais e vertigem (-4 para testes que utilizem a visão), além disso, pode apresentar ainda salivação, sudorese, febre e calafrios. Os efeitos duram no máximo por 3 dias.
- Peçonha 8: Veneno de Escorpião. Este veneno é muito perigoso, causando um ajuste inicial de -4 durante as 3 primeiras rodadas, a partir daí a vítima deverá passar em um teste de Resistência Física contra força de ataque 5 a cada duas rodadas. Para cada falha no teste, os seguintes efeitos serão aplicados consecutivamente: embaçamento da visão (um acréscimo de -3 no ajuste); tonturas fortes, suor e perda da coordenação motora (perda da EH); delírios e perda das capacidades físicas. Ao atingir este estágio, a vítima permanecerá com febre alta, delirando e tremendo muito, devendo ser tratado o quanto antes com o uso da habilidade Medicina (como explicado a

seguir), caso não seja tratado com sucesso a ação do veneno levará a um teste de RF contra força de ataque 7 (a cada 3 horas). Caso a vítima falhe no teste, ou o tempo de inoculação chegue a 12 horas a vítima morre. Para curar o infectado, será preciso conseguir um teste Médio da habilidade Medicina, se for tratado imediatamente após a inoculação, difícil após 3 rodadas de exposição, Muito Difícil caso o tempo seja superior a 10 minutos e absurdo após uma hora de contaminação. O tratamento pode ser facilitado com ajuda de Medicamentos específicos ou antídotos.

- **Peçonha 10:** Veneno de cobra Coral: Este letal, e poderoso veneno, causa um ajuste inicial de -5 durante as primeiras duas rodadas, depois disso a vítima apresentará caimento das pálpebras e perda do controle corporal, passadas 10 rodadas a vítima perderá a consciência. Após isso, a cada 10 minutos a vítima deverá passar em um teste de RF contra FA 2 (com um acréscimo de 2 na FA para cada novo teste) até estar morto. Caso o tempo de inoculação chegue a 2 horas a vítima morre.

Os procedimentos para se salvar a vítima do veneno são aplicados exatamente como explicados no efeito anterior.

Perspicácia

Evocação: uma rodada

Alcance: 20 metros

Duração: 15 rodadas

Através de uma análise no inimigo, especialmente a partir de seus gestos, ações e emoções, o evocador, com a magia perspicácia, consegue obter vantagens ao enfrenta-lo. Para que isso funcione é necessário, primeiramente que o evocador escolha um, e somente um, oponente para utilizar o encanto. Observe que a vítima necessariamente tem que estar combatendo para que o encanto possa ser utilizado.

A vítima então deverá fazer uma quantidade de testes de Resistência à Magia conforme descrita no nível, durante a duração da magia. Cada vez que a vítima falhar na sua Resistência à Magia, o evocador conseguirá detectar uma fraqueza no oponente, fraqueza essa que o evocador poderá expor aos seus companheiros de grupo. Isso fará com que todo aquele que souber da fraqueza tenha um bônus na sua coluna de ataque contra a vítima do feitiço.

Os bônus são de duas colunas para cada falha em sua Resistência à Magia. Assim se o nível 8 da magia é lançado contra alguém, a vítima deverá fazer 5 testes de Resistência à Magia. Caso falhe em 3 destes testes, o evocador e a quem ele expor terão +6 colunas de ataque contra a vítima.

- **Perspicácia 1 :** a vítima deverá fazer um teste de Resistência à Magia.

- **Perspicácia 2:** a vítima deverá fazer dois testes de Resistência à Magia.
- **Perspicácia 4:** a vítima deverá fazer três testes de Resistência à Magia.
- **Perspicácia 6:** a vítima deverá fazer quatro testes de Resistência à Magia.
- **Perspicácia 8:** a vítima deverá fazer cinco testes de Resistência à Magia.
- **Perspicácia 10:** a vítima deverá fazer seis testes de Resistência à Magia.

Pressentir Perigo

Evocação: instantânea

Alcance: pessoal

Duração: uma hora

Esse feitiço faz com que o evocador consiga perceber o perigo que se aproxima de forma que ele não seja surpreendido tão facilmente.

O personagem ganha bônus nos testes de observação e escutar e ainda consegue evitar surpresas parciais. Em níveis mais altos, ele consegue perceber o impossível e evitar surpresas completas.

- **Pressentir Perigo 1:** diminui 1 nível de dificuldade para testes de observação e escutar.
- **Pressentir Perigo 3:** diminui 2 níveis de dificuldade para testes de observação e escutar.
- **Pressentir Perigo 5:** o evocador consegue pressentir ataques que estão para ocorrer, evitando surpresas parciais.
- **Pressentir Perigo 7:** as surpresas completas viram surpresas parciais.
- **Pressentir Perigo 9:** diminui 3 níveis de dificuldade para testes de observação e escutar e testes Impossíveis se tornam Absurdos.

Proteção Animal

Evocação: Instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: 10 rodadas

Esta magia concede proteção contra ataques naturais tais como garras, presas, chifres, caudas, etc., mas não hálitos encantados, toques gélidos, olhares ou outras formas de ataque. A proteção se estende a qualquer ataque feito com uma parte do corpo de uma criatura viva de Tagmar, portanto, não vale contra mortos-vivos, demônios, elementais, golens, e todas as outras criaturas não nascidas.

Caso o dano infligido seja maior do que a proteção concedida, o encanto entra em colapso e que estava protegido recebe o dano restante.

Note que o dano infligido não é cumulativo. Ou seja, para conseguir ferir o ser protegido é preciso fazer um dano maior do que a proteção concedida de uma vez.

- Proteção Animal 1: protege contra até 6 pontos de dano por 10 minutos.
- Proteção Animal 2: protege contra até 10 pontos de dano por 20 minutos.
- Proteção Animal 4: protege contra até 14 pontos de dano por 30 minutos.
- Proteção Animal 6: protege contra até 18 pontos de dano por 1 hora.
- Proteção Animal 8: protege contra até 22 pontos de dano por 2 horas.
- Proteção Animal 10: protege contra até 26 pontos de dano por 4 horas.

Proteção Natural

Evocação: instantânea

Alcance: pessoal

Duração: 15 rodadas

Com o uso deste encantamento o evocador forma em torno de si um campo de energia mágica que o protege de ataques, naturais como queda, desabamento, avalanche, incêndio em florestas e outros fenômenos naturais. Este encantamento não protege o evocador de ataques de criaturas, animais ou qualquer efeito produzido por magia.

A quantidade de dano que pode ser absorvida antes do feitiço entrar em colapso é determinada pela dificuldade do efeito usado como explicado abaixo. Caso a duração do feitiço se esgote, a proteção se desfaz e os pontos restantes de absorção são perdidos.

- Proteção Natural 1: absorve 6 pontos de dano.
- Proteção Natural 2: absorve 12 pontos de dano.
- Proteção Natural 4: absorve 18 pontos de dano.
- Proteção Natural 6: absorve 24 pontos de dano.
- Proteção Natural 8: absorve 30 pontos de dano.
- Proteção Natural 10: absorve 36 pontos de dano.

Ruído

Evocação: Instantânea

Alcance: 15 metros

Duração: variável

Com a magia Ruído, o evocador consegue produzir um ruído com tal intensidade que tira a

concentração daquele que o ouve, recebendo penalidades em qualquer ação que tome. Nos níveis avançados, até mesmo algum dano é causado. Todas as pessoas que estiverem na área de efeito deverão fazer um teste de Resistência Física contra o nível usado. Caso passem, receberão as penalidades tais quais estão descritas nos níveis, além dos danos por rodada a serem jogados, caso hajam. Caso não passem, além das penalidades e dos danos as vítimas ficarão a primeira rodada de efeito da magia paralisadas. .

Uma importante observação é que o evocador deverá continuar produzindo o ruído para que as penalidades e os danos sejam mantidos. Quando ele parar de produzir o som, automaticamente o feitiço irá parar. O encanto também poderá ser quebrado caso o evocador receba um ataque que lhe cause 100% ou mais na EH ou dano na EF. Uma outra desvantagem é que qualquer pessoa que esteja na área será afetada, inclusive os próprios companheiros do evocador.

O evocador, no entanto, tem a capacidade de alterar o volume do som, permitindo que diminua a área de efeito caso seja de seu desejo. No entanto, o limite máximo é de 15 metros de raio. Observe que essa área ele pode alterar livremente enquanto produz o ruído.

O evocador **não poderá fazer qualquer outra ação** enquanto estiver usando a magia, como habilidades ou combate, podendo, no máximo, andar rapidamente. Criaturas que tenham uma audição superapurada como morcegos e corujas recebem penalidades dobradas, sendo que animais, em geral, costumam fugir assustados com o ruído. Mortos-vivos e criaturas animadas são imunes ao feitiço. O feitiço ruído pode ser anulado também através da magia Silêncio.

- Ruído 1: cria um ruído que causa uma penalidade de -1 coluna.
- Ruído 2: cria um ruído que causa uma penalidade de -2 colunas. Além disso, as vítimas ficam impossibilitadas de usar qualquer magia cuja evocação seja diferente de instantânea. O mesmo vale para as técnicas de combate.
- Ruído 4: idem ao anterior mas a penalidade é de -3 colunas e o ruído causa um dano máximo de 4 pontos por rodada (4/3/2/1).
- Ruído 6: idem ao anterior mas a penalidade é de -4 colunas e o ruído causa um dano máximo de 8 pontos por rodada (8/6/4/2).
- Ruído 8: idem ao anterior mas a penalidade é de -5 colunas e o ruído causa um dano máximo de 12 pontos por rodada (12/9/6/3).
- Ruído 10: Ruído 6: idem ao anterior mas a penalidade é de -6 colunas e o ruído causa um dano máximo de 16 pontos por rodada (16/12/8/4).

Tensão

Evocação: uma rodada

Alcance: 10 metros

Duração: uma hora

A música é capaz de provocar diversos sentimentos, entre os quais a tensão. Em um estado de tensão, a pessoa fica mais atenta e cautelosa, calculando muito bem suas ações. No entanto, a tensão não costuma durar muito, normalmente a pessoa após um tempo começa a relaxar. Com a magia Tensão, o evocador toca uma música em seu instrumento ou diz algumas palavras que gerarão uma tensão, de intensidade crescente de acordo com o nível, a todos que estiverem a até 10 metros de distância dele caso falhem na sua Resistência à Magia.

Uma vez tensa, a pessoa estará muito mais atenta, o que na prática, lhe garante um bônus na iniciativa em combate e, nos níveis mais altos, facilita as habilidades Observar e Escutar.

Observe que as vítimas do encanto podem voluntariamente falhar na Resistência à Magia. Isso geralmente é feito pelos companheiros do grupo que sabem que com sua música, o evocador consegue mantê-los atentos. Outras pessoas, no entanto, geralmente procurarão resistir ao encanto. Vale lembrar que embora essa magia traga benefícios, a tensão é um sentimento ruim e muito incômodo. Na prática, ao final da duração do encanto todas as pessoas sob tensão levarão um dano na EH descrito nos níveis. Caso a vítima não possua mais EH ou ela chegue a zero com esse efeito, ela deverá fazer uma Resistência Física contra força de ataque igual ao nível da magia. Caso passe, nada lhe ocorrerá. Caso falhe, a vítima receberá uma penalidade de -3 colunas para todas as suas habilidades (físicas, incluindo combate, mentais e sociais). Essa penalidade não pode ser quebrada via Quebra de Encantos, mas é eliminada naturalmente após a pessoa dormir, que é quando, normalmente, mais estará relaxada. A utilização do milagre Curas Espirituais pode também anular efeito desde que recupere uma EH maior do que aquela que a magia faz perder.

- Tensão 1: cria uma tensão que confere um bônus de +1 nas jogadas de iniciativa. Ao término da magia, todas as pessoas sob tensão receberão 1 ponto de dano na EH.
- Tensão 3: cria uma tensão que confere um bônus de +2 nas jogadas de iniciativa. Ao término da magia, todas as pessoas sob tensão receberão 3 pontos de dano na EH.
- Tensão 5: cria uma tensão que confere um bônus de +3 nas jogadas de iniciativa. Ao término da magia, todas as pessoas sob tensão receberão 5 pontos de dano na EH. Além disso todos os testes das habilidades Observar e Escutar terão um nível a menos de dificuldade.

- Tensão 7: idem ao anterior, mas o bônus é de +4 e o dano recebido na EH é 7.

Tensão 9: idem ao anterior, mas o bônus é +5 e o dano recebido na EH é 10. Além disso, a tensão gera uma atenção tão grande que a pessoa conseguirá se desviar com mais facilidade de ataques. Na prática todas as pessoas sob tensão ganham +1 na sua defesa.

Vigília

Evocação: uma rodada

Alcance: pessoal

Duração: 8 horas

Com esta magia o evocador adquire a capacidade de dormir sem “desligar” totalmente a sua consciência mantendo-se atento, mesmo enquanto recupera as suas energias. Dizem os antigos que esta magia foi desenvolvida para permitir que qualquer um possa andar sozinho pelas matas durante dias com segurança, sem ser pego desprevenido por uma situação indesejada. Quanto mais alto o nível da magia, mais atividade o evocador poderá manifestar enquanto está dormindo. As EF e EH do evocador são recuperadas exatamente como se ele estivesse dormido normalmente durante uma noite inteira (caso não seja despertado da vigília). Se o evocador decidir ficar consciente interrompendo a vigília, a magia será quebrada e as energias recuperadas serão relacionadas com aquele tempo com o qual o evocador manteve-se sob ação da magia. No estado de vigília não se pode recuperar Karma.

- Vigília 1: O evocador permanecerá imóvel durante todo o tempo da vigília, podendo utilizar apenas as habilidades “Escutar” e “Observar” na coluna 0 enquanto estiver dormindo. Qualquer situação de perigo iminente acordará o evocador.
- Vigília 3: idem ao anterior, mas o evocador poderá utilizar as habilidades em nível normal.
- Vigília 5: idem ao anterior, mas o evocador poderá decidir quando deseja acordar.
- Vigília 7: O evocador poderá caminhar (em uma direção previamente determinada) enquanto dorme e terá a capacidade de decidir quando deseja acordar. O evocador poderá utilizar as habilidades “Escutar” e “Observar” normalmente.
- Vigília 9: idem ao anterior, mas o evocador poderá também falar e seguir qualquer direção a sua escolha. Além disso, ele poderá realizar pequenas tarefas que não exijam um grande esforço mental ou motor (pegar um objeto, apagar uma tocha, etc...)

Visão de Cena

Evocação: 3 rodadas

Alcance: pessoal

Duração: 1 uso

Esse ritual trás a mente do evocador imagens dos fatos ocorridos no local onde a mágica é realizada. Para que o ritual funcione, o evocador deve antes ser bem sucedido num teste de seguir trilhas para achar algum rastro.

Este ritual permite dar informações visuais apenas sobre as pessoas do rastro encontrado. Como se o evocador estivesse olhando e não ouvindo o que ocorreu no local.

Quanto maior o efeito, maior será a cena que o evocador poderá ver e mais clara ela será. Fatos ocorridos a muito tempo, também só poderão ser vistos com níveis mais altos nesta mágica.

A visão que o evocador terá sempre será de um fato mais forte, mais marcante e não do que ele procura. Exemplo, se ele puder enxergar fatos que ocorreram a 1 dia de diferença e no mesmo local a 10 horas um javali atacou um lobo e duas horas depois alguém que o evocador procura passou naquele local, a visão será do ataque e não da pessoa passando.

Durante a visão, se o evocador for perturbado, a visão será interrompida.

- Visão de Cena 1: o evocador consegue enxergar uma cena curta de 1 turno que tenha ocorrido a menos de 1 hora atrás. Ele consegue ver tudo, menos os rostos das pessoas.
- Visão de Cena 3: idem ao anterior, mas o tempo aumenta para 5 turnos.
- Visão de Cena 6: idem ao anterior, mas a cena pode ter ocorrido até 6 horas atrás.
- Visão de Cena 7: idem ao anterior, mas o evocador consegue identificar os rostos das pessoas.
- Visão de Cena 9: idem ao anterior, mas a cena pode ter ocorrido até 1 dia atrás.

Visão Térmica

Evocação: instantânea

Alcance: pessoal

Duração: 5 rodadas

Com esta magia o evocador poderá identificar seres ou objetos através do calor emanado por seus corpos por meio de uma visão especial capaz enxergar o calor em tonalidades de cores diferentes. Quanto mais alto for o nível da magia maior será a qualidade da visão assim como a distancia máxima alcançada pela visão térmica.

Note que quanto mais afastado estiver o foco de calor, mais difícil será a sua percepção assim como a sua identificação. Os parâmetros inscritos na magia estão relacionados a distancia média da visão, logo quanto mais próximo ou mais longe estiver o alvo, mais fácil ou mais difícil será a percepção e identificação dele, respectivamente.

- Visão Térmica 1: A visão possui uma qualidade ruim, capaz apenas de identificar pontos de calor de maneira muito desfocada. O evocador poderá se confundir com relação ao número de seres, caso estes estejam muito próximos. A visão afeta até 20 metros de distancia.
- Visão Térmica 3: A visão possui uma qualidade média capaz de identificar pontos de calor de maneira desfocada, porém precisa. É possível enxergar apenas o formato aproximado de uma criatura, devendo-se executar um teste de observar Médio para uma identificação segura. A visão afeta até 35 metros de distancia.
- Visão Térmica 5: A visão possui uma qualidade boa capaz de identificar pontos de calor de maneira precisa. É possível enxergar com exatidão o formato de uma criatura. A visão afeta até 50 metros de distancia.
- Visão Térmica 7: A visão possui uma qualidade muito boa capaz de identificar pontos de calor de maneira precisa. É possível enxergar com exatidão o formato de uma criatura. A visão afeta até 65 metros de distancia.
- Visão Térmica 9: A visão possui uma qualidade de perfeita capaz de identificar pontos de calor de maneira exata. É possível enxergar com perfeição o formato de uma criatura e identificar pessoas através de seus traços. Para isso é necessário um teste de observar (a critério do mestre do jogo). A visão afeta até 80 metros de distancia.