

# UTOPIA

## *Regras genéricas* *Versão Demo 3.0*



*Copyright 2001, de Cláudio Muniz*  
*Versão de Agosto de 2001*

**Colaboradores:** Ribom, Rodrigo Machado Ferreira, Willian Limeira, Hidroluz, Julio César, Carlos Eduardo, Vellozo  
**Agradecimento especial:** Flávio “Beast” Terrell

# Utopia

O sistema UTOPIA foi criado para facilitar a compreensão de nossos suplementos, e possibilitar a todos que já possuem seu sistema favorito adaptar nossos produtos. Não temos como pretensão torna-lo um sistema onipotente no mercado. Esta é uma versão DEMO que pretendemos ampliar com a ajuda de vocês.

O sistema utiliza apenas dados de 6 lados, facilmente encontrados em qualquer livraria. Se você é um novo jogador as informações contidas aqui são o suficiente para começar novas aventuras, mas se você é um jogador experiente e deseja enviar qualquer colaboração o e-mail é [mitsukai@ieg.com.br](mailto:mitsukai@ieg.com.br) ou [mitsukai@mitsukai-editora.com.br](mailto:mitsukai@mitsukai-editora.com.br) nós ficaremos muito agradecidos.

Estas regras e magias são apenas uma versão Demo de nosso sistema, em breve estaremos disponibilizando um grimório mais completo em nosso site [www.mitsukai-editora.com.br](http://www.mitsukai-editora.com.br)

O sistema UTOPIA está sendo distribuído de graça em nosso site e todos que quiserem podem participar nos enviando, por e-mail, idéias que possam ser acrescentadas as próximas atualização. Para participar as regras são:

- Todos podem participar com qualquer tipo de idéia nova: magias, regras, características pessoais, especialidades, Habilidades, adaptações, personagens e o que mais sua imaginação permitir.

- Todo material será avaliado por nossa equipe e se for aprovado será acrescentado na nova versão, com os devidos créditos, em caso de idéias similares os créditos serão de quem enviou o matéria primeiro.

- Por ser um projeto voltado para a distribuição gratuita não caberá a ninguém nenhum tipo de ônus.

- Todo o material enviado passa a pertencer à Mitsukai editora.

## Glossário

**Campanha** – Conjunto de aventuras em ordem cronológica, que compõe uma história completa.

**Características pessoais** – São fatores que determinam a individualidade e Habilidades inatas, podem ser favoráveis quando concedem vantagens, ou desfavoráveis provocando desvantagens.

**Planilha de personagem** – Folha de papel onde são anotadas todas as informações sobre o personagem.

**Mestre de jogo** – Jogador que tem a função de preparar e apresentar as aventuras para os demais jogadores, que devem interagir livremente. A palavra do mestre é final e deve ser respeitada.

**Modificadores** – Bônus ou dificuldades impostas pelo Mestre de Jogo em determinadas situações.

**Personagem** – Assim como no teatro, o RPG utiliza personagens que são representados pelos jogadores, são eles que dão vida as aventuras e campanhas. Os PC (Player Character) são personagens controlados pelos jogadores e os NPC (No Player Character) são personagens coadjuvantes interpretados pelo mestre de jogo e podem ser: aliados, inimigos e etc.

**Sessão** – Período de jogo que cobre uma parte da campanha e pode durar uma hora, uma tarde ou mais, como um episódio de seriado de televisão.

**Turno** – Período no qual o personagem pode executar uma ação simples, pode durar de 1 segundo a 1 minuto..

**Testes** – São jogadas de dados (D6) para verificar se o personagem consegue executar determinada ação.

**D6** – dados de 6 faces utilizados nos testes.

**Operador** – Mago que realiza uma magia.

**Objetivo** – Alvo da magia.

## Criação de personagem

O processo utilizado para a criação de personagem consome algum tempo do jogador e do mestre, que deve auxiliar sempre que for necessário, mas este trabalho é recompensado com um personagem completo e cheio de vida.

O primeiro passo é dado pelo mestre de jogo que deve passar para os jogadores os tipos de personagens que podem ser utilizados e uma breve descrição da aventura e cenário. Após isto ele irá determinar a quantidade de Pontos de Personagem que o jogador poderá utilizar, este total de pontos irá variar de acordo com o grau de dificuldade da aventura.

**50 pontos** – Aventura normal

**70 pontos** – Aventura heróica

**110 pontos** – Aventura épica

**200 pontos** ou mais – Aventura super

## Escolhas iniciais

Depois de definido com quantos pontos o personagem será criado é hora de criar uma historia para o personagem que deve conter: um resumo da vida dele, seus desejos e como se tornou o que é. Os pontos que sobram durante a criação do personagem não podem ser guardados para serem gastos depois, estando perdidos. De posse destes dados é hora de preencher a planilha e assim dar vida a sua criação siga os próximos passos:

O cabeçalho, situado no topo da planilha, é onde fica situada uma breve descrição do personagem e informações gerais sobre a campanha, os três descritos à seguir são auto-explicativos:

**Nome do Personagem;**

**Nome do Jogador e;**

**Aventura;**

Os seguintes devem ser escolhidos para refletir as capacidades e o papel do personagem na sociedade em que vive:

**Raça:** Define qual é a raça (Elfo, humano, goblin e etc..) do personagem. Isto afeta algumas características e Atributos.

**Especialidade:** É um tipo de profissão ou classe. Determina se o personagem é um mago, clérigo, guerreiro e etc.

## Raças

Este manual por ser uma versão DEMO, não possui espaço suficiente para descrever em detalhes todas as raças existentes. Algumas raças são vantajosas outras não, para refletir isto algumas custam pontos outras concedem pontos extras, mas o mestre de jogo pode permitir a utilização de qualquer uma sem que seja necessário pagar ou receber pontos. Segue uma breve descrição das mais comuns no planeta Tron, mais especificamente na ilha Kriptus:

## Humanos

É a raça mais comum. Tem em média 1,70 metros de altura e pesam cerca de 70 quilos, expectativa de vida de 100 anos atingindo a idade adulta por volta dos 17 anos, em muitos lugares jovens de 15 anos são considerados adultos.

Geram um filho por gravidez e gêmeos não são comuns, mas já ocorreram gravidez de sétiplos, o período de gestação é de 9 meses. São muito adaptáveis e podem ser encontrados vivendo em desertos, pântanos, florestas e etc.. Não possuem nenhum ajuste racial.

## Elfos (variável)

Humanóides com grande longevidade e bela aparência. São descendentes diretos dos Prímals e possuem uma ligação muito grande com a Quintessência, vivem cerca de 1800 anos atingindo a idade adulta por volta dos 120 anos.

Existem muitos fenótipos de Elfos, que possuem características bem distintas entre si, todos possuem um senso de dever para com os demais membros de seu fenótipo, possuem comportamento nobre e elegante. São grandes apreciadores das artes e da beleza da magia. Quase todos os fenótipos vivem de uma dieta vegetariana e medem cerca de 1,90 metros pesando em torno de 75 quilos, olhos claros são comuns, o cabelo é naturalmente liso e com muito brilho variando do negro ao totalmente branco.

O fenótipo mais comum é o urbano, tendo este nome por viverem em pequenas comunidades, de até 30 membros, em grandes centros urbanos, sua pele é mais rosada que as dos humanos.

Os Elfos negros, que possuem pele bem bronzeada que se torna negra após os 900 anos de idade, possuem olhos que são orbes negras quase sem expressão. O cabelo é invariavelmente prata, além disso costumam ser intolerantes com todas as demais raças (Elfos ou não), costumam se dedicar as artes da guerra e necromancia tendo como principal objetivo sobrepujar todos os seres vivos, que consideram inferiores. São mais fortes que os demais tendo um corpo muito bem torneado, são fascinados pela morte e seguem Tanatos.

Em todos os fenótipos as fêmeas são tão respeitadas quanto os machos, podendo exercer as mesmas atividades sem preconceito algum. O limite dos Atributos é 5 (nível máximo durante a criação do personagem). Ajustes raciais:

- **Elfos urbanos (10 pontos):** Força -1, Destreza e Quintessência +1, Habilidades relacionadas a artes +1, +1 nos testes de visão e audição.
- **Elfos negros (15 pontos):** Força, Vigor, Essência e Quintessência +1, Habilidades relacionadas a combate +1, +1 em todos os testes de sentidos. Intolerância a todas as demais raças e excesso de confiança.

## Anões (8 pontos)

Na maioria são mineiros que vivem em cavernas ou são grandes ferreiros e armeiros, mas muitos se tornam excelentes guerreiros. São rudes até certo ponto grosseiros, não apreciam piadas e medem o valor das pessoas pelas Habilidades que possuem, nunca voltam atrás em suas palavras e honram todas as suas promessas.

As mulheres não costumam aparecer muito, mas isto não é uma regra e muitas até dirigem pequenas comunidades. Os anões atingem no máximo 1,20 metros e por volta de 55 quilos, raramente são obesos tendo músculos trabalhados em suas atividades, que requerem muito esforço físico, são muito resistentes e não se cansam com facilidade. Estimativa de vida de 90 anos. Apreciam tudo que for ou foi construído para que dure por séculos, as armas e armaduras feitas por anões costumam ser de qualidade superior. São profundos apreciadores de vinhos, sendo grandes produtores, que são considerados os mais fortes.

Não suportam os orcs, e seu relacionamento com Elfos é instável, principalmente os negros.

**Ajustes raciais:** +1 em Força, +2 em Vigor, -1 em Quintessência, intolerância a orcs, +1 nas Habilidade armeiro e Habilidades artesanais, resistência natural a doenças comuns e a parasitas. O limite inicial de Atributos é 5.

**Orcs (-3 pontos)**

Criaturas com baixa inteligência compensada pela grande Força e crueldade são sujos, selvagens, primitivos, mas são bons legionários respeitando e/ou temendo seu líder, que costuma ser o mais forte, cruel e sádico. Medem cerca de 1,95 metros e pesam por volta de 150 quilos, são corpulentos e musculosos. Seu corpo costuma ter sedimentações ósseas e possuem grandes caninos superiores, sua pele é muito áspera com tons que vão do marrom ao ébano.

Vivem até 130 anos, são carnívoros e não temem quase nada, o status entre eles é medido pelo número de batalhas que participaram e mortes que provocaram. As fêmeas são em menor número e não costumam se destacar. Nenhum Orc é capaz de desenvolver Habilidades que requeiram senso de arte ou criatividade. A aparência física varia muito de indivíduo para indivíduo, podendo existir alguns menos ou mais grotescos.

**Ajustes raciais:** +3 em Força e Vigor, -2 em Inteligência, Quintessência e Essência, 2 níveis de absorção na pele, hábitos detestáveis (Ausência total de educação e etiqueta). O limite inicial de Atributos é 6.

**Goblins (variável)**

Os goblins em Tron diferem dos de outros mundos por serem mais inteligentes e possuírem uma estrutura social mais sofisticada e matriarcal. Não se tem notícias sobre a existência de outros goblinóides como: hobgoblins e bugbears. Dois fenótipos são comuns, diferindo por terem se desenvolvido em regiões diferentes. Mas todos costumam ser comerciantes (contrabandistas) de artefatos mágicos de pouco valor, bebidas e alguns tipos de droga e ervas encontradas na floresta de Fária. Existem boatos sobre uma tribo de Goblins Negros que possuem alguns dos artefatos mais poderosos de toda Kriptus.

Os goblins “tradicionais” possuem a pele acinzentada e olhos azuis, tendo no máximo 1,30 metros de altura e são os mais numerosos, vivem em bairros e favelas nas periferias das cidades e sobrevivem de vendas de bebidas ilegais e contrabando de produtos feitos em outros reinos.

Nenhum dos fenótipos é corajoso ou heróico mais existem raros goblins que se destacam como bons gladiadores. O limite inicial de Atributos é 3.

Os outros fenótipos são:

- **Goblins das montanhas (3 pontos):** Tem pele avermelhada e olhos cinza, suas pernas são mais fortes e tem uma altura de 1,30 metros. Além disto são capazes de se deslocar mais rápido que um humano. Vivem em cavernas e dificilmente se associam a outras raças e raramente são vistos nos centros das cidades, costumam assaltar viajantes desavisados que passem pelas montanhas onde vivem.

**Ajustes raciais:** +1 em Destreza e Deslocamento, -1 em Quintessência, aversão a água e intolerância a Elfos e humanos.

- **Goblins negros (5 pontos):** Pele cor de ébano quase totalmente negra, olhos vermelhos como fogo e uma média de 1,60 metros de altura. Vivem na Cordilheira do Lótus e são xamãs muito poderosos, em sua maioria adorando aos lobos. Veneram ao deus lobo Likan, pois acreditam que todos os goblins foram criados por ele. Eles são capazes de tomar a forma de animais, principalmente de lobos, como um tipo de licanthropia. Costumam viajar em caravanas em busca de ervas e vendem talismãs nos centros das cidades. Cultivam varias espécies de lótus que são utilizadas para criar seus ungüentos e poções, acredita-se que possuem lótus negras. (que são capazes de levar o usuário ao mundo dos deuses).

**Ajustes raciais:** +1 em Quintessência e Essência, -1 em Força e Destreza, +1 em Habilidades xamanistas e artesanais.

Todos os goblins sempre tentam proteger os de sua espécie mantendo uma proteção maior as crianças que sempre ficam com a melhor parte da comida, para que possam crescer rápido e assim auxiliar os mais velhos.

Possuem um idioma próprio com escrita cuneiforme, mas também entendem a linguagem universal do planeta. Tudo que sabem aprendem de seus pais e parentes, isto por opção, pois são inteligentes o suficiente para aprender.

**Draconianos (40 pontos)**

Seres criados pelos dragões durante a Era Primal. São muito inteligentes, duas vezes mais fortes que os humanos e com Habilidades mágicas que superam todas as demais raças existentes, são nobres e vivem sempre com suas famílias em castelos isolados. O respeito que tem por seus ancestrais só é superado pela profunda admiração e veneração que possuem pelos Deuses-Dragões.

Não costumam se relacionar com outras raças e tratam todas com desconfiança e até indiferença, respeitando apenas os magos, por serem fruto da magia. Todas as responsabilidades são delegadas ao casal mais velho que devem manter a família unida e serem intermediários entre eles e os Deuses-Dragões. O deus supremo a que adoram é Barramut o deus dos dragões.

Além de suas Habilidades mágicas possuem uma capacidade de aprendizado inigualável, tem longevidade e imunes a todas as doenças, mágicas ou não. Tem pele carmim e altura média de 1,90 metros com um porte físico atlético, olhos amendoados sem íris e cabelo dourado, se vestem com roupas volumosas com símbolos draconianos.

Existem inúmeros boatos a respeito desta raça, mas muito pouco chega perto da verdade. Dominam a língua dos dragões e possuem um idioma próprio baseado em grifos, são profundos conhecedores da história do planeta e desprezam os deuses das demais raças. Reproduzem-se de forma sexuada dando a luz de um a dois filhos durante toda sua vida fértil que é de 250 a 500 anos de idade. Nascem sabendo executar entre 2 a 4 magias que os pais também conheçam em um nível igual a metade de sua inteligência.

São raros os que se aventuram com outros pelo mundo, mas alguns vivem entre outras raças em busca de conhecimento ou evolução. O limite inicial de Atributos é 6.

**Ajustes raciais:** Força +4, Destreza +1, Inteligência, Vigor e Quintessência +2. Recuperam seus ferimentos 3 vezes mais rápido que os humanos.

**Reptantes (8 pontos)**

São seres esguios com uma média de 1,80 metros, pele esverdeada parecida e olhos fendidos como uma serpente, cabelos crespos no mesmo tom da pele, vivem cerca 70 anos. As fêmeas costumam ser mais baixas e dão a luz a um filho por vez, gêmeos não são comuns.

Esta raça não é conhecida por sua coragem, mas sim por serem pouco confiáveis e trapaceiros natos. Vivem em clãs nômades com até 200 membros, ou se estabelecendo por longos períodos no submundo das cidades, são mercenários e excelentes assassinos utilizam armadilhas, chantagens e raramente atacam suas vítimas de forma direta, preferindo emboscadas.

São muito resistentes a doenças e tem uma excelente regeneração, como muitos répteis podem regenerar membros arrancados em lutas ou acidentes. Possuem visão noturna. Por seu sangue ser frio dependem da luz do sol para estabilizar a temperatura. São mais fortes que os humanos e os poucos magos seguem a tradição do xamanismo, ou a alquimia.

**Ajustes raciais:** Força e Destreza +1, Inteligência -1, +1 em todos os testes de visão, resistência a doenças e envenenamento, hábitos detestáveis (comer insetos), dependência ao sol (cada 12 horas sem a luz direta do sol perda de um nível de Vitalidade, é necessário um mínimo de 2 horas diárias de sol). Recuperam ferimentos duas vezes mais rápido que os humanos.

**Panter (10 pontos)**

São homens-panteras que vivem na floresta de Fária. atingem cerca de 1,85m de altura, tem o corpo cobertos de pêlos negros, a fêmea alfa possui listras douradas em alguns pontos do corpo. Eles possuem garras curtas, que costumam usar em caçadas, escaladas e combates (para os Felinos o uso de armas é coisa de covardes ou fracos, um verdadeiro guerreiro sempre deve lutar desarmado).

Vivem em vilas construídas em cima de árvores, são inteligentes e pacíficos, sempre tratando bem aqueles que entram em seu território, desde que não tenham intenções hostis. São lutadores hábeis como nenhum outro e se necessário lutam até a morte para proteger sua prole e povo. Raramente se aventuram fora da Floresta de Fária.

A expectativa de vida dos Felinos é de 120 anos. Os filhotes atingem a idade adulta aos 16 anos, quando realizam seu ritual de passagem em sua primeira caçada. Por serem matriarcais as mulheres são as líderes e os machos servem de soldados que guardam o território e devem prover alimento para a comunidade.

**Ajustes raciais:** Força e Destreza +1, Habilidades relacionadas a floresta a +1, +1 em testes de visão e audição. Os Felinos não podem usar armas e armaduras, mas possuem garras curtas que acrescentam +3 ao dano que causam. O limite inicial de atributos é 5.

## Especialidades

É um tipo de profissão. Representam as aptidões naturais de um personagem e definindo seu papel na sociedade. A lista contida aqui é apenas uma amostra do que estamos preparando para vocês.

### Mago

São especialistas na manipulação das Forças da Quintessência. Algumas subdivisões são: alquimistas e conjuradores (de criaturas ou elementais). Somente os personagens que escolherem esta especialidade poderão “comprar” habilidades mágicas no momento da criação do personagem e terão automaticamente um nível em Quintessência, que pode ser aumentados com pontos de personagem (um nível por ponto).

### Monge

São voltados para o aprimoramento interior, prática e o ensino da arte do Taichi. Vivem no mosteiro shao kai onde cultivam seu próprio alimento, freqüentemente viajam por várias cidades pregando seus princípios de equilíbrio com as forças da natureza e do cosmo ou buscando novas formas de conhecimentos. Dominam artes marciais chamadas de artes internas que visam apenas a defesa e a saúde física e mental, apesar de possuírem potencial ofensivo.

Possuem regras rígidas dentro de sua organização e se a violarem podem ser expulsos com desonra sendo exilados para regiões ermas. Só utilizam como arma bastões, nunca utilizando armas de corte. Todos são respeitados nas cidades e raramente são mal recebidos por onde passam, sempre tendo comida, água e pousada de graça, podem possuir qualquer perícia comum para a sua região. Adquirem automaticamente um nível de Essência podendo elevar este nível com pontos de personagem (um nível por ponto gasto) e podem adquirir Habilidades ligadas a Essência.

#### Dogmas pessoais:

**Respeitar as leis;  
Voto de castidade;  
Nunca comer carne vermelha;  
Nunca matar de forma intencional.**

Não há restrições quanto ao sexo ou raça do personagem que deseje ser monges, o único requisito é passar nos testes iniciais, que são geralmente criados de forma individual para testar as fraquezas do pretendente.

### Samurai

Guerreiros nobres com um forte senso de honra. De um modo geral o título de Samurais é passado de pai para filho, sendo um título de nobreza. Os que conseguem ser selecionados para treinamento na escola de guerra de Narukami também se tornam Samurais, mas neste caso o Samurai será um tipo mais sofisticado de soldado com maior influência e respeito por parte do povo e poderá se tornar senhor de pequenos grupos de soldados.

Samurais por descendência não precisam necessariamente servir a um reino podendo-se aventurar como desejar, já os que treinam em escolas de guerra seguem uma carreira militar e se abandonarem tornam-se Ronins. Muitos Samurais não gostam dos Ronins e o encontro entre eles costuma terminar em luta.

O código de honra ANSA-TAI é obrigatório para todos os Samurais, sua violação pode resultar em severas punições.

## Código de honra Ansa-Tai

Um Samurai sempre está pronto para morrer, a qualquer momento, por seu senhor. Todos acreditam que dar sua vida para uma causa nobre serão recompensados pelo Deus-Dragão Zenkio, também acreditam que as ações desta vida afetarão mil vidas por vir. Todos os Samurais que se formam na escola ANSA-TAI ou recebem seus ensinamentos do patriarca de sua família fazem juramento de seguir o código Ansa-Tai incondicionalmente. Eles são:

### **Lealdade**

A lealdade é o principal fator que sustenta o respeito entre Samurai e senhor e entre Samurais do mesmo clã. O senhor será leal à memória de um Samurai morto em seu nome, recompensando sua família. O Samurai será leal a sua família e nunca deixará de cumprir uma promessa feita a qualquer um.

### **Bondade**

Este assunto é muito delicado e implica em não causar mal, propositalmente, a outro a menos que ele tenha ofendido sua honra, sua família ou seu senhor. Todos os Samurais devem prestar serviços à comunidade e auxiliar idosos em seus afazeres, desde que não esteja em missão para seu senhor.

### **Excelência**

Um Samurai deve se esforçar para ser o melhor em todos os aspectos de sua vida, não só em assuntos militares. Toda ação deve ser executada com concentração extrema, pois só o esforço traz a perfeição. Este princípio deve ser aplicado até nas coisas mais simples.

### **Duelos**

Duelos são permitidos desde que o desafiado tenha mesmo nível de Habilidade ou maior (katana ou arte marcial). É necessário pelo menos uma testemunha presente, o vencedor fica com o posto, honra e espada do outro, que geralmente é decapitado. Mas também existem combates não fatais, desde que os dois concordem, o que é muito difícil. Todos os desafios são um contra um e podem ter inúmeros motivos: disputa de terras, de posto, ou em nome da honra. Ninguém pode intervir no duelo e quem o fizer provavelmente terá que se entender com os duelistas.

### **Vingança**

Quando um parente, amigo próximo, ou senhor é morto de forma desonrosa o Samurai deve vinga-los dedicando sua vida a este intento. Mas é necessário ter a permissão de seu superior que irá averiguar se realmente houve injustiça, mas o Samurai deve desafiar o assassino e lhe dar uma arma caso não possua uma, mesmo que ele não deseje lutar.

### **Vanglória**

O Samurai deve dizer seu nome e sua linhagem antes das batalhas permitindo ao adversário saber quem ele irá enfrentar. Isto mostra que não tem medo algum do oponente e ele sim deve temer-lo, se sua linhagem ou nome forem desconhecidos, ou há alguma desonra no nome, o inimigo poderá se recusar a lutar por não achá-lo qualificado. Em batalhas de tropas um samurai sempre leva a bandeira de quem está defendendo e o símbolo do samurai que lidera a campanha.

### **katana (espada)**

O katana é conhecido como a alma do Samurai e são passadas de geração para geração. Quando um Samurai usa sua espada está levando consigo a energia de seus antepassados, por este motivo um Samurai só desembainha sua espada em lutas honradas. Demonstrar desrespeito pela espada de um Samurai é mostrar desrespeito por seus antepassados, e isto pode ser uma ofensa irreparável.

Quando visita um amigo, parente ou seu senhor sempre deixa a espada na entrada da casa, pelo lado de dentro, mas quando visita um inimigo ou desconhecido ele a deixa em sua cintura, se a deixar no lado esquerdo demonstra que não confia em seu anfitrião, colocando-a no lado direito demonstra confiança, se o cabo estiver apontando para o anfitrião demonstra que faz pouco caso das Habilidades dele.

Um Ronin não se preocupa com este código.

### **Etiqueta**

O Samurai deve mostrar respeito ao comer e deve fazê-lo com moderação. Nunca beber a ponto de se embriagar, nunca falar alto em reuniões sociais, sempre inclinar a cabeça em sinal de respeito para seus superiores, nunca desembainhar sua espada para exibi-la.



**Clérigo**

Dedicam suas vidas ao serviço de um Deus ou Deus-Dragão. Seguem os dogmas de sua entidade e se não o fizerem perdem seus privilégios (ver tomo 1 do livro *Gênesis*). Todos os clérigos independente da entidade que sigam tem um nível automático em fé que podem ser ampliados com pontos de personagem (um nível por ponto gasto), também terão os benefícios concedidos pelo Deus que segue.

No caso de seguir um Deus maligno a terá Fé Negra. Detalhes poderão ser encontrados em futuros suplementos.

**Cavaleiro**

São nobres treinados em Habilidades de luta e cavalaria. Sempre pertencem a alguma ordem, mística ou não. Cada ordem tem seus próprios métodos de escolha e suas próprias leis, muitas tem como padrinhos, reis ou governadores e prestam serviços como generais ou guarda costas de nobres.

**Bárbaro**

Bárbaros são guerreiros que não conhecem táticas de batalha e, em geral, tem baixa Inteligência. São muito fortes e vivem em regiões distantes. Muitos se tornam guerreiros valorosos. Não tem aptidão para a magia e não a compreendem.

Bárbaros não podem ter inteligência acima de 1, e devem ter força e Vigor 3 no mínimo. Elfo e Draconianos não podem ser Bárbaros.

**Ladrão**

Utilizam da manhã, furto e astúcia para conseguir seu intento (objetos de valor). Dominam a furtividade, negociações, escalada e técnicas de arrombamento e fuga. Não são necessariamente malignos, mas alguns podem utilizar suas habilidades para matar suas vítimas e não deixar pistas, ou simplesmente usarem agiotagem e trapagens para ganhar a vida.

**Paladino**

Um paladino é um homem de armas nobre e puro, o exemplo de tudo que é bom e verdadeiro vivendo pelos ideais de retidão, justiça, honestidade, devoção e cavalheirismo. São guerreiros valorosos que jamais atacariam um inocente e nunca causaram a morte, intencionalmente, de outro. Ela se empenha para ser um exemplo vivo das virtudes de forma que os outros possam aprender com suas ações. Apenas humanos e elfos podem ser paladinos.

**Condição**

São características muito singulares, e trazem um novo conceito para seus personagens. Uma Condição é algo que pode acontecer com um personagem independente de sua Raça ou Especialidade. Alguns são vantajosos outros nem tanto, mas junto com a Especialidade e Raça do personagem acrescentaram muitas possibilidades. Nenhum personagem deve iniciar tendo uma Condição (a menos que o Mestre permita) podendo adquiri-la no decorrer da aventura. Nesta versão DEMO só exemplificaremos 3 Condições:

## Vampirismo

Vampiros são mortos-vivos que alimentam-se de sangue de humanóides, mesmo podendo se alimentar de sangue de animais. Através do sangue, o vampiro absorve a Vitalidade de sua vítima, se tornando mais forte e poderoso. Alguém que tenha sido “sugado” não se transforma em um vampiro. Para que isto ocorra é necessário que seja drenado até a morte e beba parte do sangue do vampiro.

São seres noturnos com hipersensibilidade a luz solar, devido a uma antiga maldição proferida pelo Deus Amon-ha. Assim devem vagar pelas sombras das cidades ou tumbas escuras. Mas muitos “vivem” em castelos e tem status suficiente para que sua Condição seja respeitada, desde que só se alimentem dos que se ofereçam para isto.

**Características gerais:** Mantêm todas as habilidades que possuía antes de se tornar um vampiro, adquire +1 ponto de Quintessência, e sofre 1 nível de dano D.F. por minuto que permanecer sob a luz do sol, se chegar ao nível morto vira cinzas. Um Vampiro perde o Atributo Vigor e todos os testes referente a ele será feito utilizando a Essência.

Também perde um nível de Essência por dia, devendo drenar algum ser vivo para recupera-se, se chegar a zero entra em um estado de torpor. Este estado só pode ser revertido se o personagem for tocado por alguém e assim absorver 1 ponto de Essência.

**Capacidades mágicas:** Todos os vampiros tem a Habilidade de Drenar Energia (descrita a seguir), e não possuem regeneração natural, cada nível de Vitalidade só pode ser recuperado utilizando um ponto de Essência para cada nível. Só ode ser morto se seu corpo for totalmente destruído.

**Aparência:** Somente os orcs e reptantes sofrem mudança na aparência se tornando bestiais e perdem 1 ponto de Inteligência.

## Licantropia

São seres capazes de tomar a forma de animais. A única limitação está na massa corporal, que nunca pode ser 50% menor ou maior que a do personagem. Todas as raças conhecidas podem se tornar licantropos. De um modo geral todos se tornam mais sensuais quando na forma humana.

**Características gerais:** Não ocorre nenhuma mudança perceptível fisicamente. Todos regeneram 1 nível de Vitalidade a cada 10 minutos (enquanto estiverem transformados) podendo regenerar membros perdidos.

**Forma:** O personagem não pode controlar a transformação, que geralmente ocorre em momentos de tensão. A forma é um tipo de amalgama entre um animal e um homem. Os animais comuns são: Urso, Raposa, Tigre e lobo. Além de adquirir habilidades comuns a estes animais também recebem os seguintes ajustes:

**Urso:** Força e Vigor +2, Destreza -2 e resistência corporal 3;

**Raposa:** Destreza e Determinação +2, Força -2;

**Tigre:** Força +1, Destreza +2, Vigor -2;

**Lobo:** Força e Destreza +1, Vigor e Determinação +1.

**Contágio:** Existe três formas de se tornar um licantropo. Por meio de uma Maldição mágica, ingerindo ou tendo o sangue de um licantropo em contato com ferimentos. O terceiro e mais difícil é se um dos pais for um licantropo, neste caso existe 5% de chance do filho ser um licantropo.

**Restrições:** Orcs e anões não podem ser infectados ou amaldiçoados com licantropia, geralmente sofrem uma mutação e morrem no processo. Ao se transformar o personagem deve fazer um teste de Determinação -3 se falhar não terá controle sobre o personagem enquanto estiver transformado. Tem sensibilidade a armas de metal, sofrendo 1 nível a mais de perda de Vitalidade quando golpeados.

## Zumbi

Morto-vivo sem vontade criado, geralmente, por um necromante. Perde o Atributo Determinação, Essência e Quintessência e tem um redutor permanente de -2 em Inteligência e Destreza. Não são capazes de executar magias e obedecem cegamente o mago que o criou.

**Características gerais:** Podem ser de carne, ou apenas ossos. São extremamente nocivos suas garras causam dano +1 e causam infecções graves, se a vítima falhar em um teste de Vigor ficará doente perdendo 1 nível de vitalidade A.T. por dia até ser tratado adequadamente.

O corpo esta sempre deteriorando e não é capaz de se curar ou regenerar. Partes perdidas se tornam independentes e todas as habilidades que não sejam mágicas permanecem.

## Atributos

Representam as capacidades inatas de um personagem, dependendo exclusivamente da raça e biótipo. São divididos em Primários, Secundários e Especiais. Os níveis são:

- 0 – inapto
- 1 – normal
- 2 – bom
- 3 – médio
- 4 – limite humano
- 5 – heróico
- 6 – legendário

## Atributos primários

São os índices básicos de qualquer personagem, são 5, e representam as capacidades físicas e intelectuais de cada um. A média de um humano com aptidões irrelevantes para uma aventura é 1, sendo assim todos os Atributos começam em 1. Para elevar este valor o jogador deve pagar pontos de personagem (cada ponto gasto eleva em um ponto o Atributo no qual foi utilizado). No momento da criação nenhum Atributo pode ser maior do que 4, que é o limite humano, mas algumas raças podem ter este limite ampliado, isto será descrito quando necessário. Os Atributos Primários são:

- **Força:** Representa a capacidade de erguer, empurrar, carregar, provocar dano, saltar e segurar firme alguma coisa. Não precisa estar ligada a aparência, em um mundo de fantasia a Força de um personagem com corpo franzino pode ser maior que a de um musculoso;

| Força | Peso   | dano  |
|-------|--------|-------|
| 1     | 50 KG  | 1D6-4 |
| 2     | 60 KG  | 1D6-3 |
| 3     | 70 KG  | 1D6-1 |
| 4     | 130 KG | 1D6   |
| 5     | 180 KG | 1D6+1 |
| 6     | 350 KG | 1D6+3 |

- **Destreza:** Representa a capacidade de coordenar o corpo e executar movimentos que exijam agilidade, precisão, velocidade, flexibilidade, equilíbrio e tudo que requeira controle do próprio corpo;
- **Inteligência:** É a capacidade de aprender, memorizar, pensar, criar, tomar decisões rápidas, também é utilizado para testes de Percepção.
- **Determinação:** Reflete a Força de vontade, auto-controle, capacidade de resistir a desejos e controle mental;
- **Vigor:** é a capacidade de resistir a danos, doenças, e determina quanto esforço seu personagem pode fazer.

## Atributos secundários

São Atributos complementares que determinam capacidades variáveis, diferentes dos primários que raramente variam, estes variam durante toda a aventura. Estes Atributos não podem ser aumentados com pontos de personagem. Os que estão ligados a Atributos primários sofrem alteração quando estes tem seu nível ampliado. Os Atributos Secundários são:

- **Iniciativa:** Determina a capacidade do personagem agir antes dos demais. É igual a Destreza + Vigor.
- **Deslocamento:** Distância máxima que um personagem pode percorrer em um único turno. É igual a Vigor x 2.
- **Catalisação:** Quantidade de Quintessência que o mago pode utilizar para realizar magias, cada ponto gasto reduz em um ponto o nível, se chegar a 0 o personagem não poderá utilizar magia até que recupere pontos suficientes. O personagem recupera 1 ponto por hora ou todos após 6 horas de sono. Este Atributo é igual a Quintessência + Essência x 3.

## Atributos especiais

Somente algumas especialidades ou raças podem ter estes Atributos, isto será explicado quando apropriado. cada ponto gasto eleva em um ponto o Atributo no qual foi utilizado.

- **Quintessência:** Controle sobre as energias mágicas do mundo, ligação com as Forças da natureza. Somente magos podem ter este Atributo;
- **Essência:** Representa o grau de aproximação, compreensão e controle das energias internas remanescentes da criação. Apenas monges e praticantes de artes marciais podem ter este Atributo, que é utilizado para realizar feitos sobre-humanos;
- **Fé:** Demonstra a ligação do personagem com algum Deus ou Deus-Dragão, também é usado nos testes para realizar magias clericais.

## Características pessoais

Trata-se de um conjunto de características divididas em dois grupos: Características Favoráveis e Características Desfavoráveis que individualizam o personagem. Algumas devem ser interpretadas pelo jogador, se ele evitar estas interpretações o mestre de jogo pode retirar a característica, outras estão sempre ativas. Algumas Características Desfavoráveis podem ser recompradas com pontos de personagem ou adquiridas durante a aventura, assim como Características Favoráveis.

O jogador pode ou não escolher algumas destas características, pois são opcionais, e deve pagar Pontos de Personagem (Características Favoráveis) ou ganhar pontos (Características Desfavoráveis) os valores estão descritos ao lado do nome da característica. Não há limitação na quantidade de características favoráveis (a não ser os pontos disponíveis), mas a soma dos pontos ganhos com as características desfavoráveis não podem ultrapassar 25, com exceção de se adquirir apenas uma que valha mais, ou se o Mestre de jogo permitir.

### Características Favoráveis

#### **Ambidestria (3 PONTOS)**

O personagem pode utilizar armas tanto com a mão direita quanto com a esquerda com a mesma eficiência, mas isto não lhe possibilita fazer dois ataques ao mesmo tempo. Personagens sem ambidestria tem redutor de -3 em todas as ações executadas com a mão inapta.

#### **Alfabetização (3 PONTOS)**

O personagem sabe ler e escrever no idioma comum de sua região e/ou de sua raça.

#### **Flexibilidade extra (3 PONTOS p/ nível)**

A flexibilidade do personagem é maior que a média e lhe concede um modificador de +1 por nível, no máximo de +3, em todos os testes de fuga de cordas, correntes e amaras em geral. Também possibilita esticar e dobrar o corpo além do normal.

#### **Empatia com Animais (2 PONTOS)**

Os animais confiam no personagem e não o atacam, amamos que ele os ataque, tem um modificador de +1 em todos os testes de montaria, e adestramento de animais.

#### **Resistência a Doenças (5 PONTOS p/ nível)**

O personagem tem uma resistência maior a doenças, sejam de origem mágica ou não, recebendo um modificador de +1 por nível, no máximo de +4, em todos os testes de Vigor para averiguar as chances de ficar doente.

#### **Imunidade a Dor (4 PONTOS)**

O personagem percebe os ferimentos, mas não sente dor ou qualquer incomodo com ele, mas ainda está sujeito a perder os sentidos pela perda de sangue ou por um golpe muito forte. O personagem não recebe nenhum modificador negativo por lutar ou se deslocar estando ferido.

#### **Recuperação Rápida (5 PONTOS)**

O personagem recupera 1 nível de Vitalidade a cada 3 horas de descanso. Mas esta característica não regenera partes perdidas, apenas facilita a cicatrização. Aumenta o apetite do personagem que deve comer em dobro durante o processo ou ficará inconsciente e fraco até se alimentar bem.

**Assimilação de reflexos (15 PONTOS)**

O personagem possui uma incrível capacidade de aprender ações físicas apenas observando alguém executando-a, permitindo que aprenda tarefas simples que lhe sejam demonstradas uma quantidade de vezes igual ao seu nível de Inteligência. No caso de possuir a Habilidade em nível baixo e observar outro personagem, executando-a em nível superior, ele terá o nível da sua aumentada em 2 pontos (por uma quantidade de turnos igual a sua Inteligência). Ao terminar este período, o jogador, deve realiza um teste de Inteligência se tirar mais de 3 sucessos sua Habilidade é ampliada em um nível efetivamente, mas independente do tempo de observação, não poderá ampliar mais sua Habilidade observando o mesmo personagem nem outro com o mesmo nível ou menos.

**Reflexo instantâneo (5 PONTOS)**

O reflexo do personagem é maior que a média lhe possibilitando uma maior capacidade de esquiva e resposta as ações de outro personagem. Modificador de +1 em todos os testes de Iniciativa e esquiva.

**Aparência (variável)**

A aparência física do personagem pode agradar ou não. Isto pode causar uma boa reação ou má reação:

Boa aparência-(2 pontos): Aparência melhor que a média para a sua raça, terá uma boa reação dos que apreciam sua raça e sexo.

Bonito (a)- (3 pontos): Sem a menor duvida seu personagem pode entrar em um concurso de beleza. A reação dos de sua raça é sempre amigável e agradável, principalmente aos de sexo oposto.

Lindo (a)- (5 pontos): A aparência de seu personagem encanta a todos. Possui belos olhos, pele macia e outros atrativos para os de sexo oposto. As raças que apreciem a sua, irão sempre procurar ficar próximas e a reação de todos é sempre a melhor possível.

As reações podem mudar de acordo com o comportamento e hábitos do personagem.

**Resistência ao calor ou frio (3 PONTOS p/ nível)**

Todos os testes para resistir a níveis anormais de temperatura, a escolhida, devem ter um modificador de +1(por nível) no máximo de + 10. Funciona para todos as fontes de calor ou frio, mágicas ou não.

**Sentidos Ampliados (3 PONTOS p/ nível)**

O personagem terá um modificador de +1 por nível (no máximo de +4) em todos os teste referentes ao sentido ampliado. O jogador deve pagar 3 por nível de cada sentido que queira ampliar.

**Carisma (4 PONTOS)**

O personagem tem uma “aura” agradável e todos gostam de estar ao seu lado, a aparência não importa, geralmente é escolhido como líder ou é o centro das atenções. Todas as ações sociais tem modificador de +2.

**Instinto aprimorado (5 PONTOS)**

O personagem possui seu instinto mais desenvolvido que o normal e isto lhe permite ter uma impressão mais apurada sobre os fatos que estão acontecendo a seu redor. É automático e fica sobre o controle do mestre de jogo, mas o Mestre de jogo pode permitir ao jogador usar o instinto, para isto fará um teste de Essência com modificador de +2, se for bem sucedido terá informações na forma de sensações sobre o que deseja.

**Prontidão (3 PONTOS)**

O personagem terá modificador de +2 nos testes de Percepção para perigos eminentes ou para se manter alerta.

**Reputação (variável)**

O personagem tem uma boa reputação no seu círculo de convivência, seu reino de origem ou em todos os reinos. Ele terá uma boa reação de quase todos que conheçam sua reputação, mas uma boa reputação entre os soldados pode ser muito ruim entre bandidos, cabe ao mestre de jogo determinar quais grupos iram ser antagônicos a sua reputação. O custo da reputação depende da quantidade de pessoas afetadas por ela:

Pequeno grupo: escola, vila etc (3 pontos).

Grupo grande: um reino (5 pontos)

Todos os reinos: (15 pontos)

**Senso de Direção (2 PONTOS)**

O personagem sempre sabe onde se localizam o norte, sul, leste e oeste como se tivesse uma bússola interna.

**Vontade inabalável (6 PONTOS)**

O personagem é totalmente imune a dominações mentais. Modificador de +3 em todos os testes de Determinação.

**Características Desfavoráveis****Albinismo (-4 PONTOS)**

O personagem tem a pele e os cabelos brancos e olhos cor de rosa, se for exposto a luz intensa (como o sol), sem nenhuma proteção recebe 1 ponto de dano por hora.

**Alergia (variável)**

O personagem possui um tipo incurável de alergia, isto lhe atrapalha e pode até causar a sua morte. O valor da alergia depende de quão comum é a substância ou alimento. A substância alérgica provoca 1 ponto de dano para cada porção ingerida, em caso de contato com a pele provoca 1 ponto de dano por minuto de contato. Os valores são:

Comum: -6

Incomum: -3

Raro: -1

**Alta Sensibilidade à Dor (-4 PONTOS)**

Por menor que seja o dano recebido o personagem reagirá como se tivesse sido gravemente atingido. Ao receber dano o jogador deve fazer um teste de Vigor -2 se falhar não conseguirá lutar por 1D6 turnos, por estar sentindo fortes dores.

**Cegueira (-20 PONTOS)**

O personagem não enxergar absolutamente nada, de modo irreversível, tendo um modificador de -10 em todos os testes que dependam da visão, mas a audição aguçada pode diminuir este modificador.

**Disosmia (-2 PONTOS)**

O personagem com disosmia não sente cheiros, seu olfato é um sentido sem nenhuma utilidade, mas está sujeito a todos os danos e malefícios de inalar qualquer substância venenosa ou corrosiva.

**Disopia (-2 PONTOS)**

O personagem tem problemas leves de visão, como: miopia, hipermetropia, astigmatismo, etc. Esse problema o obriga a utilizar óculos ou terá um modificador de -2 nos testes de visão.

**Feio (-1 PONTOS)**

No mundo de tron (planeta onde se situa Étrius e Kriptus) a “feiúra” não é uma desvantagem significativa, devido ao grande número de raças exóticas e estranhas. Com isto todos são mais tolerantes com relação a aparência, os de aparência hedionda não costumam ser discriminados, na maioria dos casos, mas o mestre de jogo tem total liberdade para modificar este ponto de vista em sua campanha.

**Surdez (variável)**

O personagem não possui audição ou ouve com dificuldade.

Surdes total (-5 pontos): Modificador de -8 em todos os testes que requeiram a utilização da audição.

Surdes parcial (-2 pontos): Modificador de -3 em todos os testes que utilizem a audição.

**Vontade Fraca (-6 PONTOS)**

Todos os testes de Determinação sofrem um modificador de -5, tornando o personagem muito sugestível.

**Justiceiro (variável)**

O personagem tem como meta de vida a busca por justiça, principalmente por suas próprias mãos. Justiça não tem ligação com lei, que as vezes protege os criminosos com falsos pudores.

Leve (-2): O personagem busca por justiça, mas nunca tenta fazê-la com as próprias mãos.

Grave (-6): O personagem sempre irá buscar por justiça, seja por qualquer meio, e não descansará enquanto isto não for feito.

**Megalomania (-6 pontos)**

A única coisa que importa para o personagem é o poder ele não medirá esforços para ascender e sobrepujar todos que puder tendo como meta o domínio de tudo e todos.

**Benevolência (-4 pontos)**

O personagem sempre irá ajudar os outros, sejam merecedores ou não.

**Cobiça (-3 pontos)**

Esse personagem deseja tudo que os outros possuam mesmo que isto não lhe sirva para nada. Podendo até tentar roubar ou destruir seu objeto de desejo.

**Desdobramento de Personalidade (-15 PONTOS)**

O personagem possui dupla personalidade, e não possui qualquer controle sobre qual delas está no comando. O gatilho para a troca de personalidade pode ser uma visão, stress emocional, uma recordação ou qualquer coisa que seja significativa para o personagem, isto fica a critério do G.M. que pode controlar a outra personalidade ou permitir que o jogador o faça.



**Devoção (variável)**

O personagem devota sua vida a alguém, alguma coisa ou alguma crença. O jogador deve especificar sua devoção que não pode ser alterada, o personagem deve ser sempre fiel e proteger o que é devotado.

Devoção leve (-2): Nunca colocaria sua devoção a cima de sua própria vida ou dever.

Devoção cega (-5): Você se importa mais com seu objeto de devoção do que com si mesmo.

**Estigma Social (-4 pontos)**

As atitudes, aparência, profissão, nacionalidade e etc... do personagem causa preconceito e repulsa das pessoas que o vêem, isto afeta a interação social e pode até despertar hostilidade em determinados grupos.

**Excesso de Confiança (-5 pontos)**

O personagem sempre irá tomar a frente em tarefas perigosas se achando o melhor, e quando não for bem sucedido irá colocar a culpa em outros, ou no tempo, ou na espada, etc...

**Fobia (variável)**

O personagem tem verdadeiro pavor a alguma coisa, evento ou situação, se tornando um verdadeiro covarde ao ter que enfrentar seu medo. O jogador deve especificar o que teme.

Leve (-1 ponto): O medo é controlável e causa apenas um susto e leve frio na espinha. Modificador de -1 nos testes de Determinação para resistir ao medo.

Grave (-4 pontos): O medo é quase insuportável impedindo até mesmo ações simples como fugir. Modificador de -4 nos testes de Determinação para resistir ao medo.

**Hábitos Detestáveis (-2 pontos)**

Esse personagem possui alguma mania que é desprezível para todos os outros, exemplos: meter o dedo no nariz, arrotar, não tomar banho, falar gritando ou qualquer coisa no gênero.

**Intolerância (-2 pontos)**

O personagem não tem a mínima paciência com: pessoa, hábito, raça e etc (isto deve ser especificado pelo jogador) se irritando e evitando a todo custo ter que ficar próximo.

**Pacifismo (variável)**

A não agressão é sua arma, o personagem sempre irá tentar resolver seus problemas com calma e sem violência. E tentará convencer seus amigos de que este é o melhor modo.

Leve (-3 pontos): O personagem só utilizará uma arma como ultimo recurso, mas nunca matará propositalmente.

Grave (-6 pontos): O personagem nunca utilizará uma arma, mesmo que sua vida dependa disto.

**Sadismo (-3 pontos)**

A única coisa que traz prazer para o personagem é o sofrimento de outros, machucar ou agredir alguém lhe satisfaz como nada no mundo.

**Sanguinolência (-5 pontos)**

O personagem sanguinolento é um assassino cruel que não se contenta apenas em matar ele tem a necessidade de despedaçar ou mutilar suas vitimas, faz isto para ter certeza que sua vitima está morta.

**Vícios (variável)**

O personagem não consegue viver sem fazer uso do seu vício.

Fraco (-1 ponto): O vício não traz nenhum efeito colateral e deve ser satisfeito uma vez por dia.

Médio (-3 pontos): O vício irá trazer malefícios, a longo prazo, e deve ser satisfeito duas vezes ao dia.

Grave (-5 pontos): Os efeitos colaterais afetam seu desempenho por até 2 horas após a utilização da substância, ou o que quer que seja, e deve ser satisfeito no mínimo de 2 vezes por dia.

Em todos os casos se o personagem não satisfizer sua necessidade diária tem modificador negativo em todas as ações, este redutor irá variar de acordo com a decisão do mestre de jogo.

**Voto (-4 pontos)**

O personagem fez um juramento para si mesmo ou para alguém, que afetará toda sua vida. Todas as suas ações são voltadas para cumprir a promessa, nada poderá lhe desviar desta meta.

**Luxúria (-3 pontos)**

Esse personagem está sempre pensando em sexo, nunca desperdiça uma oportunidade de satisfazer este desejo, independente da situação. Tenta criar oportunidades para isto, adora viver cercado de mulheres, bonitas sem discriminar raça, crença, ou cor.

## Habilidades

Define o que seu personagem sabe fazer e quão bem ele o faz. Cada Habilidade define um tipo específico de perícia que ele desenvolveu durante sua vida, as Habilidades devem ter consistência com a história e Raça do personagem, leve em conta que não é muito útil um monte de Habilidades em nível baixo, mas sim poucas Habilidades em nível alto.

Cada ponto gasto na Habilidade concede um nível na mesma, cada Habilidade está vinculada a um Atributo na realização de testes. Durante a criação de personagem o nível máximo de qualquer Habilidade é igual ao nível do Atributo ligado a ela, a quantidade de Habilidades que pode ser comprada é igual ao nível de Inteligência x2 do personagem. Estas limitações só se aplicam durante o processo de criação de personagem.

### Habilidades ligadas a Destreza

**Acrobacia**

Possibilita ao personagem executar saltos, se equilibrar, cair sem se machucar e realizar diversas proezas acrobáticas. O personagem pode fazer um teste nesta Habilidade para quedas de até 3 metros, se for bem sucedido não sofrerá dano algum é possível atacar e esquivar durante uma acrobacia com um modificador de -1.

**Arremesso**

Habilidade de arremessar qualquer tipo de arma ou objeto pequeno. O dano causado é proporcional à distância entre o arremessador e o alvo, se a distância for igual ou menor ao número de pontos de Força do personagem o dano provocado pela arma tem um modificador de +2, caso a distância seja até duas vezes maior o dano é de -1 e distâncias maiores não provocam dano.

**Cavalgar**

Habilidade de montar e manter controle sobre algum tipo de animal (de montaria). O jogador deve especificar o tipo.

**Caça**

É o conhecimento de técnicas de captura de animais.

**Condução**

É a Habilidade de dirigir algum tipo de veículo: carroça, avião, carro e etc. O tipo de veículo deve ser descrito ao lado da Habilidade. Pode ser comprada mais de uma vez.

**Escapismo**

Habilidade de escapar de algemas, salas, masmorras e etc. Com modificadores apropriados.

**Escudo**

Habilidade na utilização de qualquer tipo de escudo, ou objeto similar, para se defender de golpes.

**Furtar**

Habilidade para roubar carteiras, jóias, pequenos objetos e armas que estejam com outro personagem sem que este perceba. O alvo deve fazer um teste de Percepção com modificador negativo igual ao nível da Habilidade do “ladrão” para perceber o furto.

**Furtividade**

É a Habilidade de andar silenciosamente e de se esgueirar sem ser visto ou percebido. O nível de dificuldade é igual ao nível de Inteligência de quem o personagem pretende se ocultar, não é possível ser furtivo em lugares descampados ou que não possibilitem o personagem se ocultar de algum modo.

**Prestidigitação**

É a Habilidade de realizar pequenos truques de magia de salão através de movimentos rápidos das mãos, escondendo objetos ou trocando-os.

**Saque Rápido**

Essa Habilidade deve ser comprada especificando qual tipo de arma deseja sacar, podendo ter mais de uma, cada sucesso reduz em um turno o tempo de preparo da arma.

**Espadas**

Habilidade no manuseio de espadas. O jogador deve especificar qual tipo de espada: montante, lamina larga, lamina curta ou espada de dois gumes. Esta Habilidade pode ser comprada mais de uma vez uma para cada arma.

**Arcos**

Habilidade na utilização de qualquer tipo de arco ou besta.

**Briga**

Habilidade de golpear e defender-se sem muito conhecimento técnico. Os danos são baseados na Força. Os modificadores são:

| Golpe | Modificador |
|-------|-------------|
| Soco  | 0           |
| Chute | -1          |

## Habilidades ligadas à inteligência

### **Armadilhas**

Habilidade de construir e desarmar qualquer tipo de armadilha.

### **Alquimia**

Habilidade de encantar líquidos, utilizando diversos produtos e itens, criando poções e ungüentos mágicos. (maiores detalhes na seção magia)

### **Armeiro**

É a capacidade de consertar, projetar e construir: armas, armaduras, ferraduras.

### **Arrombamento**

É a Habilidade de destrancar qualquer tipo de fechadura, ou tranca, com a utilização de materiais apropriados (gazuas) ou improvisados.

### **Arte**

Conhecimento teórico da historia da arte e/ou Habilidade manuais artística. No caso da Habilidade artística o jogador deve anotar qual arte: pintura, escultura, interpretação e etc. Podendo ter mais de uma.

### **Barganha**

Habilidade de negociar preços ou trocas.

### **Camuflagem**

É a Habilidade de se tornar ou tornar uma estrutura indistinguíveis do ambiente em que se encontra.

### **Contrabando**

Conhecimento das técnicas para contrabandear mercadorias evitando as autoridades.

### **Criminologia**

É a análise do comportamento de um suspeito perante fatos, pistas e vítimas, permitindo traçar um perfil do suspeito.

### **Detectar Objetos Escondidos**

É a Habilidade de perceber a presença de algo estranho no ambiente, como passagens secretas, objetos ou uma armadilha (não possibilita o desarme da armadilha).

### **Detectar Mentiras**

Habilidade de perceber se alguém está mentindo, isto por que o personagem poderá notar um aumento na transpiração do alvo ou algum trejeito.

### **Diplomacia**

É o conhecimento dos procedimentos necessários para a negociação de interesses opostos, e a etiqueta das cortes das diversas raças.

### **Disfarce**

Habilidade de se disfarçar de forma eficiente mesmo não tendo materiais adequados.

**Enigmas**

É a capacidade de criar e decifrar enigmas como: Adivinhações, Diagramas, quebra-cabeças e etc.

**Espionagem**

Esta Habilidade inclui técnicas de trocar mensagens de maneira discreta, uso de equipamentos de espionagem, decifrar rapidamente mensagens em código, que o personagem conheça, e analise de funcionamento de organizações rivais, táticas para despistar perseguidores, etc.

**Estratégias**

Habilidade de prever as ações de alguém e possibilita criar ações antagônicas, sejam no comando de exércitos ou em luta direta contra um oponente. Um teste bem sucedido dá um bônus de +1 na esquiva e ataque em luta direta.

**Etiqueta**

Conhecimento dos rituais de comportamento de um determinado meio social, ou racial como: comportamento a mesa, funeral, nascimento e todos os aspectos relevantes para agir de forma educada com os outros.

**Falsificação**

Habilidade de falsificar qualquer coisa. A falsificação só pode ser detectada por alguém que tenha conhecido muito bem o objeto original ou que seja bem sucedido em um teste nesta mesma habilidade.

**Heráldica**

É a Habilidade de reconhecer e criar símbolos ou brasões que identifiquem nações, famílias ou pessoas.

**História**

É o conhecimento do passado registrado, dos reinos conhecidos.

**Improvisar**

Quanto mais favoráveis ao improviso os equipamentos e sucatas forem mais rápido o personagem improvisará algo útil, podendo ser uma arma, ferramenta, escudo, corda e etc.

**Lábia**

Habilidade de convencer alguém a acreditar ou colaborar com o personagem, por mais absurda que seja a sua história.

**Orientação**

É a Habilidade de se orientar pela posição do sol ou das estrelas..

**Rastreamento**

É a Habilidade de perseguir alvos por meio de: suas pegadas, cheiros, restos e pistas em geral, em qualquer tipo de ambiente.

**Sobrevivência**

Habilidade de encontrar alimento, água e abrigo em um determinado tipo de ambiente (que deve ser especificado pelo jogador podendo ter mais de um).

**Venefício**

Conhecimento sobre a fabricação, efeito de venenos e seus antídotos.

## Habilidades ligadas a Vigor

### Correr

É a capacidade de se deslocar o mais rápido possível. A velocidade é igual a Deslocamento em Km/h.

### Escalar

Possibilita ao personagem escalar utilizando ou não equipamentos. Se utilizar equipamento apropriado terá um modificador de +1.

### Natação

Habilidade de nadar em rios, lagos, mares e etc.

## Habilidades ligadas à Essência

### Percepção elemental

Se concentrando por um turno o personagem pode encontrar qualquer elemento (fogo, terra, água e ar puro) que esteja próximo e identificar se é natural ou mágico. O alcance é igual a ao nível desta Habilidade + Essência x 10 metros.

### Ampliar Atributo

O personagem deve se concentrar por um turno e fazer um teste desta Habilidade, se for bem sucedido poderá ampliar um Atributo, acrescentando o nível de sua Essência, por uma quantidade de turnos igual ao número de sucessos obtidos no teste, somente os Atributos Primários podem ser ampliados.

### Aura de resistência

Com um teste bem sucedido o personagem poderá ignorar uma quantidade de dano, de qualquer fonte, igual ao seu nível de Essência por uma quantidade de turnos igual ao número de sucessos.

### Resistência elemental

O jogador deve escolher um elemento antes de realizar o teste, em caso de ser bem sucedido terá resistência total aquele elemento de qualquer que seja a fonte, por 10 vezes seu nível em Essência em minutos.

### Projeção astral

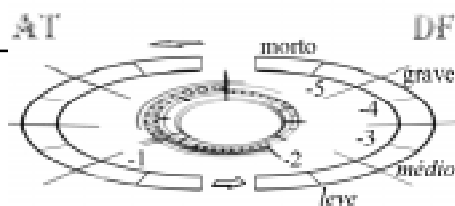
O personagem pode projetar sua Essência em forma de um corpo invisível composto de energia. O personagem deve ficar imóvel e concentrado por 10 minutos menos seu nível em Essência (em minutos) então o jogador deve realizar o teste se for bem sucedido seu corpo astral abandona o corpo físico e pode se deslocar voando a uma velocidade igual a seu nível de Essência vezes 2 Km/h.

Não pode manipular nem afetar nada que seja físico, mas pode enfrentar outros seres astrais como se estivesse no plano físico.

## Vitalidade

Um bom motivo pelo qual você deve evitar combates é que o seu personagem pode morrer! Um golpe para provocar dano deve ultrapassar as proteções: roupa, armadura e etc.

O campo Vitalidade é dividido em duas barras:



- **A.T.** (dano de atordoamento): representa danos recebidos por golpes que não são fatais como: soco, chute, bastão, pequenas quedas, e similares. Cada ponto de dano recebido é marcado na barra seguindo o sentido anti-horário e quando a barra estiver cheia o dano passa para a próxima;
- **D.F.** (dano fatal): dano capaz de incapacitar ou matar o personagem, ao lado desta barra estão descritos os modificadores que serão aplicados a todos os testes realizados.

Ao mudar para a barra **D.F.** o personagem deve fazer um teste de Vigor se falhar ficará inconsciente. A cada 3 níveis perdidos o personagem deve realizar novo teste de Vigor com os modificadores descritos, se falhar recebe automaticamente mais um nível de dano. Quando atingir o marcador morte o personagem estará morto definitivamente.

Danos iguais a Vigor x 2, recebidos em um único membro irá amputa-lo, e se o ferimento não for cuidado o personagem recebe 1 ponto de dano a cada 2 minutos, pela perda de sangue.

Danos **A.T.** são recuperados na razão de 1 para cada 4 horas e danos **D.F.** são recuperados 1 a cada dois dias. Magias, poções e cuidados médicos podem reduzir este tempo.

## Exemplos de danos

### Quedas

Os danos sofridos com queda podem ser fatais.

- **Até 4 metros:** fazer um teste de Vigor, cada sucesso reduz 1 metro da queda, os metros restantes são dano **A.T.**
- **Mais de 4 metros:** 1 nível de **A.T.** por metro.

### Fogo, Ácido e Gelo

Causam dano de 1D6-3 em **D.F.** por turno de contato.

### Desidratação e Fome

Um personagem humano necessita beber 2 litros de água por dia (3 em clima quente e 4 em clima desértico). Se beber 1 litro ou menos por dia recebe 1 ponto de dano **A.T.** por dia. Depois de 2 dias sem comer o personagem sofre 1 ponto de dano **A.T.** por dia que permanecer sem se alimentar.

## Testes

Todos os testes são feitos com dados de 6 lados (D6) e tem como função avaliar se o personagem foi bem sucedido na utilização de um Atributo, Habilidade ou disputa entre dois ou mais personagens. O número de sucessos irá determinar o nível de eficiência da ação, um único sucesso é ordinário, mais de dois sucessos podem fazer com que sua ação saia tão eficiente quanto uma executada por alguém com nível superior ao seu. Os testes comuns são:

**Teste de Atributo:** Esse é usado quando o personagem irá desempenhar alguma ação onde dependa exclusivamente de um de seus Atributos. Nesse caso, rola-se 1D6 e é necessário obter um número menor ou igual ao nível do Atributo testado. O Mestre de jogo pode impor modificadores positivos ou negativos.

**Teste de Disputa:** São feitos quando dois ou mais personagens estão em algum tipo de disputa como: braço de ferro, disputa pela posse de uma arma, imobilizações e similares. Para a resolução, cada jogador rola 1D6 e soma ao Atributo mais apropriado, geralmente Força, de seu personagem, quem conseguir um número maior ganha a disputa, se houver empate, os dados são rolados novamente. No caso de uma diferença de 2 pontos, entre os Atributos, o sucesso é automático, até o nível 4; do nível 5 em diante uma diferença de 1 ponto é o suficiente em testes que requeiram Força.

**Teste de Habilidades:** São usados para verificar se o personagem consegue utilizar suas Habilidades e em qual nível de eficiência. Todos os testes são feitos utilizando 1D6, para cada nível da Habilidade, e deve-se obter um número igual ou menor ao valor do Atributo relacionado (descrito ao lado do nome da Habilidade) quanto maior o número de sucessos mais eficientemente o personagem irá executar a ação.

**Habilidades sem nível:** No caso de o personagem desejar realizar alguma ação em que não tenha “comprado” deve realizar um teste de Atributo que esteja ligado a ação pretendida com modificador muito difícil (ver tabela de modificadores). Habilidades mágicas não podem ser utilizadas desta forma.

### Tabela de sucessos

| sucessos | Eficiência da ação     |
|----------|------------------------|
| 1        | Normal                 |
| 2        | Melhor que o planejado |
| 3        | Muito eficiente        |
| 4 ou +   | Fenomenal              |



## Modificadores

Ao realizar uma ação, existem condições que podem facilita-la ou dificulta-la. Distância do alvo, a forma do objeto que se deseja erguer, as condições do clima, o tipo de terreno o tipo de arma e etc. Os modificadores, são valores que devem ser somados ou subtraídos de um Atributo ou Habilidade antes da realização de um teste, influenciando diretamente no resultado final do teste.

Por exemplo, um personagem com a Habilidade em arco com nível 4, quer acertar uma maçã a 30 metros, o mestre determina um nível de dificuldade difícil (-2) pela neblina no local, o personagem deve subtrair 2 pontos do seu nível de Habilidade que passa a ser 2, então ele devera jogar 2D6 e tirar um valor igual ou menor ao nível do Atributo apropriado.

Armas, armaduras, algumas Habilidades, e magias podem também acrescentar modificadores.

| Dificuldade      | Modificador |
|------------------|-------------|
| Muito fácil      | Sem teste   |
| Fácil            | +2          |
| normal           | 0           |
| Difícil          | -2          |
| Muito difícil    | -4          |
| Quase impossível | -6          |

## Erros críticos e sucessos decisivos

Em todos os tipos de teste, independente do nível de Habilidade do personagem, sempre que o jogador tirar 6 este resultado anula um sucesso se no final restarem mais de dois 6 é considerado um erro critico e a ação que tentava executar será extremamente desastrosa, podendo provocar um acidente fatal ao personagem e aos que estão próximo, isto irá depender da ação executada.

Por outro lado sempre que o jogador tirar o número 1 anula um resultado 6 se restarem mais de dois dados com resultado 1, a ação será um sucesso decisivo e será executada de uma forma muito melhor do que havia planejado.

## Turno e movimento

Um turno dura o tempo de uma ação simples. Estas incluem: Mover-se até o limite de seu deslocamento, Esquivar, Aparar, Sacar uma arma (que requeiram apenas um turno), Falar uma frase simples, Pegar um objeto no chão, e etc.

Como foi dito anteriormente o deslocamento é igual a Vigor x 2, mas outros tipos de movimentos se baseiam nele:

**Nadar:** É igual a deslocamento dividido por dois arredondado para cima mais 1 para cada 2 níveis na perícia natação;

**Escalada:** É igual a deslocamento dividido por 4 + 1 para cada dois níveis na perícia escalada, em metros por minuto.

## Combate

A seqüência a seguir, exemplifica um turno de combate corpo a corpo:

- **Iniciativa:** Os jogadores lançam 1D6 e somam ao Atributo Iniciativa, quem tiver o maior resultado inicia o ataque, em caso de empate as ações são simultâneas.
- **Ataque:** O personagem que ganhou a disputa de Iniciativa, inicia o ataque.
- **Ataque múltiplo:** Segue o mesmo descrito a cima com um modificador de -2 para cada ataque extra, a quantidade máxima de ações é igual a Destreza dividida por 2.
- **Defesas:** Quem estiver sendo atacado pode tentar se defender utilizando a manobra esquivar ou bloqueio:

**Esquiva:** Para esta manobra deve ser feito um teste de Destreza com modificador negativo igual ao número de sucessos do atacante. O Mestre pode impor Modificadores.

**Bloqueio:** Esta manobra só pode ser executada se o personagem possuir um escudo ou arma apropriada, e deve ser feito um teste de Destreza ou Habilidade com a arma com os modificadores apropriados, subtraindo o número de sucessos do atacante.

- **Avaliação de dano:** Se o ataque for bem sucedido o personagem atingido sofre o dano e faz um teste de Vigor menos os pontos de dano sofrido, se não obtiver nenhum sucesso não poderá realizar contra-ataque
- **Contra-ataque:** Em caso de não ter sofrido dano ou ter sido bem sucedido no teste anterior o personagem pode seguir a partir do segundo passo. Isto vai se repetindo até um dos personagens ser morto ou desistir.

### Ataques à distância

São combates realizados com armas de longo alcance ou projétil. Seguem todas as etapas anteriores respeitando as características de cada arma e podem ser utilizadas novas manobras:

- **Apontar:** aumenta em 1 nível a Habilidade, por turno que o personagem permanecer apontando, sem se mover, modificador máximo de +2.
- **Se deslocar:** é possível se mover à metade de seu deslocamento enquanto ataca, modificador de -1 para atacar em movimento.
- **Alvo móvel:** o mestre deve impor modificador negativo se baseando na distância e velocidade do alvo.

### Armaduras e escudos

São proteções para o corpo, e podem desviar e/ou absorver o dano recebido. Todas possuem descritas suas características que devem ser anotadas no campo proteções, situado na planilha de personagem.

Cada armadura tem um valor de Resistência (dano absorvido pela armadura) e Modificadores (que representam a dificuldade de utilizar a armadura). O dano que ultrapassar estas barreiras é reduzido do nível de Vitalidade do personagem.

Todo dano que exceder o valor de Resistência danifica a armadura ou o escudo diminuindo sua resistência. Isto ocorre pelo desgaste, qualquer um que possua a Habilidade armeiro e ferramentas adequadas pode concertar a armadura. O Mestre de jogo deve impor penalidades em armaduras e escudos muito desgastados e dependendo da quantidade de dano inutiliza-los.

Para utilizar escudos os testes são feitos com Destreza -1 ou a Habilidade escudo.

#### Exemplos de armaduras

| Armaduras          | Resistência | Modificador |
|--------------------|-------------|-------------|
| Colete de couro    | 1           | 0           |
| Armadura de placas | 5           | -3          |
| Cota de malha      | 3           | -1          |
| Broquel            | 1           | 0           |
| Escudo Médio       | 2           | 0           |
| Escudo Grande      | 3           | -1          |

### Equipamentos e Armas

Equipamentos são todos os pertences do personagem e devem ser descritos no local apropriado da planilha. As armas possuem as seguintes características:

- **Alcance:** O alcance máximo da arma em hex.-hexágonos- (um metro);
- **Cad.:** A quantidade de disparos ou ataques por turno;
- **Dano:** Quantidade e tipo de dano causado (A.T. ou D.F.). O dano pode ser baseado na tabela de Força + bônus descrito na arma (armas de contato: faca, pedra, bastão e etc.) ou ser totalmente desvinculado da Força (armas de projétil).
- **Mod.:** Modificador aplicado a Habilidade ou Atributo;

*tabela de armas na próxima página*

| Arma                | Alcance    | Cad.              | Dano         | Mod.         |
|---------------------|------------|-------------------|--------------|--------------|
| Faca                | Toque      | 1                 | D.F.         | -            |
| Espada curta        | Toque      | 1                 | D.F. /+1     | -            |
| Espada longa        | 1 hex.     | 1                 | D.F. /+2     | -            |
| Montante            | 1 hex.     | 1                 | D.F. /+3     | - 1 Destreza |
| Machado             | 1 hex.     | 1                 | D.F. /+2     | - 1 Destreza |
| Maça                | 1 hex.     | 1                 | D.F. /+1     | -            |
| Arco curto          | 50 mt      | 1                 | D.F. / 1D6-1 | -            |
| Arco longo          | 150 mt     | 1                 | D.F. / 1D6   | -            |
| lança               | 2 hex.     | 1                 | D.F. /+1     | -            |
| Bastão              | 1 a 2 hex. | 1                 | A.T.         | -            |
| Alabarda            | 2 hex.     | 1                 | D.F./+2      | -            |
| Arco Composto       | 200 mt     | 1 à cada 2 turnos | 1D6          | -            |
| Besta               | 250 mt     | 1 a cada 3 turnos | 1D6+1        | +1           |
| Cajado              | 1 hex.     | 1                 | Força -1     | -            |
| Espada Bastarda     | 1 hex.     | 1                 | D.F./+3      | - 1 Destreza |
| Espada de Duas Mãos | 2 hex.s    | 1                 | D.F./+3      | - 1 Destreza |
| Foice Pequena       | toque      | 1                 | D.F./+2      | -            |
| Foice Grande        | 2 hex.s    | 1                 | D.F./+2      | -            |
| Funda               | 50 mt      | 1 por turno       | Força        | -            |
| Maça Estrela        | toque      | -                 | D.F./+1      | -            |
| Machado             | toque      | -                 | D.F./+2      | -            |
| Machado de Guerra   | 1 hex.     | -                 | D.F./+3      | - 1 Destreza |
| Mangual             | 1 hex.     | -                 | A.T./+2      | -            |
| Mangual Duplo       | 1 hex.     | -                 | A.T./+3      | -            |
| Mangual Triplo      | 1 hex.     | -                 | A.T./+4      | -            |
| Martelo de guerra   | toque      | -                 | A.T./+3      | -            |

## Evolução do Personagem

Ao termino de cada sessão de jogo os personagens são recompensados com Pontos de Experiência, que são distribuídos pelo mestre de jogo. Estes pontos variam de acordo com o desempenho do personagem, interpretação do jogador e o nível de dificuldade da aventura. A baixo temos alguns exemplos, que podem ser seguidos pelo mestre:

- **Boa interpretação:** 1 ponto;
- **Ótima interpretação:** 2 pontos;
- **Opinião dada com inteligência:** 1 ponto;
- **Solucionar um problema significativo da aventura:** 3 pontos;

Após a premiação o jogador poderá utilizar estes pontos para aumentar o nível de um Atributo, Habilidade ou adquirir uma nova Habilidade, mas só poderá aumentar o nível de uma Habilidade que tenha utilizado com frequência e que tenha sido bem sucedido na maioria dos testes ou que tenha praticado durante a aventura, o mesmo se da com os Atributos (nenhuma Habilidade pode ser aumentada em mais que um ponto a cada 2 sessões).

Para que o personagem adquira uma nova Habilidade é necessário que tenha alguém que lhe ensine ou que a pratique utilizando manuais, o mestre de jogo irá determinar quanto tempo levará para a Habilidade poder ter o primeiro nível. O personagem também poderá recomprar uma característica desfavorável desde que tenha uma boa explicação para isto. Abaixo temos os custo para evoluir seu personagem.

|  |                                   |
|--|-----------------------------------|
| <b>Atributo</b>                              | <b>Nível atual x 5</b>            |
| <b>Habilidade</b>                            | <b>Nível atual x 4</b>            |
| <b>Nova Habilidade</b>                       | <b>15 pontos o primeiro nível</b> |
| <b>Recomprar característica desfavorável</b> | <b>O dobro do valor original</b>  |

## Recursos e equipamento iniciais

Todo personagem inicia a aventura carregando alguns pertences como arma pessoal (o mestre decide a qualidade da arma, se baseando na historia do personagem), roupas e 1.000 moedas de cobre.

4 moedas de cobre valem 1 de prata.

20 moedas de prata valem 1 de ouro.

## Magia

É uma das mais poderosas forma de manipular as Forças do universo. A Quintessência está presente em tudo que existe, seja orgânico ou não. É uma força caprichosa e muitos não são capazes de controla-la ou compreende-la, os poucos que conseguem são conhecidos como magos.

Em mundos de fantasia é um elemento muito importante, alguns, como Tron, tem na magia a principal fonte de aventuras. Mas nem todos podem manipula-la com maestria, é necessário ter no mínimo 1 ponto em Quintessência para poder “comprar” Habilidades mágicas. Todos os magos podem sentir o nível de Quintessência do lugar, se alguma magia está sendo feita e se um objeto é mágico ou não, mas não terá informações que mostrem se a magia é benéfica ou maligna.

Corpos animados ou inanimados funcionam como uma bateria que é recarregada constantemente pela Quintessência do mundo. Muitos minerais podem ter essa capacidade ampliada pela lapidação adequada ou por sua composição, esses minerais são comumente conhecidos como Gemas de Energia e classificadas pela quantidade de Quintessência que são capazes de armazenar, está pode ser utilizada para realizar ou ampliar os efeitos de magias ou como “combustível” para armas e artefatos mágicos.

É quase impossível para alguém aprender magia sozinho. Isto quer dizer que todo mago foi iniciado por um mago mais experiente, ou uma guilda, isto requer gasto de tempo. Após aprender alguns segredos da magia é possível criar novas ou aprender através de tomos mágicos. Leve isto em consideração na criação de personagens magos.

Cada magia é uma Habilidade e deve ser comprada com pontos de personagem na proporção de um ponto por nível, mas é necessário que o personagem tenha os pré-requisitos para possuí-la. Nenhuma Habilidade mágica poder ser maior que 4 no momento da criação do personagem.

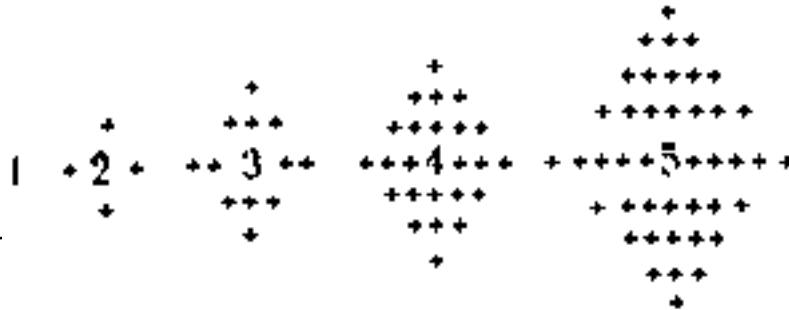
### Componentes da magia

Nem todas as magias possuem os componentes listados à baixo. Neste caso os campos referentes não estarão nas descrições. Todas as magias podem ser mantidas pagando o custo de ativação novamente, antes que a magia se torne desativa (ao terminar o tempo de duração).

- **Pré-requisito (PR):** Descreve o que o personagem deve possuir, em características e/ou Atributos para poder aprender a magia.
- **Custo (C):** Quantidade de pontos de Catalisação gastos para realizar a magia.
- **Concentração (CT):** Tempo que deve ser gasto pelo personagem para realizar a magia.
- **Alcance (AC):** Determina a distância máxima que o alvo deve estar em relação ao mago, para que a magia surta efeito.
- **Área de efeito (AE):** Área afetada pela magia. Ver diagrama.
- **Duração (D):** O tempo que a magia permanecerá ativa.
- **Dano (DN):** Dano provocado pela magia.

## Áreas de efeito

O desenho a seguir demonstra a área afetada pela magia, cada hexágono tem um metro. A altura de efeito é igual, sendo que metade à cima do solo e metade à baixo. Veja esquema abaixo:



## Realizando magias simples

Todas as magias estão ligadas diretamente ao Atributo Quintessência sendo assim para realizar magias é preciso fazer um teste de Habilidade com a soma do nível da Habilidade mágica + modificadores (se houverem) e deve-se tirar um resultado igual ou menor ao nível de Quintessência. O teste é realizado após o tempo de concentração, que se for interrompida deve ser reiniciada. Toda magia tem um custo de execução que deve ser pago sempre que a magia for realizada, em caso de o jogador falhar no teste gastará 1 ponto, mesmo sem a magia surtir efeito, se não possuir pontos de Catalisação poderá realizar as magias utilizando níveis de Vitalidade, neste caso o gasto é tratado como ferimento normal (Queimadura de Mana).

Também é possível pagar os custos de realização de magias utilizando a Catalisação e Vitalidade em qualquer combinação (ex. um nível de Vitalidade mais dois de Catalisação).

1 ponto de Vitalidade A.T. equivale a 2 pontos de Catalisação; 1 ponto de Vitalidade D.F. equivale a 3 pontos de Catalisação.

## Realizando magias combinadas

É possível unir diferentes magias e assim realizar uma magia “nova”. Para isto o jogador deve dizer para o Mestre de Jogo o que pretende combinar e o efeito desejado, cabe ao Mestre decidir se o efeito irá funcionar e determinar um modificador para a ação. O teste é realizado com a magia de menor nível (dentre as que estão sendo combinadas) -1 para cada magia combinada + Modificadores (se houverem).

O limite de Habilidades mágicas que podem ser combinadas é igual ao nível de Quintessência. O custo para executar magias combinadas é a soma do custo delas somados -1 para cada 2 níveis de Quintessência. Os ajustes para realizar magias combinadas:

**Concentração:** O maior nível dentre as magias que estão sendo combinadas;

**Alcance, Área de Efeito, Duração e Dano:** O menor nível dentre as magias que estão sendo combinadas.

## Magia ritual em grupo

Quanto maior for o nível de uma magia melhores serão os resultados de sua execução, assim é possível que dois magos, ou mais, queiram se juntar para realizar magias que conheçam em comum para ampliar seus efeitos. A esta união chamamos Magia Ritual em grupo e para ser executada é necessário que todos possuam a Habilidade mágica que pretendem executar. O teste deve ser realizado utilizando o maior nível de Habilidade, entre os participantes do ritual, tendo que tirar um resultado igual ou menor ao nível de Quintessência de quem conduz o ritual.

O tempo de execução é reduzido em um nível por mago envolvido no ritual (o valor não pode ser menor que um turno). Estes rituais também podem ser utilizados para criar objetos mágicos poderosos.

## Erros críticos e sucessos decisivos

As magias também estão sujeitas a erros críticos e acertos decisivos como as demais Habilidades, sendo que por se tratar de uma Força muito poderosa as consequências costumam ser muito mais perigosas.

Um Erro Crítico (Choque de Retorno) pode provocar a morte do mago, ou coisa pior. O mestre de jogo deve decidir o efeito do erro levando em conta a magia realizada e a quantidade de 6 tirados no teste. Os efeitos vão desde a não ativação da magia, evocação de um demônio ou distúrbio na Quintessência da área.

Os acertos decisivos além de não terem custo de realização da magia devem ter um efeito final muito melhor do que o planejado.

## Artefatos mágicos

Todas as magias podem ser “colocadas” em qualquer objeto, arma ou armadura gastando 20 vezes o custo para a realização da magia, 10 vezes o tempo de concentração e a Habilidade Encantar. O artefato terá um nível de ativação igual ao nível de Quintessência do mago que fez o encantamento.

Para ativar o poder de um artefato deve-se rolar 1D6 e o resultado deve ser igual ou menor ao N.H. do artefato.

- **Custo de execução (CE):** Quantidade de Catalisação necessária para ativar o poder do artefato, pode ser tirada do artefato, do mago, de uma gema de energia ou qualquer combinação entre estes.
- **N.H.(nível de Habilidade):** É o valor utilizado para teste.
- **Efeito (EF):** Poder do artefato. Também descreve o dano causado, se houver.

## Poções

São produtos químicos criados por alquimistas. Existem muitas poções que podem ser utilizadas para as mais variadas finalidades, para prepara-las não é preciso ser um mago, mas o personagem deve possuir a Habilidade Alquimia. As poções podem ser utilizadas por qualquer um sem custo de energia, os produtos podem conter muitos tipos de elixires como: venenos, doenças, ampliadores de Habilidade e ect...

As poções também são afetadas pelo nível de Quintessência do local.

## Níveis de Quintessência

Apesar de estar presente em todas as partes do universo essa Força varia em intensidade, nenhum mago sabe ao certo porque isto acontece. O nível de Quintessência afeta todas as magias que forem realizadas. Segue uma tabela com os modificadores:

| Níveis       | Modificadores                                |
|--------------|--|
| 0 nulo       | Não é possível realizar magias               |
| 1 baixo      | -3 em todos os testes de Habilidades mágicas |
| 2 normal     | Sem modificadores                            |
| 3 alto       | +1 em todos os testes de Habilidades mágicas |
| 4 muito alto | +3 em todos os testes de Habilidades mágicas |

## Linhas de magia

Existem muitas Linhas de Magia. Por este sistema ser simples iremos descrever apenas algumas e em breve disponibilizaremos outras escolas e novas magias em nosso site.

O mestre de jogo pode restringir o personagem a seguir apenas uma Linha ou pode dar a liberdade para que o jogador escolha qualquer magia de qualquer Linha. No primeiro caso o jogador deve ignorar todos os pré-requisitos que sejam magias de outras linhas no segundo caso todos os pré-requisitos devem ser preenchidos.

Negocie com seu mestre a melhor forma a ser utilizada. Segue algumas magias, estão listadas por suas respectivas linhas:

### Linha da alquimia

A Alquimia consiste na preparação de substâncias com capacidades mágicas. Estas poções são compostas por diversos itens que podem ser orgânicos ou não, o único pré-requisito é a Habilidade Alquimia.

Para preparar os elixires é necessário dinheiro para comprar os produtos adequados, tempo para a preparação e algumas horas de trabalho. Este tempo é determinado pelo Mestre de Jogo levando em conta o tipo de elixir pretendido, nível de Quintessência do local e do personagem. Alguns tipos de elixires:

**Controle de animais;**  
**Controle do corpo;**  
**Habilidades de combate;**  
**Amplificadores de Quintessência;**  
**Venenos;**  
**Controle da mente;**  
**Medicamentos.**

Existem muitas outras categorias e cada uma possui diversos elixires. Fica a cargo do jogador e do mestre criar alguns.



## Linha dos Seres Vivos

Todas as magias desta linha, tem como objetivo afetar o corpo e/ou mente do Objetivo (alvo da magia) seja ele animal, vegetal ou pertencente a qualquer raça humanóide existente. Estão divididas em corpo, mente e animal:

### Animal (PR: Essência 1 e 1 Habilidade com animais)

O jogador deve anotar, ao lado da perícia, qual a classe do reino animal que deseja ter domínio. O jogador pode comprar qualquer Habilidade mais de uma vez, uma para cada classe: inseto, mamífero, ave, réptil, anfíbio e peixe.

#### Localizar animais

O mago pode optar por localizar um tipo específico de animal, que conheça, ou simplesmente localizar o animal que se encontrar nas redondezas. Não fornece nenhuma informação extra para o operador.

AC: Quintessência x 3 em quilômetros.

#### Controlar animais

Permite ao operador exercer controle sobre qualquer animal possibilitando acalmar, dominar e convocar qualquer animal que conheça ou saiba a localização.

C: 1

AC: 50 metros

D: 1 hora

#### Conexão com animais

O personagem estabelece um elo com o animal alvo que permanecerá ao seu lado e sobre seu controle até que o efeito da magia acabe. Durante este período o operador e o objetivo poderão se comunicar mentalmente e compartilhar seus sentidos

C: 3

CT: 2 turnos

AC: 50 metros

D: 1 hora

#### Possessão de animais

O operador torna seu corpo pura Essência e possui o corpo de um animal. Manterá sua inteligência e Habilidades mentais, inclusive as Habilidades mágicas. O modificador é igual a inteligência do objetivo e a cada hora que permanecer dentro do corpo do animal o mago deve fazer um teste de Determinação se falhar perde um ponto de Inteligência se perder metade, desta forma, ficará preso no corpo do animal até que outro mago reverta o processo por meio de um ritual de exorcismo. O mago pode abortar esta magia a qualquer momento desde que não tenha perdido os pontos de inteligência.

A perda destes pontos não é permanente quando o mago sair do corpo do animal os terá restaurados.

C: 5

CT: 3 turnos

AC: 30 metros

D: até ser abortada

### Metamorfose

Magia que permite ao mago tomar a forma de qualquer animal que conheça. Se desejar ter mais de um tipo de transformação deve comprar esta Habilidade para cada um animal. Também possibilita transformar outro em animal, modificador negativo igual a Determinação do objetivo. O operador da magia pode aborta-la quando quiser.

Cada hora que permanecer transformado o mago ou objetivo deve realizar um teste de Determinação se falhar perde um ponto de Inteligência e se perder a metade ficará preso na forma animal, da mesma forma descrita na magia anterior.

**C:** 5

**CT:** 3 turnos

**D:** 1 hora

### Exorcismo animal

Esta magia tem como função reverter possessão de animais e metamorfose. O modificador é igual ao nível de Habilidade do mago que realizou a magia.

**C:** 2

### Tornar animal invisível

Permite ao mago tornar um animal invisível. Mesmo que o animal toque alguém a magia não acabará. Apesar disso ele ainda tem matéria e, portanto, ainda causa e sofre dano normalmente. Para atacar um animal invisível há o modificador de -10.

**C:** 5

**CT:** 3 turnos

**AC:** 10 metros

**D:** 1 hora ou menos, definida pelo mago

### Devastar (PR: Inteligência 3, Determinação 2 e Quintessência 2)

O mago deve estar em plena concentração para realizar essa magia. Após o período de concentração e a ativação da magia, todos os seres em um raio de 3 quilômetros com Vigor 2 ou menos ficaram doentes. Todas as fontes de água se tornam estagnadas e todas as plantas morrem. Após a realização dessa magia o operador se sente extremamente cansado e precisa dormir por pelo menos 6 horas para se recuperar totalmente. Os seres vivos que forem afetados se recuperam em 10 minutos, se não tiverem morrido.

**C:** 8

**CT:** 30 minutos.

**AE:** 3 quilômetros de raio.

**D:** o nível de quintessência do operador.

### Teia

O mago cria uma teia de aranha com área igual aos pontos de catalisação gastos em metros quadrados. Esta teia pode ser usada como uma rede de pesca ou armadilha. Os alvos fazem um teste de destreza -2 por turno para se livrarem da teia, mas não podem fazer outra ação no mesmo turno em que tentem se livrar. Caso utilizem alguma arma que já estejam em sua mão, pois não há como desembainhar uma arma com teia, cabe ao narrador determinar o modificador.

A teia é inflamável e, portanto, caso pegue fogo causa 1d6-2 A.T. pontos de dano por turno aos que estiverem presos a ela.

**CT:** 1 turno

**AC:** 20 metros

**D:** 30 minutos ou até ser destruída

**Corpo (PR: determinação 2, Quintessência 2)**

Esta sub-linha afeta todas as criaturas humanóides independente da raça que pertença. Se o objetivo não desejar resistir o mestre deve ignorar os redutores.

**Mal estar**

O mago ao realizar esta magia deve escolher entre causar os seguintes incômodos ao objetivo: coceira, espasmos ou dor. O modificador no teste é igual ao nível de Determinação do objetivo. Se a magia for bem sucedida o objetivo terá um redutor de -2 em todos os testes físicos por uma quantidade de turnos igual ao nível de Quintessência do operador.

C: 2

AC: 30 metros

**Confundir sentidos**

Esta magia causa uma confusão nos sentidos do objetivo. O modificador negativo é igual a Determinação do objetivo e em caso da magia ser bem sucedida ele terá um modificador de -3 em todos os testes de sentido.

C: 2

CT: 1 turno

AC: 3 metros

D: 1 minuto

**Danificar sentido**

O jogador deve definir qual sentido deseja afetar. O modificador negativo é igual ao nível da Determinação do objetivo, se a magia tiver sucesso o sentido será danificado e não poderá ser utilizado por uma quantidade de minutos iguais ao nível da Quintessência do operador. Em caso de sucesso decisivo o dano é permanente.

C: 6

CT: 2 turnos

AC: 3 metros

**Paralisia**

Pode causar paralisia total no objetivo. O modificador negativo é igual a Determinação do objetivo e a paralisia dura por uma quantidade de minutos igual ao nível de Quintessência do operador. Em caso de sucesso decisivo a paralisia se torna permanente.

C: 3

CT: 1 turno

AC: 10 metros

D: 1 minuto

**Alterar corpo**

O operador pode mudar a forma de uma parte ou todo o corpo de alguém ou de si mesmo. O Modificador é igual a Determinação do objetivo e a alteração dura por uma hora a menos que tenha sido feita para durar por tempo indeterminado.

C: 6

CT: 1 minuto

D: até ser abortada

**Resistência à dor**

O objetivo desta magia fica totalmente imune a dor, mas não aos ferimentos.

C: 2

D: 10 minutos

**Corpo de aço**

Esta magia torna o objetivo tão forte e resistente quanto um golem de aço. Sua Resistência a dano, em todo o corpo é igual ao nível de Quintessência x 5, a Força é duplicada e o dano sempre será +5. Dura por 1 minuto e pode ser mantida pagando-se o custo de execução novamente.

**C:** 20

**CT:** 2 turnos

**D:** 1 minuto

**Compartilhar perícias físicas**

O operador pode compartilhar qualquer perícia física (baseadas em Destreza) com o objetivo ou vice-versa.

**C:** 3

**CT:** 2 turnos

**AC:** 30 metros

**D:** 2 minutos

**Curar**

Esta magia possibilita recuperar ferimentos. Cada 2 pontos de Catalisação gastos recupera um nível de Vitalidade A.T. Danos de D.F. são recuperados na proporção de 1 nível para cada 3 pontos gastos.

**CT:** 2 turnos

**AC:** 2 metros

**Tornar humanóide invisível**

Permite ao mago tornar um humanóide invisível. Mesmo que ele toque alguém a magia não acabará. Mesmo assim ele continua tendo matéria e, portanto, pode causar e sofrer dano. O modificador negativo é igual a Determinação do objetivo. Para atacar alguém invisível há um modificador -10.

**C:** 5

**CT:** 3 turnos

**AC:** 10 metros

**D:** 1 hora ou menos, determinada pelo mago

**Vôo**

O alvo voa a uma velocidade máxima igual aos pontos de Quintessência x 10 km/h. A direção e altura são determinadas pelo operador da magia. O mago pode determinar que o objetivo controle o vôo se ele tiver ao menos 1 ponto de Quintessência. O modificador negativo é igual a Determinação do objetivo.

**CT:** 3 turnos

**AC:** 15 metros

**Mente**

Como a sub-linha anterior os modificadores só se aplicam se o objetivo desejar resistir. Todas as magias desta sub-linha tem modificador negativo igual a determinação do objetivo, em caso de mais de um alvo vale a maior.

**Analisar emoções**

Possibilita que o operador identifique as emoções do objetivo, podendo saber exatamente o que ele deseja, se tem intenções hostis, se está mentindo, se é confiável e coisas do gênero.

**C:** 1

**AC:** 10 metros

**Compulsão pela verdade**

O operador torna todos que estiverem dentro da área de efeito incapazes de mentir, o operador pode escolher utiliza-la em apenas um objetivo.

**C:** 2

**CT:** 1 turno

**AC:** 5 metros

**AE:** 5

**D:** 1 minuto

**Ler mente**

Possibilita ao operador ler o pensamento do objetivo ou vasculhar a mente dele em busca de informações, neste caso necessita de tempo.

**C:** 2

**CT:** 1 turno

**AC:** 50 metros

**Compartilhar mente**

Possibilita ao operador compartilhar o conhecimento do objetivo tendo acesso a todas as informações e pode até mesmo utilizar as Habilidades mentais dele, inclusive magias desde que seja de alguma linha que o operador também possua. Também possibilita ao operador ter acesso aos sentidos do objetivo.

**C:** 5

**CT:** 1 minuto

**AC:** 50 metros

**D:** 10 minutos

**Telepatia**

Possibilita ao operador e objetivo se comunicarem de forma bilateral. Se os dois se conhecerem e forem amigos não haverá nenhum tipo de Modificador independente da distância que estejam um do outro.

**C:** 2

**CT:** 1 turno

**AC:** 100 vezes o nível da Habilidade, em quilômetros

**Controle mental**

Permite ao operador controlar a mente do objetivo de maneira a força-lo a executar determinada ação. O objetivo mantém todas as suas capacidades perdendo apenas a Determinação e o livre arbítrio ficando sobre as ordens do operador.

**C:** 4

**CT:** 1 turno

**AC:** 50 metros

**D:** 1 hora

**Trocar de corpo**

O operador pode trocar sua Essência pela do objetivo, isto fará com que ambos mantenham todas as suas Habilidades, amenos que o outro corpo possuam alguma característica que o empeça, trocando apenas o corpo. Só pode ser revertida se o operador assim desejar.

**C:** 10

**CT:** 1 minuto

**AC:** 10 metros

**Dádiva das línguas**

O operador passa a compreender uma quantidade de idiomas igual a seu nível de Inteligência, mas deve ter ouvido algumas palavras nas línguas que deseja ser fluente.

**C:** 3

**CT:** 1 turno

**D:** 1 hora

**Bloqueio mental**

Torna o objetivo resistente a qualquer tentativa de domínio e leitura mental, telepatia e afins. O número de sucessos se torna modificador negativo para todos que tentarem afetar a mente do objetivo.

**C:** 2

**CT:** 1 turno

**D:** 5 minutos

**Ilusão**

O operador pode criar coisas ilusórias que serão vistas por todos como reais. Estas ilusões não podem causar nenhum dano de forma direta. Pode ser sonora e/ou visual e o Modificador negativo para o operador é o nível de Inteligência do objetivo.

Os que forem afetados agiram como se a ilusão fosse real. Qualquer mago que tenha 4 pontos em Quintessência pode fazer um teste de Inteligência para identificar uma ilusão.

**C:** 2 para cada hexágono que deseje afetar

**CT:** 1 turno

**AC:** 100 metros

**D:** 30 minutos

**Linha elemental**

Todas as magias descritas a seguir podem ser compradas mais de uma vez, uma para cada elemento. Os elementos são: terra, fogo, ar e água.

**Forma básica de manipulação (PR: Quintessência 2)**

Estas magias afetam uma área igual a Quintessência do operador + o nível na Habilidade, em metros. E todas tem os seguintes componentes:

**C:** 1 ponto para cada hexágono afetado.

**AC:** igual a Quintessência, em quilômetros.

**D:** permanente.

**As formas básicas são:**

**Criar elemento**

**Localizar elemento**

**Controlar elemento**

**Moldar elemento**

**Destruir elemento**

**Transformar elemento** (transforma um elemento em qualquer outro que o operador tenha no mínimo um nível em criar)

**Formas intermediárias (PR: Quintessência 2)****Mover-se no elemento**

O operador pode se mover sobre o elemento escolhido como se estivesse caminhando em solo firme e sem ser afetado de nenhuma forma.

**C:** 3 por hora

**CT:** 1 turno

**D:** 1 hora

**Jato elemental**

O operador produz um jato do elemento escolhido capaz de causar dano no objetivo. Provoca 1D6-3 de dano por ponto gasto, mas os efeitos são diferentes para cada elemento: a água irá molhar o alvo e cada ponto equivale a um litro de água, o fogo irá queimar o objetivo se a roupa for inflamável e sofrer 4 pontos de dano as mesmas iram entrar em combustão, o ar não tem nenhum efeito peculiar além do dano, a terra, neste caso, se manifesta em um jato de areia cortante.

**AC:** 2 metros

**Terremoto**

O operador cria um forte tremor de terra capaz de desequilibrar qualquer um que esteja na Área de Efeito, podendo também derrubar uma construção. Todos na área sofrem um modificador de - 3 em todas as ações físicas e devem realizar um teste de Destreza - 2 para permanecer em pé.

**C:** 2 por área afetada

**CT:** 1 turno

**AC:** 50 metros

**Vulcão**

O operador faz com que uma área exale gás quente e rocha derretida que provoca 1D6 de dano por área afetada.

**C:** 6 por área afetada

**CT:** 2 turnos

**AC:** 50 metros

**Projétil elemental**

O operador pode lançar o elemento que escolheu em forma de um projétil, além do teste para executar a magia o operador deve realizar um teste de arremesso ou Destreza -2. As características particulares são:

**Bola de fogo** (1D6-1 de dano por ponto gasto) dano maior que 4 inflama as roupas do objetivo

**Bola de água** (1D6-2 de dano por ponto gasto)

**Projétil de pedra** (1D6 por ponto gasto)

**Projétil de ar** (1D6-2 por ponto gasto)

O alcance de todas é igual ao nível de Quintessência x 3 em metros.

**Resistência elemental**

O operador pode ignorar 1D6 de dano, causado por qualquer elemento, para cada 5 pontos gastos, com exceção de projétil elemental. O operador também poderá respirar em baixo d'água, em lugares com ar viciado e estando sob a terra.

**CT:** 1 turno

**Formas avançadas (PR: Quintessência 3 e Essência 2)****Corpo elemental**

O operador torna seu corpo composto pelo elemento que escolheu. Isto lhe concede imunidade total ao elemento e a possibilidade de se fundir a ele. Se permanecer em fusão com um determinado elemento recuperará 1 nível de Vitalidade a cada 5 minutos.

Os corpos elementais água, ar e fogo não podem ser afetadas fisicamente. O corpo de terra se torna um tipo de rocha, modificador +1 em Força e Resistência, para cada 2 pontos gastos.

**CT:** 2 turnos

**D:** 20 minutos

**Petrificar (reverter)**

O operador pode transformar o corpo em uma estátua. O Modificador negativo é igual a soma da Essência com a Determinação do objetivo. Também pode ser utilizada para reverter uma petrificação, neste caso o Modificador negativo é igual ao nível de Quintessência + Essência do mago que realizou a magia. Um mago que seja petrificado pode tentar reverter-la.

**C:** 6

**CT:** 2 turnos

**AC:** 50 metros

**D:** até ser revertida

**DN:** 1D6

**Linha da matéria**

Esta linha tem como alvo objetos inanimados (sem vida) mágico ou não.

**Formas básicas****Localizar objeto**

Permite ao mago localizar um objeto a sua escolha mesmo que ele esteja escondido, neste caso terá informações não muito precisas (está enterrado na sala de estar).

**C:** 1

**CT:** 2 turnos

**AC:** 50 metros

**Controlar objeto**

Permite ao mago mover um objeto de qualquer maneira, podendo até fazer com que o objeto flutue, mas de forma que o objeto nunca ultrapasse o alcance da magia.

**C:** 3

**CT:** 2 turnos

**AE:** 15 metros

**Alterar objeto**

O mago pode transformar um objeto em outro do mesmo material. Alterar objeto também permite diminuir ou aumentar um objeto em até 50%.

**C:** 3

**CT:** 3 turnos

**AE:** 10 metros

**D:** 1 hora ou menos, determinada pelo mago



**Tornar objeto invisível**

Torna um objeto invisível. Ele só poderá ser notado caso seja conhecida sua localização (como a Estatua da Liberdade, o Cristo Redentor, etc). Caso o objeto seja tocado a magia será anulada. O custo para a execução da magia é igual a maior dimensão (altura, largura ou comprimento). Ou seja um objeto com 3 metros terá um custo de 3 pontos de Catalisação.

**CT:** 3 turnos

**AE:** 10 metros

**D:** 1 hora ou menos, determinada pelo mago

**Formas avançadas (PR: Quintessência 2)****Criar objeto**

O mago pode criar um objeto, mas não poderá copiar um já existente. Ex: o mago pode criar uma chave, mas não pode criar uma chave idêntica a que abre a jaula onde ele está preso.

**C:** 5

**CT:** 3 turnos

**AE:** 10 metros

**D:** 1 hora ou menos, determinada pelo mago

**Copiar objeto**

Permite ao mago copiar um objeto já existente que ele já tenha visto ao menos uma vez. Quanto mais vezes e quanto mais tempo o mago tenha visto o objeto, mais perfeita será sua cópia. Outros personagens que já tenham visto o objeto podem tentar descobrir a falsificação testando sua Inteligência com modificador determinado pelo mestre baseado no quão perfeita é a cópia.

**C:** 5

**CT:** 3 turnos

**AE:** 10 metros

**D:** 1 hora ou menos, determinada pelo mago