RPG
Tagmar
Livro dos Arquétipos

Créditos

Autores

Diego Guinâncio, “Peter” Luiz a.k.a. Primordial The Only e Marcelo Rodrigues

Capa

Sergio Artigas

Ilustrações Internas

Antomio Jironimo Bizerril Neto, Luis Berbert, Licínio Souza, Vinicius Dinofre Dada, Claudio Souza, Sergio Artigas, Eliane Bettocchi Godinho e Jorge Paiva

Coordenação

Marcelo Rodrigues, Licínio Souza

Revisão

Marcelo Rodrigues, Edilton Oliveira e Fernando Graf

Nº da Revisão

3.01B

Publicação

Publicado pelo Projeto Tagmar em 1/10/2022 e disponível para download gratuito em https://www.tagmar.com.br/DownLoads/

Licenciamento

Este material foi adaptado do livro "Tagmar – O Arado de Ouro" © 1992 de autoria de Marcelo Rodrigues e Flávio Lobo Cordeiro e está licenciado de acordo com as seguintes condições: **Atribuição-Uso Não-Comercial-Compatilhamento pela mesma licença 3.0 Brasil**

Você pode:

Imprimir, Copiar inteiramente este livro (incluído fotocópias), distribuir, exibir;

Criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

- **Atribuição:** Você deve dar crédito aos autores originais.
- **Uso Não-Comercial**: Você não pode utilizar esta obra com finalidades comerciais.
- **Compartilhamento pela mesma Licença**: Se você alterar, transformar, ou criar outra obra com base nesta, você somente poderá distribuir a obra resultante sob uma licença idêntica a esta. Para cada novo uso ou distribuição, você deve deixar claro para outros os termos da licença desta obra.
- **Impressão sob demanda:** esta permissão autoriza que pessoas físicas ou jurídicas a cobrar pelo serviço de impressão sob demanda dos livros do Tagmar disponibilizados no site www.tagmar.com.br nas seguintes condições:
    1. Fica autorizada a cobrança do serviço de impressão, encadernamento e de envio, desde que os preços sejam compatíveis com os preços normais de mercado de impressão, encadernamento e envio;
    2. Só será permitida a cobrança do serviço de impressão, encadernamento e de envio se o solicitante do serviço for uma pessoa física;
    3. O serviço prestado poderá ser em lojas físicas ou online;
    4. Continua vetada a impressão para revenda em lojas físicas ou online. Quem imprime deverá prestar o serviço direto a quem irá utilizar os livros. Quem adquire os livros não poderá revendê-los;
    5. Continua vetada a cobrança oriunda de qualquer natureza para as versões digitais;
    6. Todos os demais termos da licença creative commons "Atribuição-NãoComercial-CompartilhaIgual 3.0 Brasil" deverão ser cumpridos.

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

Este licenciamento segue um padrão obra aberta e está registrado pela seguinte licença da Creative Commons: http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/br/ com validade legal no Brasil e por muitos outros países.

Introdução

Sempre há uma primeira vez na vida de um jogador RPG que ele é considerado um novato. Isto é sempre marcado pela inexperiência das primeiras sessões num novo RPG. Muitos jogadores, mesmos os mais experientes em outros RPGs sentem uma grande dificuldade em absorver tantas regras novas para uso de jogo, que ficam atordoados com as inúmeras opções criação de personagem.

É pensando nestas situações que este livro foi concebido. Um livro dedicado aos iniciantes do fascinante mundo do Tagmar, que não querem (ou não desejam) perder tanto tempo aprendendo as regras de criação... um livro para ajudar primeiro a aprender a se jogar, para depois aprender a criar personagens.

Composto por 24 Arquétipos (personagens prontos) abrangendo as 6 raças e seis profissões básicas, de ambos os sexos, é uma excelente escolha, não apenas para iniciar o jogo, pois os arquétipos foram criados seguindo todas as regras normais. Tendo boas escolhas, os arquétipos permitem inclusive que se evolua normalmente, imprimindo com o tempo as características próprias de um verdadeiro aventureiro, tornando-o único.

Bem-vindo ao fascinante mundo de Tagmar!

1 Como você pode ajudar no Projeto Tagmar

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

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

Mensagem: se você tem sugestões/críticas para este livro ou para algum outro livro do Tagmar, mande uma mensagem para nós. Para isto acesse:

https://tagmar.com.br/Contato

Participe do Projeto: se você gosta de escrever regras, criar novas criaturas ou aventuras, ou gosta de escrever textos de ambientação, ou ainda tem vocação para desenhar, entre para o Projeto Tagmar e participe mais ativamente da construção de um RPG. Entrar para o projeto é fácil (e gratuito!), basta seguir as instruções em:

https://tagmar.com.br/Participar

Arquétipos
Masculinos

Nome:
Raça: Humanos
Profissão: Bardo

RPG Tegmen

Estágio: 1
Experiência: 0
Deus:

Atributos Básicos

Intelecto	0	Físico	0
Aura	3	Agilidade	1
Carisma	3	Percepção	2
Força	0		

Atributos Secundários

Resistência Física	1
Resistência à Magia	4
Velocidade	20

Caracterizações

{3} Sortudo

Habilidades

Profissional	Total	Manobra	Total	Conhecimento	Total
Agricultura	-7	Acrobacias	2	Escrita	
Carpintaria	-6	Aplicar Esforço	-7	Língua	-7
Engenharia		Corrida	-7	Medicina	
Operações de Cerco		Escalar Superfícies	1	Misticismo	-7
Náutica		Malabarismo	2	Religião	-7
Trabalho em Metal	-7	Montar Animais	-7	Sabedoria	-4
Trabalhos Manuais	-6	Natação	-7	Venefício	

Subterfúgio	Total	Influencia	Total	Geral	Total
Ações Furtivas	2	Arte	4	Lidar com Animais	-4
Códigos		Empatia	4	Manusear Armadilhas	
Destravar Fechaduras		Etiqueta	4	Navegação	-5
Enganação		Extrair Informação	-5	Seguir Trilhas	-5
Escapar	-6	Liderança	-4	Sensitividade	-4
Furtar Objetos	-6	Negociação	4	Sobrevivência	-5
Jogatina	-5	Persuasão	4	Usar os Sentidos	3

Tarefas Aperfeiçoadas

Habilidades Aperfeiçoadas

Magia	Nível	F.A.
Amizade	1	4
Canção do Animo	1	4
Distração	1	4
Lendas	1	4
Linguagem	1	4
Modificar Espírito	1	4
Sedução	1	4
Ventrioloquismo	1	4

Karma 8

Arma	Alcan.	L	M	P	100	75	50	25	EF	EH
Arco Simples	120m	6	4	-1	12	9	6	3	29	9

Equipamento de Defesa / Absorção	
Couro leve	8
Escudo pequeno	4

Ativa	Passiva
L3	L1

Técnicas de Combate	Nível	Total
Ataque Oportuno	1	3
Combate Montado	1	1
Desviar	1	2
Luta às Cegas	1	3

Pertences & Afins

Manto com Capuz	Arco simples
Mochila Grande de Couro	
Pederneira	
Óleo (1 litro)	
Odre (5 litros)	
Corda (20m)	
Ração (7 Dias)	
Pino de Alpinismo (10)	

Dinheiro

M.C: / M.P:15 / M.O:

Nome:
Raça: Meio-Elfos
Profissão: Bardo

RPG Tegmen

Estágio: 1
Experiência: 0
Deus:

Atributos Básicos

Intelecto	0	Físico	0
Aura	3	Agilidade	1
Carisma	3	Percepção	2
Força	1		

Atributos Secundários

Resistência Física	1
Resistência à Magia	4
Velocidade	17

Caracterizações

{3} Sortudo

Habilidades

Profissional	Total	Manobra	Total	Conhecimento	Total
Agricultura	-7	Acrobacias	2	Escrita	
Carpintaria	-6	Aplicar Esforço	-6	Língua	-7
Engenharia		Corrida	-7	Medicina	
Operações de Cerco		Escalar Superfícies	2	Misticismo	-7
Náutica		Malabarismo	2	Religião	-7
Trabalho em Metal	-7	Montar Animais	-7	Sabedoria	-4
Trabalhos Manuais	-6	Natação	-7	Venefício	

Subterfúgio	Total	Influencia	Total	Geral	Total
Ações Furtivas	2	Arte	4	Lidar com Animais	-4
Códigos		Empatia	4	Manusear Armadilhas	
Destravar Fechaduras		Etiqueta	4	Navegação	-5
Enganação		Extrair Informação	-5	Seguir Trilhas	-5
Escapar	-6	Liderança	-4	Sensitividade	-4
Furtar Objetos	-6	Negociação	4	Sobrevivência	-5
Jogatina	-5	Persuasão	4	Usar os Sentidos	3

Tarefas Aperfeiçoadas

Habilidades Aperfeiçoadas

Magia	Nível	F.A.
Amizade	1	4
Canção do Animo	1	4
Distração	1	4
Lendas	1	4
Linguagem	1	4
Modificar Espírito	1	4
Sedução	1	4
Ventrioloquismo	1	4

Karma 8

Arma	Alcan.	L	M	P	100	75	50	25	EF	EH
Arco Simples	120m	6	4	-1	13	10	7	4	28	9

Equipamento de Defesa / Absorção	
Couro leve	8
Escudo pequeno	4

Ativa	Passiva
L3	L1

Técnicas de Combate	Nível	Total
Ataque Oportuno	1	3
Combate Montado	1	1
Desviar	1	2
Luta às Cegas	1	3

Pertences & Afins

Manto com Capuz	Arco simples
Mochila Grande de Couro	
Pederneira	
Óleo (1 litro)	
Odre (5 litros)	
Corda (20m)	
Ração (7 Dias)	
Pino de Alpinismo (10)	

Dinheiro

M.C: / M.P:15 / M.O:

Nome:
Raça: Anões
Profissão: Guerreiro

RPG Tegmen

Estágio: 1
Experiência: 0
Deus:

Atributos Básicos

Intelecto	0	Físico	3
Aura	0	Agilidade	1
Carisma	0	Percepção	1
Força	4		

Atributos Secundários

Resistência Física	4
Resistência à Magia	1
Velocidade	19

Caracterizações

{1} Persistente
{1} Sono Leve
{1} Vigilante

Habilidades

Profissional	Total	Manobra	Total	Conhecimento	Total
Agricultura	-7	Acrobacias	2	Escrita	
Carpintaria	-6	Aplicar Esforço	5	Língua	-7
Engenharia		Corrida	-4	Medicina	
Operações de Cerco		Escalar Superfícies	5	Misticismo	-7
Náutica		Malabarismo	-6	Religião	-7
Trabalho em Metal	4	Montar Animais	4	Sabedoria	-7
Trabalhos Manuais	-6	Natação	4	Venefício	

Subterfúgio	Total	Influencia	Total	Geral	Total
Ações Furtivas	2	Arte	-7	Lidar com Animais	-7
Códigos		Empatia	-7	Manusear Armadilhas	
Destravar Fechaduras		Etiqueta	-7	Navegação	-6
Enganação		Extrair Informação	-6	Seguir Trilhas	-6
Escapar	2	Liderança	-7	Sensitividade	-7
Furtar Objetos	-6	Negociação	-7	Sobrevivência	2
Jogatina	-6	Persuasão	-7	Usar os Sentidos	2

Tarefas Aperfeiçoadas

Habilidades Aperfeiçoadas

Magia	Nível	F.A.

Karma X

Arma	Alcan.	L	M	P	100	75	50	25	EF	EH
Machado de Batalha	-	3	4	-1	20	16	12	8	34	21
Combate Desarmado	-	5	1	-2	8	7	6	5		

Técnicas de Combate	Nível	Total
Ataque Oportuno	1	2
Resistência à Dor	1	4
Contra-Ataque	1	2
Dano Agravado	1	5
Escolta	1	2
Golpe Duplo	1	1
Pugilato	1	2
Segundo Fôlego	1	4

Equipamento de Defesa / Absorção

Couro leve	8
Escudo pequeno	4

Ativa	Passiva
L3	L1

Pertences & Afins

Botas
Cinto
Roupa Comum
Cantil
Mochila de Couro

Dinheiro

M.C: / M.P:15 / M.O:

Nome:
Raça: Humanos
Profissão: Guerreiro

RPG Tegmen

Estágio: 1
Experiência: 0
Deus:

Atributos Básicos

Intelecto	0	Físico	2
Aura	0	Agilidade	2
Carisma	0	Percepção	0
Força	4		

Atributos Secundários

Resistência Física	3
Resistência à Magia	1
Velocidade	22

Caracterizações

{1} Persistente
{1} Sono Leve
{1} Vigilante

Habilidades

Profissional	Total	Manobra	Total	Conhecimento	Total
Agricultura	-7	Acrobacias	3	Escrita	
Carpintaria	-5	Aplicar Esforço	5	Língua	-7
Engenharia		Corrida	-5	Medicina	
Operações de Cerco		Escalar Superfícies	5	Misticismo	-7
Náutica		Malabarismo	-5	Religião	-7
Trabalho em Metal	3	Montar Animais	3	Sabedoria	-7
Trabalhos Manuais	-5	Natação	3	Venefício	

Subterfúgio	Total	Influencia	Total	Geral	Total
Ações Furtivas	3	Arte	-7	Lidar com Animais	-7
Códigos		Empatia	-7	Manusear Armadilhas	
Destravar Fechaduras		Etiqueta	-7	Navegação	-7
Enganação		Extrair Informação	-7	Seguir Trilhas	-7
Escapar	3	Liderança	-7	Sensitividade	-7
Furtar Objetos	-5	Negociação	-7	Sobrevivência	1
Jogatina	-7	Persuasão	-7	Usar os Sentidos	1

Tarefas Aperfeiçoadas

Habilidades Aperfeiçoadas

Magia	Nível	F.A.

Karma X

Arma	Alcan.	L	M	P	100	75	50	25	EF	EH
Espada	.	6	3	0	20	16	12	8	35	20
Combate Desarmado	-	6	2	-1	8	7	6	5		

Técnicas de Combate	Nível	Total
Ataque Oportuno	1	1
Resistência à Dor	1	3
Contra-Ataque	1	3
Dano Agravado	1	5
Escolta	1	1
Golpe Duplo	1	1
Pugilato	1	3
Segundo Fôlego	1	3

Equipamento de Defesa / Absorção

Couro leve	8
Escudo pequeno	4

Ativa	Passiva
L4	L1

Pertences & Afins

Botas
Cinto
Roupa Comum
Cantil
Mochila de Couro

Dinheiro

M.C: / M.P:15 / M.O:

Nome:
Raça: Humanos
Profissão: Ladino

RPG Tegmen

Estágio: 1
Experiência: 0
Deus:

Atributos Básicos

Intelecto	1	Físico	2
Aura	0	Agilidade	3
Carisma	0	Percepção	2
Força	2		

Atributos Secundários

Resistência Física	3
Resistência à Magia	1
Velocidade	22

Caracterizações

{3} Sortudo

Habilidades

Profissional	Total	Manobra	Total	Conhecimento	Total
Agricultura	-6	Acrobacias	4	Escrita	
Carpintaria	-4	Aplicar Esforço	3	Língua	-6
Engenharia		Corrida	-5	Medicina	
Operações de Cerco		Escalar Superfícies	3	Misticismo	-6
Náutica		Malabarismo	4	Religião	-6
Trabalho em Metal	-5	Montar Animais	3	Sabedoria	-7
Trabalhos Manuais	-4	Natação	3	Venefício	

Subterfúgio	Total	Influencia	Total	Geral	Total
Ações Furtivas	4	Arte	-7	Lidar com Animais	-7
Códigos		Empatia	-7	Manusear Armadilhas	3
Destravar Fechaduras		Etiqueta	-7	Navegação	3
Enganação	3	Extrair Informação	-5	Seguir Trilhas	3
Escapar	4	Liderança	-7	Sensitividade	-7
Furtar Objetos	4	Negociação	1	Sobrevivência	3
Jogatina	3	Persuasão	-7	Usar os Sentidos	3

Tarefas Aperfeiçoadas

Habilidades Aperfeiçoadas

Magia	Nível	F.A.

Karma: X

Arma	Alcan.	L	M	P	100	75	50	25	EF	EH
Arco Simples	120m	6	4	-1	14	11	8	5	33	14
Punhal	20m	7	2	1	10	8	6	4		
Combate Desarmado	-	7	3	0	6	5	4	3		

Técnicas de Combate	Nível	Total
Ataque Oportuno	1	3
Esquiva	1	4
Imprevisibilidade	1	3
Luta às Cegas	1	3
Aprimorar	1	1
Atirar em Movimento	1	4
Disparo Certeiro	1	3
Disparo Rápido	1	1

Equipamento de Defesa / Absorção

Couro leve	8
Escudo pequeno	4

Ativa	Passiva
L5	L1

Pertences & Afins

Calçado Comum	Tochas (10)		
Manto com Capuz	Arco simples e 20 flechas		
Roupa Comum	Punhal		
Corda (20m)			
Mochila de Couro			
Navalha			
Pítons Para Alpinismo (10)			

Dinheiro

M.C: / M.P:15 / M.O:

Nome:
Raça: Pequeninos
Profissão: Ladino

RPG Tegmen

Estágio: 1
Experiência: 0
Deus:

Atributos Básicos

Intelecto	1	Físico	2
Aura	0	Agilidade	4
Carisma	1	Percepção	2
Força	1		

Atributos Secundários

Resistência Física	3
Resistência à Magia	1
Velocidade	16

Caracterizações

{3} Sortudo

Habilidades

Profissional	Total	Manobra	Total	Conhecimento	Total
Agricultura	-6	Acrobacias	5	Escrita	
Carpintaria	-3	Aplicar Esforço	2	Língua	-6
Engenharia		Corrida	-5	Medicina	
Operações de Cerco		Escalar Superfícies	2	Misticismo	-6
Náutica		Malabarismo	5	Religião	-6
Trabalho em Metal	-5	Montar Animais	3	Sabedoria	-6
Trabalhos Manuais	-3	Natação	3	Venefício	

Subterfúgio	Total	Influencia	Total	Geral	Total
Ações Furtivas	5	Arte	-6	Lidar com Animais	-6
Códigos		Empatia	-6	Manusear Armadilhas	3
Destravar Fechaduras		Etiqueta	-6	Navegação	3
Enganação	3	Extrair Informação	-5	Seguir Trilhas	3
Escapar	5	Liderança	-6	Sensitividade	-7
Furtar Objetos	5	Negociação	2	Sobrevivência	3
Jogatina	3	Persuasão	-6	Usar os Sentidos	3

Tarefas Aperfeiçoadas

Habilidades Aperfeiçoadas

Magia	Nível	F.A.

Karma **X**

Arma	Alcan.	L	M	P	100	75	50	25	EF	EH
Arco Simples	120m	6	4	-1	13	10	7	4	26	14
Punhal	20m	8	3	2	9	7	5	3		
Combate Desarmado	-	8	4	1	5	4	3	2		

Técnicas de Combate	Nível	Total
Ataque Oportuno	1	3
Esquiva	1	5
Imprevisibilidade	1	3
Luta às Cegas	1	3
Aprimorar	1	1
Atirar em Movimento	1	5
Disparo Certeiro	1	3
Disparo Rápido	1	1

Equipamento de Defesa / Absorção

Couro leve	8
Escudo pequeno	4

Ativa	Passiva
L6	L1

Pertences & Afins

Calçado Comum	Tochas (10)		
Manto com Capuz	Arco simples e 20 flechas		
Roupa Comum	Punhal		
Corda (20m)			
Mochila de Couro			
Navalha			
Pítons Para Alpinismo (10)			

Dinheiro

M.C: / M.P:15 / M.O:

Nome:
Raça: Elfos Dourados
Profissão: Mago

RPG Tegmen

Estágio: 1
Experiência: 0
Deus:

Atributos Básicos

Intelecto	4	Físico	0
Aura	3	Agilidade	2
Carisma	0	Percepção	0
Força	-1		

Atributos Secundários

Resistência Física	1
Resistência à Magia	4
Velocidade	18

Caracterizações

{2} Tradição Portiana
{1} Memória Eidética

Habilidades

Profissional	Total	Manobra	Total	Conhecimento	Total
Agricultura	-3	Acrobacias	-5	Escrita	
Carpintaria	-5	Aplicar Esforço	-8	Língua	5
Engenharia		Corrida	-7	Medicina	
Operações de Cerco		Escalar Superfícies	-8	Misticismo	5
Náutica		Malabarismo	-5	Religião	5
Trabalho em Metal	-7	Montar Animais	-7	Sabedoria	-7
Trabalhos Manuais	-5	Natação	-7	Venefício	

Subterfúgio	Total	Influencia	Total	Geral	Total
Ações Furtivas	3	Arte	-7	Lidar com Animais	-7
Códigos		Empatia	-7	Manusear Armadilhas	
Destravar Fechaduras		Etiqueta	-7	Navegação	1
Enganação		Extrair Informação	-7	Seguir Trilhas	-7
Escapar	3	Liderança	-7	Sensitividade	4
Furtar Objetos	-5	Negociação	-7	Sobrevivência	1
Jogatina	-7	Persuasão	-7	Usar os Sentidos	1

Tarefas Aperfeiçoadas

Habilidades Aperfeiçoadas

Magia	Nível	F.A.
Amizade	1	4
Bola de Fogo	1	4
Desintegração	1	4
Detecção de Magia	1	4
Invisibilidade	1	4
Manipulação de Luz	1	4
Raio Elétrico	1	4
Sono	1	4
Telecinese	1	4

Karma **8**

Arma	Alcan.	L	M	P	100	75	50	25
Punhal	20m	6	1	0	7	5	3	1

EF	EH
12	6

Equipamento de Defesa / Absorção

Ativa	Passiva
L2	L0

Técnicas de Combate	Nível	Total
Ataque Oportuno	1	1
Concentração	1	5
Esquiva	1	3

Pertences & Afins

Calçado Cumum
Mochila de Couro
Cinto
Pederneira
Manto com Capuz
Pergaminho
Roupa Comum
Pena e Tinta

Dinheiro

M.C: / M.P:15 / M.O:

Nome:
Raça: Humanos
Profissão: Mago

RPG Tegmen

Estágio: 1
Experiência: 0
Deus:

Atributos Básicos

Intelecto	3	Físico	0
Aura	4	Agilidade	0
Carisma	0	Percepção	0
Força	0		

Atributos Secundários

Resistência Física	1
Resistência à Magia	5
Velocidade	20

Caracterizações

{2} Tradição Portiana
{1} Memória Eidética

Habilidades

Profissional	Total	Manobra	Total	Conhecimento	Total
Agricultura	-4	Acrobacias	-7	Escrita	
Carpintaria	-7	Aplicar Esforço	-7	Língua	4
Engenharia		Corrida	-7	Medicina	
Operações de Cerco		Escalar Superfícies	-7	Misticismo	4
Náutica		Malabarismo	-7	Religião	4
Trabalho em Metal	-7	Montar Animais	-7	Sabedoria	-7
Trabalhos Manuais	-7	Natação	-7	Venefício	

Subterfúgio	Total	Influencia	Total	Geral	Total
Ações Furtivas	1	Arte	-7	Lidar com Animais	-7
Códigos		Empatia	-7	Manusear Armadilhas	
Destravar Fechaduras		Etiqueta	-7	Navegação	1
Enganação		Extrair Informação	-7	Seguir Trilhas	-7
Escapar	1	Liderança	-7	Sensitividade	5
Furtar Objetos	-7	Negociação	1	Sobrevivência	-7
Jogatina	-7	Persuasão	-7	Usar os Sentidos	1

Tarefas Aperfeiçoadas

Habilidades Aperfeiçoadas

Magia	Nível	F.A.
Amizade	1	5
Bola de Fogo	1	5
Desintegração	1	5
Invisibilidade	1	5
Manipulação de Luz	1	5
Raio Elétrico	1	5
Sono	1	5
Telecinese	1	5

Karma **10**

Arma	Alcan.	L	M	P	100	75	50	25	EF	EH
Cajado	-	3	0	-2	8	6	4	2	17	6

Equipamento de Defesa / Absorção

Ativa	Passiva
L0	L0

Técnicas de Combate	Nível	Total
Ataque Oportuno	1	1
Concentração	1	4
Esquiva	1	1

Pertences & Afins

Calçado Cumum
Mochila de Couro
Cinto
Pederneira
Manto com Capuz
Pergaminho
Roupa Comum
Pena e Tinta

Dinheiro

M.C: / M.P:15 / M.O:

Nome:
Raça: Elfos Florestais
Profissão: Rastreador

RPG Tegmen

Estágio: 1
Experiência: 0
Deus:

Atributos Básicos

Intelecto	0	Físico	0
Aura	2	Agilidade	3
Carisma	0	Percepção	3
Força	2		

Atributos Secundários

Resistência Física	1
Resistência à Magia	3
Velocidade	18

Caracterizações

A Frieza lógica {3}

Habilidades

Profissional	Total	Manobra	Total	Conhecimento	Total
Agricultura	-7	Acrobacias	4	Escrita	
Carpintaria	-4	Aplicar Esforço	-5	Língua	-7
Engenharia		Corrida	-7	Medicina	
Operações de Cerco		Escalar Superfícies	3	Misticismo	-7
Náutica		Malabarismo	-4	Religião	-7
Trabalho em Metal	-7	Montar Animais	1	Sabedoria	-7
Trabalhos Manuais	-4	Natação	1	Venefício	

Subterfúgio	Total	Influencia	Total	Geral	Total
Ações Furtivas	4	Arte	-7	Lidar com Animais	1
Códigos		Empatia	-7	Manusear Armadilhas	
Destravar Fechaduras		Etiqueta	-7	Navegação	4
Enganação		Extrair Informação	-4	Seguir Trilhas	4
Escapar	4	Liderança	-7	Sensitividade	-5
Furtar Objetos	-4	Negociação	-7	Sobrevivência	4
Jogatina	-4	Persuasão	-7	Usar os Sentidos	4

Tarefas Aperfeiçoadas

Habilidades Aperfeiçoadas

Magia	Nível	F.A.
Aprimorar Habilidades	1	3
Camuflagem	1	3
Despistamento	1	3
Dominação Animal	1	3
Habilidade Animal	1	3
Rastreamento	1	3
Resistência	1	3
Visão Animal	1	3

Karma 6

Arma	Alcan.	L	M	P	100	75	50	25	EF	EH
Arco Simples	120m	7	5	0	14	11	8	5	24	15

Equipamento de Defesa / Absorção

Couro leve	8

Ativa	Passiva
L4	L1

Técnicas de Combate	Nível	Total
Ataque Oportuno	1	4
Combate Montado	1	1
Concentração	1	1
Desviar	1	4
Imprevisibilidade	1	4
Luta às Cegas	1	4

Pertences & Afins

Manto com Capuz
Mochila Grande de Couro
Pederneira
Óleo (1 litro)
Odre (5 litros)
Corda (20m)
Ração (7 Dias)
Pino de Alpinismo (10)

Arco simples

Dinheiro

M.C: / M.P:15 / M.O:

Nome:
Raça: Humanos
Profissão: Rastreador

RPG Tegmen

Estágio: 1
Experiência: 0
Deus:

Atributos Básicos

Intelecto	0	Físico	1
Aura	2	Agilidade	2
Carisma	0	Percepção	3
Força	2		

Atributos Secundários

Resistência Física	2
Resistência à Magia	3
Velocidade	21

Caracterizações

A Frieza lógica {3}

Habilidades

Profissional	Total	Manobra	Total	Conhecimento	Total
Agricultura	-7	Acrobacias	3	Escrita	
Carpintaria	-5	Aplicar Esforço	-5	Língua	-7
Engenharia		Corrida	-6	Medicina	
Operações de Cerco		Escalar Superfícies	3	Misticismo	-7
Náutica		Malabarismo	-5	Religião	-7
Trabalho em Metal	-6	Montar Animais	2	Sabedoria	-7
Trabalhos Manuais	-5	Natação	2	Venefício	

Subterfúgio	Total	Influencia	Total	Geral	Total
Ações Furtivas	3	Arte	-7	Lidar com Animais	1
Códigos		Empatia	-7	Manusear Armadilhas	
Destravar Fechaduras		Etiqueta	-7	Navegação	4
Enganação		Extrair Informação	-4	Seguir Trilhas	4
Escapar	3	Liderança	-7	Sensitividade	-5
Furtar Objetos	-5	Negociação	-7	Sobrevivência	4
Jogatina	-4	Persuasão	-7	Usar os Sentidos	4

Tarefas Aperfeiçoadas

Habilidades Aperfeiçoadas

Magia	Nível	F.A.
Aprimorar Habilidades	1	3
Camuflagem	1	3
Despistamento	1	3
Dominação Animal	1	3
Habilidade Animal	1	3
Rastreamento	1	3
Resistência	1	3
Visão Animal	1	3

Karma 6

Arma	Alcan.	L	M	P	100	75	50	25	EF	EH
Arco Simples	120m	7	5	0	14	11	8	5	28	16

Equipamento de Defesa / Absorção

Couro leve	8

Ativa	Passiva
L3	L1

Técnicas de Combate	Nível	Total
Ataque Oportuno	1	4
Combate Montado	1	2
Concentração	1	1
Desviar	1	3
Imprevisibilidade	1	4
Luta às Cegas	1	4

Pertences & Afins

Manto com Capuz
Mochila Grande de Couro
Pederneira
Óleo (1 litro)
Odre (5 litros)
Corda (20m)
Ração (7 Dias)
Pino de Alpinismo (10)

Arco simples

Dinheiro

M.C: / M.P:15 / M.O:

Nome:
Raça: Elfos Dourados
Profissão: Sacerdote

RPG Tegmen

Estágio: 1
Experiência: 0
Deus:

Atributos Básicos

Intelecto	1	Físico	1
Aura	3	Agilidade	1
Carisma	3	Percepção	0
Força	2		

Atributos Secundários

Resistência Física	2
Resistência à Magia	4
Velocidade	19

Caracterizações

{3} Deus(a) Patrono/Matrona

Habilidades

Profissional	Total	Manobra	Total	Conhecimento	Total
Agricultura	-6	Acrobacias	-6	Escrita	
Carpintaria	-6	Aplicar Esforço	-5	Língua	-6
Engenharia		Corrida	-6	Medicina	
Operações de Cerco		Escalar Superfícies	3	Misticismo	-6
Náutica		Malabarismo	-6	Religião	2
Trabalho em Metal	-6	Montar Animais	2	Sabedoria	-4
Trabalhos Manuais	-6	Natação	-6	Venefício	

Subterfúgio	Total	Influencia	Total	Geral	Total
Ações Furtivas	-6	Arte	-4	Lidar com Animais	-4
Códigos		Empatia	4	Manusear Armadilhas	
Destravar Fechaduras		Etiqueta	-4	Navegação	-7
Enganação		Extrair Informação	-7	Seguir Trilhas	-7
Escapar	-6	Liderança	-4	Sensitividade	4
Furtar Objetos	-6	Negociação	4	Sobrevivência	-7
Jogatina	-7	Persuasão	4	Usar os Sentidos	1

Tarefas Aperfeiçoadas

Habilidades Aperfeiçoadas

Magia	Nível	F.A.
Apelo	1	4
Bênção	1	4
Curas Físicas	1	4
Curas Heroicas	1	4
Detecção de Magia	1	4
Esconjuração	1	4
Ordens	1	4
Resistência	1	4

Karma 8

Arma	Alcan.	L	M	P	100	75	50	25
Espada	.	5	2	-1	18	14	10	6
Combate Desarmado	-	5	1	-2	6	5	4	3

EF	EH
28	13

Técnicas de Combate	Nível	Total
Aparar	1	3
Ataque Oportuno	1	1
Combate não Letal	1	1
Concentração	1	2
Imprevisibilidade	1	1
Resistência à Dor	1	2

Equipamento de Defesa / Absorção

Couro leve	8
Escudo pequeno	4

Ativa	Passiva
L3	L1

Pertences & Afins

Roupa comum	manto com capuz
Simbolo sagrado	cinto
calçado comum	
Armadura de Couro Rígiso	
Escudo Pequeno	
Maça de Armas	
mochila de couro	
água abençoada	

Dinheiro

M.C: / M.P:15 / M.O:

Nome:
Raça: Humanos
Profissão: Sacerdote

RPG Tegmen

Estágio: 1
Experiência: 0
Deus:

Atributos Básicos

Intelecto	0	Físico	1
Aura	3	Agilidade	0
Carisma	3	Percepção	0
Força	2		

Atributos Secundários

Resistência Física	2
Resistência à Magia	4
Velocidade	21

Caracterizações

{3} Deus(a) Patrono/Matrona

Habilidades

Profissional	Total	Manobra	Total	Conhecimento	Total
Agricultura	-7	Acrobacias	-7	Escrita	
Carpintaria	-7	Aplicar Esforço	-5	Língua	-7
Engenharia		Corrida	-6	Medicina	
Operações de Cerco		Escalar Superfícies	3	Misticismo	-7
Náutica		Malabarismo	-7	Religião	1
Trabalho em Metal	-6	Montar Animais	2	Sabedoria	-4
Trabalhos Manuais	-7	Natação	-6	Venefício	

Subterfúgio	Total	Influencia	Total	Geral	Total
Ações Furtivas	-7	Arte	-4	Lidar com Animais	-4
Códigos		Empatia	4	Manusear Armadilhas	
Destravar Fechaduras		Etiqueta	-4	Navegação	-7
Enganação		Extrair Informação	-7	Seguir Trilhas	-7
Escapar	-7	Liderança	-4	Sensitividade	4
Furtar Objetos	-7	Negociação	4	Sobrevivência	-7
Jogatina	-7	Persuasão	4	Usar os Sentidos	1

Tarefas Aperfeiçoadas

Habilidades Aperfeiçoadas

Magia	Nível	F.A.
Apelo	1	4
Bênção	1	4
Curas Físicas	1	4
Curas Heroicas	1	4
Detecção de Magia	1	4
Esconjuração	1	4
Ordens	1	4
Resistência	1	4

Karma 8

Arma	Alcan.	L	M	P	100	75	50	25	EF	EH
Maça de Armas	-	-1	2	2	18	14	10	6	32	13
Combate Desarmado	-	4	0	-3	6	5	4	3		

Técnicas de Combate	Nível	Total
Aparar	1	3
Ataque Oportuno	1	1
Combate não Letal	1	1
Concentração	1	1
Imprevisibilidade	1	1
Resistência à Dor	1	2

Equipamento de Defesa / Absorção

Couro leve	8
Escudo pequeno	4

Ativa	Passiva
L2	L1

Pertences & Afins

Roupa comum	manto com capuz		
Simbolo sagrado	cinto		
calçado comum			
Armadura de Couro Rígiso			
Escudo Pequeno			
Maça de Armas			
mochila de couro			
água abençoada			

Dinheiro

M.C: / M.P:15 / M.O:

Arquétipos
Femininos

Nome:
Raça: Humanos
Profissão: Bardo

RPG Tegmen

Estágio: 1
Experiência: 0
Deus:

Atributos Básicos

Intelecto	0	Físico	0
Aura	3	Agilidade	1
Carisma	3	Percepção	2
Força	0		

Atributos Secundários

Resistência Física	1
Resistência à Magia	4
Velocidade	20

Caracterizações

{3} Sortudo

Habilidades

Profissional	Total	Manobra	Total	Conhecimento	Total
Agricultura	-7	Acrobacias	2	Escrita	
Carpintaria	-6	Aplicar Esforço	-7	Língua	-7
Engenharia		Corrida	-7	Medicina	
Operações de Cerco		Escalar Superfícies	1	Misticismo	-7
Náutica		Malabarismo	2	Religião	-7
Trabalho em Metal	-7	Montar Animais	-7	Sabedoria	-4
Trabalhos Manuais	-6	Natação	-7	Venefício	

Subterfúgio	Total	Influencia	Total	Geral	Total
Ações Furtivas	2	Arte	4	Lidar com Animais	-4
Códigos		Empatia	4	Manusear Armadilhas	
Destravar Fechaduras		Etiqueta	4	Navegação	-5
Enganação		Extrair Informação	-5	Seguir Trilhas	-5
Escapar	-6	Liderança	-4	Sensitividade	-4
Furtar Objetos	-6	Negociação	4	Sobrevivência	-5
Jogatina	-5	Persuasão	4	Usar os Sentidos	3

Tarefas Aperfeiçoadas

Habilidades Aperfeiçoadas

Magia	Nível	F.A.
Amizade	1	4
Canção do Animo	1	4
Distração	1	4
Lendas	1	4
Linguagem	1	4
Modificar Espírito	1	4
Sedução	1	4
Ventrioloquismo	1	4

Karma 8

Arma	Alcan.	L	M	P	100	75	50	25	EF	EH
Arco Simples	120m	6	4	-1	12	9	6	3	29	9

Equipamento de Defesa / Absorção

Couro leve	8
Escudo pequeno	4

Ativa	Passiva
L3	L1

Técnicas de Combate	Nível	Total
Ataque Oportuno	1	3
Combate Montado	1	1
Desviar	1	2
Luta às Cegas	1	3

Pertences & Afins

Manto com Capuz	Arco simples	
Mochila Grande de Couro		
Pederneira		
Óleo (1 litro)		
Odre (5 litros)		
Corda (20m)		
Ração (7 Dias)		
Pino de Alpinismo (10)		

Dinheiro

M.C: / M.P:15 / M.O:

Nome:
Raça: Meio-Elfos
Profissão: Bardo

RPG Tegmen

Estágio: 1
Experiência: 0
Deus:

Atributos Básicos

Intelecto	0	Físico	0
Aura	3	Agilidade	1
Carisma	3	Percepção	2
Força	1		

Atributos Secundários

Resistência Física	1
Resistência à Magia	4
Velocidade	17

Caracterizações

{3} Sortudo

Habilidades

Profissional	Total	Manobra	Total	Conhecimento	Total
Agricultura	-7	Acrobacias	2	Escrita	
Carpintaria	-6	Aplicar Esforço	-6	Língua	-7
Engenharia		Corrida	-7	Medicina	
Operações de Cerco		Escalar Superfícies	2	Misticismo	-7
Náutica		Malabarismo	2	Religião	-7
Trabalho em Metal	-7	Montar Animais	-7	Sabedoria	-4
Trabalhos Manuais	-6	Natação	-7	Venefício	

Subterfúgio	Total	Influencia	Total	Geral	Total
Ações Furtivas	2	Arte	4	Lidar com Animais	-4
Códigos		Empatia	4	Manusear Armadilhas	
Destravar Fechaduras		Etiqueta	4	Navegação	-5
Enganação		Extrair Informação	-5	Seguir Trilhas	-5
Escapar	-6	Liderança	-4	Sensitividade	-4
Furtar Objetos	-6	Negociação	4	Sobrevivência	-5
Jogatina	-5	Persuasão	4	Usar os Sentidos	3

Tarefas Aperfeiçoadas

Habilidades Aperfeiçoadas

Magia	Nível	F.A.
Amizade	1	4
Canção do Animo	1	4
Distração	1	4
Lendas	1	4
Linguagem	1	4
Modificar Espírito	1	4
Sedução	1	4
Ventrioloquismo	1	4

Karma **8**

Arma	Alcan.	L	M	P	100	75	50	25	EF	EH
Arco Simples	120m	6	4	-1	13	10	7	4	28	9

Equipamento de Defesa / Absorção	
Couro leve	8
Escudo pequeno	4

Ativa	Passiva
L3	L1

Técnicas de Combate	Nível	Total
Ataque Oportuno	1	3
Combate Montado	1	1
Desviar	1	2
Luta às Cegas	1	3

Pertences & Afins

Manto com Capuz	Arco simples
Mochila Grande de Couro	
Pederneira	
Óleo (1 litro)	
Odre (5 litros)	
Corda (20m)	
Ração (7 Dias)	
Pino de Alpinismo (10)	

Dinheiro

M.C: / M.P:15 / M.O:

Nome:
Raça: Anões
Profissão: Guerreiro

RPG Tegmen

Estágio: 1
Experiência: 0
Deus:

Atributos Básicos

Intelecto	0	Físico	3
Aura	0	Agilidade	1
Carisma	0	Percepção	1
Força	4		

Atributos Secundários

Resistência Física	4
Resistência à Magia	1
Velocidade	19

Caracterizações

{1} Persistente
{1} Sono Leve
{1} Vigilante

Habilidades

Profissional	Total	Manobra	Total	Conhecimento	Total
Agricultura	-7	Acrobacias	2	Escrita	
Carpintaria	-6	Aplicar Esforço	5	Língua	-7
Engenharia		Corrida	-4	Medicina	
Operações de Cerco		Escalar Superfícies	5	Misticismo	-7
Náutica		Malabarismo	-6	Religião	-7
Trabalho em Metal	4	Montar Animais	4	Sabedoria	-7
Trabalhos Manuais	-6	Natação	4	Venefício	

Subterfúgio	Total	Influencia	Total	Geral	Total
Ações Furtivas	2	Arte	-7	Lidar com Animais	-7
Códigos		Empatia	-7	Manusear Armadilhas	
Destravar Fechaduras		Etiqueta	-7	Navegação	-6
Enganação		Extrair Informação	-6	Seguir Trilhas	-6
Escapar	2	Liderança	-7	Sensitividade	-7
Furtar Objetos	-6	Negociação	-7	Sobrevivência	2
Jogatina	-6	Persuasão	-7	Usar os Sentidos	2

Tarefas Aperfeiçoadas

Habilidades Aperfeiçoadas

Magia	Nível	F.A.

Karma X

Arma	Alcan.	L	M	P	100	75	50	25	EF	EH
Machado de Batalha	-	3	4	-1	20	16	12	8	34	21
Combate Desarmado	-	5	1	-2	8	7	6	5		

Técnicas de Combate	Nível	Total
Ataque Oportuno	1	2
Resistência à Dor	1	4
Contra-Ataque	1	2
Dano Agravado	1	5
Escolta	1	2
Golpe Duplo	1	1
Pugilato	1	2
Segundo Fôlego	1	4

Equipamento de Defesa / Absorção

Couro leve	8
Escudo pequeno	4

Ativa	Passiva
L3	L1

Pertences & Afins

Botas
Cinto
Roupa Comum
Cantil
Mochila de Couro

Dinheiro

M.C: / M.P:15 / M.O:

Nome:
Raça: Humanos
Profissão: Guerreiro

RPG Tegmen

Estágio: 1
Experiência: 0
Deus:

Atributos Básicos

Intelecto	0	Físico	2
Aura	0	Agilidade	2
Carisma	0	Percepção	0
Força	4		

Atributos Secundários

Resistência Física	3
Resistência à Magia	1
Velocidade	22

Caracterizações

{1} Persistente
{1} Sono Leve
{1} Vigilante

Habilidades

Profissional	Total	Manobra	Total	Conhecimento	Total
Agricultura	-7	Acrobacias	3	Escrita	
Carpintaria	-5	Aplicar Esforço	5	Língua	-7
Engenharia		Corrida	-5	Medicina	
Operações de Cerco		Escalar Superfícies	5	Misticismo	-7
Náutica		Malabarismo	-5	Religião	-7
Trabalho em Metal	3	Montar Animais	3	Sabedoria	-7
Trabalhos Manuais	-5	Natação	3	Venefício	

Subterfúgio	Total	Influencia	Total	Geral	Total
Ações Furtivas	3	Arte	-7	Lidar com Animais	-7
Códigos		Empatia	-7	Manusear Armadilhas	
Destravar Fechaduras		Etiqueta	-7	Navegação	-7
Enganação		Extrair Informação	-7	Seguir Trilhas	-7
Escapar	3	Liderança	-7	Sensitividade	-7
Furtar Objetos	-5	Negociação	-7	Sobrevivência	1
Jogatina	-7	Persuasão	-7	Usar os Sentidos	1

Tarefas Aperfeiçoadas

Habilidades Aperfeiçoadas

Magia	Nível	F.A.

Karma X

Arma	Alcan.	L	M	P	100	75	50	25	EF	EH
Espada	.	6	3	0	20	16	12	8	35	20
Combate Desarmado	-	6	2	-1	8	7	6	5		

Técnicas de Combate	Nível	Total
Ataque Oportuno	1	1
Resistência à Dor	1	3
Contra-Ataque	1	3
Dano Agravado	1	5
Escolta	1	1
Golpe Duplo	1	1
Pugilato	1	3
Segundo Fôlego	1	3

Equipamento de Defesa / Absorção

Couro leve	8
Escudo pequeno	4

Ativa	Passiva
L4	L1

Pertences & Afins

Botas
Cinto
Roupa Comum
Cantil
Mochila de Couro

Dinheiro

M.C: / M.P:15 / M.O:

Nome:
Raça: Humanos
Profissão: Ladino

RPG Tegmen

Estágio: 1
Experiência: 0
Deus:

Atributos Básicos

Intelecto	1	Físico	2
Aura	0	Agilidade	3
Carisma	0	Percepção	2
Força	2		

Atributos Secundários

Resistência Física	3
Resistência à Magia	1
Velocidade	22

Caracterizações

{3} Sortudo

Habilidades

Profissional	Total	Manobra	Total	Conhecimento	Total
Agricultura	-6	Acrobacias	4	Escrita	
Carpintaria	-4	Aplicar Esforço	3	Língua	-6
Engenharia		Corrida	-5	Medicina	
Operações de Cerco		Escalar Superfícies	3	Misticismo	-6
Náutica		Malabarismo	4	Religião	-6
Trabalho em Metal	-5	Montar Animais	3	Sabedoria	-7
Trabalhos Manuais	-4	Natação	3	Venefício	

Subterfúgio	Total	Influencia	Total	Geral	Total
Ações Furtivas	4	Arte	-7	Lidar com Animais	-7
Códigos		Empatia	-7	Manusear Armadilhas	3
Destravar Fechaduras		Etiqueta	-7	Navegação	3
Enganação	3	Extrair Informação	-5	Seguir Trilhas	3
Escapar	4	Liderança	-7	Sensitividade	-7
Furtar Objetos	4	Negociação	1	Sobrevivência	3
Jogatina	3	Persuasão	-7	Usar os Sentidos	3

Tarefas Aperfeiçoadas

Habilidades Aperfeiçoadas

Magia	Nível	F.A.

Karma X

Arma	Alcan.	L	M	P	100	75	50	25
Arco Simples	120m	6	4	-1	14	11	8	5
Punhal	20m	7	2	1	10	8	6	4
Combate Desarmado	-	7	3	0	6	5	4	3

EF	EH
33	14

Técnicas de Combate	Nível	Total
Ataque Oportuno	1	3
Esquiva	1	4
Imprevisibilidade	1	3
Luta às Cegas	1	3
Aprimorar	1	1
Atirar em Movimento	1	4
Disparo Certeiro	1	3
Disparo Rápido	1	1

Equipamento de Defesa / Absorção

Couro leve	8
Escudo pequeno	4

Ativa	Passiva
L5	L1

Pertences & Afins

Calçado Comum	Tochas (10)		
Manto com Capuz	Arco simples e 20 flechas		
Roupa Comum	Punhal		
Corda (20m)			
Mochila de Couro			
Navalha			
Pítons Para Alpinismo (10)			
Pítons Para Alpinismo (10)			

Dinheiro

M.C: / M.P:15 / M.O:

Nome:
Raça: Pequeninos
Profissão: Ladino

RPG Tegmen

Estágio: 1
Experiência: 0
Deus:

Atributos Básicos

Intelecto	1	Físico	2
Aura	0	Agilidade	4
Carisma	1	Percepção	2
Força	1		

Atributos Secundários

Resistência Física	3
Resistência à Magia	1
Velocidade	16

Caracterizações

{3} Sortudo

Habilidades

Profissional	Total	Manobra	Total	Conhecimento	Total
Agricultura	-6	Acrobacias	5	Escrita	
Carpintaria	-3	Aplicar Esforço	2	Língua	-6
Engenharia		Corrida	-5	Medicina	
Operações de Cerco		Escalar Superfícies	2	Misticismo	-6
Náutica		Malabarismo	5	Religião	-6
Trabalho em Metal	-5	Montar Animais	3	Sabedoria	-6
Trabalhos Manuais	-3	Natação	3	Venefício	

Subterfúgio	Total	Influencia	Total	Geral	Total
Ações Furtivas	5	Arte	-6	Lidar com Animais	-6
Códigos		Empatia	-6	Manusear Armadilhas	3
Destravar Fechaduras		Etiqueta	-6	Navegação	3
Enganação	3	Extrair Informação	-5	Seguir Trilhas	3
Escapar	5	Liderança	-6	Sensitividade	-7
Furtar Objetos	5	Negociação	2	Sobrevivência	3
Jogatina	3	Persuasão	-6	Usar os Sentidos	3

Tarefas Aperfeiçoadas

Habilidades Aperfeiçoadas

Magia	Nível	F.A.

Karma: X

Arma	Alcan.	L	M	P	100	75	50	25	EF	EH
Arco Simples	120m	6	4	-1	13	10	7	4	26	14
Punhal	20m	8	3	2	9	7	5	3		
Combate Desarmado	-	8	4	1	5	4	3	2		

Técnicas de Combate	Nível	Total
Ataque Oportuno	1	3
Esquiva	1	5
Imprevisibilidade	1	3
Luta às Cegas	1	3
Aprimorar	1	1
Atirar em Movimento	1	5
Disparo Certeiro	1	3
Disparo Rápido	1	1

Equipamento de Defesa / Absorção

Couro leve	8
Escudo pequeno	4

Ativa	Passiva
L6	L1

Pertences & Afins

Calçado Comum	Tochas (10)		
Manto com Capuz	Arco simples e 20 flechas		
Roupa Comum	Punhal		
Corda (20m)			
Mochila de Couro			
Navalha			
Pítons Para Alpinismo (10)			

Dinheiro

M.C: / M.P:15 / M.O:

Nome:
Raça: Elfos Dourados
Profissão: Mago

RPG Tegmen

Estágio: 1
Experiência: 0
Deus:

Atributos Básicos

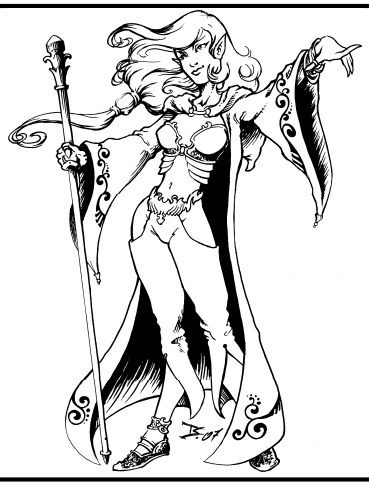
Intelecto	4	Físico	0
Aura	3	Agilidade	2
Carisma	0	Percepção	0
Força	-1		

Atributos Secundários

Resistência Física	1
Resistência à Magia	4
Velocidade	18

Caracterizações

{2} Tradição Portiana
{1} Memória Eidética



Habilidades

Profissional	Total	Manobra	Total	Conhecimento	Total
Agricultura	-3	Acrobacias	-5	Escrita	
Carpintaria	-5	Aplicar Esforço	-8	Língua	5
Engenharia		Corrida	-7	Medicina	
Operações de Cerco		Escalar Superfícies	-8	Misticismo	5
Náutica		Malabarismo	-5	Religião	5
Trabalho em Metal	-7	Montar Animais	-7	Sabedoria	-7
Trabalhos Manuais	-5	Natação	-7	Venefício	

Subterfúgio	Total	Influencia	Total	Geral	Total
Ações Furtivas	3	Arte	-7	Lidar com Animais	-7
Códigos		Empatia	-7	Manusear Armadilhas	
Destravar Fechaduras		Etiqueta	-7	Navegação	1
Enganação		Extrair Informação	-7	Seguir Trilhas	-7
Escapar	3	Liderança	-7	Sensitividade	4
Furtar Objetos	-5	Negociação	-7	Sobrevivência	1
Jogatina	-7	Persuasão	-7	Usar os Sentidos	1

Tarefas Aperfeiçoadas

Habilidades Aperfeiçoadas

Magia	Nível	F.A.
Amizade	1	4
Bola de Fogo	1	4
Desintegração	1	4
Detecção de Magia	1	4
Invisibilidade	1	4
Manipulação de Luz	1	4
Raio Elétrico	1	4
Sono	1	4
Telecinese	1	4

Karma **8**

Arma	Alcan.	L	M	P	100	75	50	25	EF	EH
Cajado	-	5	2	0	7	5	3	1	12	6

Técnicas de Combate	Nível	Total
Ataque Oportuno	1	1
Concentração	1	5
Esquiva	1	3

Equipamento de Defesa / Absorção

Ativa	Passiva
L2	L0

Pertences & Afins

Calçado Cumum
Mochila de Couro
Cinto
Pederneira
Manto com Capuz
Pergaminho
Roupa Comum
Pena e Tinta

Dinheiro

M.C: / M.P:15 / M.O:

Nome:
Raça: Humanos
Profissão: Mago

RPG Tegmen

Estágio: 1
Experiência: 0
Deus:

Atributos Básicos

Intelecto	3	Físico	0
Aura	4	Agilidade	0
Carisma	0	Percepção	0
Força	0		

Atributos Secundários

Resistência Física	1
Resistência à Magia	5
Velocidade	20

Caracterizações

{2} Tradição Portiana
{1} Memória Eidética

Habilidades

Profissional	Total	Manobra	Total	Conhecimento	Total
Agricultura	-4	Acrobacias	-7	Escrita	
Carpintaria	-7	Aplicar Esforço	-7	Língua	4
Engenharia		Corrida	-7	Medicina	
Operações de Cerco		Escalar Superfícies	-7	Misticismo	4
Náutica		Malabarismo	-7	Religião	4
Trabalho em Metal	-7	Montar Animais	-7	Sabedoria	-7
Trabalhos Manuais	-7	Natação	-7	Venefício	

Subterfúgio	Total	Influencia	Total	Geral	Total
Ações Furtivas	1	Arte	-7	Lidar com Animais	-7
Códigos		Empatia	-7	Manusear Armadilhas	
Destravar Fechaduras		Etiqueta	-7	Navegação	1
Enganação		Extrair Informação	-7	Seguir Trilhas	-7
Escapar	1	Liderança	-7	Sensitividade	5
Furtar Objetos	-7	Negociação	1	Sobrevivência	-7
Jogatina	-7	Persuasão	-7	Usar os Sentidos	1

Tarefas Aperfeiçoadas

Habilidades Aperfeiçoadas

Magia	Nível	F.A.
Amizade	1	5
Bola de Fogo	1	5
Desintegração	1	5
Invisibilidade	1	5
Manipulação de Luz	1	5
Raio Elétrico	1	5
Sono	1	5
Telecinese	1	5

Karma **10**

Arma	Alcan.	L	M	P	100	75	50	25
Cajado	-	3	0	-2	8	6	4	2

EF	EH
17	6

Equipamento de Defesa / Absorção

Ativa	Passiva
L0	L0

Técnicas de Combate	Nível	Total
Ataque Oportuno	1	1
Concentração	1	4
Esquiva	1	1

Pertences & Afins

Calçado Cumum
Mochila de Couro
Cinto
Pederneira
Manto com Capuz
Pergaminho
Roupa Comum
Pena e Tinta

Dinheiro

M.C: / M.P:15 / M.O:

Nome:
Raça: Elfos Florestais
Profissão: Rastreador

RPG Tegmen

Estágio: 1
Experiência: 0
Deus:

Atributos Básicos

Intelecto	0	Físico	0
Aura	2	Agilidade	3
Carisma	0	Percepção	3
Força	2		

Atributos Secundários

Resistência Física	1
Resistência à Magia	3
Velocidade	18

Caracterizações

A Frieza lógica {3}

Habilidades

Profissional	Total	Manobra	Total	Conhecimento	Total
Agricultura	-7	Acrobacias	4	Escrita	
Carpintaria	-4	Aplicar Esforço	-5	Língua	-7
Engenharia		Corrida	-7	Medicina	
Operações de Cerco		Escalar Superfícies	3	Misticismo	-7
Náutica		Malabarismo	-4	Religião	-7
Trabalho em Metal	-7	Montar Animais	1	Sabedoria	-7
Trabalhos Manuais	-4	Natação	1	Venefício	

Subterfúgio	Total	Influencia	Total	Geral	Total
Ações Furtivas	4	Arte	-7	Lidar com Animais	1
Códigos		Empatia	-7	Manusear Armadilhas	
Destravar Fechaduras		Etiqueta	-7	Navegação	4
Enganação		Extrair Informação	-4	Seguir Trilhas	4
Escapar	4	Liderança	-7	Sensitividade	-5
Furtar Objetos	-4	Negociação	-7	Sobrevivência	4
Jogatina	-4	Persuasão	-7	Usar os Sentidos	4

Tarefas Aperfeiçoadas

Habilidades Aperfeiçoadas

Magia	Nível	F.A.
Aprimorar Habilidades	1	3
Camuflagem	1	3
Despistamento	1	3
Dominação Animal	1	3
Habilidade Animal	1	3
Rastreamento	1	3
Resistência	1	3
Visão Animal	1	3

Karma 6

Arma	Alcan.	L	M	P	100	75	50	25	EF	EH
Arco Simples	120m	7	5	0	14	11	8	5	24	15

Equipamento de Defesa / Absorção

Couro leve	8

Ativa	Passiva
L4	L1

Técnicas de Combate	Nível	Total
Ataque Oportuno	1	4
Combate Montado	1	1
Concentração	1	1
Desviar	1	4
Imprevisibilidade	1	4
Luta às Cegas	1	4

Pertences & Afins

Manto com Capuz
Mochila Grande de Couro
Pederneira
Óleo (1 litro)
Odre (5 litros)
Corda (20m)
Ração (7 Dias)
Pino de Alpinismo (10)

Arco simples

Dinheiro

M.C: / M.P:15 / M.O:

Nome:
Raça: Humanos
Profissão: Rastreador

RPG Tegmen

Estágio: 1
Experiência: 0
Deus:

Atributos Básicos

Intelecto	0	Físico	1
Aura	2	Agilidade	2
Carisma	0	Percepção	3
Força	2		

Atributos Secundários

Resistência Física	2
Resistência à Magia	3
Velocidade	21

Caracterizações

A Frieza lógica {3}

Habilidades

Profissional	Total	Manobra	Total	Conhecimento	Total
Agricultura	-7	Acrobacias	3	Escrita	
Carpintaria	-5	Aplicar Esforço	-5	Língua	-7
Engenharia		Corrida	-6	Medicina	
Operações de Cerco		Escalar Superfícies	3	Misticismo	-7
Náutica		Malabarismo	-5	Religião	-7
Trabalho em Metal	-6	Montar Animais	2	Sabedoria	-7
Trabalhos Manuais	-5	Natação	2	Venefício	

Subterfúgio	Total	Influencia	Total	Geral	Total
Ações Furtivas	3	Arte	-7	Lidar com Animais	1
Códigos		Empatia	-7	Manusear Armadilhas	
Destravar Fechaduras		Etiqueta	-7	Navegação	4
Enganação		Extrair Informação	-4	Seguir Trilhas	4
Escapar	3	Liderança	-7	Sensitividade	-5
Furtar Objetos	-5	Negociação	-7	Sobrevivência	4
Jogatina	-4	Persuasão	-7	Usar os Sentidos	4

Tarefas Aperfeiçoadas

Habilidades Aperfeiçoadas

Magia	Nível	F.A.
Aprimorar Habilidades	1	3
Camuflagem	1	3
Despistamento	1	3
Dominação Animal	1	3
Habilidade Animal	1	3
Rastreamento	1	3
Resistência	1	3
Visão Animal	1	3

Karma 6

Arma	Alcan.	L	M	P	100	75	50	25	EF	EH
Arco Simples	120m	7	5	0	14	11	8	5	28	16

Equipamento de Defesa / Absorção

Couro leve	8

Ativa	Passiva
L3	L1

Técnicas de Combate	Nível	Total
Ataque Oportuno	1	4
Combate Montado	1	2
Concentração	1	1
Desviar	1	3
Imprevisibilidade	1	4
Luta às Cegas	1	4

Pertences & Afins

Manto com Capuz
Mochila Grande de Couro
Pederneira
Óleo (1 litro)
Odre (5 litros)
Corda (20m)
Ração (7 Dias)
Pino de Alpinismo (10)

Arco simples

Dinheiro

M.C: / M.P:15 / M.O:

Nome:
Raça: Elfos Dourados
Profissão: Sacerdote

RPG Tagmar

Estágio: 1
Experiência: 0
Deus:

Atributos Básicos

Intelecto	1	Físico	1
Aura	3	Agilidade	1
Carisma	3	Percepção	0
Força	2		

Atributos Secundários

Resistência Física	2
Resistência à Magia	4
Velocidade	19

Caracterizações

{3} Deus(a) Patrono/Matrona

Habilidades

Profissional	Total	Manobra	Total	Conhecimento	Total
Agricultura	-6	Acrobacias	-6	Escrita	
Carpintaria	-6	Aplicar Esforço	-5	Língua	-6
Engenharia		Corrida	-6	Medicina	
Operações de Cerco		Escalar Superfícies	3	Misticismo	-6
Náutica		Malabarismo	-6	Religião	2
Trabalho em Metal	-6	Montar Animais	2	Sabedoria	-4
Trabalhos Manuais	-6	Natação	-6	Venefício	

Subterfúgio	Total	Influencia	Total	Geral	Total
Ações Furtivas	-6	Arte	-4	Lidar com Animais	-4
Códigos		Empatia	4	Manusear Armadilhas	
Destravar Fechaduras		Etiqueta	-4	Navegação	-7
Enganação		Extrair Informação	-7	Seguir Trilhas	-7
Escapar	-6	Liderança	-4	Sensitividade	4
Furtar Objetos	-6	Negociação	4	Sobrevivência	-7
Jogatina	-7	Persuasão	4	Usar os Sentidos	1

Tarefas Aperfeiçoadas

Habilidades Aperfeiçoadas

Magia	Nível	F.A.
Apelo	1	4
Bênção	1	4
Curas Físicas	1	4
Curas Heroicas	1	4
Detecção de Magia	1	4
Esconjuração	1	4
Ordens	1	4
Resistência	1	4

Karma 8

Arma	Alcan.	L	M	P	100	75	50	25	EF	EH
Cajado	-	4	1	-1	10	8	6	4	28	13
Combate Desarmado	-	5	1	-2	6	5	4	3		

Técnicas de Combate	Nível	Total
Aparar	1	3
Ataque Oportuno	1	1
Combate não Letal	1	1
Concentração	1	2
Imprevisibilidade	1	1
Resistência à Dor	1	2

Equipamento de Defesa / Absorção

Couro leve	8
Escudo pequeno	4

Ativa	Passiva
L3	L1

Pertences & Afins

Roupa comum	manto com capuz
Simbolo sagrado	cinto
calçado comum	
Armadura de Couro Rígiso	
Escudo Pequeno	
Maça de Armas	
mochila de couro	
água abençoada	

Dinheiro

M.C: / M.P:15 / M.O:

Nome:
Raça: Humanos
Profissão: Sacerdote

RPG Tegmen

Estágio: 1
Experiência: 0
Deus:

Atributos Básicos

Intelecto	0	Físico	1
Aura	3	Agilidade	0
Carisma	3	Percepção	0
Força	2		

Atributos Secundários

Resistência Física	2
Resistência à Magia	4
Velocidade	21

Caracterizações

{3} Deus(a) Patrono/Matrona

Habilidades

Profissional	Total	Manobra	Total	Conhecimento	Total
Agricultura	-7	Acrobacias	-7	Escrita	
Carpintaria	-7	Aplicar Esforço	-5	Língua	-7
Engenharia		Corrida	-6	Medicina	
Operações de Cerco		Escalar Superfícies	3	Misticismo	-7
Náutica		Malabarismo	-7	Religião	1
Trabalho em Metal	-6	Montar Animais	2	Sabedoria	-4
Trabalhos Manuais	-7	Natação	-6	Venefício	

Subterfúgio	Total	Influencia	Total	Geral	Total
Ações Furtivas	-7	Arte	-4	Lidar com Animais	-4
Códigos		Empatia	4	Manusear Armadilhas	
Destravar Fechaduras		Etiqueta	-4	Navegação	-7
Enganação		Extrair Informação	-7	Seguir Trilhas	-7
Escapar	-7	Liderança	-4	Sensitividade	4
Furtar Objetos	-7	Negociação	4	Sobrevivência	-7
Jogatina	-7	Persuasão	4	Usar os Sentidos	1

Tarefas Aperfeiçoadas

Habilidades Aperfeiçoadas

Magia	Nível	F.A.
Apelo	1	4
Bênção	1	4
Curas Físicas	1	4
Curas Heroicas	1	4
Detecção de Magia	1	4
Esconjuração	1	4
Ordens	1	4
Resistência	1	4

Karma **8**

Arma	Alcan.	L	M	P	100	75	50	25
Cajado	-	3	0	-2	10	8	6	4
Combate Desarmado	-	4	0	-3	6	5	4	3

EF	EH
32	13

Equipamento de Defesa / Absorção	
Couro leve	8
Escudo pequeno	4

Ativa	Passiva
L2	L1

Técnicas de Combate	Nível	Total
Aparar	1	3
Ataque Oportuno	1	1
Combate não Letal	1	1
Concentração	1	1
Imprevisibilidade	1	1
Resistência à Dor	1	2

Pertences & Afins

Roupa comum	manto com capuz
Simbolo sagrado	cinto
calçado comum	
Armadura de Couro Rígiso	
Escudo Pequeno	
Maça de Armas	
mochila de couro	
água abençoada	

Dinheiro

M.C: / M.P:15 / M.O:

Técnicas de Bardo

Ataque Oportuno

Atributo: Percepção

Categoria: Precisão ⊙

Efeito: O ataque oportuno maximiza a efetividade e os danos causados, visando acertar pontos vulneráveis da defesa de adversários que estejam em situações desvantajosas.

Requisitos: -

Mecânica: Esta técnica pode ser usada sempre que o alvo tenha e/ou esteja sob as seguintes condições: Caído, desequilibrado, desprevenido, ter obtido um resultado Verde (Falha) em um ataque, fugindo, surpreendido, e outras situações a critério do mestre.

Caso a vítima esteja indefesa ou em surpresa completa, o ataque será diretamente na EF. Ao usar esta técnica o usuário deverá somar seu total em "Ataque Oportuno" a coluna de ataque do golpe aplicado.

Quadro de Rolagens: -

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica ganham bônus de mais (1) nível em qualquer rolamento em conjunto com esta técnica.

Combate Montado

Atributo: Físico

Categoria: Perícia

Efeito: Combater sobre uma forte montaria é uma tática usada desde o 2º Ciclo e confere ao combatente experiente grandes benefícios, permitindo-lhe efetuar ataques corpo a corpo ou à distância, estando a montaria parada ou em movimento. Entretanto, lutar enquanto se monta um animal também pode ser uma desvantagem, pois animais não treinados para o combate se assustam facilmente.

Requisitos: -.

Mecânica: Uma das vantagens de combater montado é que, se a montaria for treinada para a guerra, ela pode atacar na mesma rodada que o cavaleiro ou sozinha se este decidir apenas comandá-la. Entretanto, a grande vantagem desta técnica é: na iminência do combate, adiciona-se a EH total e não a vigente da montaria na EH do combatente; contudo, os pontos serão restringidos a "dez vezes o total que possuir nesta técnica".

Os pontos adicionais devem ser contados de forma separada ao lado da própria EH. Todo dano recebido é removido primeiro da EH Adicional. Esta vantagem dura até que: o combate acabe, o combatente ou a montaria morra e/ou combatente saia da montaria. No caso de o cavaleiro, dentro de um mesmo combate, sair da montaria por algum motivo e depois decida retornar, os pontos adicionais manter-se-ão iguais aos que existiam no exato momento em que saiu da montaria pela última vez. A cada novo combate a mecânica da técnica deve ser refeita.

Exemplo: *"O Cavaleiro Modernel Bender, que possui total 3 em Combate montado, pode receber 25 pontos de EH de seu Cavalo de Guerra Pesado que tem EH 25), entretanto, receberia 30 pontos se estivesse montando um Pégaso (EH 50), pois 30 de EH é o máximo permitido pelo nível 3 de Combate Montado (3 x 10 = 30EH). A EH adquirida pelo combatente nunca poderá extrapolar a EH total da montaria.*

Para receber os benefícios desta técnica sobre uma montaria não treinada para guerra, o cavaleiro precisa obter um teste Laranja (Médio) na Habilidade Montar Animais antes do combate começar; contudo, a montaria não poderá atacar. Se o resultado for Branco (Rotineiro), nada acontece e um novo teste deve ser feito na próxima rodada, entretanto se o resultado for uma Verde (Falha), a montaria entra em pânico. O cavaleiro precisará perder uma rodada para descer da montaria.

Quadro de Rolagens: -.

Desviar

Atributo: Agilidade

Categoria: Proteção🛡

Efeito: Esta técnica visa utilizar o golpe do adversário a seu favor, desviando a trajetória do ataque com sua própria arma.

Requisitos: -.

Mecânica: No início da rodada, o jogador deve anunciar para o mestre que irá usar esta técnica para defender-se. Nessa rodada, enquanto aguarda os ataques, o combatente só poderá fazer ações de movimento. Ao receber um ataque, o combatente deverá fazer um rolamento em seu total nesta técnica simulando um "Ataque". O resultado obtido reduzirá a mesma quantidade em porcentagem ao invés do dano, ou seja, a porcentagem conseguida pelo usuário diminuirá a porcentagem alcançada pelo ataque do oponente. Caso o jogador desvie completamente o ataque do adversário, o adversário deverá rolar um teste Fácil no atributo agilidade para não ser desarmado. Se o rolamento for um Cinza (Crítico), o adversário será desarmado imediatamente.

Obs¹: Ataque Cinza (Crítico) só pode ser defendido com um rolamento Cinza (Crítico).

Obs²: Caso o jogador perceba que será atacado e não esteja em um combate, este poderá usar esta técnica sem necessidade de anúncio.

Obs³: Esta técnica possui **Ignorar a Iniciativa**.

Quadro de Rolagens: -.

Luta às Cegas

Atributo: Percepção

Categoria: Suporte♜

Efeito: Com esta técnica, o personagem aguça seus outros sentidos (Audição, Olfato e Tato), permitindo lutar na escuridão ou contra inimigos que não podem ser vistos, podendo até anular as penalidades.

Requisitos: -.

Mecânica: Na prática, o total que o personagem possuir nesta técnica será reduzido da penalidade recebida dentro das seguintes situações: Escuridão Parcial; Escuridão Total e/ou Inimigo Invisível.

Exemplo: "Helena possui a capacidade de enxergar na escuridão parcial (-7) e tem total 5 em Luta às Cegas. Helena está em um combate, porém se encontra nas profundezas de uma caverna onde não à luz alguma, configurando uma situação de Escuridão Total (-10). Helena terá o redutor de (-10) somado com seu total em Luta às Cegas que é (5) totalizando (-5) colunas de penalidade. Note que Helena em nenhum momento pode somar a capacidade de enxergar na escuridão parcial ao seu total de Luta às Cegas. Se Helena fosse capaz de usar a magias Manipulação de Luz e seu inimigo estivesse usando a magia Invisibilidade, Helena faria o mesmo cálculo acima, pois um Inimigo Invisível e Escuridão Total dão a mesma quantidade de redutores. Não é possível em nenhuma hipótese ganhar colunas a mais com esta técnica. Ela serve somente para anular penalidades. Dessa forma, se a combatente do exemplo anterior possuísse Luta às Cegas 12 ela não sofreria nenhuma penalidade, mas também não ganharia nenhuma coluna extra".

Obs¹: O fato de saber lutar no escuro não faz com que o usuário possa ver no escuro, o que implica que essa Técnica não dá qualquer bônus em Habilidades ou outros testes que precisem da visão.

Obs²: Esta técnica foi desenvolvida para lutas corpo a corpo e não diminui penalidades para ataques ou magias que estejam fora de um combate corpo a corpo.

Quadro de Rolagens: -.

Técnicas de Guerreiro

Ataque Oportuno

Atributo: Percepção

Categoria: Precisão ⊙

Efeito: O ataque oportuno maximiza a efetividade e os danos causados, visando acertar pontos vulneráveis da defesa de adversários que estejam em situações desvantajosas.

Requisitos: -

Mecânica: Esta técnica pode ser usada sempre que o alvo tenha e/ou esteja sob as seguintes condições: Caído, desequilibrado, desprevenido, ter obtido um resultado Verde (Falha) em um ataque, fugindo, surpreendido, e outras situações a critério do mestre.

Caso a vítima esteja indefesa ou em surpresa completa, o ataque será diretamente na EF. Ao usar esta técnica o usuário deverá somar seu total em "Ataque Oportuno" a coluna de ataque do golpe aplicado.

Quadro de Rolagens: -

Contra-Ataque

Atributo: Agilidade

Categoria: Precisão ⊙

Efeito: Usando astúcia, audácia, flexibilidade, rapidez e oportunismo, alguns combatentes aproveitam-se habilmente das brechas criadas e/ou fornecidas por seus oponentes, sendo considerados mestres na arte de contra-atacar.

Requisitos: -.

Mecânica: Sempre que um oponente obtiver um resultado Branco (Rotineiro) ou Verde (Falha) em um ataque contra o combatente, este pode somar o seu total nesta técnica em forma de bônus de coluna ao seu próximo ataque contra o oponente. O bônus perdura até o próximo ataque, ou até o fim da próxima rodada.

Obs.: Esta técnica possui **Intermitência**.

Quadro de Rolagens: -.

Dano Agravado

Atributo: Força

Categoria: Agressão☠

Efeito: Com a experiência de inumeráveis batalhas, todo guerreiro acaba convertendo seu aprendizado em conhecimento. Alguns aprimoram essa experiência de modo a desferir golpes mais efetivos e mortais. Essa técnica é a síntese de toda essa sabedoria.

O usuário dessa técnica aumenta em um grau o dano causado por todos os seus golpes. Essa técnica pode se manifestar fisicamente de diferentes formas. Alguns relatam que o guerreiro parece ficar radiante, outros afirmam uma presença ameaçadora contida em cada golpe, isso varia conforme a personalidade do guerreiro. Verdade ou mito, essa técnica aprimora o poder do usuário de uma maneira notável.

Requisitos: -.

Mecânica: Essa técnica aumenta o dano de suas rolagens de ataque em (1) nível, porém, só funciona se o combatente conseguir, em seu rolamento, um resultado que seja pelos menos igual a **(1) nível a menos** da maior rolagem que ele poderia efetuar. Toda vez que o guerreiro conseguir usar esta técnica, ele fica impedido de usar novamente durante a próxima rodada.

Exemplo: "Fábio, após definir em que coluna vai atacar, percebe que seu resultado máximo na décima primeira coluna de ataque seria um 125%. A técnica só irá funcionar se Fábio acertar um resultado que seja igual a 100% ou 125%".

Obs[1]: Esta técnica possui **Intermitência**.

Obs[2]: Está técnica só pode ser usada se o total nela for igual ou maior que o estágio do personagem.

Quadro de Rolagens: -.

Escolta

Atributo: Percepção

Categoria: Proteção🛡

Efeito: O guerreiro se posiciona de forma estratégica, próximo a até dois aliados com o objetivo de protegê-los.

Requisitos: -.

Mecânica: O Jogador deve avisar ao Mestre que usará esta técnica, escolhendo até dois alvos; estes **não poderão** se afastar mais do que dois metros do guerreiro. Após isso, deve-se realizar um teste no total que possuir nesta técnica; caso seja bem-sucedido, o resultado do teste adicionará um valor extra na defesa de seu protegido e ficará vigente até que o guerreiro se afaste, decida cessar a proteção, ou refazê-la.

Enquanto a técnica estiver vigente, o guerreiro poderá fazer uso de técnicas defensivas como Aparar, Combate com Escudo, Defletir Ataque, Desviar, Imprevisibilidade e/ou Postura Defensiva para auxiliar ambos.

A EH do guerreiro deverá ser usada no lugar da do protegido quando: o guerreiro tentar usar uma das técnicas defensivas citadas anteriormente e não conseguir evitar o golpe completamente ou se posicionar completamente a frente de um ou de seus protegidos impedindo que estes sejam diretamente atacados. O bônus na defesa do(s) protegido(s) podem ser visto no quadro de rolagem.

Obs.: Sempre que o protegido do guerreiro for atacado por alguém, a defesa que será usada para o ataque é a defesa do protegido, acrescida do bônus conseguido pela rolagem.

Exemplo: O Cavaleiro Hector está escoltando o Rei Fenrir, que possui defesa L0. Hector conseguiu um rolamento Laranja e agora o Rei Fenrir possui defesa L2. Se o Rei Fenrir fosse atacado, a defesa usada seria a dele (L2), pois ele é o alvo do ataque, mesmo que Hector usasse, por exemplo, Combate com Escudo.

Quadro de Rolagens:

Verde: A técnica falha e o usuário perde seu total em Agilidade na sua defesa durante esta rodada.

Branco: Os protegidos receberão um ajuste de +1 nas suas defesas.

Laranja: Os protegidos receberão um ajuste de +2 nas suas defesas.

Vermelho: Os protegidos receberão um ajuste de +3 nas suas defesas.

Azul: Os protegidos receberão um ajuste de +4 nas suas defesas.

Cinza: Os protegidos receberão um ajuste de +5 nas suas defesas.

Golpe Duplo

Atributo: -

Categoria: Ataque

Efeito: O golpe duplo é uma técnica de combate que tem enfoque no manuseio das armas com as duas mãos, a fim reunir a força necessária para executar dois golpes. Para se ter êxito no uso dessa técnica, aproveita-se a velocidade gerada no balanço do primeiro movimento ofensivo para usá-la em um segundo ataque com maior efetividade.

Requisitos: -.

Mecânica: O jogador deve rolar dois ataques normalmente e reduzir (2) níveis do primeiro resultado obtido.

Obs¹: Está técnica possui **Imperícia**.

Obs²: Não é possível usar esta técnica com armas do grupo leve ou duas armas ao mesmo tempo.

Quadro de Rolagens: -.

Pugílato

Atributo: Agilidade

Categoria: Ataque

Efeito: Através desta técnica é possível utilizar o grupo Combate Desarmado de forma mais eficiente contra qualquer tipo de adversário.

Requisitos: -.

Mecânica: Na prática, rola-se um dado no total desta técnica. O resultado da rolagem deve ser conferido no quadro de rolagens abaixo.

Obs: Os ataques devem ser realizados com grupo Combate Desarmado.

Quadro de Rolagens:

Verde: A falha na investida impossibilita ataques e deixa o combatente em uma posição desfavorável (porém não permite o uso da técnica Ataque Oportuno). Caso o adversário acerte o próximo ataque, no intervalo de até uma rodada, este ataque terá um adicional de 1 nível de dano.

Branco: Golpe ruim, erra adversário.

Amarelo: Permite um golpe com 1 nível a mais de dano, caso acerte.

Laranja: Permite desferir dois golpes.

Vermelho: Permite desferir dois golpes, sendo o segundo com 1 nível a mais de dano, caso acerte.

Azul: Permite desferir três golpes.

Cinza: Permite desferir três golpes sendo o primeiro um acerto crítico.

Resistência à Dor

Atributo: Físico

Categoria: Perícia

Efeito: Alguns combatentes acreditam que o ápice da força é não se deixar derrubar e que cada um é seu pior inimigo. Com o mais árduo treinamento em resistência e concentração alguns lutadores desenvolveram a capacidade de resistir a todo tipo de dor, mantendo o corpo completamente subjugado pela mente.

Requisitos: -.

Mecânica: Na prática, com essa técnica, os combatentes podem resistir às penalidades causadas pela dor extrema e são capazes de continuar lutando mesmo quando já deveriam estar inconscientes. Para continuar lutando com a EF negativa o personagem deve ser bem-sucedido em um teste no total desta técnica, caso falhe perderá os sentidos normalmente. Para continuar de pé com 0 EF até –5 EF é necessário passar em um teste Amarelo (Fácil), de –6 a –10 o teste se torna Laranja (Médio) e de –11 a –15 o teste se torna Vermelho (Difícil).

Caso o personagem sofra penalidades devido à dor extrema ele pode realizar um teste de "Resistência à Dor" para ignorar esse efeito e agir normalmente. A dificuldade do teste fica a critério do mestre.

Quadro de Rolagens: -.

Segundo Fôlego

Atributo: Físico

Categoria: Suporte ♖

Efeito: O combatente é capaz de recuperar um pouco de sua EH perdida na rodada passada ao aproveitar-se da cadência da batalha para reavivar um pouco do seu fôlego.

Requisitos: -.

Mecânica: Entre o fim da rodada anterior e o começo da nova, o combatente faz uma breve pausa que o fará perder a iniciativa, contudo, ainda poderá fazer suas ações normalmente.

Obs[1]: Esta técnica possui **Intermitência**

Obs[2]: Esta técnica não pode ser usada enquanto o usuário estiver com danos em sua EF, com sua EH em zero ou fora de combate.

Obs[3]: Esta técnica não pode extrapolar a EH total do personagem e nem a EH que este possuía na rodada em que fez uso dela.

Quadro de Rolagens:

Verde: O combatente fez uma pausa muito brusca e sofre um desconforto até o fim da próxima rodada, recebendo um redutor de -3 colunas para qualquer atividade física.

Branco: O combatente fez uma pausa muito brusca e sofre um desconforto até o fim da próxima rodada, recebendo um redutor de -1 coluna para qualquer atividade física.

Amarelo: O combatente recupera 2 pontos de energia heroica.

Laranja: O combatente recupera 4 pontos de energia heroica.

Vermelho: O combatente recupera 6 pontos de energia heroica.

Azul: O combatente recupera 8 de energia heroica.

Cinza: O combatente recupera 10 de energia heroica.

Técnicas de Ladino

Ataque Oportuno

Atributo: Percepção

Categoria: Precisão ⊙

Efeito: O ataque oportuno maximiza a efetividade e os danos causados, visando acertar pontos vulneráveis da defesa de adversários que estejam em situações desvantajosas.

Requisitos: -

Mecânica: Esta técnica pode ser usada sempre que o alvo tenha e/ou esteja sob as seguintes condições: Caído, desequilibrado, desprevenido, ter obtido um resultado Verde (Falha) em um ataque, fugindo, surpreendido, e outras situações a critério do mestre.

Caso a vítima esteja indefesa ou em surpresa completa, o ataque será diretamente na EF. Ao usar esta técnica o usuário deverá somar seu total em "Ataque Oportuno" a coluna de ataque do golpe aplicado.

Quadro de Rolagens: -

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica ganham bônus de mais (1) nível em qualquer rolamento em conjunto com esta técnica.

Atírar em Movimento

Atributo: Agilidade

Categoria: Suporte ♜

Efeito: Com esta técnica o combatente será capaz de efetuar ataques em qualquer direção enquanto estiver movimentando-se rapidamente.

Requisitos: -.

Mecânica: Qualquer combatente que não possuir esta técnica só conseguirá atacar enquanto estiver movimentando-se de forma mais lenta: Andando, cavalgando, etc.

Quadro de Rolagens:

Verde: A imprecisão dos movimentos impede de efetuar seus ataques durante esta rodada.

Branco: É possível efetuar seus ataques somente para frente e com -4 colunas durante qualquer tipo de corrida.

Amarelo: É possível efetuar seus ataques em qualquer direção à frente e/ou lateral durante uma corrida de fundo.

Laranja: É possível efetuar seus ataques em qualquer direção à frente e/ou lateral durante uma corrida curta.

Vermelho: É possível efetuar seus ataques em qualquer direção durante uma corrida de fundo.

Azul: É possível efetuar seus ataques em qualquer direção durante uma corrida curta.

Cinza: É possível efetuar um ataque para qualquer lado e usar sua velocidade de movimento total (sem redutores) nesta rodada.

Disparo Certeiro

Atributo: Percepção

Categoria: Ataque

Efeito: Com esta técnica, o arqueiro pode fazer com que o oponente fique imobilizado parcialmente, tropece ou mesmo pode causar um ferimento grave.

Requisitos: -.

Mecânica: toda vez que o arqueiro acertar um oponente na EH, além do dano normal, ele deve fazer um rolamento no total da técnica e verificar o ocorrido no quadro de rolagem abaixo.

Quadro de rolagens:

Verde - O Arqueiro se descontrola e perde o seu próximo ataque.

Branco - O Arqueiro não consegue usar a sua técnica.

Amarelo - O Arqueiro não consegue usar a sua técnica.

Laranja - Sua flecha fica encravada na roupa/armadura do oponente e causa a este uma penalidade de -2 no combate e em qualquer habilidade/técnica que requeira movimentação.

Vermelho - Sua flecha fica encravada na roupa/armadura do oponente e causa a este uma penalidade de -4 no combate e em qualquer habilidade/técnica que requeira movimentação.

Azul - Sua flecha fica encravada na roupa/armadura do oponente e causa a este uma penalidade de -6 no combate e em qualquer habilidade/técnica que requeira movimentação.

Cinza - Sua flecha fica encravada na roupa/armadura do oponente e causa a este um penalidade em -6 no combate e em qualquer habilidade/técnica que requeira movimentação e adicionalmente faz com que tropece e caia largando o que estiver segurando.

Caso o acerto seja na EF a flecha se crava no corpo do oponente e além dos efeitos do rolamento, faz que ele perca 1 pondo de EF por rodada até que a flecha seja retirada.

Obs: Esta técnica possui Intermitência. As penalidades desta técnica são cumulativas com ela mesma, mas as penalidades impostas para um mesmo oponente são limitadas a -8.

Disparo Rápido

Atributo: -

Categoria: Ataque

Efeito: Esta técnica permite efetuar rapidamente um disparo após outro disparo. Este novo disparo é muito menos efetivo por conta da pouca pressão da corda, entretanto, o disparo pode ser efetuado em outra direção.

Requisitos:-.

Mecânica: Após efetuar seu primeiro disparo, o usuário desta técnica pode efetuar rapidamente um segundo disparo com uma única flecha. Este disparo receberá **(2) níveis a menos** no resultado do rolamento.

Obs.: Está técnica possui **Imperícia**.

Quadro de Rolagens: -.

Esquiva

Atributo: Agilidade

Categoria: Proteção🛡

Efeito: O combatente se põe em uma posição extremamente defensiva visando se prevenir de todos os ataques inimigos.

Requisitos: -.

Mecânica: O combatente não pode fazer qualquer ação ofensiva, podendo apenas movimentar-se livremente na rodada em que anunciar a Esquiva e usar outras técnicas defensivas em conjunto como (Aparar, Combate com Escudo, Desviar, Imprevisibilidade, etc.). Se já tiver agido ofensivamente não poderá usar Esquiva nessa mesma rodada.

Apesar de todas estas limitações, Esquiva é uma defesa muito eficiente, pois todas as Colunas de Ataque dos que atacam o personagem são diminuídas do total que este possui nesta técnica. Note que não é possível esquivar-se de um ataque que não se vê, mas é possível desviar de um ataque Cinza (Crítico), porém, isso só pode acontecer se o personagem obtiver um rolamento Cinza (Crítico) fazendo um teste em seu total nesta técnica.

Enquanto estiver fugindo, os adversários recebem redutores iguais à metade do total desta técnica em seus ataques.

Obs[1]: Esta técnica possui **Ignorar a Iniciativa**. **Obs[2]:** Esta técnica não pode ser usada em conjunto com **mais de duas** técnicas defensivas em uma mesma rodada.

Quadro de Rolagens: -.

Imprevisibilidade

Atributo: Percepção

Categoria: Postura✋

Efeito: Movimentos inconstantes e, ao mesmo tempo, efetivos dão ao combatente uma vantagem contra seus inimigos, tornando incerta a leitura de seus movimentos pelo adversário, tanto em combate, quanto se evadindo.

Requisitos: -.

Mecânica: Sempre que o personagem estiver em combate ou em fuga, este poderá fazer um teste em seu total na técnica para adicionar temporariamente um valor fixo descrito na tabela abaixo em sua Defesa Ativa. O teste deve ser feito ao término da rodada, caso seja efetivo, perdurará por um número de rodadas igual ao total que possuir em sua percepção.

Obs: Esta técnica não acumula bônus com ela mesma.

Quadro de Rolagens:

Verde: O combatente não consegue perceber a forma correta de se portar. Todos os seus adversários ganham mais 3 colunas de ataque contra ele até o fim da próxima rodada.

Branco: O combatente não consegue perceber a forma correta de se portar. Todos os seus adversários ganham mais 2 colunas de ataque contra ele até o fim da próxima rodada.

Amarelo: A Defesa Ativa do combatente recebe um adicional de 1 ponto.

Laranja: A Defesa Ativa do combatente recebe um adicional de 2 pontos.

Vermelho: A Defesa Ativa do combatente recebe um adicional de 3 pontos.

Azul: A Defesa Ativa do combatente recebe um adicional de 4 pontos.

Cinza: A Defesa Ativa do combatente recebe um adicional de 5 pontos.

Luta às Cegas

Atributo: Percepção

Categoria: Suporte ♖

Efeito: Com esta técnica, o personagem aguça seus outros sentidos (Audição, Olfato e Tato), permitindo lutar na escuridão ou contra inimigos que não podem ser vistos, podendo até anular as penalidades.

Requisitos: -.

Mecânica: Na prática, o total que o personagem possuir nesta técnica será reduzido da penalidade recebida dentro das seguintes situações: Escuridão Parcial; Escuridão Total e/ou Inimigo Invisível.

Exemplo: "Helena possui a capacidade de enxergar na escuridão parcial (-7) e tem total 5 em Luta às Cegas. Helena está em um combate, porém se encontra nas profundezas de uma caverna onde não à luz alguma, configurando uma situação de Escuridão Total (-10). Helena terá o redutor de (-10) somado com seu total em Luta às Cegas que é (5) totalizando (-5) colunas de penalidade. Note que Helena em nenhum momento pode somar a capacidade de enxergar na escuridão parcial ao seu total de Luta às Cegas. Se Helena fosse capaz de usar a magias Manipulação de Luz e seu inimigo estivesse usando a magia Invisibilidade, Helena faria o mesmo cálculo acima, pois um Inimigo Invisível e Escuridão Total dão a mesma quantidade de redutores. Não é possível em nenhuma hipótese ganhar colunas a mais com esta técnica. Ela serve somente para anular penalidades. Dessa forma, se a combatente do exemplo anterior possuísse Luta às Cegas 12 ela não sofreria nenhuma penalidade, mas também não ganharia nenhuma coluna extra".

Obs¹: O fato de saber lutar no escuro não faz com que o usuário possa ver no escuro, o que implica que essa Técnica não dá qualquer bônus em Habilidades ou outros testes que precisem da visão.

Obs²: Esta técnica foi desenvolvida para lutas corpo a corpo e não diminui penalidades para ataques ou magias que estejam fora de um combate corpo a corpo.

Quadro de Rolagens: -.

Técnicas de Mago

Ataque Oportuno

Atributo: Percepção

Categoria: Precisão ⊙

Efeito: O ataque oportuno maximiza a efetividade e os danos causados, visando acertar pontos vulneráveis da defesa de adversários que estejam em situações desvantajosas.

Requisitos: -

Mecânica: Esta técnica pode ser usada sempre que o alvo tenha e/ou esteja sob as seguintes condições: Caído, desequilibrado, desprevenido, ter obtido um resultado Verde (Falha) em um ataque, fugindo, surpreendido, e outras situações a critério do mestre.

Caso a vítima esteja indefesa ou em surpresa completa, o ataque será diretamente na EF. Ao usar esta técnica o usuário deverá somar seu total em "Ataque Oportuno" a coluna de ataque do golpe aplicado.

Quadro de Rolagens: -

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica ganham bônus de mais (1) nível em qualquer rolamento em conjunto com esta técnica.

Concentração

Atributo: Intelecto

Categoria: Perícia

Efeito: Esta técnica demonstra o ápice do controle da mente sobre o corpo, permitindo ao usuário manter-se focado em suas evocações e/ou testes mesmo sobre as situações mais adversas, desfavoráveis e perigosas possíveis.

Mecânica: Esta técnica, adicionalmente, pode ser usada para remover efeitos negativos que possam prejudicar evocações na proporção de (1) nível na técnica por (1) coluna de resolução. Também pode recuperar níveis perdidos na proporção de (10) níveis na técnica para (1) nível de dificuldade. Os demais efeitos estão descritos nos níveis de dificuldade abaixo:

Quadro de Rolagens:

Verde: O usuário da técnica perde a concentração e a evocação é quebrada.

Branco: É possível falar uma palavra por rodada durante o intervalo de cada palavra proferida no encanto, andar usando toda sua VB e/ou usar habilidades e testes mentais e sensoriais.

Amarelo: É possível falar frases de três palavras por rodada durante o intervalo de cada palavra proferida no encanto e/ou terminar uma evocação sobre tremores.

Laranja: É possível falar frases de cinco palavras por rodada durante o intervalo de cada palavra proferida no encanto e/ou terminar a evocação mesmo usando habilidades.

Vermelho: É possível falar frases de sete palavras por rodada durante o intervalo de cada palavra proferida no encanto, efetuar uma corrida de fundo e/ou terminar a evocação mesmo que tenha recebido 100% ou mais na EH.

Azul: É possível falar frases de nove palavras por rodada durante o intervalo de cada palavra proferida no encanto, efetuar uma corrida curta e/ou terminar a evocação mesmo que tenha sido atingido na EF.

Cinza: É possível terminar a evocação sobre qualquer situação.

Esquiva

Atributo: Agilidade

Categoria: Proteção🛡

Efeito: O combatente se põe em uma posição extremamente defensiva visando se prevenir de todos os ataques inimigos.

Requisitos: -.

Mecânica: O combatente não pode fazer qualquer ação ofensiva, podendo apenas movimentar-se livremente na rodada em que anunciar a Esquiva e usar outras técnicas defensivas em conjunto como (Aparar, Combate com Escudo, Desviar, Imprevisibilidade, etc.). Se já tiver agido ofensivamente não poderá usar Esquiva nessa mesma rodada.

Apesar de todas estas limitações, Esquiva é uma defesa muito eficiente, pois todas as Colunas de Ataque dos que atacam o personagem são diminuídas do total que este possui nesta técnica. Note que não é possível esquivar-se de um ataque que não se vê, mas é possível desviar de um ataque Cinza (Crítico), porém, isso só pode acontecer se o personagem obtiver um rolamento Cinza (Crítico) fazendo um teste em seu total nesta técnica.

Enquanto estiver fugindo, os adversários recebem redutores iguais à metade do total desta técnica em seus ataques.

Obs[1]: Esta técnica possui **Ignorar a Iniciativa**.

Obs[2]: Esta técnica não pode ser usada em conjunto com **mais de duas** técnicas defensivas em uma mesma rodada.

Quadro de Rolagens: -.

Técnicas de Rastreador

Ataque Oportuno

Atributo: Percepção

Categoria: Precisão ⊙

Efeito: O ataque oportuno maximiza a efetividade e os danos causados, visando acertar pontos vulneráveis da defesa de adversários que estejam em situações desvantajosas.

Requisitos: -

Mecânica: Esta técnica pode ser usada sempre que o alvo tenha e/ou esteja sob as seguintes condições: Caído, desequilibrado, desprevenido, ter obtido um resultado Verde (Falha) em um ataque, fugindo, surpreendido, e outras situações a critério do mestre.

Caso a vítima esteja indefesa ou em surpresa completa, o ataque será diretamente na EF. Ao usar esta técnica o usuário deverá somar seu total em "Ataque Oportuno" a coluna de ataque do golpe aplicado.

Quadro de Rolagens: -

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica ganham bônus de mais (1) nível em qualquer rolamento em conjunto com esta técnica.

Combate Montado

Atributo: Físico

Categoria: Perícia

Efeito: Combater sobre uma forte montaria é uma tática usada desde o 2º Ciclo e confere ao combatente experiente grandes benefícios, permitindo-lhe efetuar ataques corpo a corpo ou à distância, estando a montaria parada ou em movimento. Entretanto, lutar enquanto se monta um animal também pode ser uma desvantagem, pois animais não treinados para o combate se assustam facilmente.

Requisitos: -.

Mecânica: Uma das vantagens de combater montado é que, se a montaria for treinada para a guerra, ela pode atacar na mesma rodada que o cavaleiro ou sozinha se este decidir apenas comandá-la. Entretanto, a grande vantagem desta técnica é: na iminência do combate, adiciona-se a EH total e não a vigente da montaria na EH do combatente; contudo, os pontos serão restringidos a "dez vezes o total que possuir nesta técnica".

Os pontos adicionais devem ser contados de forma separada ao lado da própria EH. Todo dano recebido é removido primeiro da EH Adicional. Esta vantagem dura até que: o combate acabe, o combatente ou a montaria morra e/ou combatente saia da montaria. No caso de o cavaleiro, dentro de um mesmo combate, sair da montaria por algum motivo e depois decida retornar, os pontos adicionais manter-se-ão iguais aos que existiam no exato momento em que saiu da montaria pela última vez. A cada novo combate a mecânica da técnica deve ser refeita.

Exemplo: *"O Cavaleiro Modernel Bender, que possui total 3 em Combate montado, pode receber 25 pontos de EH de seu Cavalo de Guerra Pesado que tem EH 25), entretanto, receberia 30 pontos se estivesse montando um Pégaso (EH 50), pois 30 de EH é o máximo permitido pelo nível 3 de Combate Montado (3 x 10 = 30EH). A EH adquirida pelo combatente nunca poderá extrapolar a EH total da montaria.*

Para receber os benefícios desta técnica sobre uma montaria não treinada para guerra, o cavaleiro precisa obter um teste Laranja (Médio) na Habilidade Montar Animais antes do combate começar; contudo, a montaria não poderá atacar. Se o resultado for Branco (Rotineiro), nada acontece e um novo teste deve ser feito na próxima rodada, entretanto se o resultado for uma Verde (Falha), a montaria entra em pânico. O cavaleiro precisará perder uma rodada para descer da montaria.

Quadro de Rolagens: -.

Concentração

Atributo: Intelecto

Categoria: Perícia

Efeito: Esta técnica demonstra o ápice do controle da mente sobre o corpo, permitindo ao usuário manter-se focado em suas evocações e/ou testes mesmo sobre as situações mais adversas, desfavoráveis e perigosas possíveis.

Mecânica: Esta técnica, adicionalmente, pode ser usada para remover efeitos negativos que possam prejudicar evocações na proporção de (1) nível na técnica por (1) coluna de resolução. Também pode recuperar níveis perdidos na proporção de (10) níveis na técnica para (1) nível de dificuldade. Os demais efeitos estão descritos nos níveis de dificuldade abaixo:

Quadro de Rolagens:

Verde: O usuário da técnica perde a concentração e a evocação é quebrada.

Branco: É possível falar uma palavra por rodada durante o intervalo de cada palavra proferida no encanto, andar usando toda sua VB e/ou usar habilidades e testes mentais e sensoriais.

Amarelo: É possível falar frases de três palavras por rodada durante o intervalo de cada palavra proferida no encanto e/ou terminar uma evocação sobre tremores.

Laranja: É possível falar frases de cinco palavras por rodada durante o intervalo de cada palavra proferida no encanto e/ou terminar a evocação mesmo usando habilidades.

Vermelho: É possível falar frases de sete palavras por rodada durante o intervalo de cada palavra proferida no encanto, efetuar uma corrida de fundo e/ou terminar a evocação mesmo que tenha recebido 100% ou mais na EH.

Azul: É possível falar frases de nove palavras por rodada durante o intervalo de cada palavra proferida no encanto, efetuar uma corrida curta e/ou terminar a evocação mesmo que tenha sido atingido na EF.

Cinza: É possível terminar a evocação sobre qualquer situação.

Desviar

Atributo: Agilidade

Categoria: Proteção🛡

Efeito: Esta técnica visa utilizar o golpe do adversário a seu favor, desviando a trajetória do ataque com sua própria arma.

Requisitos: -.

Mecânica: No início da rodada, o jogador deve anunciar para o mestre que irá usar esta técnica para defender-se. Nessa rodada, enquanto aguarda os ataques, o combatente só poderá fazer ações de movimento. Ao receber um ataque, o combatente deverá fazer um rolamento em seu total nesta técnica simulando um "Ataque". O resultado obtido reduzirá a mesma quantidade em porcentagem ao invés do dano, ou seja, a porcentagem conseguida pelo usuário diminuirá a porcentagem alcançada pelo ataque do oponente. Caso o jogador desvie completamente o ataque do adversário, o adversário deverá rolar um teste Fácil no atributo agilidade para não ser desarmado. Se o rolamento for um Cinza (Crítico), o adversário será desarmado imediatamente.

Obs[1]: Ataque Cinza (Crítico) só pode ser defendido com um rolamento Cinza (Crítico).

Obs[2]: Caso o jogador perceba que será atacado e não esteja em um combate, este poderá usar esta técnica sem necessidade de anúncio.

Obs[3]: Esta técnica possui **Ignorar a Iniciativa**.

Quadro de Rolagens: -.

Imprevisibilidade

Atributo: Percepção

Categoria: Postura✋

Efeito: Movimentos inconstantes e, ao mesmo tempo, efetivos dão ao combatente uma vantagem contra seus inimigos, tornando incerta a leitura de seus movimentos pelo adversário, tanto em combate, quanto se evadindo.

Requisitos: -.

Mecânica: Sempre que o personagem estiver em combate ou em fuga, este poderá fazer um teste em seu total na técnica para adicionar temporariamente um valor fixo descrito na tabela abaixo em sua Defesa Ativa. O teste deve ser feito ao término da rodada, caso seja efetivo, perdurará por um número de rodadas igual ao total que possuir em sua percepção.

Obs: Esta técnica não acumula bônus com ela mesma.

Quadro de Rolagens:

Verde: O combatente não consegue perceber a forma correta de se portar. Todos os seus adversários ganham mais 3 colunas de ataque contra ele até o fim da próxima rodada.

Branco: O combatente não consegue perceber a forma correta de se portar. Todos os seus adversários ganham mais 2 colunas de ataque contra ele até o fim da próxima rodada.

Amarelo: A Defesa Ativa do combatente recebe um adicional de 1 ponto.

Laranja: A Defesa Ativa do combatente recebe um adicional de 2 pontos.

Vermelho: A Defesa Ativa do combatente recebe um adicional de 3 pontos.

Azul: A Defesa Ativa do combatente recebe um adicional de 4 pontos.

Cinza: A Defesa Ativa do combatente recebe um adicional de 5 pontos.

Luta às Cegas

Atributo: Percepção

Categoria: Suporte ♖

Efeito: Com esta técnica, o personagem aguça seus outros sentidos (Audição, Olfato e Tato), permitindo lutar na escuridão ou contra inimigos que não podem ser vistos, podendo até anular as penalidades.

Requisitos: -.

Mecânica: Na prática, o total que o personagem possuir nesta técnica será reduzido da penalidade recebida dentro das seguintes situações: Escuridão Parcial; Escuridão Total e/ou Inimigo Invisível.

Exemplo: "Helena possui a capacidade de enxergar na escuridão parcial (-7) e tem total 5 em Luta às Cegas. Helena está em um combate, porém se encontra nas profundezas de uma caverna onde não à luz alguma, configurando uma situação de Escuridão Total (-10). Helena terá o redutor de (-10) somado com seu total em Luta às Cegas que é (5) totalizando (-5) colunas de penalidade. Note que Helena em nenhum momento pode somar a capacidade de enxergar na escuridão parcial ao seu total de Luta às Cegas. Se Helena fosse capaz de usar a magias Manipulação de Luz e seu inimigo estivesse usando a magia Invisibilidade, Helena faria o mesmo cálculo acima, pois um Inimigo Invisível e Escuridão Total dão a mesma quantidade de redutores. Não é possível em nenhuma hipótese ganhar colunas a mais com esta técnica. Ela serve somente para anular penalidades. Dessa forma, se a combatente do exemplo anterior possuísse Luta às Cegas 12 ela não sofreria nenhuma penalidade, mas também não ganharia nenhuma coluna extra".

Obs¹: O fato de saber lutar no escuro não faz com que o usuário possa ver no escuro, o que implica que essa Técnica não dá qualquer bônus em Habilidades ou outros testes que precisem da visão.

Obs²: Esta técnica foi desenvolvida para lutas corpo a corpo e não diminui penalidades para ataques ou magias que estejam fora de um combate corpo a corpo.

Quadro de Rolagens: -.

Técnicas de Sacerdote

Aparar

Atributo: Força

Categoria: Proteção🛡

Efeito: Aparar é uma técnica brutal, que visa o contrapor de forças, a fim de reduzir o dano recebido, podendo até mesmo chegar a anular o golpe sofrido.

Requisitos: -

Mecânica: No início da rodada, o jogador deve anunciar para o mestre que irá usar esta técnica para defender-se. Nessa rodada, enquanto aguarda os golpes, o combatente só poderá fazer ações de movimento. Ao receber um golpe, o combatente deverá fazer um rolamento em seu total nesta técnica simulando um ataque. O resultado definirá o dano reduzido, ou seja, o dano que seria causado pela arma diminuirá o dano causado pelo golpe do oponente. Se o rolamento for um Cinza (Crítico), o adversário será desarmado imediatamente.

Caso o personagem consiga causar mais dano do que recebeu, e este esteja em um combate corpo a corpo, o adversário deverá rolar um teste fácil no atributo Força para não ser desarmado. Ataques de cor Cinza (Crítico) só podem ser aparados por esta técnica se o personagem que está aparando conseguir um resultado Cinza (Crítico).

Obs[1]: Caso o jogador perceba que será atacado e não esteja em um combate, este poderá usar esta técnica sem necessidade de anúncio.

Obs[2]: Esta técnica possui Ignorar à Iniciativa.

Quadro de Rolagens: -

Ataque Oportuno

Atributo: Percepção

Categoria: Precisão⊙

Efeito: O ataque oportuno maximiza a efetividade e os danos causados, visando acertar pontos vulneráveis da defesa de adversários que estejam em situações desvantajosas.

Requisitos: -

Mecânica: Esta técnica pode ser usada sempre que o alvo tenha e/ou esteja sob as seguintes condições: Caído, desequilibrado, desprevenido, ter obtido um resultado Verde (Falha) em um ataque, fugindo, surpreendido, e outras situações a critério do mestre.

Caso a vítima esteja indefesa ou em surpresa completa, o ataque será diretamente na EF. Ao usar esta técnica o usuário deverá somar seu total em "Ataque Oportuno" a coluna de ataque do golpe aplicado.

Quadro de Rolagens: -

Aprimoramento: Aprimorados nesta técnica ganham bônus de mais (1) nível em qualquer rolamento em conjunto com esta técnica.

Combate não Letal

Atributo: Percepção

Categoria: Agressão☠

Efeito: Esta técnica confere ao combatente a capacidade de subjugar um oponente sem matá-lo.

Cada tipo de arma exige uma perícia diferente para a aplicação desta técnica. Os machados e espadas têm a lâmina virada na hora exata do contado com o corpo do adversário para não cortá-lo. As lanças são usadas com a parte lateral para não perfurar, e as armas de esmagamento são aplicadas em pontos não letais.

Requisitos: -.

Mecânica: Esta técnica é utilizada no momento em que o golpe levará a EF do oponente a valores menores que -15. A dificuldade é dada pela força deste golpe. Caso obtenha sucesso, o oponente fica inconsciente e estável com EF -15, sem risco de morte.

Obs.: O efeito de deixar seu alvo inconsciente sobrepõe qualquer efeito **(não mágico)** que permita ou fosse permitir o contrário.

Quadro de Rolagens:

Verde: O Uso da técnica é malsucedido e a vítima morre imediatamente.

Branco: Impede que a EF do alvo seja levado a valores entre -16 e -20.

Amarelo: Impede que a EF do alvo seja levado a valores entre -21 e -25.

Laranja: Impede que a EF do alvo seja levado a valores entre -26 e -30.

Vermelho: Impede que a EF do alvo seja levado a valores entre -31 e -35.

Azul: Impede que a EF do alvo seja levado a valores entre -36 e -40.

Cinza: Estabiliza a vítima que teria sua EF levada a qualquer valor.

Concentração

Atributo: Intelecto

Categoria: Perícia

Efeito: Esta técnica demonstra o ápice do controle da mente sobre o corpo, permitindo ao usuário manter-se focado em suas evocações e/ou testes mesmo sobre as situações mais adversas, desfavoráveis e perigosas possíveis.

Mecânica: Esta técnica, adicionalmente, pode ser usada para remover efeitos negativos que possam prejudicar evocações na proporção de (1) nível na técnica por (1) coluna de resolução. Também pode recuperar níveis perdidos na proporção de (10) níveis na técnica para (1) nível de dificuldade. Os demais efeitos estão descritos nos níveis de dificuldade abaixo:

Quadro de Rolagens:

Verde: O usuário da técnica perde a concentração e a evocação é quebrada.

Branco: É possível falar uma palavra por rodada durante o intervalo de cada palavra proferida no encanto, andar usando toda sua VB e/ou usar habilidades e testes mentais e sensoriais.

Amarelo: É possível falar frases de três palavras por rodada durante o intervalo de cada palavra proferida no encanto e/ou terminar uma evocação sobre tremores.

Laranja: É possível falar frases de cinco palavras por rodada durante o intervalo de cada palavra proferida no encanto e/ou terminar a evocação mesmo usando habilidades.

Vermelho: É possível falar frases de sete palavras por rodada durante o intervalo de cada palavra proferida no encanto, efetuar uma corrida de fundo e/ou terminar a evocação mesmo que tenha recebido 100% ou mais na EH.

Azul: É possível falar frases de nove palavras por rodada durante o intervalo de cada palavra proferida no encanto, efetuar uma corrida curta e/ou terminar a evocação mesmo que tenha sido atingido na EF.

Cinza: É possível terminar a evocação sobre qualquer situação.

Imprevisibilidade

Atributo: Percepção

Categoria: Postura✋

Efeito: Movimentos inconstantes e, ao mesmo tempo, efetivos dão ao combatente uma vantagem contra seus inimigos, tornando incerta a leitura de seus movimentos pelo adversário, tanto em combate, quanto se evadindo.

Requisitos: -.

Mecânica: Sempre que o personagem estiver em combate ou em fuga, este poderá fazer um teste em seu total na técnica para adicionar temporariamente um valor fixo descrito na tabela abaixo em sua Defesa Ativa. O teste deve ser feito ao término da rodada, caso seja efetivo, perdurará por um número de rodadas igual ao total que possuir em sua percepção.

Obs: Esta técnica não acumula bônus com ela mesma.

Quadro de Rolagens:

Verde: O combatente não consegue perceber a forma correta de se portar. Todos os seus adversários ganham mais 3 colunas de ataque contra ele até o fim da próxima rodada.

Branco: O combatente não consegue perceber a forma correta de se portar. Todos os seus adversários ganham mais 2 colunas de ataque contra ele até o fim da próxima rodada.

Amarelo: A Defesa Ativa do combatente recebe um adicional de 1 ponto.

Laranja: A Defesa Ativa do combatente recebe um adicional de 2 pontos.

Vermelho: A Defesa Ativa do combatente recebe um adicional de 3 pontos.

Azul: A Defesa Ativa do combatente recebe um adicional de 4 pontos.

Cinza: A Defesa Ativa do combatente recebe um adicional de 5 pontos.

Resistência à Dor

Atributo: Físico

Categoria: Perícia

Efeito: Alguns combatentes acreditam que o ápice da força é não se deixar derrubar e que cada um é seu pior inimigo. Com o mais árduo treinamento em resistência e concentração alguns lutadores desenvolveram a capacidade de resistir a todo tipo de dor, mantendo o corpo completamente subjugado pela mente.

Requisitos: -.

Mecânica: Na prática, com essa técnica, os combatentes podem resistir às penalidades causadas pela dor extrema e são capazes de continuar lutando mesmo quando já deveriam estar inconscientes. Para continuar lutando com a EF negativa o personagem deve ser bem-sucedido em um teste no total desta técnica, caso falhe perderá os sentidos normalmente. Para continuar de pé com 0 EF até –5 EF é necessário passar em um teste Amarelo (Fácil), de –6 a –10 o teste se torna Laranja (Médio) e de –11 a –15 o teste se torna Vermelho (Difícil).

Caso o personagem sofra penalidades devido à dor extrema ele pode realizar um teste de "Resistência à Dor" para ignorar esse efeito e agir normalmente. A dificuldade do teste fica a critério do mestre.

Quadro de Rolagens: -.

Magias de Bardo

Amizade

Evocação: Instantânea

Alcance: 20 metros

Duração: Variável

Esse encanto torna a vítima mais receptiva a idéias do evocador, caso ela falhe em sua Resistência à Magia.

Conforme o poder do efeito, mais subserviente se torna a vítima, até o ponto em que sua personalidade se anula. Muitas vezes se falará sobre a índole do alvo da magia. Esta pode ser definida como o padrão de conduta. Fora da sua índole está tudo aquilo que ele não faria nem por um amigo. Se o evocador pedir a uma vítima desta magia, que roube algo ou mate alguém, ela somente atenderá o pedido se isso não contrariar sua índole. Sendo assim, mesmo que uma vítima que tenha boa índole considere o evocador como seu melhor amigo jamais matará alguém ou fará algo muito grave pelo evocador. Isso porque sua índole não permite fazer essas coisas nem mesmo por seu melhor amigo.

Note que ao final do efeito a vítima se lembrará de tudo que fez e sentiu, por isso, existirão situações em que a vítima poderá perceber que foi enfeitiçada. Para perceber basta realizar um teste de percepção com nível de dificuldade determinado pelo mestre do jogo de acordo com a situação. Considera-se que quanto mais incomum for o comportamento da vítima durante o tempo em que esteve enfeitiçada, mais fácil será o teste para saber se foi enfeitiçada.

- **Amizade 1**: Torna uma criatura inteligente mais simpática em relação ao evocador. Este pode pedir um pequeno favor à vítima, desde que seja algo razoável. O encanto dura até o favor ser feito.
- **Amizade 2**: A vítima passa a considerar o evocador um bom amigo e atenderá seus desejos, desde que não contrariem sua índole, seus deveres ou o prejudiquem muito. A duração é de uma hora.
- **Amizade 4**: Idem ao anterior, mas a vítima pode fazer algo que a prejudique (mas não a mate).

Canção do Ânimo

Evocação: uma rodada

Alcance: 5 metros

Duração: 20 rodadas

Com o uso deste feitiço, o Bardo pode dar a um ou mais de seus companheiros ânimo e coragem para enfrentar o combate. O número de pessoas que podem ser afetadas e o efeito específico de cada uso dependem da dificuldade.

O encanto Concede ajuste na EH e no ataque do personagem que esteja sob o seu efeito. O ajuste na EH se dá como certo número de pontos que são somados à EH do beneficiado, podendo mesmo passar do máximo da pessoa. Caso um personagem ainda tenha mais pontos de EH que o seu máximo no fim da duração desta magia, estes pontos adicionais desaparecem.

O ajuste no ataque que é ganho toma a forma de um ajuste na coluna de resolução final do personagem. Assim sendo, o personagem soma o ajuste ganho com a sua coluna de resolução para obter a coluna na qual o ataque é feito.

- **Canção de Animo 1**: Concede +3 nos ataques para 1 pessoa.
- **Canção de Animo 3**: Concede +3 nos ataques para 3 pessoas.

Distração

Evocação: Instantânea

Alcance: 20 metros

Duração: Instantânea

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

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

- **Distração 1**: Permite atrair a atenção das pessoas em locais muito movimentados como festivais e celebrações.
- **Distração 3**: Permite atrair a atenção das pessoas em locais bem movimentados, como um porto durante o dia.

Lendas

Evocação: 3 rodadas

Alcance: Variável

Duração: 1 uso

Essa magia permite que o evocador descubra fatos relevantes sobre uma lenda. Percebe-se tais fatos ouvindo alguém falar sobre uma lenda, tocando em um objeto ou local que possua uma lenda ou ainda, tocando em uma pessoa para saber sobre as lendas que circundam o seu nome. Se o místico lançar a magia em itens, locais ou pessoas que não tenham uma lenda associada a si, nada será revelado e o karma será gasto normalmente.

O alcance da audição é o limite quando se quer evocar essa magia para obter informações de uma lenda dita por outros. Já objetos, lugares e pessoas, o alcance é o toque. A evocação dessa magia é muito discreta, e apenas com um teste de Misticismo (Muito difícil) se consegue detectar.

Tudo tem uma história, mas nem tudo tem uma lenda. Se uma poderosa espada foi forjada, mas guardada e nunca usada, ela tem uma história e não uma lenda. Entretanto, se essa espada foi decisiva para matar o dragão, e por isso, esse fato foi transmitido oralmente com seus feitos potencializados e adquirindo um caráter maravilhoso, poético, tem-se uma lenda. Se há um impasse entre o que é lenda ou só história, a decisão fica a cargo do Mestre.

As lendas que o místico tem conhecimento através da oralidade podem se referir a praticamente tudo: comida, criatura, cidade, feira, etc. Mas nem sempre um transmissor descreve a lenda completa. Assim, alguns níveis exigem que se ouçam mais de uma pessoa sobre a mesma lenda para descobrir um fato relevante. Ao escutá-los, o místico percebe um padrão na narrativa e consegue, através da magia, extrair informações da lenda. Essa informação é dita pelo Mestre. Entretanto, cada interlocutor deve acrescentar algo diferente, um elemento novo, mesmo que mínimo, caso contrário, não surtirá efeito a magia. São exemplos de fato relevante: o ponto fraco da criatura, o local secreto do item, o poder oculto na arma, etc.

O conteúdo e a quantidade de informações irão variar de acordo com o nível, mas sempre serão conhecimentos gerais, sem detalhamento. Caso uma pessoa tenha usado um nome falso e a lenda foi construída em cima dessa alcunha falsa, se o evocador não souber disso ao tocá-lo não descobrirá a respeito. Por exemplo, se o evocador tocar em Rostam sem saber que ele é o Defensor Mascarado, não terá informações acerca da Lenda do Defensor Mascarado: um herói que atua disfarçado para ajudar os oprimidos.

Há mais de um efeito por nível e o evocador deverá escolher apenas um na hora de lançar a magia.

- **Lendas 1**: Ao ouvir uma lenda, o evocador consegue discernir se a lenda existe ou não (não julga se é verdadeira, apenas sua existência), ou diz se o objeto ou local ou uma pessoa examinada é lendário (não descreve a lenda, apenas diz se tem).
- **Lendas 2**: Extrai de pessoas, objetos ou lugares a principal informação da lenda (a epígrafe da lenda) ou passa ao evocador a impressão mais forte das pessoas que usaram o objeto ou o local (medo, amor, ódio, pânico, etc.).
- **Lendas 4**: Descobre apenas o nome do local (e não a localização) de onde surgiu a lenda, aplicado a itens, lugares, pessoas e lendas faladas.

Línguagem

Evocação: 1 rodada

Alcance: Pessoal

Duração: 1 hora

Este feitiço concede temporariamente ao evocador habilidade em uma língua que ele normalmente não teria condições de entender e se expressar. O nível de habilidade que o encantamento concede ao evocador depende do nível do efeito usado.

Caso o evocador saiba ler em alguma língua, o feitiço também lhe permite de ler (mas não de escrever) nesta nova língua.

Após a duração da magia, os conhecimentos obtidos através dela desaparecem completamente. O uso deste feitiço não ajuda em nada o aprendizado de uma língua.

- **Linguagem 1**: Concede total 1 na linguagem desejada.
- **Linguagem 2**: Concede total 7 na linguagem desejada.
- **Linguagem 4**: Concede total 13 na linguagem desejada.

Modificar Espírito

Evocação: Instantânea

Alcance: 10 metros

Duração: 1 hora

Com esse milagre, o evocador consegue alterar o estado de espírito de todo aquele que estiver na área de 10 metros de raio com centro no próprio evocador caso este falhe na sua Resistência à Magia. O quanto ele pode alterar depende da dificuldade do efeito.

Como pode ser observado abaixo, existem vários estados possíveis. O evocador poderá mover um ou mais passos à esquerda ou à direita a fim de acalmar ou incitar ódio a todos aqueles que estão próximos a ele. Uma observação é que ele só pode deslocar no mesmo sentido o estado das pessoas dentro da área, ou seja, ele não pode deslocar o espírito de uma pessoa para a direita enquanto o outro para a esquerda. O evocador tem que escolher apenas um lado, que afetará toda a área.

Entretanto, no caso de se acalmar, se o evocador ou quem o acompanha tentar utilizar isso como vantagem para atacar alguém, o encanto se quebra imediatamente. O estado inicial da(s) pessoa(s) é definido pelo mestre. A seguir os estados e uma pequena descrição:

Total Pacifismo - Muito Pacifismo - Pacifismo - Neutro - Indisposto - Agressivo - Extremamente Agressivo.

Total Pacifismo - Nesse estado, a pessoa está em estado de paz completa. Alguém pode xingar a pessoa ou até mesmo atacá-la e ela não reagirá lutando, no máximo tentando conversar.

Muito Pacifismo - Nesse estado, a pessoa evita sempre que possível uma luta ou discussão. Ela tolerará qualquer agressão verbal, mas caso sofra qualquer agressão física, irá lutar para se defender, mas irá sempre tentar não machucar, ou convencer o seu oponente a parar de lutar.

Pacifismo - A pessoa não está disposta a lutar, lutando apenas caso alguém a agrida verbalmente de forma muito intensa ou então a agrida fisicamente.

Neutro - Qualquer ofensa clara a pessoa, ela poderá te agredir verbalmente ou fisicamente, de acordo com a gravidade do que foi falado ou feito anteriormente. A pessoa não terá qualquer pudor em se defender se necessário.

Indisposto - Idem ao anterior, mas vale também para uma ofensa indireta.

Agressivo - Mesmo que alguém trate bem alguém em estado agressivo, essa pessoa ainda assim a tratará mal, ofendendo verbalmente. Caso a outra pessoa responda ou fale qualquer coisa mais dura, um combate se iniciará.

Extremamente Agressivo - Tudo que essa pessoa quer é motivo para brigar, seja verbalmente ou fisicamente. Ela xingará qualquer pessoa, justamente no intuito de provocá-la e assim, descarregar em alguém sua ira.

OBS: Apesar de o evocador ter capacidades de mudar os estados, deve-se observar que a índole ainda é mantida. Assim é impossível tornar um guerreiro sanguinário em um total pacifista, por exemplo. Cada pessoa tem uma faixa mais ou menos de 4 estados de espírito.

- **Modificar Espírito 1**: Permite saber o estado de espírito de todos dentro do alcance.
- **Mofificar Espírito 3**: Permite alterar em 1 passo à esquerda ou à direita o espírito de todos dentro do alcance.

Sedução

Evocação: Instantânea

Alcance: 10 metros

Duração: variável

Ao evocar essa magia, o alvo passa a ver no evocador um ser de beleza incrivelmente estonteante. Tal visão irá impactar o alvo de modo que ele não conseguirá fazer mais nada, ficando paralisado. Outro efeito da magia é tornar o evocador mais sedutor ao ponto de conseguir tirar vantagens no alvo da magia (efeito sedução). E um último efeito, é reduzir o nível de dificuldade em habilidades que se utilizam de interação social. São essas três habilidades que esse milagre afeta: Empatia, Persuasão ou Extrair Informação (essa última, desde que que não seja usada algum tipo de agressão física), e apenas uma poderá ser escolhida.

Nos efeitos paralisante e sedução, o alvo terá direito a uma RM. Já na redução do nível de habilidade, não precisa de RM e a ação ocorrerá conforme as regras da habilidade. Mas em todos os casos, o evocador deverá escolher apenas um efeito de acordo com o nível na hora de lançar a magia.

A magia só funciona em raças civilizadas. O efeito paralisante e a redução da dificuldade da habilidade de interação social independem do sexo do alvo. Mas para o efeito sedução funcionar, será necessário descobrir a preferência sexual do alvo. Essa informação será dada no momento que lançar a magia e o alvo fracasse na RM. Caso a preferência seja por pessoas do mesmo sexo do evocador, a magia funcionará. Caso seja diferente, a magia é interrompida (o karma será gasto normalmente). Contudo, nada impede, caso o evocador queria, de tentar descobrir por outros meios a preferência sexual do alvo, evitando assim, a possibilidade de perder karma. A exceção é o nono nível, que o evocador consegue tirar vantagens do alvo independente da preferência sexual.

O efeito paralisante pode ser usado para interromper uma atividade ou até mesmo para evitar ser atacado em um combate. Caso alguém ataque o alvo sob o efeito da magia, a magia é quebrada. Enquanto durar o efeito, o evocador não poderá atacar ou tomar qualquer atitude que prejudique o alvo.

- **Sedução 1**: paralisa por duas rodadas ou reduz um nível de dificuldade em uma habilidade de interação social.
- **Sedução 3**: paralisa por três rodadas ou seduz o alvo para que este faça sua vontade por 1 hora, desde que não ponha em risco sua vida, não prejudique os outros, nem seja contra a lei e que esteja a seu alcance ou ainda, reduz dois níveis de dificuldades em uma habilidade de interação social.

Ventríloquísmo

Evocação: Instantânea

Alcance: Variável

Duração: 15 rodadas

Esta magia permite que o evocador projete a sua voz, fazendo com que ela pareça estar vindo de qualquer ponto dentro do alcance. O alcance da magia é determinado pela dificuldade do efeito usado.

Enquanto a duração do feitiço continuar, o evocador poderá mover o ponto de onde a sua voz sai à vontade e instantaneamente, desde que este ponto de saída fique dentro do alcance. Esta magia pode ser evocada conjuntamente com qualquer outra magia que altere ou produza som, como por exemplo, Controle da Voz.

- **Ventriloquismo 1**: Permite lançar a voz a até 1 metro de distância.
- **Ventriloquismo 2**: Permite lançar a voz a até 3 metros de distância.
- **Ventriloquismo 3**: Permite lançar a voz a até 10 metros de distância.
- **Ventriloquismo 4**: Permite lançar a voz a até 20 metros de distância.

Magías de Mago

Amízade

Evocação: Instantânea

Alcance: 20 metros

Duração: Variável

Esse encanto torna a vítima mais receptiva a idéias do evocador, caso ela falhe em sua Resistência à Magia.

Conforme o poder do efeito, mais subserviente se torna a vítima, até o ponto em que sua personalidade se anula. Muitas vezes se falará sobre a índole do alvo da magia. Esta pode ser definida como o padrão de conduta. Fora da sua índole está tudo aquilo que ele não faria nem por um amigo. Se o evocador pedir a uma vítima desta magia, que roube algo ou mate alguém, ela somente atenderá o pedido se isso não contrariar sua índole. Sendo assim, mesmo que uma vítima que tenha boa índole considere o evocador como seu melhor amigo jamais matará alguém ou fará algo muito grave pelo evocador. Isso porque sua índole não permite fazer essas coisas nem mesmo por seu melhor amigo.

Note que ao final do efeito a vítima se lembrará de tudo que fez e sentiu, por isso, existirão situações em que a vítima poderá perceber que foi enfeitiçada. Para perceber basta realizar um teste de percepção com nível de dificuldade determinado pelo mestre do jogo de acordo com a situação. Considera-se que quanto mais incomum for o comportamento da vítima durante o tempo em que esteve enfeitiçada, mais fácil será o teste para saber se foi enfeitiçada.

- **Amizade 1**: Torna uma criatura inteligente mais simpática em relação ao evocador. Este pode pedir um pequeno favor à vítima, desde que seja algo razoável. O encanto dura até o favor ser feito.
- **Amizade 2**: A vítima passa a considerar o evocador um bom amigo e atenderá seus desejos, desde que não contrariem sua índole, seus deveres ou o prejudiquem muito. A duração é de uma hora.
- **Amizade 4**: Idem ao anterior, mas a vítima pode fazer algo que a prejudique (mas não a mate).

Bola de Fogo

Evocação: Instantânea

Alcance: 50 metros

Duração: Instantânea

Essa magia cria uma pequena bola de fogo que voa da mão do evocador em direção a um alvo escolhido. Ao se aproximar do alvo ela explode, causando dano na área de explosão.

Veja que o encanto não tem precisão, podendo atingir qualquer um na área de efeito da explosão. Isto é resolvido com um ataque individual em cada um que estiver na área de efeito da magia. O dano máximo é dito no efeito.

- **Bola de Fogo 1**: Causa 12 pontos de dano em uma esfera de 1 metro de raio.
- **Bola de Fogo 2**: Causa 16 pontos de dano em uma esfera de 2 metros de raio.
- **Bola de Fogo 3**: Causa 20 pontos de dano em uma esfera de 4 metros de raio.

Desintegração

Evocação: 1 rodada

Alcance: Variável

Duração: Instantânea

Esta magia destrói as forças de coesão da matéria transformando objetos ou criaturas em uma tênue nuvem (a matéria dispersada).

Este encanto é muito eficiente contra objetos, mas qualquer ser com aura é dificilmente atingido por ele. Mesmo os vegetais, têm mana suficiente para atrapalhar o encanto. Qualquer criatura viva tem o direito a um teste de Resistência à Magia para escapar de seus efeitos. Minerais e vegetais mortos (madeira) não têm esse direito.

Uma criatura só pode ser atingida por este encanto, se toda a sua aura for ameaçada, ou seja, o efeito deve ser grande o suficiente para atingir todo o corpo da vítima, ou a magia falha.

Objetos, porém, podem ser desintegrados parcialmente (uma parede pode ser destruída aos poucos).

Os efeitos indicam o tipo de material que pode ser atingido, as dimensões e volumes, a quantidade de alvos afetados de uma vez e seu alcance.

Alguns efeitos desta magia permitem que o mago desintegre vários objetos e/ou criaturas com apenas uma evocação, basta que a soma dos volumes (dimensões), e a quantidade de objetos afetados não ultrapasse o total que o nível da magia suporta. Outra limitação é que o(s) objeto(s) afetado(s) deve(m) estar no campo de visão do mago.

Ex: Um mago deseja fugir de determinado local e para isso quer desintegrar duas tochas presas à parede que iluminam a sala onde está. Ele opta por usar o nível 6 do feitiço Desintegração e as tochas se desfazem imediatamente.

- **Desintegração 1**: Afeta minerais cujas dimensões máximas sejam 10cm x 10cm x 10cm. O alcance é de 5 metros.
- **Desintegração 2**: Afeta minerais cujas dimensões máximas sejam 50cm x 50cm x 50cm. O alcance é de 10 metros.
- **Desintegração 4**: Afeta minerais cujas dimensões máximas sejam 1m x 1m x 1m, e vegetais cujas dimensões máximas sejam 10cm x 10cm x 10cm. O mago pode afetar até 2 objetos e/ou criaturas diferentes. O alcance é de 20 metros.

Detecção de Magia

Alcance: 5 metros

Duração: 1 rodada.

Evocação: variável

Este encanto permite ao evocador detectar e fazer uma leitura da presença de magias ou auras mágicas que estejam em locais, objetos e/ou seres. Além disso, dependendo do nível, é possível revelar como os objetos encantados e/ou mágicos funcionam e quais são as suas propriedades.

Ao utilizar este encanto, uma luz é emanada e sinaliza onde existe a presença de magia e/ou auras mágicas em operação, desde que esta esteja até 5 metros do místico. Nos níveis mais avançados o evocador começa a detectar informações mais profundas ao invés de simplesmente a presença.

Caso a magia entre em contato com um ser de aura própria, este tem direito a efetuar um teste de RM, caso passe, a magia não conseguirá detectar a presença de auras agindo sobre o ser e nem a de qualquer objeto encantado ou mágico que este esteja portando.

As informações obtidas serão sempre a do encanto mais forte (de maior nível) sobre cada alvo. Outro ponto importante de se ressaltar é que cada aura brilha de uma forma diferente, assim sendo, se uma sala tem magia em toda ela e um objeto mágico no meio, a sala brilhará em um tom e o objeto em outro, possibilitando assim identificar os alvos que possuem magia.

Os efeitos de detectar possuem evocação instantânea, mas caso o evocador opte pelo efeito de revelar a evocação é ritual.

- **Detecção de Magia 1**: Detecta magia em 1 local, objeto ou ser tocado pelo evocador. Se for mágico indica o nível de detecção que deve ser usado de acordo com o que se deseja saber.
- **Detecção de Magia 2**: Detecta magia em 1 local, objeto ou ser a até 2,5 metros do evocador ou revela o menor poder de um objeto (de nível 2 ou menor) e tudo que é necessário para fazer uso deste.
- **Detecção de Magia 4**: Detecta magia em tudo que estiver em 1 área de 5 metros do evocador ou revela dois poderes (de nível 4 ou menor) de um objeto e tudo que é necessário para fazer uso destes.

Invisibilidade

Evocação: Instantânea

Alcance: Toque

Duração: 10 minutos

Este encanto causa uma invisibilidade a todo tipo de onda luminosa. O recebedor da magia se torna opticamente indetectável, porém ainda possível de ser achado por seu odor e pelo barulho causado, além das marcas que sua passagem cria.

Todo objeto que estiver em contato direto com o beneficiado pela magia também se torna invisível. Se ele deixar algo cair, porém, o objeto se tomará visível.

- **Invisibilidade 1**: Torna um objeto pequeno (máximo de 50cm x 50cm x 50cm) invisível.
- **Invisibilidade 2**: Permite que uma criatura fique invisível, contanto que permaneça completamente parada.
- **Invisibilidade 4**: Faz com que uma criatura fique invisível, mas esta não pode fazer movimentos rápidos, ou o encanto é imediatamente quebrado.

Manipulação de Luz

Evocação: Instantânea

Alcance: 20 metros

Duração: Variável

Esta magia permite ao evocador criar luz ou escuridão que ocupa um círculo de diâmetro variável (conforme indique o efeito). O centro do círculo é o local de maior intensidade do efeito, ou seja, a luz ou escuridão é mais forte. O centro do círculo pode ser posto em um objeto ou criatura, ou seja, onde ele for, o círculo se moverá com ele. Se a luz for posta nos olhos de uma criatura ela deverá fazer uma resistência a magia e caso falhe ficará parcialmente cega por algum tempo, até seus olhos se acostumarem com a nova luminosidade. Caso a vítima resista, a magia não acertou os olhos da vítima ficando perto dela, mas sem gerar efeitos maiores.

- **Manipulação de Luz 1**: Cria uma tênue luz de 10 metros de diâmetro por 10 rodadas. Não pode ser usada para cegar o oponente.
- **Manipulação de Luz 2**: Diminui a luminosidade em uma esfera de 5 metros de diâmetro, causando uma escuridão como a de 1 noite sem estrelas, que dura por 10 rodadas.
- **Manipulação de Luz 4**: Cria um a esfera de luz de 10 metros de diâmetro que dura 10 minutos. Pode cegar o oponente por 2 rodadas.

Raio Elétrico

Evocação: Instantânea

Alcance: Variável

Duração: Instantânea

Este feitiço cria uma acumulação de energia elétrica nas mãos do evocador, que pode lançá-la contra um adversário que esteja dentro do alcance da magia.

0 raio elétrico criado é bem preciso, atingindo apenas aqueles que o evocador escolher. A partir do efeito 6, o raio pode se bifurcar, acertando até dois alvos simultaneamente. O crítico (que venha a acontecer) é resolvido na tabela de magia.

- **Raio Elétrico 1**: Causa 16 de dano máximo e o alcance é de 5 metros.
- **Raio Elétrico 2**: Causa 20 de dano máximo e o alcance é de 15 metros.
- **Raio Elétrico 4**: Causa 28 de dano máximo e o alcance é de 30 metros.

Sono

Evocação: Instantânea

Alcance: 20 metros

Duração: Variável

A magia Sono faz com que uma ou mais vítimas durmam ou sejam acometidas de grande sonolência. Todas as vítimas têm direito de tentar resistir à magia. Aquelas que resistem não são afetadas. Esta magia tem evocação muito discreta e dificilmente o evocador será percebido. Devido a isso e ao efeito da magia, algumas vítimas sequer percebem que sofreram um encanto.

Três tipos de sono são possíveis com essa magia: a sonolência, o sono leve e o sono pesado.

A sonolência é um estado de semi-inconsciência no qual o individuo tem grande dificuldade em perceber o que se passa a sua volta, porém, qualquer barulho, por menor que seja, pode despertá-lo. Caso alguém queira se aproximar de uma vítima sobre efeito de sonolência sem acordá-la, um teste da habilidade "Ações Furtivas" deverá ser efetuado (a critério do mestre do jogo).

Uma vítima em estado de sonolência não está totalmente inconsciente e reagirá caso seja atacada de maneira óbvia (um ataque direto). Nesta situação ela pode receber um ataque de surpresa parcial com grande facilidade, mas só sofrerá ataques de surpresa completos de atacantes cuja presença ela desconhecia antes de receber a magia.

Em sono leve ou pesado a vítima está realmente dormindo. O sono leve pode ser desfeito por barulhos altos ou toques leves e o sono pesado é desfeito apenas por pancadas na vítima. Uma pessoa em sono pesado não acordará se for tocada, mas movimentos bruscos como tentar amarrá-la ou carregá-la a acordam.

Note que deixar alguém sonolento ou em sono leve durante uma batalha seria inútil pois ele despertaria imediatamente devido ao barulho.

- **Sono 1**: Faz com que uma vítima fique sonolenta por 2 rodadas.
- **Sono 2**: Faz com que uma vítima fique sonolenta por 5 rodadas
- **Sono 3**: Induz uma vítima a dormir um sono leve por 10 rodadas.

Telecinese

Evocação: 1 rodada

Alcance: 30 metros

Duração: 10 rodadas

Esta magia cria uma força invisível capaz de mover objetos. Essa força é mantida pela concentração do evocador. Basicamente, fazer três coisas: derrubar, arrastar ou mover. ""Mover"" é o controle completo dos movimentos do objeto para cima, para os lados, para baixo, etc. ""Arrastar"" é mover penosamente junto ao solo, e derrubar é apenas tirar o objeto de sua posição de equilíbrio. Os objetos são movidos ou arrastados à velocidade de 5 metros por rodada. Se esse encanto for usado contra um ser com aura, ele tem direito de resistir à magia.

Note que em alguns efeitos desta magia, o evocador pode optar por manipular mais de 1 objeto e/ou criatura com uma só evocação. Quando isso ocorrer, a força da magia atuará sobre a soma das massas dos alvos. Caso a soma dos pesos dos alvos seja superior a capacidade do nível usado, nenhum efeito será aplicado e o karma será gasto inutilmente.

- **Telecinese 1**: Move 5kg, arrasta 10 kg e derruba 1 5kg. Afeta apenas 1 alvo
- **Telecinese 2**: Move 10kg, arrasta 20 kg e derruba 30kg. Afeta apenas 1 alvo
- **Telecinese 3**: Move 20kg, arrasta 40 kg e derruba 60kg. Afeta apenas 1 alvo

Magias de Rastreador

Aprimorar Habilidades

Alcance: Pessoal

Duração: Uso(s) ou 12 horas

Evocação: Instantânea

Ao adquirir pelo menos 1 nível neste encanto, o evocador terá de escolher até 3 habilidades e ao adentrar em uma especialização, este poderá escolher mais 5 novas habilidades. As habilidades que podem ser escolhidas são: Acrobacias, Ações Furtivas, Aplicar Esforço, Carpintaria, Corrida, Escalar Superfícies, Escapar, Lidar com Animais, Manusear Armadilhas, Medicina, Montar Animais, Natação, Navegação, Seguir Trilhas, Sobrevivência, Trabalhos Manuais, Usar Sentidos e Venefício. Somente as habilidades escolhidas terão seus níveis de dificuldade diminuídos de acordo com os efeitos abaixo; uma vez escolhida a habilidade não é mais possível trocá-la. Note que, caso o místico não possua nível na habilidade que tenha escolhido, este encanto não poderá ser utilizado.

Obs: Este feitiço pode ser evocado em conjunto ao uso de uma habilidade, caso seja evocado desta maneira não gastará a ação da rodada, mas gastará 1 uso automaticamente. O encanto irá entrar em colapso se: todos os usos forem gastos, se o a duração máxima for alcançada ou se for evocado novamente. Neste último caso, o efeito mais recente torna-se o vigente. É importante ressaltar que com exceção do efeito 9, esta magia não reduz o nível de dificuldade se ela for Impossível.

- **Aprimorar Habilidades 1**: Bônus/Redução de 1 Nível em um rolamento. Perdura por 1 uso.
- **Aprimorar Habilidades 3**: Bônus/ Redução de 2 Níveis em um rolamento. Perdura por 1 uso.

Camuflagem

Alcance: Toque

Duração: Variável

Evocação: 1 rodada.

Este encanto permite que o evocador use o ambiente a sua volta para camuflar a si mesmo e/ou outros seres próximos. A camuflagem dada por esta magia é adaptável ao ambiente de forma a deixar os alvos quase imperceptíveis.

Os seres e seus pertences ficam camuflados de forma idêntica ao ambiente onde estão, para vê-los é necessário um teste Muito Difícil) na habilidade Usar os Sentidos. Note que a magia camuflagem não os impede de serem percebidos pelos sentidos que não sejam a visão. Os níveis que não possuem duração perduram até que o alvo se mova, os demais níveis ficam ativos para cada alvo por um tempo de dez minutos ou podem terminar antes caso este efetue um ataque, mova-se além da velocidade permitida ou evoque uma magia. A quantidade de alvos que a magia afeta é sempre dois, sendo o evocador e outro alvo, exceto nos níveis mais avançados onde afeta apenas o evocador e seus companheiros animais.

- **Camuflagem 1**: O ambiente deve ser no mínimo equivalente a uma vegetação muito densa, grandes declinações no terreno (ladeiras, pedras, planaltos etc.), lugares escuros (como cavernas), etc.
- **Camuflagem 2**: O ambiente deve ser no mínimo equivalente a uma vegetação mediana ou médias declinações no terreno.
- **Camuflagem 4**: O ambiente deve ser no mínimo equivalente a uma vegetação baixa ou onde haja um pequeno declínio no terreno. Os alvos da magia podem se mover lentamente (1 metro pro rodada).

Despistamento

Evocação: 1 rodada

Alcance: Toque

Duração: variável

Essa magia cria uma trilha falsa a partir do ponto que o evocador conjurar a magia. A direção apontada será decidida pelo místico no momento da criação, e não poderá mais ser alterada. Esta magia tem como restrição o uso em ambientes naturais ou em terrenos de terra mesmo que sejam não naturais (como ruas em cidades).

A magia não terá efeito caso o perseguidor esteja fazendo contato visual com o evocador (note que o encanto não faz com que o místico fique invisível, apenas cria uma trilha falsa). O tempo em que o perseguidor gastará seguindo a trilha falsa varia de acordo com o nível da magia.

A trilha criada é exatamente igual à que o evocador produziria mesmo estando acompanhado, não importando quantos estejam com ele, e sempre parecerá que foi feita a pouco tempo. O perseguidor deve conseguir passar no teste de seguir trilhas indicado em cada efeito para encontrar qualquer pista. Após a duração do efeito, o perseguidor terá chegado no fim da trilha e perceberá que foi enganado.

A partir do nível 6, caso o evocador tenha tempo para preparar e queira capturar o perseguidor, a magia possibilitará redução na dificuldade da habilidade Manusear Armadilhas.

- **Despistamento 1**: Concede 1 hora de despistamento. Para perceber que a trilha é falsa é preciso atingir 1 nível de dificuldade a mais que seria necessário para detectar a trilha verdadeira; mas apenas se perceber que a trilha é falsa, poderá fazer um novo teste para rastrear a verdadeira.
- **Despistamento 2**: Idem anterior, mas aumenta em 2 níveis de dificuldade para detectar que a trilha falsa.
- **Despistamento 4**: Idem anterior, mas o efeito dura 3 horas e aumenta em 3 níveis de dificuldade para detectar que a trilha falsa.

Dominação Animal

DominaçãoAnimal

Evocação: Instantânea

Alcance: 50 Metros

Duração: 1 hora

Com esta magia o rastreador é capaz de acalmar ou espantar animais que falharem no teste de Resistência a Magia e que possam ouvir ou ver os movimentos de dominação do místico. O nível utilizado vai definir o tipo e a quantidade de animais afetados. Enquanto durar o efeito, a dificuldade nos testes de habilidade do evocador em lidar com aquele(s) animal(is) será reduzida em 1. É importante notar que qualquer ataque a um animal dominado resultará na quebra da magia e um provável castigo de Nil.

- **Dominação Animal 1**: Acalma ou espanta até 1 animal de estágio 3 ou menor.
- **Dominação Animal 2**: Acalma ou espanta até 2 animais de estágio 5 ou menor.
- **Dominação Animal 4**: Acalma ou espanta até 3 animais de estágio 7 ou menor OU 1 Animal Gigante de estágio 3 ou menor.

Habilidade Animal

Alcance: Pessoal

Duração: 1 hora

Evocação: Instantânea

Através deste encanto o místico torna-se temporariamente capaz de expandir suas capacidades, assemelhando-o com os animais.

Cada um dos efeitos pode ser ou não cumulativo com o anterior, desta forma, o evocador ao conjurar um efeito deve escolher quais efeitos anteriores ele gostaria de usar. Este encanto irá colapsar quando for evocado novamente, assim que o usuário decidir cessar seu uso ou assim que o tempo limite se esgotar.

- **Habilidade Animal 1**: Permite aumentar em duas vezes a sua velocidade base.
- **Habilidade Animal 2**: Permite enxergar detalhes pequenos que seriam vistos até no máximo 5 metros, a uma distância de 100 metros.
- **Habilidade Animal 4**: Permite usar a ecolocalização para se nortear sem o uso da visão. O alcance é bem limitado (20 metros) e pode-se apenas perceber obstáculos no caminho, mas permite se locomover sem bater ou tropeçar em algo ou cair num buraco.

Rastreamento

Alcance: Variável

Duração: 12 horas

Evocação: 1 rodada

Este encanto permite ao evocador obter informações referentes a uma trilha. A informação é obtida sem a necessidade de rolamento da habilidade **Seguir Trilhas**, mas o uso conjunto com esta habilidade traz alguns bônus conforme vistos nos níveis da magia. É importante frisar que nada impede de utilizar a habilidade Seguir Trilhas para usar as suas capacidades não descritas aqui nesta magia, mas neste caso deve ser feito o teste normal da habilidade.

- **Rastreamento 1**: Direciona intuitivamente o rastreador para uma trilha que atenda a sua busca, por isto o Rastreador deve anunciar ao mestre o que está tentando trilhar. Se a busca for genérica demais a trilha encontrada pode não ser a desejada. A distância maxima da trilha deve ser no máximo de 1 km e o tempo que os seres que deixaram a trilha é no máximo de 4 horas. Um rolamento de Seguir Trilhas (muito difícil) revelará perigos, tais como: armadilhas, buracos, pedras soltas ou outras coisas (inanimadas) que possam representar perigo.
- **Rastreamento 3**: Idem ao anterior, mas é possível saber o número aproximado de seres que passaram pela trilha em até 1 dia. O teste para pressentir perigo é Difícil.

Resistência

Alcance: toque

Duração: variável

Evocação: uma rodada

Com este encanto, o evocador canaliza uma certa quantidade de energia para tornar a si e a quem ele tocar mais protegidos física e magicamente. Esta magia aumenta temporariamente a RF e a RM por um número de pontos indicados em seus efeitos e concede resistência à fadiga e a temperatura extremas.

- **Resistência 1**: Aumenta em 2 pontos na RF e RM, protege contra variações de temperaturas de 0ºC à 60ºC. Além disso, dispensa os 2 próximos rolamentos para fadiga. A duração é de 6 horas. Afeta só o evocador.
- **Resistência 3**: Aumenta em 3 pontos, protege contra variações de temperaturas de -15ºC à 70ºC. Além disso, dispensa os 3 próximos rolamentos para fadiga. A duração é de 12 horas. Afeta só o evocador.

Visão Animal

Alcance: Pessoal

Duração: 12 horas

Evocação: Instantânea

O evocador adquire temporariamente a capacidade de adaptar a sua visão para enxergar no escuro ou (dependendo do efeito) a enxergar mais longe. Na visão noturna, o personagem passa a ver todos os objetos em escalas de cinza. O alcance da visão noturna é igual ao que ela teria caso o local estivesse banhado pela luz do dia. Devido a sua conexão com a natureza o Rastreador quando estiver fora de ambientes naturais não conseguirá mais evocar esta magia, mas se tiver sido evocada antes em ambientes naturais, ela continuará até o limite da duração, mesmo que ele entre em ambientes não naturais.

- **Visão Animal 1**: A visão noturna permite enxergar em escuridão parcial.
- **Visão Animal 2**: Idem ao anterior, mas quando em luz normal permite enxergar o dobro da distância.
- **Visão Animal 4**: Idem ao anterior, mas visão noturna permite enxergar em escuridão total e na escuridão parcial enxerga o dobro da distância.

Para efeitos de regras:

- **Escuridão Parcial**: é aquela em que, apesar de haver luz, a quantidade existente é pequena demais para permitir uma visão nítida.
- **Escuridão Total**: é aquela em que não existe nenhuma possibilidade de enxergar o ambiente ao seu redor.
- **Escuridão Mágica**: é aquela em que é causada por efeitos de magia.

Magias de Sacerdotes

Apelo

Evocação: Variável.

Alcance: 5 metros

Duração: Variável

Com esse milagre, o sacerdote pede ajuda ao seu deus, que responde mandando enviados para solucionar seus problemas ou ajudá-lo em suas funções.

O ser conjurado permanece com o evocador por 30 rodadas, normalmente. Os efeitos Apelo 4, 6 e 9 são rituais que fazem com que o enviado fique permanentemente ajudando o sacerdote. Apenas uma dessas criaturas pode ficar permanentemente com o sacerdote. A conjuração temporária tem evocação de uma rodada e a permanente é ritual.

Esta magia não deverá ser evocada levianamente, apenas em caso de necessidade real. Caso seja evocada em uma situação que não seja de extrema necessidade ou se for evocado por um motivo efêmero e/ou mundano, a magia falhará e o sacerdote será punido pelo seu deus, o que normalmente implicará na perda de seus poderes, ou mesmo por alguma maldição (o Mestre deverá decidir a melhor forma de punir o sacerdote).

Caso o enviado morra ou a duração chegue ao fim, ele desaparece, voltando para junto de seu o deus.

- **Apelo 1**: Conjura temporariamente um enviado menor.
- **Apelo 3**: Conjura temporariamente um enviado tipo I.
- **Apelo 4**: Ritual, custa 10 moedas de ouro, conjura um enviado menor para servir o evocador até a morte (do enviado ou do evocador).

Bênção

Evocação: Instantânea

Alcance: 10 metros

Duração: 10 rodadas

O Sacerdote pede a seu deus que auxilie seus companheiros na batalha causando um aumento no vigor e na coragem de todos os afetados. Inicialmente, este milagre apenas melhora a capacidade de combate, mas em determinados níveis afeta também a Energia Heróica dos abençoados.

De qualquer forma, os efeitos não são cumulativos, não se pode abençoar seguidas vezes a mesma pessoa. Note que este milagre serve para abençoar os companheiros do Sacerdote e não a ele mesmo.

- **Bênção 1**: Um companheiro do Sacerdote aumenta em 1 sua coluna de ataque.
- **Bênção 2**: Três companheiros do Sacerdote aumentam em 1 sua coluna de ataque.
- **Bênção 3**: Três companheiros do Sacerdote aumentam em 2 sua coluna de ataque.
- **Bênção 4**: O Sacerdote sacrifica um pouco de seu vigor para tornar um companheiro seu mais heróico e combativo. O Sacerdote perde 5 pontos de sua EH mas o alvo da magia ganha 15 pontos de EH, podendo ir além de seu máximo. Caso, ao terminar a duração do milagre, o ser abençoado ainda tenha mais EH que o seu máximo normal, esses pontos excedentes são perdidos. Além do ganho de EH, o abençoado também aumenta em 2 sua coluna de ataque.

Curas Físicas

Evocação: Instantânea

Alcance: Toque

Duração: Permanente

Esta magia cura instantaneamente ferimentos, reparando total ou parcialmente qualquer dano na EF do favorecido com o milagre. A quantidade de dano que é restaurada depende do Efeito utilizado.

Note que a EF de uma criatura não pode ultrapassar o máximo que esta pessoa tem.

- **Curas Físicas 1**: Cura 2 pontos de dano na EF.
- **Curas Físicas 3**: Cura 7 pontos de dano na EF.

Curas heroícas

Evocação: Instantânea

Alcance: Toque

Duração: Instantânea

Durante os combates, o heroísmo dos lutadores é facilmente abatido. O cansaço e a perda de confiança são mortais em certos casos.

Esse milagre recupera imediatamente a EH do ser tocado. Uma cura, que levaria horas ou dias, se faz em um instante. O processo, ainda assim, é apenas uma recuperação. Pontos de cura que levem a EH acima do máximo da criatura curada são perdidos.

Para efetuar a cura, o sacerdote deverá fazer uma rolagem na coluna do nível que possuir na magia. De acordo com o resultado obtido na rolagem, certa quantia de EH será curada. A quantidade recuperada será dada pela fração conseguida na rolagem (exatamente como são aplicados os danos), ou seja, se um efeito é capaz de curar um valor máximo de 24 pontos de EH, isso quer dizer que as frações de recuperação de acordo com a rolagem serão as seguintes: 100% = 24, 75% = 18, 50% = 12 e 25% = 6. Caso o alvo não queira ser curado joga-se resistência à magia e usam-se os resultados da tabela normalmente. Um resultado crítico (cor cinza) será contado como critico de magia podendo curar mais que o descrito no efeito. Em caso de erro ou falha (branco e verde) nenhum ponto de EH é recuperado.

- **Curas Heroicas 1**: Cura um valor máximo de 16 pontos de EH.
- **Curas Heroicas 2**: Cura um valor máximo de 24 pontos de EH.
- **Curas Heroicas 4**: Cura um valor máximo de 36 pontos de EH.

Detecção de Magia

Alcance: 5 metros

Duração: 1 rodada.

Evocação: variável

Este encanto permite ao evocador detectar e fazer uma leitura da presença de magias ou auras mágicas que estejam em locais, objetos e/ou seres. Além disso, dependendo do nível, é possível revelar como os objetos encantados e/ou mágicos funcionam e quais são as suas propriedades.

Ao utilizar este encanto, uma luz é emanada e sinaliza onde existe a presença de magia e/ou auras mágicas em operação, desde que esta esteja até 5 metros do místico. Nos níveis mais avançados o evocador começa a detectar informações mais profundas ao invés de simplesmente a presença.

Caso a magia entre em contato com um ser de aura própria, este tem direito a efetuar um teste de RM, caso passe, a magia não conseguirá detectar a presença de auras agindo sobre o ser e nem a de qualquer objeto encantado ou mágico que este esteja portando.

As informações obtidas serão sempre a do encanto mais forte (de maior nível) sobre cada alvo. Outro ponto importante de se ressaltar é que cada aura brilha de uma forma diferente, assim sendo, se uma sala tem magia em toda ela e um objeto mágico no meio, a sala brilhará em um tom e o objeto em outro, possibilitando assim identificar os alvos que possuem magia.

Os efeitos de detectar possuem evocação instantânea, mas caso o evocador opte pelo efeito de revelar a evocação é ritual.

- **Detecção de Magia 1**: Detecta magia em 1 local, objeto ou ser tocado pelo evocador. Se for mágico indica o nível de detecção que deve ser usado de acordo com o que se deseja saber.
- **Detecção de Magia 2**: Detecta magia em 1 local, objeto ou ser a até 2,5 metros do evocador ou revela o menor poder de um objeto (de nível 2 ou menor) e tudo que é necessário para fazer uso deste.
- **Detecção de Magia 4**: Detecta magia em tudo que estiver em 1 área de 5 metros do evocador ou revela dois poderes (de nível 4 ou menor) de um objeto e tudo que é necessário para fazer uso destes.

Esconjuração

Evocação: Instantânea

Alcance: 20 metros

Duração: 1 dia

Esse feitiço canaliza forças positivas para derrotar mortos-vivos e Demônios. Caso um destes falhe em resistir a essa magia, ele será imediatamente forçado a fugir do evocador por um dia, como que possuído por um pânico terrível. Se o efeito usado for muito poderoso, é possível até mesmo destruir o corpo físico da criatura.

A magia afeta criaturas que estejam dentro do alcance (a menos de 20 metros do evocador) até certo número total de Estágios. Isto significa que somam-se os Estágios dos oponentes até atingir o limite da magia. Se uma vítima tem mais Estágios que o que ""sobrou"" do poder da magia, ela está a salvo, pois não pode ser parcialmente afetada. Ela começa afetando os seres mais fracos primeiro (menor Estágio) para então atingir os mais fortes. Note que todo ser afetado por Esconjuração deixa imediatamente de ser controlado (se estava antes), sendo liberto de magias como Controle ou Controle Demoníaco.

- **Esconjuração 1**: Expulsa 4 Estágios,
- **Esconjuração 2**: Expulsa 8 Estágios.
- **Esconjuração 4**: Expulsa 16 Estágios.

Ordens

Evocação: Instantânea

Alcance: 30 metros

Duração: Variável

Através deste encanto o evocador força outro indivíduo a obedecer um comando seu, caso este falhe em Resistir à Magia e entenda o que foi ordenado. Esta magia também serve como sagração para uma missão sagrada ou de penitência como se verá nas descrições.

- **Ordens 1**: 0 evocador dá uma ordem de 2 palavras a um indivíduo que a cumprirá por uma rodada. Um oponente não pode ser ordenado a se matar.
- **Ordens 2**: Idem ao anterior, mas dura 2 rodadas.
- **Ordens 4**: Idem ao anterior, mas afeta 2 oponentes e dura 3 rodadas.

Resistência

Alcance: toque

Duração: variável

Evocação: uma rodada

Com este encanto, o evocador canaliza uma certa quantidade de energia para tornar a si e a quem ele tocar mais protegidos física e magicamente. Esta magia aumenta temporariamente a RF e a RM por um número de pontos indicados em seus efeitos e concede resistência à fadiga e a temperatura extremas.

- **Resistência 1**: Aumenta em 2 pontos na RF e RM, protege contra variações de temperaturas de 0ºC à 60ºC. Além disso, dispensa os 2 próximos rolamentos para fadiga. A duração é de 4 horas. Afeta só o evocador.
- **Resistência 3**: Aumenta em 3 pontos, protege contra variações de temperaturas de -15ºC à 70ºC. Além disso, dispensa os 3 próximos rolamentos para fadiga. A duração é de 4 horas. Afeta só o evocador.