Versão em Português

Ars Magica

Quarta Edição

Ars Magica™

The Art of Magic

Fourth Edition

Licensed from TRIDENT, INC.

ATLAS GAMES

Charting New Realms of Imagination™

CRÉDITOS

Desenvolvimento, Edição, Layout e Gerenciamento do Projecto: Jeff Tidball
Desenvolvimento, Edição e Layout: John Nephew
Contribuições ao Formato da 4ª Edição: Bill Brickman, Bob Brynildson, David Chart, Nicole Lindroos Frein, Geoffrey Grabowski, Peter Hentges, Lydia Leong, Marc Philipp Messner, John Nephew, Chris Pramas, Wade Racine, Roderick Robertson, John Snead, Jeremy Strandberg, Jeff Tidball e Robbie Westmoreland.
Formato Original do Ars Magica: Jonathan Tweet e Mark Rein • Hagen
Contribuições de Autores: Shannon Appel, Bill Brickman, David Chart, Sam Chupp, Ken Cliffe, Christopher Earley, Chris Frerking, Geoffrey Grabowski, Kevin Hassall, Peter Hentges, Lydia Leong, Aaron Link, Dave P. Martin, John Nephew, Wade Racine, Mark Rein • Hagen, Carl Schnurr, John Snead, Jeremy Strandberg, Jeff Tidball, Jennifer Clarke Wilkes e Travis Lamar Williams.
Jornal de Antoninus de Jerbiton: David Chart
Arte Interna: Dave Allsop, Neil Edwards, Josh Hoops, Eric Hotz, Janine Johnston, Alexis Liosatos, William O'Connor, Dom Reardon, John Scotello e Jock Simpson.
Cartografia: Eric Hotz
Desenvolvedor da 4ª Edição da Wizards of the Coast: Wade Racine
Contribuidores da Wizards of the Coast para 4ª Edição: Steve Bishop, Bob Kruger e Jennifer Clarke Wilkes.
Agradecimentos Especiais: Peter Adkison, Bill Brickman, Bob Brynildson, Jerry Corrick, Woody Eblom, Lydia Leong, Clay Luther, Susann Lyon, Paul Nurnberger e Jonathan Tweet.

Coordenadores da Fase de Testes: Bill Brickman, Bob Brynildson, Timothy Carroll, David Chart, Chris Daianu, Jeremiah Genest, Damelon Kimbrough, Scott Lien, Marc Philipp Messner e Robin Steeden.
Jogadores da Fase de Testes: Bill Brickman Playtesters (Filadélfia): Paul Curtis, Tamara Duran, Erik Hanson, Leonard McCain, Stephen Mulholland, and Christopher Page. Bill Brickman Playtesters (Los Angeles): Tavis Allison, St. John Colón, Ingrid de Beus, Steve Hanna, Robert Jimenez, Duncan MacClaren, and Gintaras Valiulis. Bob Brynildson Playtesters: David Appleby, Peter Hentges, Joseph Knight, Tony Lavalle, Donald Prust, Robin Sivill, and William Vos. David Chart Playtesters: Dinan Gunawardena, Adam Mosley, Mike Pitt, Helen Steele, and Chihiro Yamada. Chris Daianu Playtesters: Art Apicella, Chris Balow, Richard Brooks, and Steve Drexler. Jeremiah Genest Playtesters: Nathaniel Bennett, Ry Boltors, Charles Schafer, and H. Tyler Stewart. Damelon Kimbrough Playtesters: Robert Angeloni and Richard W. Evans, Jr. Scott Lien Playtesters: Jennifer Cain, William Cain, Mark Ford, Jason Kimnach, Tad Myers, Randy Porter, Clint Warner, and Douglas Welsh. Marc Philipp Messner Playtesters: Tanja Bader, Nina Baur, Alexander Gerber, Jochen Gutjahr, Jens Oesterle, Sabine Voëlkel, and Stefan Kreutzer. Robin Steeden Playtesters: Gordon Bowie-Reed, Michaël de Verteuil, Thomas Erskine, John Garay, Ian Hargrove e Chris Roberts.

ATLAS GAMES

PO Box 131233
Roseville, MN 55113
E-mail: atlasgames@aol.com
http://members.aol.com/atlasgames

Ars Magica, Mythic Europe, Covenants, and Charting New Realms of Imagination são marcas registradas da Trident, Inc. Wizards of the Coast é uma marca registrada da Wizards of the Coast, Inc. Order of Hermes, Tremere, and Doissetep são marcas registradas da White Wolf, Inc. e são usadas com permissão.
Copyright ©1996 Trident, Inc. d/b/a Atlas Games. Todos os direitos reservados. A reprodução deste trabalho por quaisquer meios sem a permissão do detentor do Copyright é expressamente proibido.

Ars Magica

A Arte da Magia

Criado por Mark Rein•Hagen e Jonathan Tweet

Sebo
Poesia & Arte

LIVROS NOVOS E USADOS

4436-0602

RUA MONTE CASSEROS, 131
CENTRO - SANTO ANDRÉ -SP

Copyright © Atlas Games

Título Original: Ars Magica

Tradução: Paulo Amorim, Gilson Rocha e Renato Amorim

Revisão: Agnus Dei Silva Almeida

Composição: Gilson Rocha

Impressão: Gráfica Dunamazon Ltda.

ISBN Original: 1-887801-55-3

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação

Hagen, Mark Rein● & Jonathan Tweet
Ars Magica : Quarta Edição = Ars Magica : Fourth Edition
Escrito por : Mark Rein●Hagen & Jonathan Tweet
Tradução Paulo Amorim, Gilson Rocha e Renato Amorim
Revisão Agnus Dei S. Almeida e Paulo Amorim Filho
Belém - PA : Dunamazon, 2000

1. Jogos de Aventura 2. Jogos de Fantasia I. Título. II. Título: Ars Magica

CDD - 793.9

Indices para catálogo sistemático:
1. Jogos de Aventura : Recreação
793.9
2. Jogos de Fantasia : Recreação
793.9
3. "Roleplaying games : Recreação
793.9

Publicado sob Autorização
Todos os direitos reservados. A reprodução deste trabalho
por quaisquer meios sem a permissão do detentor do Copyright é expressamente proibido.

Gráfica e Editora Dunamazon
Rua Domingos Marreiro, 1167 Umarizal Belém-PA 66055-210 Fone/Fax (91) 246-9000 / 226-9810

Índice

Capítulo I: Introdução 4

Capítulo II: Personagens 15

Capítulo III: Magia Hermética 66

Capítulo IV: Laboratório 83

Capítulo V: Magias 107

Capítulo VI: Combate 170

Capítulo VII: Mestre da Aventura 183

Capítulo VIII: Saga 203

Capítulo IX: Convenções 213

Capítulo X: Europa Mitológica 224

Capítulo XI: Reinos 252

Capítulo XII: Bestiário 261

Apêndice I: Glossário de Latim 277

Apêndice II: Notas de Conversão 278

Fichas de Personagem 279

Índice de Magias 283

Capítulo I
Introdução

Extratos do Jornal de Antoninus de Jerbiton, antigamente William de York

A festa de São Hugh, no ano 1199 de nosso Senhor.

Em nome de nosso Senhor Jesus Cristo, da Santa Virgem Maria e da memória abençoada de Ailred.

Possa o Deus da Majestade que tem observado a minha vida conduzir a pena com que eu escrevo esta, a fim de que eu não erre em contar novamente. Eu sou William, chamado de York por que eu nasci naquela cidade, e eu sou um oblata no mosteiro de Rievaulx. Eu vim a este mundo de sofrimento no ano 1186 de nosso Senhor e agradecido a Deus por ter levado minha mãe no meu nascimento. Com oito anos meu pai morreu, e meu tio me deu como um oblata para o mosteiro onde eu tenho morado desde então. Eu farei meus votos como um monge na próxima Páscoa, e nunca deixarei o mosteiro depois disso.

Eu contei minha vida para que possa ser escrita por Fulk de Cîteaux, um monge da nossa Ordem. Ele tem visitado este mosteiro muitas vezes, e está em constantes conferências com o abade. Ele tem mostrado um grande interesse por mim, e eu não acredito na sugestão de Geoffrey que o interesse dele por mim provém de um pecado mortal. Eu acredito que Geoffrey será um monge mal e trará escândalo para a nossa Ordem, mas Deus sozinho julgará.

O abade deu a Fulk permissão para me dar este livro e solicitou que eu obedeça seu comando para registrar minha vida. O dia monástico é imutável como o Deus eterno é imutável: Nós oramos sete vezes por dia, como o salmista diz, e passamos nosso outro tempo no trabalho e estudo da Bíblia Sagrada. Há uma grande sabedoria em tal simplicidade, como São Bernardo diz.

Eu, William, escrevo esta com minha própria mão. Adelard escreveu parte de cima com minha ajuda. Eu não queria que o início deste livro fosse arrumado pelo meu pobre Latim.

O terceiro dia de Advento, no ano 1199 de Nosso Senhor.

Em nome de nosso Senhor Jesus Cristo, da Santa Virgem Maria e da memória abençoada de Ailred.

Fulk de Cîteaux visitou o mosteiro hoje, e o abade me convocou para uma conversa com ele. Ele quis ler meu livro e eu o trouxe para ele. Ele me fez muitas perguntas sobre meus estudos, e minha vida como um monge. Ele pareceu feliz, mas eu não entendo o que ele queria.

A Festa da Circuncisão, no ano 1200 de Nosso Senhor.

Possa o Senhor Jesus Cristo, a Santa Virgem Maria, abençoado Bernardo e na santa memória de Ailred ter misericórdia de mim e guardar minha alma.

Eu deixei o mosteiro. Fulk de Cîteaux, que não é nem Fulk, nem de Cîteaux, veio e me levou embora. Eu estou sentado perto da fogueira em um acampamento, cercado por guerreiros e Júlia, que é Fulk, está me observando do outro lado da fogueira. Eu partiria mas não tenho para onde ir. *Kyrie eleison, Christe eleison.*

Eu contarei a história desses dias calmamente. Fulk que é Júlia veio para o mosteiro na Festa dos Inocentes. Ele foi ver o abade, e eu fui convocado para falar com eles novamente. Fulk me fez mais perguntas e depois me encarou como se ele pudesse olhar para minha alma. Talvez ele pudesse. Quando eu retornei para os aprendizes eles estavam todos cochichando a meu respeito e Geoffrey disse coisas maldosas a respeito de Fulk. A imaginação dele ficou longe da realidade.

Ontem eu fui convocado novamente até o abade e Fulk estava com ele uma vez mais. O abade parecia distraído e me disse que eu ia deixar o mosteiro e iria com Fulk para sua casa.

Eu fiquei chocado porque o abade sempre pregou firmemente que os monges devem permanecer em seus mosteiros. Eu comecei a protestar, mas ele me parou, dizendo que aquilo era blasfêmia à desobediência. Eu fui, mas não era verdade, pois não tinha feito meus votos ainda. Eu poderia ter desobedecido a ele e permanecido no mosteiro. Ao invés, eu parti.

Fulk falou a mim antes de eu deixar o abade, e me disse que nós partiríamos antes do amanhecer. Eu nada possuía e então nada trouxe, exceto minhas roupas e este livro. Fulk me encontrou no convento e nós partimos no meio da escuridão. Fulk ligeiramente me conduziu para longe da estrada e eu ouvi vozes adiante e vi uma fogueira num acampamento. Fulk me conduziu ao topo de um morro, e permaneceu entre mim e o nascer do sol.

"Observe e aprenda", ele disse, "porque isto é seu destino". Eu encarei o velho homem, vestido num hábito branco e liso dos Cistercienses e por um momento nada aconteceu. Quando o sol se ergueu sobre o horizonte, uma escuridão se espalhou através do seu manto e do cabelo, a pele tornou-se clara e o corpo mudou, e eu pensei que um demônio tivesse se apossado dele. Talvez tivesse. O hábito branco de um monge se tornou um rico manto de um azul profundo, decorado como uma prata brilhante e eu estava congelado até a espinha como se o gelo tivesse apertado o meu coração. O velho homem se foi e uma bonita mulher permaneceu atrás de mim. O silêncio do momento pareceu durar para sempre. Como se ela parecesse reunir a escuridão desaparecendo dentro dela.

"Eu sou Júlia, seguidora de Jerbiton, eu sou sua mestra". As palavras quebraram qualquer magia que me deteve lá e eu fugi de volta para o mosteiro. Mas os homens do acampamento tinham escalado o morro atrás de nós e um deles me capturou.

Nós caminhamos o dia todo, os guerreiros me vigiavam para que eu não fugisse, e Júlia conduzia o caminho. Nós acampamos rapidamente antes do pôr-do-sol e eu observei cuidadosamente para ver se ela virava as costas. Ela não virou, somente realizando algum ritual. Agora, ela me observa através das chamas, e eu vejo minha alma no inferno, observando ela através das chamas por muito tempo. Senhor tenha misericórdia, Cristo tenha misericórdia.

A Festa do Epiphany, no ano 1200 de nosso Senhor.

Possa nosso Senhor Jesus Cristo me proteger, a abençoada Virgem Maria enviar anjos para me defender, e Ailred de santa memória interceder por mim, pois eu estou no covil de víboras, sim, na própria casa de hereges.

Eu estou sentado em meu quarto, que é iluminado por uma lareira que nunca se apaga. O verme que nunca perece virá para mim quando eu durmo, pois este é um lugar profano, certamente separado do amor de Deus.

Não parece com a boca do inferno. É uma casa feudal de pedra, bem construída ao redor de três lados de um pátio, o quarto lado fechado por um muro com um portão nele, duas torres erguem-se nos cantos do fundo, e há pessoas ocupadas dentro delas. E até mesmo parece alguma coisa como um mosteiro, mas sem uma capela. Não há capela, e nem igreja no povoado. Na verdade, todos aqui estão perdidos e eu estou entre eles.

Quando nós chegamos estava claro, Júlia tinha vindo para casa, pois todos correram para dar as boas vindas para ela. Ela enviou um servo para convocar um conselho e me conduziu para um grande tribunal nos fundos da casa. Nesta sala permanecia uma grande mesa redonda, como a de Arthur e ela sentou-se numa cadeira a mais nobre que a do abade, com o nome dela cravado nas costas. Ela disse para eu levantar e ficar de costas para ela e ficou em silêncio. Enquanto eu esperava, os outros chegaram.

O primeiro a vir foi um homem, pequeno e magro, vestido em mantos de profundo vermelho, a cor do sangue. Ele trouxe com ele um cheiro de queimado e havia cinzas em suas mãos. O segundo foi uma outra mulher, mais alta que Júlia e muito pálida, vestida completamente de branco. Suas bochechas e testa estavam cobertas de cicatrizes de uma forma emaranhada, como estavam as mãos delas. Em uma das mãos ela segurava um punhal que cintilava como gelo, e ela gracejava com ele por todo conselho. Eles tinham entrado pela porta pela qual nós tínhamos entrado, e eu tinha certeza então que eu estava na casa de demônios.

Depois um pássaro, um corvo, voou através de uma das janelas e pousou em uma outra cadeira. Em um instante ele tinha se transformado em um homem, pequeno, com cabelos pretos, que sentou nu na cadeira fixando seus olhos famintos em mim.

Uma cadeira permaneceu vazia, e eu fixei meus olhos nela para evitar olhar para os outros, que estavam conversando em Latim, também calmamente para eu acompanhá-los. Quando eu assistia o conselheiro final apareceu na cadeira, aparecendo do nada no meio de um fedor de sangue podre. Ele estava vestido de um forte marrom, e a sua face tinha palidez de um cadáver. Eu estava prestes a correr, mas Júlia tinha prendido meu pulso, e eu descobri que eu não podia me mover. Ela falava com a assembléia.

"Sodales, este é William de York, meu novo aprendiz. Ele está sobre minha proteção". Eu estou certo que o corvo olhava desapontado para isso.

Depois fui removido da sala, e vigiado por dois dos soldados que tinham vindo conosco do mosteiro, até que Júlia surgiu para me conduzir para meu quarto. E agora eu sento aqui, e não ouso dormir. Oh Senhor, livre-me deste lugar.

A Festa de Santo Antônio, no ano 1200 de nosso Senhor.

Em nome de nosso Senhor Jesus Cristo, a Santa Virgem Maria e a memória abençoada de Ailred.

Eu ainda estou vivo, e tenho um amigo aqui. Jocelin é um menestrel e não muito mais velho do que eu. Ele mora aqui todo inverno, e por muito do resto do ano, mas ele também viaja muito ao redor da Inglaterra. Ele me assegura que eu serei permitido a partir.

Ele veio até a mim no dia seguinte que cheguei e ofereceu me mostrar o lugar. Esta é a Convenção Voluntas parte da

Ordem de Hermes. Os magos, aqueles que vi no conselho dirigem a convenção, enquanto os associados como Jocelin checam a administração dia a dia e os turb fazem todo o trabalho manual. Todos os magos têm áreas particulares, que Jocelin se recusou a mostrar-me: ele disse que era muito perigoso. Júlia de Jerbiton, minha mestra, é o mais acessível deles. Kirist de Flambeau, a de vermelho, tem um temperamento sórdido, e pode fazer você queimar num estalar de dedos. Phessallia de Merinita, a mulher de branco é cruel e fria e eu deveria ficar longe dela. Corvus, o Corvo de Bjornaer, é simplesmente envolvido em seu próprio mundo, e não gosta de interrupções. Desiderius de Verditius é um feiticeiro e estaria mais interessado em mim se eu estivesse morto. Eu perguntei a Jocelin onde eram todos estes lugares - Jerbiton, Flambeau, e o resto, ele riu, dizendo que eles não eram lugares, embora eles fossem Casas. Ele disse que Júlia explicaria isto para mim e que ele não entendia completamente isto.

Jocelin me levou para as cozinhas, e me apresentou para a cozinheira chefe. Ela me avisou sobre o roubo da despensa e me disse que eu ainda não era um mago. Ele me mostrou ao redor dos dormitórios, e me levou para a porta da biblioteca e me mostrou uma fenda na porta. Eu observei atentamente dentro dela e fiquei maravilhado, havia dúzias de livros talvez mais do que duzentos. Jocelin me disse que a biblioteca estava fora dos limites para todos exceto para os magos, mas que a maioria que mora lá não poderia ler de forma alguma. Depois ele me levou para me encontrar com os Grogs, os soldados que tinham me vigiado quando eu estava vindo a este lugar. O líder dos Grogs é uma mulher, embora eu não tivesse percebido até ela falar. Eu acho que estava um pouco rude em minha confusão, mas Maud só sorriu e voltou a treinar os outros. Jocelin explicou que os Grogs estavam lá para me proteger e deviam morrer para me defender, se necessário. Eu perguntei a ele porque, pois eu não era ninguém importante. Jocelin sorriu então e me sentou num bloco de armadura para me explicar. Eu tentarei escrever o que ele me disse.

"William você tem o Dom e você é aprendiz de Júlia. Em poucos anos você será um mago, capaz de comandar os pássaros do ar e as bestas do campo. Os ventos e ondas responderão ao seu desejo, e a terra em si crescerá para formar sua habitação. Velhice desaparecerá de sua face, e as chamas do fogo recuarão do seu corpo com medo. Pessoas verão o que você desejar que eles vejam e pensarão seus pensamentos ao seu capricho. O poder de um rei pálido ao lado do que você possa realizar, e ninguém exceto o Tribunal da Ordem poderá julgar você. Você pode ser somente um aprendiz agora, mas todos aqui respeitarão o que você se tornará".

Eu gostaria de saber se ele está certo.

Quinto dia de Escorpião, do ano 1339 de Áries.

Eu acho que eu deveria escrever o que me tem sido ensinado, porque eu estou certo que minha mestra não repetirá isto. Ela, e os outros magos aqui, são membros da Ordem de Hermes, que parece muito com Ordem dos Cistercian a qual uma vez eu pertencera. Está dividida em doze Casas, da qual Jerbiton é dela, e serei, como aprendiz dela, um dia será minha. A Ordem governa magos pelo o Código, que é imposto pelos Quaesitores e nos Tribunais, que se reúnem a cada sete anos, um em cada região da Europa. Minha mestra quer construir um Grande Tribunal, em Londres, porque ela diz que a convenção de Blackthorn, como anfitrião, indevidamente influencia as decisões. Não há abades nesta Ordem, e cada mago tem um discurso, então não há ninguém para ficar contra a corrupção de Blackthorn.

Convenções, como Blackthorn e Voluntas são algo como mosteiros, eu acho. Vários magos vivem lá juntos, dividindo os recursos e governando a eles mesmos. Voluntas tem um conselho de todos os magos, e minha mestra acredita que nós deveríamos construir um novo Tribunal elegante para as

reuniões do conselho, portanto aquela importância deles é mais obvia para os outros magos. E acho que ela quer Corvus e Desiderius para respeitá-los mais do que simplesmente distrações de trabalho. Eles se queixam toda vez que são forçados a deixarem seus laboratórios, mesmo assim é somente para irem buscar um livro da biblioteca.

Meu treinamento durará quinze anos, e o no final do treinamento eu serei admitido na Ordem, e depois eu terei os mesmos direitos como minha mestra, e o poder que Jocelin falou a respeito.

Quarto dia de Leão, do ano 1341 de Áries.

Minha mestra vai visitar uma outra convenção e ele decidiu levar Jocelin e eu juntos. Esta será a primeira vez que eu saio da convenção desde que cheguei, independente das breves visitas para Wilton, e Jocelin tem me ajudado com as preparações. Henry o Alfaiate me fez um manto próprio para viagem, e Henry o Ferreiro me preparou um punhal e um machado. Nós saímos ao amanhecer, e Jocelin está guardando segredo á respeito de nosso destino deliberadamente. Ele não me dirá onde fica a convenção Semitae, dizendo que eu entenderei quando nós chegarmos lá.

Oitavo dia de Leão, do ano 1341 de Áries.

Nós fomos atacados por salteadores hoje. Eles estavam esperando em uma emboscada, e os Grogs tiveram que lutar com eles primeiro, até minha mestra poder lançar uma magia. A magia, e o discurso que ela fez depois de lançá-la, convenceu eles que nós éramos importantes aliados. Eles juraram pela Santa Cruz que eles não nos fariam mal e depois nos escoltaram para a margem do seu território. Jocelin anotou a rota, e diz que nós retornaremos por um outro caminho. Eu não vejo por que: nós lidamos com eles facilmente, mas Jocelin teme em contar muito com a magia.

Décimo segundo dia de Leão, do ano 1341 de Áries.

Nós chegamos na Convenção Semitae, e eu vejo o que Jocelin quis dizer. A convenção fica em várias carroças grandes, e viaja ao redor do Tribunal. A rota deles é planejada por Gerfallon de Criamon, o chefe da convenção, que Jocelin diz fazer quase o impossível para qualquer pessoa sã localizá-los. Minha mestra está em audiência com Gerfallon, mas eu não o vi, (ou a vi, eu não conheço) ainda. Junius de Verditius, que fabrica as carroças, está nos entretendo. Elas são moldadas de ferro, a fim de que um mago possa ter seu próprio laboratório em uma delas, mudam o chão que eles cruzam tornando-os uma estrada firme. Junius nos falou sobre seu novo Projeto, que é fazer uma carroça que possa atravessar os céus e andar sobre os mares. Ele disse que o maior problema são os cavalos, e ele acha que terá que produzi-los também, cavalos mundanos não são apropriados. Eu sugeri que ele fizesse a carroça mover-se por ela mesmo, mas ele não gostou da idéia. Carroças não se movem naturalmente, enquanto os cavalos sim, e também é mais fácil encantar um cavalo para se mover do que fazer o mesmo com carroças. Há muitas coisas para lembrar quando se trabalha com mágica.

Décimo terceiro dia de Leão, do ano 1341 de Áries.

Nós deixamos Semitae, e minha mestra está satisfeita com os resultados de nossa visita. Eu perguntei a Jocelin porque nós tínhamos que caminhar, e ele me disse que a maioria dos magos não pode andar a cavalo, porque eles odeiam a mágica deles, e os jogam no chão. Eu sou diferente sobre isto. Ele me disse para não perguntar minha mestra sobre isto porque ela é sensível ao assunto.

Vigésimo dia de Virgem, do ano 1342 de Áries.

Minha mestra está de um humor hediondo. Ela foi a conselho hoje tentar convencê-los a construir o novo Tribunal do Conselho. Eu tenho visto os planos: ele é heptagonal, com um teto de pedra arqueado sustentado por um pilar central fino. Ele é realmente bonito, mas eles a fizeram escolher entre aquele e o Grande Tribunal. Ela escolheu o projeto maior, e os fez prometer dá-la o dinheiro para o terreno no próximo ano, mas ela ainda está enfurecida pela falta de visão deles.

Nono dia de Gêmeos do ano 1343 de Áries.

O conselho da convenção deu à minha mestra o dinheiro para o terreno, e então nós vamos à Londres. Jocelin vem junto também, porque ele conhece Londres melhor do que nós. Minha mestra tem esboçado novos planos todos os dias, para saber se ela precisa comprar uma área de terra maior. Jocelin diz que nós deveríamos ter algum tempo para conhecer a cidade enquanto ela negocia com as pessoas.

Vigésimo Terceiro dia de Gêmeos, do ano 1343 de Áries.

Nós chegamos em Londres. Há muitas pessoas e casas aqui e elas são muito grandes. Não tão grandes quanto Rievaulx, ao todo, mas grande da mesma forma, e tem muitas delas. Nós vamos ficar em uma hospedaria que Jocelin conhece. Nós temos quartos particulares, em troca de muito dinheiro e uma promessa de Jocelin que ele se apresentará. Eu não acho que eu já ouvi ele cantar na verdade.

Vigésimo quarto dia de Gêmeos, do ano 1343 de Áries.

Minha mestra me deu permissão de andar em Londres hoje. Jocelin me levou para passear por uma hora ou mais, me mostrando como chegar na estalagem de São Paulo, e onde eu poderia comprar comida. Depois ele me deixou. Eu acho que perdi minha bolsa menos do que meia hora depois disso, mas isso não tem importância. Os mercadores balanceiam os ladrões, e eu posso conseguir tantas moedas de pratas quanto eu precisar. Eu observei um milagre acontecer, que mostrou o martírio de Santa Catarina, e andei ao redor de São Paulo, ouvindo as pessoas conduzirem negócios até que eles percebessem que eu estava espreitando.

Depois eu andei entre as casas dos mercadores, e encontrei Elisabeth. Ela está trabalhando como uma criada em uma das casas grandes, e estava feliz em ir comigo a uma estalagem. Eu comprei para ela vinho, melhor do que a cerveja mais barata, e tive certeza que nós estaríamos longe antes do pôr-do-sol. É maravilhoso o que uma pequena quantidade de magia pode realizar. *Perdo Mentem* a fez esquecer o tempo e os cumprimentos dos amigos dela, *Creo Mentem* intensificou o gosto dela por mim, e *Creo Corpus* a fez arder com sensualidade. Mágica, e um pouco de sincronização. O sol se pôs enquanto nós estávamos em flagrante delito, então ela somente notou a magia desaparecer. Ela realmente voltou para casa com pressa assim que nós tínhamos terminado, e eu voltei à estalagem para descobrir que eu tinha perdido a apresentação de Jocelin. Ah bom.

Vigésimo sexto dia de Gêmeos, do ano 1343 de Áries.

Elisabeth tinha um homem jovem, assim parece. Um homem de muito boa saúde, com um grande número de amigos rudes. Eles enviaram um mensageiro, dizendo ser da parte dela, e como um bobo eu o segui. Eles estavam todos esperando por mim, e eu não poderia afetá-los o suficiente. Eu não sei se eles teriam me matado, mas Jocelin chegou, com os guardas do lar de algum nobre, e eles escaparam. Ele prometeu não contar à minha mestra, e espera que eu tenha aprendido uma lição.

Eu certamente aprendi. Eu devo conseguir que minha mestra me ensine mais *Intéllego*.

Primeiro dia de Câncer, do ano 1343 de Áries.

As negociações estão completas, e minha mestra segura a escritura para um grande pedaço de terra fora da cidade. Ela passa a maior parte do dia expondo seus planos para o Grande Tribunal, ambos como uma obra-prima da arquitetura e arte e como um lugar onde todos os magos do Tribunal podem se encontrar longe da influência de Blackthorn. Aparentemente Semitae tem concordado também em apoiar esta idéia. Nós deixaremos Londres amanhã, e eu ainda não ouvi Jocelin cantar.

Décimo dia de Libra, do ano 1347 de Áries.

Minha mestra conversou com os representantes de muitas convenções no Tribunal do ano passado, e agora nós estamos viajando no país para negociar apoio para o Grande Tribunal. Ela planeja formar uma ordem religiosa para cuidar dele enquanto os magos não estão usando-o, desta forma dando legitimidade a ele enquanto mantêm nosso controle. Pessoalmente, eu duvido que muitos magos quererão se encontrar no Dominion, mas ela planeja retratar que como um benefício: ele garante segurança adicional aqueles que frequentam o Tribunal.

Nós viemos à convenção do Schola Pythagoranis em Cambridge. Eles estão bem dispostos a nós, como a Casa de Jerbiton os domina, mas eles estão mais interessados em erudição do que em arte, e eu acho que nossa visita é algo inoportuno. Eles aproveitaram a dissolução da universidade em Oxford para atrair os mestres e alunos aqui, e a cidade está explodindo em seus alicerces. É estranho estar em uma cidade, e todas as igrejas estarem fechadas. Mesmo a igreja redonda do Santo Sepulcro está fechada, embora eu ache que os Templos tinham uma isenção da interdição. Jocelin está nervoso a respeito de sua alma imortal, mas eu disse a ele para não se preocupar: a fé não é amaldiçoada simplesmente por morrer durante uma interdição.

Nós estamos sendo acomodados em uma das Casas da convenção esta noite: Eles têm prédios espalhados pela a cidade. Os sanctas de todos os magos estão em uma grande casa de pedra perto do Santo Sepulcro, mas os Grogs e os outros da convenção vivem em outros prédios, às vezes, em quartos simples alugados. Pelos menos esta convenção não terá nenhum problema em reunir no Dominion. Eu quero saber como eles controlam suas pesquisas.

Vigésimo dia de Libra, do ano 1347 de Áries.

Nós nos encontramos com Edward de Milton, o Administrador da convenção, hoje. Claro, eu simplesmente sentei e ouvi, mas minha mestra não me permitiu ficar desta vez. Ele tinha levado nosso pedido ao conselho da convenção, e eles tinham pensando sobre ele cuidadosamente. Como esperado, eles foram solidários, mas eles tinham um pedido a nós. Os magos aqui realmente acham que o Dominion interfere no trabalho deles, mas eles têm que identificar uma área mágica em uma floresta próxima. Infelizmente, a maioria das florestas está sob o controle das fadas, e todas as tentativas para construir laboratórios foram frustradas. Ele quer que nós negociemos uma paz com as fadas. Se nós tivermos sucesso, ele apoiará o plano de minha mestra no próximo Tribunal. Ela concordou, claro. Ela parecia preocupada no caminho de volta para aqui: Eu suspeito que ela está tentando descobrir como negociar com as fadas. Eu sugeri que nós deveríamos ir e conseguir Phessallia, mas ela simplesmente olhou para mim. Eu suspeito que Phessallia não está completamente atrás do projeto dela.

Décimo quinto dia de Libra, do ano 1347 de Áries.

Nós entraremos na floresta das fadas amanhã. Eu deixarei este jornal aqui, com uma nota instruindo a convenção a pegá-la se eu não retornar.

Décimo oitavo dia de Libra, do ano 1347 de Áries.

Eu retornei e nós fomos bem sucedidos. Entretanto, este evento merece um relato mais detalhado. A floresta é somente uma hora de viagem de Cambridge, então nós partimos bem antes do amanhecer, minha mestra preferiu lidar com as fadas à luz do dia. Nós chegamos lá logo após o sol ter nascido, e entramos na floresta. Minha mestra estava gritando que nós queríamos falar com o dirigente deste lugar, e os Grogs estavam olhando ao redor nervosos. Eu, claro, mantive minha postura e dignidade, como fez Jocelin. Ele disse que as

fadas eram bem conhecidas por gostar de menestréis, então ele se sentia seguro.

Depois nós tínhamos vagado por uma hora, Guy, nosso guia florestal, anunciou que nós estávamos perdidos, e que ele não poderia mais reconhecer a vegetação. Minha mestra ficou feliz com as notícias porque, ela disse, que isso mostrava que nós tínhamos entrado na floresta das fadas. Eu senti um calor do meu lado, e percebi que o meu punhal estava brilhando como uma brasa vermelha. Eu o arranquei da bainha e o joguei no chão, onde ele derreteu e correu como água. Todos ao meu redor estavam fazendo o mesmo. Pobre Stephen estava usando uma corrente, e nós não pudemos livrá-lo dela a tempo. Como nós ficamos lá, completamente desarmados, Jocelin disse calmamente "Eu pareço lembrar que as fadas não gostam de ferro". Minha mestra virou-se para ele, e parecia pronta para fazer algo sério, mas depois ela relaxou.

"Sim, eu deveria ter pensado. Minhas desculpas, meu Senhor". Eu estava confuso por um momento, até eu seguir seu olhar, e vi que as fadas tinham chegado. O senhor delas estava vestido de armadura de prata brilhante como escamas de peixe, e sentado num trono de gelo, que brilhava ao sol. Ao lado dele seus guardas, grandes ursos em uniformes de prata, carregando clavas do lado, do tamanho de jovens árvores. Aos pés do senhor sentou seu menestrel, uma minúscula criatura com enormes, longos e finos dedos, que embalava um alaúde. Eu senti outros olhos em nós, mas eu não pude ver nada.

"Por que vocês tem me procurado?". O senhor perguntou. Minha mestra respondeu.

"Nós estamos aqui em nome dos magos da Schola Pythagoranis. Eles buscam permissão para construir um laboratório na margem de sua floresta."

"Por que eu deveria permitir isto?". Minha mestra ficou em silêncio e Jocelin deu um passo a frente, limpando sua garganta.

"Você aceitaria uma aposta para sua permissão?". O senhor das fadas considerou a proposta e aceitou.

"Talvez. Que aposta, e que competição?".

"Uma competição de música, entre eu e seu menestrel. Se eu ganhar você permitirá que os magos da Schola Pythagoranis construam e usem laboratórios naquela área da floresta, por quanto tempo eles desejarem. Se ele ganhar, eles desistirão de qualquer tentativa de construir lá".

"E você permanecerá aqui como meu servo, até eu morrer".

"Concordo". Ele disse rapidamente, antes que um de nós pudesse intervir. Minha mestra estava pálida, e foi falar com ele, mas ele acenou de longe, virando sua atenção para afinar seu alaúde. Ele olhou para mim e deu uma piscadela, e eu percebi que eu ia finalmente ouvi-lo cantar.

Ele tocou um acorde, e começou. Era uma velha canção, o conto de uma fada virgem que escravizou cavaleiros humanos com sua beleza, e os manteve aprisionados em uma caverna. Ele cantou bem, e o menestrel das fadas uniu-se a ele. Seus dedos moviam-se como um relâmpago em cima das cordas, e ele parecia estar tocando três partes imediatamente. Ele abriu sua boca para cantar e três vozes entoaram-se, a alta voz de um jovem garoto, uma voz profunda de um homem maduro, e uma voz que parecia o cantar dos pássaros ao amanhecer. Meu coração diminuiu, mas Jocelin somente sorriu, como se ele tocasse um pouco de intervalo entre versos. A última vítima da virgem foi conduzida para a caverna, e lá encontrou os prisioneiros anteriores. Ainda o menestrel da fada parecia claramente melhor e o senhor das fadas estava sorrindo.

Depois a música mudou. Jocelin estava improvisando, e mudando a história. O recém-chegado falou com os cavaleiros presos sobre suas casas e suas famílias, deixou eles infelizes de ter deixado para traz a glória de ter vencido no campo de batalha e não nesta caverna. Ele falou a eles da vergonha de ser preso em cativeiro por uma mulher, e excitou-os para ação. Assim os cavaleiros ergueram seus pés e cingiram seus braços, preparando para partir, o menestrel das fadas começou a gaguejar, perdendo tempo com Jocelin e as notas opondo-se. Eles voltaram-se contra sua captora, que revelava ela mesma um demônio com patas douradas pingando tinta, que ganhou feridas no coração, e a voz que perfurava os ouvidos com poesia, o menestrel das fadas ficou reduzido a cantar fragmentos, fora da clave, e frequentemente, errando continuamente a história. Como as fadas foram derrotadas e os cavaleiros andaram para a liberdade, ele desistiu completamente.

A face do senhor das fadas estava como trovão, e a escuridão rodava dentro do trono dele.

"Você ganhou, mortal. Deixe a floresta, se você puder". Meu senhor, eu estava somente suposto a servi-lo se eu perdesse. As faces das fadas desfiguraram-se por um momento, depois ele relaxou.

"Verdade. Você pode partir. Seus companheiros, portanto, não eram parte de nossa barganha". Jocelin virou-se e olhou para nós, golpeado, e eu me senti um pouco melhor. Minha mestra, não estava perturbada. Ela nos uniu próximo a ela, e reverenciou o senhor das fadas. Eu pude ver as sombras tomarem formas ao nosso redor, guerreiros com espadas negras e cruéis. Depois ela ergueu um pedaço de madeira de nosso tribunal de Cambridge, e começou a encantar. O senhor das fadas gritou com fúria, até quando ele dissipou-se de nossa vista, e nós nos achamos de volta em Cambridge.

Nós passamos dois dias na floresta do país das fadas, parece, mas Schola Pythagoranis está feliz, e minha mestra tem o apoio deles. E eu ouvi Jocelin cantar.

Décimo segundo dia de Capricórnio, do ano 1348 de Áries.

Eu não gosto de viajar no inverno. Nós viemos para Norwich para encontrar com um senhor. Minha mestra me falou para não escrever seu nome, para a proteção dele. Eu suspeito que o nosso possa também estar envolvido: Os Quaesitores devem ser inclinados a desaprovar tais acontecimentos. Minha mestra precisa de um patrocinador público para a ordem religiosa dela, e este senhor parece ser ele.

Esta é uma ótima cidade, não tão boa quanto Londres, nem por isso menor. Das torres internas do castelo, está tudo a sua frente abaixo de você, a grande Catedral dominando, e

uma dúzia de Igrejas menores impulsionando suas torres acima, além dos níveis das casas. É estranho, todas essas Igrejas e nenhum serviço, com a interdição continua. Kirist falou da possibilidade que o Dominion se enfraqueça se isso continuar, visto que o poder de Deus repousará fortemente numa terra que ele tem rejeitado, mas eu notei nenhum enfraquecimento enquanto eu estive aqui.

Como convidados deste Senhor, nós estávamos nos divertindo bem na Grande Sala, uma sala realmente espetacular. Claro, o Grande Tribunal de minha mestra, será ainda mais elegante. Menestréis tocavam e Jocelin juntou-se a eles por pouco tempo. Ele realmente ama estes lugares - Eu acho que ele tem algo com as garotas servas. A comida, sem nenhuma tarifa, foi a melhor que eu comi por algum tempo. Os estoques de inverno aqui dificilmente têm sido tocados, assim parece.

Décimo terceiro dia de Capricórnio, 1348 ano de Áries.

Minha mestra passou hoje com o senhor em particular, negociando seu apoio. Eu estava como um criado trazendo comida e bebida a fim de que nenhum dos servos do senhor precisassem saber o que estava acontecendo. Ele falou da possibilidade da assistência mágica contra o Papa, na Irlanda, ou contra o Rei da França. Claro, minha mestra tinha que recusar. Ela dificilmente pode romper o Código tão desagradavelmente a fim de construir um local de reunião para o Tribunal.

A conversa mudou para coisas mais pessoais: Vida longa, proteção de seus inimigos e gostos. Eu estava sentado no tribunal naquele ponto, aparentemente para ir buscar vinho. O acordo tinha sido concluído quando eu cheguei, entretanto, eu suspeito que a razão real foi evitar que eu soubesse quais eram os termos. Entretanto, minha mestra parecia feliz.

Vigésimo Primeiro dia de Sagitário, do ano 1349 de Áries.

Minha mestra só gastou três estações sólidas me treinando e agora ela me disse para me divertir por algum tempo. Eu acho que ela deve estar trabalhando na sua parte do acordo com o senhor. Eu convenci Jocelin a me levar para York, como o conselho não me dará acesso a biblioteca. É hora para me tornar um monge novamente por pouco tempo.

Décimo oitavo dia de Leão, do ano 1351 de Áries.

Uma outra jornada para procurar apoio, desta vez para o outro lado do país, no meio das montanhas e os lagos olhando através do oceano para à Irlanda. Ungulus é uma velha convenção, alojada em uma grande torre, erguidas por magias das montanhas na qual ela fica. O lado de fora é coberto por cavernas intricadas que nenhum ser humano deixou de se confundir, e o lado de dentro está cheio de magias, usadas com abundante liberdade.

As portas são de ferro, cravadas com runas de prata abertas com uma palavra dos magos que vieram nos encontrar. Este era Flavius de Bonisagus, o mais jovem mago na convenção. A medida que caminhávamos através dos corredores, tochas acendiam como fogos vivos e retornavam à escuridão assim que passávamos por elas. Nós sentimos mais do que vimos, os servos da convenção que passavam por nós, espíritos na escuridão. Nós fomos levados à área de convidados e avisados que o resto da convenção estava fora dos limites. A sala de recepção principal era iluminada por uma esfera de cristal que brilhava com o sol e adornadas embaixo de uma vistosa abóbada mais do que dez metros de um lado para outro. As paredes eram adornadas com tapeçaria de cores variadas com linha de ouro, e as mobílias cobertas com sedas. Pedras preciosas brilhando em utensílios, e o aroma de comida fresca erguiam-se de bandejas cobertas. Três figuras de prata, que eu pensei serem estátuas à primeira vista provaram ser servos, magicamente animados e encantados para ver nossas necessidades. Minha mestra mostrou desdém portanto pronunciando que isso era ostensivo e vulgar. Na verdade, era, mas o puro poder em mostrar era suficiente para me apavorar. Eu queria que Jocelin estivesse aqui para ver isso, mas os magos de Ungulus não gostam de companhia para visitar.

Nós temos dormitórios de igual esplendor, e igual magia. Há fontes com estátuas de ninfas jogando jatos de água que nunca secam, e uma lareira que queima sem combustível. A cama é colocada com cortinas que parecem evitar todo barulho, e um sino para chamar uma serva que está pronta para ver qualquer necessidade que eu possa ter. Eu a mandei sair agora, mas eu acho que vou chamá-la novamente quando eu terminar isso.

Vigésimo dia de Leão, do ano 1351 de Áries.

Oh, caro. Nós nos encontramos com os quatros membros Ungulus ontem. Somente Flavius estava realmente lúcido: os outros três devem estar certamente na divisa da Sombra Final. Certamente a magia aqui parece ter inutilizado eles, mesmo não estando preparada para levá-los: Eles pareciam incapazes de concordar com alguma coisa, incluindo como discordar da minha mestra. Finalmente, Flavius conseguiu que eles concordassem a apoiar ela em troca de algum serviço. Eu estou certo que ele tinha algo em mente, porque ele voltou-se à ela, mas um outro Mago, Sinead Ex Miscellanea, adiantou-se primeiro, exigindo que nós negociássemos com um dragão que mora ao norte da convenção. Os outros magos mais velhos imediatamente concordaram com ela, e Flavius achou que ele não tinha escolha exceto ir junto com eles. Ele não estava contente com isso.

Minha mente concordou. Eu acho que sua mente vai, com este foco no Grande Tribunal. Nós não podemos esperar para pegar um dragão. Fossemos nós arcos mágicos eu teria minhas dúvidas: como se isso fosse certamente uma loucura. Eu tentei persuadi-la sobre isto, mas tudo que disse, é que ela precisa do apoio deles. Breve, então, nós visitaremos o dragão.

Oitavo dia de Virgem, do ano 1352 de Áries.

Nós escapamos do dragão, mas minha mestra não terá o apoio dos Ungulus no Tribunal. Ela já tem a ajuda de Jocelin novamente. Eu espero que ela esteja satisfeita.

Cega em sua obsessão, ela estava certa de que nós poderíamos segurar o dragão. Ela passou um ano procurando essas coisas, e preparando suprimentos para o ataque. Ela contratou alguns matadores mercenários para treinar os mais leais Grogs, e até Jocelin veio treinar. Eu tentei dissuadir ele, mas, ele somente sorriu, e disse que ele apreciaria ser o único menestrel na Inglaterra a ter visto um dragão e viveu para contar isso. Eu estou certo que ele teria vivido, também. Minha mestre responderá para ele em algum tribunal, em algum lugar.

Nossa viagem através do país foi sossegada até a caverna onde o wyrm foi dito que estava em sua toca. Minha mestra lançou as suas magias de reconhecimento, e declarou que era seguro entrar. Os Grogs foram à frente, claro, enquanto Jocelin e eu permanecíamos ao lado de nossa mestra. Ela quase estava em um transe, tão ocupada ela estava, concentrando-se na rota à frente. Ela nos conduziu ao longo de um túnel largo, e para dentro de uma caverna. A luz do sol infiltrava-se dentro através de fendas guiando para a superfície, e nós vimos um amontoado de moedas de ouro, simplesmente espalhadas sobre o lugar, e muitos baús, cheios, sem dúvida de ricos tesouros. Não havia nenhum sinal de dragão.

Claro, eu não sei o que minha mestra tinha pensado. Suas mágicas patéticas não eram a forma adequada para desafiar um dos wyrms. Ele deve estar ciente de nossa presença desde de que nós nos aproximamos da caverna, e agora ele estava esperando, invisível, até que nós estivéssemos perfeitos para o ataque. A disciplina dos Grogs rompeu-se, e eles correram para frente. Um deles, alcançado pelo ouro, desapareceu como fumaça ao vento e revelou-se o dragão para nossa vista. Suas escamas brilhantes como as jóias, seus dentes entoavam como espadas, e seus olhos jaziam na profundeza do Inferno. Ele virou-se para nossos Grogs, e cuspiu fogo, os movendo rapidamente e os destruindo em um só momento. Jocelin me agarrou e me fez correr de volta para o túnel. Minha mestra permaneceu atrás, tecendo magias na tentativa de parar o animal. Houve um grito, rapidamente sumiu, mas nos podíamos ver a entrada da caverna, e eu pensei que tínhamos escapado. Então o fogo veio, correndo acima do túnel em nossa direção. Jocelin me agarrou e me jogou com uma força que eu nunca tinha imaginado. Eu voei para fora do túnel, e rolei morro abaixo com as chamas saindo fora do buraco. Jocelin não gritou um só momento.

Eu esperei o animal vir atrás de mim, mas ele deve ter pensado que eu morri no inferno. Após algumas horas, eu fui aos Ungulus e contei a eles o que tinha acontecido. Flavius pelo menos tinha alguma simpatia, e me enviou de volta à Voluntas através de magia. Lá, eu encontrei minha mestra. Ela estava bem ferida, mas a magia que ela tinha lançado nela tinha a trazido de volta para seu laboratório quando as feridas tornaram-se muito graves, e lá ela tinha sido capaz de se curar. Ela estava contente de me ver vivo. Eu atribuirei a ela isso. Mas foi tudo seu erro.

Décimo segundo dia de Touro, do ano 1353 de Áries.

O Desafio do Aprendiz é amanhã. E isto é assim.

Décimo terceiro dia de Touro, do ano 1353 de Áries.

Eu passei. Eu pensei que eu tinha reprovado quando eu perguntei à respeito do relacionamento entre as Formas Platônicas e as Formas da Magia Hermética, como eu tinha sempre considerado o último como as formas mais similares com a de Aristóteles. Eu disse então, e deve ter sido a resposta correta. Agora, eu devo esperar por uma admissão formal no Tribunal.

Primeiro dia de Câncer, do ano 1353 de Áries.

Eu, Antoninus de Jerbiton, que era William de York, Mago, seguidor de Jerbiton, realmente anoto com minha pena pela primeira vez como membro da Ordem de Hermes para gravar os eventos do Tribunal de Stonehenge, mantidos na convenção de Blackthorn, profundo nas cavernas enroscadas abaixo das Montanhas Negras.

Eu fui admitido Mago, claro. Júlia colocou adiante seu plano relativo ao Grande Tribunal, esboçando os planos e mostrando imagens do que pareceria quando construído. Ela conversou, em termos vagos, de promessas para patrocinar uma ordem religiosa para cuidar do terreno, e eu pude ver o Quaesitor mais radiante presidir. O Praeco a interrompeu para perguntar sobre os perigos da reunião do Dominion, mas ela evitou isto muito bem. Depois um outro membro de Blackthorn, o Golias de Tytalus, ergueu uma nova objeção. Como, ele perguntou, se ela planejava manter controle da religião, quando o resto da Ordem deles sem dúvida queriam uma palavra. Ela respondeu que planejava formar uma nova Ordem. Ele perguntou a ela como ela planejava fazer isso, na luz do decreto do Papa que bania toda Ordem nova. Aquilo agitou ela, e somente Voluntas, Semitae, e Schola Pythagoranis apoiavam o esquema dela, isso foi votado. O presidente Quaesitor até mesmo a lembrou que colocar tal esquema sem a permissão do Tribunal seria uma quebra do Código. Eu nunca a vi tão derrotada. Talvez no futuro ela considerasse mais cuidadosamente antes de colocar as vidas das pessoas de lá em risco.

Eu deixarei este tribunal agora. Eu estou planejando viajar para Novgorod: Eu acredito que algumas das pessoas lá são ainda pagãs, e eu acho que a Ordem pode ser capaz de fazer grandes coisas fora das influências da Igreja.

Bem Vindo!

Bem vindo ao **Ars Magica**™, e ao mundo da Europa Mitológica. É um lugar onde as glórias do mundo clássico estão nítidas e a promessa da Renascença ainda está por vir. O tempo é o Século XIII - 1220 para ser exato. A vida é uma batalha: Guerras e pragas afetam a tudo e a todos, a Igreja e reis governam com punhos de aço. A Europa Mitológica ainda

é um lugar de maravilhas mágicas, habitado por todas as criaturas de contos populares e mitológicos. O que o povo da Terra acredita se mantém verdade: Fadas e espíritos rurais devem ser acalmados; demônios corrompem tudo que tocam; o poder divino é acessível através da oração; e a mágica está em todo lugar.

Nesta ambientação você interpretará um mago, um membro da mística Ordem de Hermes. Seu personagem dominará a energia mágica que penetra no mundo, e procurará o grande conhecimento arcano. Você e seus companheiros de jogo também retratarão os companheiros leais e os Grogs que permanecerão com os magos em suas convenções. Estes corajosos protetores produzirão uma barreira entre os magos e o mundo material que nunca entende o seus poderes e seus motivos. Este é o estilo do **Ars Magica**.

Visão Superficial

Ars Magica está cheio de termos especiais e conceitos. A maioria destes não será conhecida por você, mesmo se você for um jogador veterano. Embora todas as informações que você precisa saber é apresentada em detalhes em suas próprias seções, este seção dará uma visão superficial da ambientação e mecanismos de **Ars Magica**.

Jogando Ars Magica

Ars Magica significa estar jogando em qualquer lugar com um grupo de três ou mais pessoas. Esta associação de jogadores é chamado de **grupo**. Diferente de muitos outros jogos de RPG, em **Ars Magica**, cada membro do grupo controla um número de personagens distintos, não somente um. Na maioria dos grupos de **Ars Magica**, jogadores diferentes se revezam conduzindo as aventuras, ou seja, começando a trama, a ação, e interpretando os papéis que não são manuseados por outros jogadores. A pessoa que está conduzindo a aventura em algum dado tempo é chamado de **Mestre da Aventura**. Geralmente o mestre cria uma longa trama com aventuras individuais. Esta longa trama é chamada **saga**, e as histórias menores dentro dela são **aventuras**.

Característica da Europa Mitológica

Há três tipos de personagens em **Ars Magica**. **Magos** são personagens com o **Dom** - eles podem trabalhar com magia. Antoninus de Jerbiton, da introdução deste livro é um exemplo de mago. **Companheiros** são poderosos personagens que não tem o Dom, mas se associam com os magos por outras razões. Jocelin, da introdução é um exemplo de companheiro. **Grogs** são os personagens menores que realmente trabalham para os magos e companheiros. Guardas, cozinheiros e cavaleiros são todos exemplos de Grogs. Juntos, os magos, companheiros e grogs vivem todos em lugares chamados **Convenções**.

Há muitas convenções espalhadas através da Europa Mitológica, e todos são membros de uma confederação de magos conhecidos como a **Ordem de Hermes**. A Ordem de Hermes (ou somente "Ordem") é composta de doze **Casas**, cada qual é uma linhagem mágica de mestres e aprendizes que atravessam séculos. Embora membros de uma casa particular tendem a dividir os mesmos prejuízos, forças e atitudes, há ainda considerável variedade entre indivíduos da mesma casa.

A Arte da Magia

Os magos da Ordem de Hermes praticam a **magia Hermética**. Sob os sistemas de magias Herméticas, os magos criam magias usando combinações de 15 **Artes** mágicas. Há cinco **Técnicas**, controlando a manipulação da energia mágica e dez **Formas**, o material que pode ser manipulado pela magia. Você pode pensar na Técnica como um verbo, desenvolvendo alguma ação, a Forma como um substantivo, o item pelo o qual a ação é desenvolvida.

A intensidade do efeito da magia é medida pelo seu **nível**, tipicamente um número de 5 à 40, embora os próprios magos nunca usem este termo. Eles falam da **magnitude** de uma magia, que em termos de jogo é o nível dividido por cinco.

O lançamento de magias leva três formas básicas. As magias Formuladas são aquelas que são gravadas e podem ser aprendidas por qualquer pessoa, através de um professor ou de um material de referência disponível.

Rituais mágicos são cuidadosas cerimônias planejadas que podem levar horas para completar, mas cujo efeitos podem ser de longa duração. Eles são um subconjunto de magias Formulaic. Mágicas Instantâneas são criadas "dentro da manga" por combinar Formas e Técnicas. Mágicas Instantâneas geralmente não são tão poderosas quanto as mágicas Formulaic, mas desde que elas possam ser criadas rapidamente, elas são muito mais flexíveis na aplicação.

Sempre que um mago lança uma mágica, uma única manifestação da mágica dele ou dela é produzida como um efeito menor. Este é a **marca do mago**, e pode ser uma cor, um odor, ou algum de menor efeito. Isto deveria não ser confundido com **a marca**, um símbolo de um membro de um mago na Ordem de Hermes que confere o direito de voto nos **Tribunais**.

Os magos podem criar novas mágicas formulaic, estudar a natureza da magia e criar objetos encantados no **laboratório**. Tais estudos são de tempo de consumo, e as quantidades de tempo gastas em dadas tarefas é geralmente medidas em **estações**.

Se Ferindo e Lidando com o Dano

A Europa Mitológica é um lugar perigoso, e a magia está longe de ser uma arte precisa. Lançar mágicas sob circunstâncias estressantes, ou se exercendo, é cansativo. Um personagem começa com um número de **níveis de Fadiga**, que são indicados progressivamente quando o personagem se torna mais e mais fatigado.

Nível de corpo mostra quanto um personagem está machucado e são registrados de uma maneira semelhante aos níveis Fadiga. Um personagem que está levando um dano físi-

co freqüentemente tem uma chance para resistir (**Vigor**), reduzindo a quantidade de dano que realmente recebeu.

Combate é uma ocorrência relativamente comum na Europa Mitológica. Há um número de **totais de combate** que cada personagem tem, que quantificam quão bem sucedido o personagem será em várias ações de combate. Estes totais incluem **Iniciativa**, **Ataque**, **Defesa**, **Dano**, **Vigor** e **Fadiga**.

O Uso do Latim

Latim foi a língua das escolas do oeste na Idade Média, e qualquer um que quisesse ser "civilizado" tinha que conhecer o Latim. A Ordem de Hermes cresceu de uma tradição Romana, e então o Latim é usado frequentemente na terminologia mágica. Nós temos usado o Latim para adicionar sabor ao jogo (por exemplo, os nomes das Artes mágicas estão em Latim). Os termos usados em Latim são prontamente entendidos, e são explicados no texto onde eles aparecem primeiro.

Mecanismos e Rolamento de Dados

Em **Ars Magica**, cada personagem tem um grupo de **Características**, que determinam sua habilidade inata em várias áreas, e um grupo de Habilidades, que determinam seu aprendizado em habilidades praticadas. Geralmente, um nível em uma Característica é somada a um nível em uma Habilidade para determinar quão bem o personagem desenvolve uma dada tarefa. Por exemplo, um personagem tentando lembrar um fato importante sobre dragões somaria seu nível em Inteligência (uma Característica) e seu nível no Conhecimento de Lendas (uma Habilidade) para gerar um total que indicará quão bem ele pode desenvolver a tarefa de lembrar.

Na maioria dos casos quando os personagens são testados, os resultados são incertos. O sucesso ou falha de tais ações é simulada através de um dado rolado, feito na direção do mestre. Todos os dados rolados em Ars Magica são feitos em um dado de dez lados. Estes são marcados com os números de 0 a 9, e estão disponíveis na maioria das lojas especializadas. Há três maneiras diferentes que o dado de dez lados pode ser usado em Ars Magica, e o método depende da

situação. Geralmente as regras lhe dirão de que maneira usar os dados, mas algumas vezes o mestre deve tomar a decisão.

Um dado simples é rolado em uma situação quando a variabilidade de possíveis resultados é baixa e há pouca probabilidade de sucesso espetacular ou falha. Leia o número quando rolado; um 0 conta como 10.

Um dado de qualidade é útil em situações onde há uma chance de sucesso extraordinário, mas nenhum risco de falhas devastadoras. Leia o número rolado, um 0 conta como 10. Se o resultado é 1, você pode rolar o dado novamente, dobrando qualquer número que aparecer. Se um segundo 1 aparecer, role novamente e quadruple o próximo número, um terceiro 1 multiplique o resultado por 8, e assim por diante.

Um dado estressante é rolado quando um personagem está em uma situação crítica. Pessoas sob estresse estão assustadas, então dão tudo que elas têm. Elas são capazes de feitos extraordinários mas podem também fazer erros desastrosos. A rodada estressante pode também ser chamada em situações onde há uma chance de grande sucesso ou falha insondáveis, mesmo se a situação não é particularmente estressante. Se você rolar um 1 em um dado estressante você pode rolar o dado novamente, dobrando qualquer que seja o número que aparecer, e assim por diante, assim como um dado de qualidade. Se sua rodada inicialmante é um 0 em um dado estressado, ele conta como um 0, não um 10, e você geralmente deve checar para ver se você fez uma jogada imperfeita. Para checar uma imperfeição, role novamente. Este segundo dado é chamado de dado imperfeito. Se o seu dado imperfeito for 0 seu personagem fez uma imperfeição - Algo acabou em um erro horrível. Seu personagem falhou, apesar do nível final modificado do dado, e algumas penalidades, inventadas pelo mestre, geralmente se aplicam. Em situações particulares de trapaça, você pode rolar mais do que um dado imperfeito. Cada 0 extra rolado aumenta a gravidade de sua falha. Note que qualquer outro resultado do que um 0 em um dado imperfeito é desconsiderado.

Não importa de que forma um dado é rolado, o resultado é adicionado a soma da característica e habilidade do personagem. Este total da soma deve ser igual ou maior do que um fator de facilidade escolhido pelo mestre ou escrito no livro de regras. Esse fator de facilidade será maior para as tarefas difíceis, e mais baixo para as mais fáceis.

Frequentemente, modificadores diferentes do que a Característica e Habilidade apropriadas se aplicarão para um determinado dado rolado. Vantagens e desvantagens são às vezes estipuladas na regras, ou o mestre pode determinar modificadores baseado em situações específicas. Estes modificadores deveriam ser somados para um total antes da comparação para esse fator de facilidade.

Por exemplo, digamos que o personagem acima estivesse tentando lembrar de uma fraqueza específica de dragões. A fim de lembrar, o mestre diz que ele deve alcançar um fator de facilidade 9. Sua Inteligência é +1 e sua Conhecimento de Lendas é 4. Ele rola um dado estressante (o mestre supõe que há uma chance de uma imperfeição - ele poderia se lembrar incorretamente e se colocar em um resistência de risco), obtendo um 5. Seu total é 10, que excede o fator de facilidade.

Fatores de Facilidade

Dificuldade do Teste	Número Alvo
Muito Fácil	3
Médio	6
Difícil	9
Muito Difícil	12
Extremamente Difícil	15

Ele terá sucesso em lembrar os fatos. Se ele tivesse rolado um 0, ele teria que rolar um dado imperfeito para ver se ele tinha sido imperfeito e lembrando incorretamente. Se ele tivesse rolado um 1, ele teria rolado novamente, dobrando o resultado e somando sua Inteligência e Conhecimento de Lendas.

Uma Nota Sobre "Você"

Neste livro a palavra "você" se refere alternativamente para vocês, o leitor e jogador, e para você como um mago ou outro personagem do livro. Tome isso como convite para ver o mundo através dos olhos de seu personagem. Você não deveria aceitar isso por significar dizer que você, o leitor, pode de alguma forma pesquisar este livro a fim de ganhar poderes sobrenaturais, ou que nós na **Abdução** estamos de algum modo concedendo a você, o leitor, com tal conhecimento sobrernatural.

Permita que o contexto e o bom senso sejam o seu guia.

Capítulo II
Personagens

Para contar as histórias da Europa Mitológica™, você precisará de um personagem. Se você está contando a história de uma convenção inteira, provavelmente você precisará de mais do que um. Este capítulo contém as idéias, regras, e qualquer outro material necessário para criar seus personagem em **Ars Magica** - as pessoas, sua saga e seu jogo acontecem ao seu redor.

Quando você cria um personagem, você tem que prever primeiro a pessoa que participará nas histórias. Uma vez que você já tem uma idéia em sua mente, você pode traduzir essa visão e gerar as estatísticas que você precisará usar naquele personagem do jogo. Mas enquanto você não pode jogar sem números, você deveria estar atento que eles são só um artifício. A alma de seu personagem existe nos detalhes que você inventa para fazê-lo interessante e divertido.

Criar um personagem pode ser um pouco confuso no princípio, mas quanto mais freqüente você fizer isto mais fácil se torna. Gaste seu tempo, especialmente quando estiver projetando seu primeiro mago. Dependendo de quão rápido você quer tomar decisões e como você está íntimo destas regras, isto pode levar de cinco minutos até mais de uma hora para criar um personagem. Em geral, quanto mais tempo você gastar, mais desenvolvido e bem pensado seu personagem será.

Além disso, você poderia criar uma personalidade que se ajuste a saga que é contada, a convenção para a qual todos os personagens pertencem, e a equipe com quem você joga. Afinal de contas, Ars Magica é projetado para lhe ajudar não só contar histórias sobre seu personagem, mas também sobre os seus companheiros na convenção. Isso significa que você e sua equipe devem criar personagens que podem viver e trabalhar juntos - e juntos tecerem contos fabulosos de romance e aventura.

Tipos de Personagens

Há três tipos diferentes de personagens em Ars Magica: magos, companheiros, e grogs. Eles não são "classes de personagens " como você poderia achar em outros jogos, mas três amplas categorias de personagens. Cada um tem um papel único na saga e um certo grau de poder. Regras ligeiramente diferentes se aplicam a cada um, entretanto os conceitos básicos são os mesmos.

Geralmente, cada jogador cria um mago, um companheiro, e um ou mais grogs. No estilo de jogo de equipe, você revezará em jogar com seu mago ou companheiro como pedido ao longo da saga. Por outro lado, seus Grogs normalmente fazem parte de cada história. Grogs tendem a ser requisitados em números consideráveis, assim magos e companheiros que estão fora ficam em um grupo, chamado de turb (de uma palavra latina de significado " plebe "), em retenção.

Magos

Magos são o enfoque primário do jogo, os quais são projetados para tentar igualar todas as possibilidades de lances mágicos que nós vemos em filmes e lemos em romances - pos-

sibilidades que são freqüentemente determinadas por uma pequena confusão em outros sistemas de RPGs. Magos têm imensa habilidade mágica, até mesmo como um personagem iniciante que o faz muito poderoso. Magos em Ars Magica não são artificialmente inaptos por causa do equilíbrio "de caráter arbitrário".

Com grande poder vem grande responsabilidade. Magos são personagens muito exigentes para se jogar, particularmente porque outros olham para eles como salvação de ameaças medonhas. Eles são os líderes da convenção, assim quando eles saem com uma equipe, eles têm que ter responsabilidade com o destino de todos. Se um mago não é decidido e prático, ele pode ter que combater uma revolta.

Magos tendem a ser deficientes em habilidades sociais básicas que são necessárias para sobreviver. Ironicamente, os poderes místicos deles apenas compõem a suas inabilidades em lidar com o mundo mundano. O Dom da magia, entretanto precioso, faz as pessoas e animais ao redor dos magos se afastarem para se sentirem melhor. Por causa disto, todas as jogadas dos magos para causar uma boa impressão ou inspirar a verdade em pessoas mundanas ou em animais sofrem uma penalidade de -3. Embora magos pareçam superiores a outro tipo de personagem, eles ainda confiam pesadamente no apoio de companheiros e grogs.

Companheiros

Algumas pessoas excepcionais e altamente qualificadas, chamadas de companheiros, também estão associadas com a convenção. Alguns trabalham e vivem lá e adquirem o grau de *Consortes* (kahn-SOR-tays, *Consors* no singular: "consorte"). Outros são amigos dos magos e os visitam apenas casualmente. As motivações deles em lidar com a convenção variam - isto é algo que você terá que considerar quando criar um companheiro.

Companheiros possuem qualquer habilidade dos magos, na perseguição de conhecimento arcano, não tiveram o tempo ou inclinação para aprender. Eles provêm de uma conexão entre a convenção esotérica e o mundo mundano ao redor disto, já que os magos não se misturam bem com sociedade. O largo termo "companheiro" pode incluir os estudiosos, estrangeiros, sábios, curandeiros, ladrões, espiões, líderes de grogs, e quase qualquer outra profissão que se sugira e que o mestre aprove.

Grogs

Grogs são os criados da convenção, e podem ser os guardas, criados, mensageiros, cozinheiros, carpinteiros ou indivíduos de qualquer outra profissão mundana. Essencialmente, eles incluem todas as pessoas que ajudam a manter o rumo da convenção, mas que não são motivos centrais para a saga. Cada jogador faz vários grogs, porém uma vez criado, todos o grogs são jogados em comum por uma mesma equipe. É comum para um determinado jogador jogar com um ou mais Grogs em cada história, ao lado de magos ou companheiros.

"Grog" é um termo de gíria que se expandiu ao longo da Ordem, principalmente porque os próprios grogs usam isto. Grogs de elite são chamados *Custodes* (koos-TOH-days, *Custos* no singular: "guardião"), o nome mago dá proteção aos guerreiros e criados que viajam com ele. Grogs mais comuns executam deveres mundanos simplesmente para a convenção e raramente se perdem das suas rotas. Frequentemente, estes Grogs mais mundanos são simplesmente referidos como moradores comuns, especialmente se eles são ex-combatentes.

Passos na Criação de Personagens

Quando você cria um personagem em Ars Magica, você passa por uma série de passos que são descritos abaixo brevemente e são explicados em detalhes nas páginas seguintes. Se você não entende o que fazer agora, não se preocupe - será explicado com maior profundidade como você cria seu personagem.

Passo 1: Conceito

Nesta seção, você construirá a estrutura básica de seu personagem. Você decidirá qual será o tipo de personagem e que função básica ele irá desempenhar. Você também estará determinando tais características como gênero, idade, e origem.

- Determine o tipo de personagem: mago, companheiro ou grog.
- Escolha gênero, idade e origem.
- Magos: selecione Casa, registre Virtudes e Defeitos da casa.
- Companheiros: selecione vocação (opcional).
- Grogs: selecione vocação (opcional).
- Escolha um nome.

Passo 2: Características

Nesta seção, você determinará valores das Características do personagem, quer dizer, a habilidade inata dele em várias áreas do conhecimento humano. Características podem ser determinadas por um sistema baseado num determinado ponto ou através de uma jogada aleatória de dados.

- Também adquira ou jogue, e determine os valores das Características.

Passo 3: Virtudes e Defeitos

Virtudes e Defeitos são indiscutivelmente as coisas mais importantes sobre seu personagem. Eles são o que os fazem especiais e distintos das massas da Europa Mitológica. Você selecionará uma quantidade de Virtudes e Defeitos de tal modo que os bônus concederão pelas Virtudes do seu personagem contrabalançando às negligências descritas pelos Defeitos dele.

- Companheiros: Escolha uma Virtude de Classe Social ou Defeito.
- Grogs: Escolha uma Virtude de Conhecimento Grog ou Defeito.
- Selecione Virtudes e Defeitos.

Passo 4: Habilidades

As Habilidades de seu personagens são Talentos, Perícias, e Conhecimentos adquiridos por estudo ou experiência. O número de Habilidades que seu personagem começa no jogo é determinado pela sua idade no início.

- Selecione Habilidades.

Passo 5: Habilidades Mágicas

Neste momento da criação do personagem, magos selecionam os níveis de Arte e magias conhecidas, ambos adquiridos durante o aprendizado. Os companheiros e grogs saltam este passo.

- Magos: Selecione Artes e magias formuladas.

Passo 6: Toques Finais

Nesta seção, você completará seu personagem, adicionando-lhe personalidade e confirmando que todos os ajustes que você fez se encaixam. Você também escolherá seu equipamento inicial e executará algumas tarefas de contabilidade.

- Reputações (se aplicável).
- Traços de Personalidade.
- Caracterização adicional: truques, história e surgimento.
- Confiança.
- Tamanho.
- Saúde e Fadiga.
- Equipamento e Obstáculo
- Valores Calculados de Combate

Conceito

O conceito de seu personagem deverá ter uma ampla base, então se aproxima mais da definição do personagem. Primeiro decida se seu personagem é um grog, companheiro ou mago. Então pense na identidade básica dele. Seu grog é um cavaleiro, cozinheiro, ou um guarda? Seu companheiro é um guerreiro, ou uma pessoa apegada a livros? Que tipo de magias você vê seu mago realizando?

Logo, você precisa decidir o sexo de seu personagem, idade, e origem. Todos os três podem ser escolhidos livremente. Lembre-se de que enquanto você puder escolher alguma idade, quanto mais velho seu personagem for, é mais provável que ele sofra os efeitos adversos do avanço da idade. Um personagem que tenha mais de 35 anos no começo do jogo pode ter que fazer jogadas de envelhecimento antes que a saga comece. Veja "Envelhecendo" na página 190. Uma vez que a idade é determinada, imagine o ano do nascimento do personagem baseado no ano em que a saga começa. Deste modo, até mesmo se seu personagem estiver fora de ação durante vários anos em tempo de jogo, você pode determinar a idade dele retornando ao jogo.

Em algum momento durante o processo de criação você precisará escolher um nome para seu personagem. Pode ser qualquer coisa que você goste. Você irá provavelmente escolher um nome que reflita a maneira que seu personagem é, mas apelidos e pseudônimos são da mesma maneira possíveis.

Magos

Antes de criar um personagem mago, você deveria ter uma compreensão das regras mágicas. Sem pelo menos uma compreensão básica do modo que a magia funciona, você pode fazer escolhas que debilitarão seu mago inicial e reduzirão o seu potencial para desenvolvimento futuro.

A decisão mais básica que você tem que tomar sobre seu mago é qual casa ele pertence. Uma casa de mago descreve a

linhagem mágica da que ele descende. Descrições breves são feitas a seguir de cada uma das doze casas da Ordem Hermes. Você pode se referir ao suplemento de Ars Magica, As Casas de Hermes (Houses of Hermes) para uma informação mais detalhada. Lembre-se que estas descrições são generalizações - os indivíduos variam dramaticamente.

Casas de Hermes

Casa Bjornaer

Magos de Bjornaer (BYORE-nayr) tem a ver principalmente com bestas e o lado animalesco da natureza humana. Por causa desta ênfase no treinamento deles, cada mago de Bjornaer pode se transformar em um animal, conhecido como a "alma animalesca". Entendendo a alma animalesca em particular em que animais são considerados mais importantes que a magia Hermética em geral por muitos nesta casa.

Devido às suas naturezas, magos de Bjornaer estão impossibilitados de forjar vínculos íntimos necessários, e o mesmo conceito é estranho a eles. Alguns Bjornaer zombam de magos que são mais familiares, os quais são chamados de "substitutos" da alma animalesca. Por outro lado, outros magos são cautelosos seguidores de Bjornaer por causa da fascinação deles com o bestial. Além disso, a Casa Bjornaer é menos respeitada do que poderia ser porque seu fundador era um germânico no lugar de uma tradição mágica romana.

Casa Bonisagus

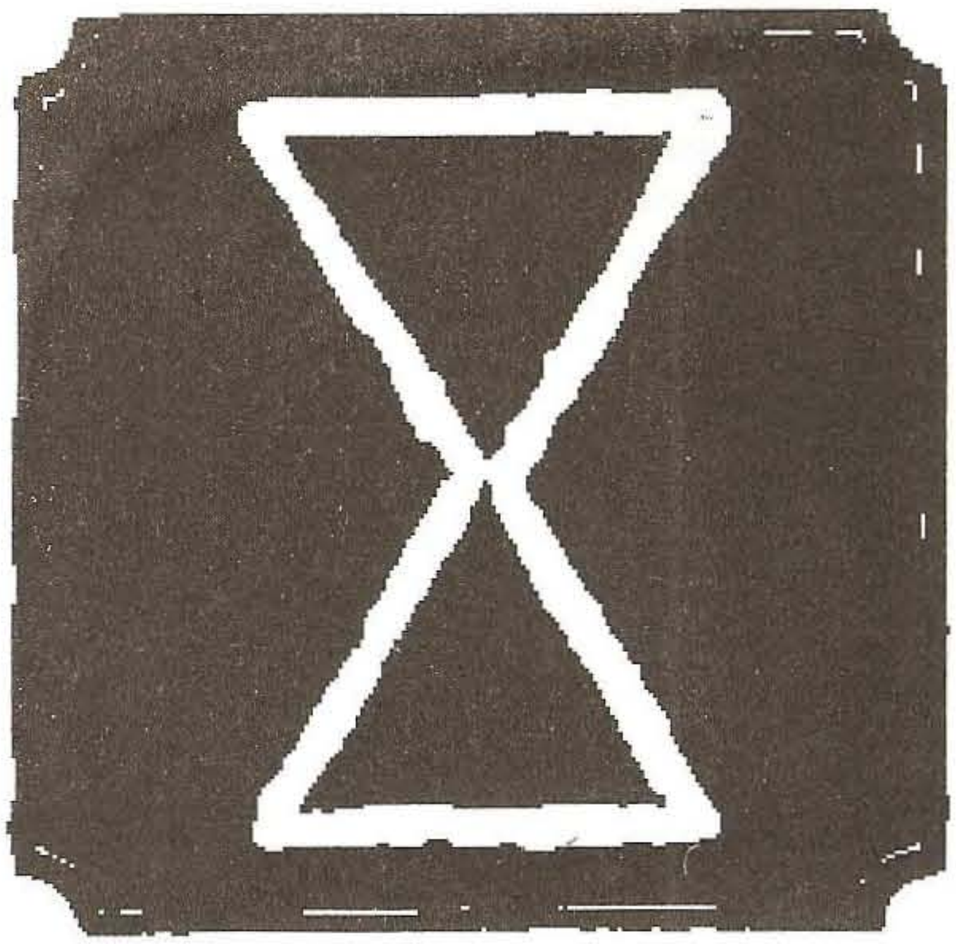
Bonisagus (BOH-nee-SAH-goos) inventou a teoria Hermética da magia, e o estudante dele, o mago Trianoma, planejou habilmente a formação da Ordem. Como tal, a Casa Bonisagus sempre desfrutou de muito respeito de outros magos. A maioria dos membros desta casa acredita que eles são de uma elite privilegiada, talentosa.

Algum magos de Bonisagus refinam e expandem a teoria Hermética, enquanto outros vigiam o desenvolvimento político contínuo da Ordem. Ambos os tipos têm uma tradição forte de usar o conhecimento deles e dão poder em benefício da Ordem. Egoísmo é fortemente desencorajado.

Casa Criamon

Esta casa muito reservada é conhecida por sua filosofia obscura, seu desdém pelo poder simples, e o hábito de seus membros marcarem as faces e corpos com símbolos arcanos. Seguidores de Criamon (KREE-ah-mone) são um enigmático

O Símbolo da Casa Flambeau



e sobrenatural grupo de magos e geralmente têm pouco interesse na política da Ordem.

Magos de Criamon buscam o "Enigma" que outros magos caracterizam como algum tipo de experiência mística. Para os seguidores de Criamon, entender o Enigma tem grande relação em como descobrir a verdadeira natureza da Decadência dos Magos e a magia disto.

Casa Ex Miscellanea

Esta é uma grande, diversa, e altamente desorganizada coleção de magos. Embora originalmente fundada por um renegado, rival da Ordem de Hermes, esta associação foi aceita eventualmente como uma casa de seu próprio dono. Aceita os magos de todos os tipos, muitos só nominalmente Herméticos, a qual magia vem de muitas tradições divergentes. Magos da casa Ex Miscellanea (EKS mis-kel-LAH-nay-ah) são freqüentemente chamados magos limitados por seus muitos depreciadores dentro da Ordem, e de fato, a maioria de sua sociedade originou-se na classe camponesa.

Casa Flambeau

Enquanto a maioria dos seguidores de Flambeau (flahm-BOH) se especializam em magia de fogo, alguns estudos mágicos especializam-se em simples extermínios como uma alternativa mais sutil. Estes magos agressivos e ferozes causam frequentemente dificuldades dentro da Ordem e também se enfurecem de forma mundana. Porém, sem medo e com amor à destruição, fazem deles inestimáveis quando a Ordem requer a aplicação de força marcial.

Casa Jerbiton

Casa Jerbiton (YARE-bih-tahn) está interessada no mundo mundano, e às vezes assume o dever de manter a Ordem em boas condições com a nobreza e Igreja. Esta inclinação em seus membros freqüentemente diminui de um passado nobre - aprendizes normalmente são levados da aristocracia, e frequentemente se mantém ligados com ela depois.

Muitos membros de outras casas acreditam que seguidores de Jerbiton são tão ligados aos poderes mundanos a serem confiados. Por outro lado, magos de Jerbiton temem que os membros da Ordem venham a ser isolados da humanidade, arriscando conflitos sangrentos com os mundanos. Eles tentam energicamente curar esta fenda, e procuram conhecimento estético e Clássico com uma paixão.

Casa Mercere

O fundador desta casa perdeu os poderes mágicos mas permaneceu envolvido na Ordem. Ele assumiu um papel não mágico e valioso para outros magos - o de mensageiro. Os seguidores dele continuam cumprindo aquele papel. Todos os membros da Casa Mercere (mare-KAY-ray, ou mare-SARE em Latim vulgar), apesar de comum, possuem o Dom, são reconhecidos oficialmente como magos da Ordem. Até mesmo o Mercere que não possui o Dom passa 15 anos em aprendizado como os outros magos.

Seguidores de Mercere são mais comumente conhecidos como Capuzes Vermelhos por causa do adorno que eles usam na cabeça como um distintivo de função. São permitidos aos Capuzes Vermelhos servirem e votarem no tribunal, e estão sob a proteção do Código Hermético.

Casa Merinita

Esta casa é enfocada no mundo das fadas, e seus membros tendem a ser estranhos como as criaturas que eles estudam. Magos da casa Merinita (mare-ih-NEE-tah) freqüentemente permanecem isolados e têm pouco a ver com o resto da Ordem, exceto defender fadas dos ataques de outros magos. Esses desta casa evitam o meramente mortal, e buscam respostas dentro do mundo misterioso da Arcádia.

Casa Quaesitoris

Casa de fato nomeada Guernicus, logo depois de seu fundador, esta casa é chamada normalmente de Casa Quaesitoris (kwy-see-TOH-riss, "investigadores"). Os membros desta casa são os juizes da Ordem, investigam atos errados e dão a sentença aos que transgridem o Código de Hermes e o Código Periférico. Eles acreditam que a Ordem se desmoronará por conflito interno sem ferozes tendências.

Embora a Casa Guernicus treine e induza os próprios aprendizes, outros magos também podem unir as posições. Uma das honras mais altas na Ordem é ser convidado pelos anciões de Casa Guernicus a se tornar um quaesitor. Tais magos geralmente retêm a sociedade na casa original deles.

Casa Tremere

Membros da Casa Tremere (tray-MARE-ay ou tray-MARE) enfatizam a importância do juízo, estratégia, e planejamento detalhado. Eles acreditam no respeito de superiores e afirmam autoridade sobre os favoritos. A dignidade é de preocupação extrema.

Até recentemente, Casa Tremere era considerada uma das Casas mais sensatas e estáveis, fornecendo força e coragem quando necessitada e reprimindo ação quando a paz serve melhor à Ordem. Isto tudo veio ao fim no século XIII quando foi descoberto que alguns da alta-posição Tremere tinham se tornado vampiros em uma tentativa desencaminhada para

ganhar imortalidade e poder. Todos os magos vampiros foram destruídos numa sangrenta Marcha de Magos.

Casa Tytalus

A filosofia dos magos de Tytalus (TEU-tah-loos) é a de dominar todas as formas de conflito. Para este fim, eles promovem inovações em todos os tipos de competições. Eles não se sentem vivos a menos que estejam em estado de luta constante, testando perpetuamente as forças e fraquezas de outros.

Na procura infinita por conflito, os líderes da Casa Tytalus entraram muito tarde no 10º século, presas fracassadas para mecanismos demoníacos. Esses mestres da intriga acreditaram arrogantemente que podiam dominar as forças obscuras, mas apesar de suas perícias eles foram impossibilitados de enganar os Demônios das profundezas do Inferno. Os líderes foram executados pelo crime de diabolismo, e desde então a Casa Tytalus tem sido desacreditada.

Casa Verditius

Magos da Casa Verditius (ware-DEE-tee-oos) têm a perícia insuperável ao criar itens encantados, fazendo-os inestimáveis para outros magos e pessoas sem o Dom.

Quase todos, infelizmente, herdaram também o defeito mágico do fundador, impossibilitando-os de lançar magias formuladas sem a ajuda do focus mágico. Seguidores de Verditius às vezes são considerados inferiores a outros magos por causa desta fraqueza.

Modelos de Casas

Devido cada casa ter seu próprio estilo, certas Virtudes e Defeitos são características de seus membros. Estes são demonstrados abaixo. Esses designados "requeridos" devem ser levados por todo o mago que escolhe esse modelo. Alguns destes são únicos aos membros de determinada casa, e são descritos ao longo. Essas Virtudes e Defeitos identificados como "típicos" são comuns entre membros dessa casa, mas necessitam ser alcançadas. Você adquirirá depois mais Virtudes e Defeitos no processo de criação do personagem. Por agora, anote rapidamente essas que você adquiriu ou escolheu por causa da sua casa e passe para o próximo passo.

Habilidades iniciais também estão demonstradas para cada modelo. Registre-as, junto com o número de pontos de experiência distribuídos para adquirir outras Habilidades. Observe que você pode se afastar das Virtudes e Defeitos exigidos, e modificar as Habilidades iniciais, com a permissão de seu mestre. Os Mestres requerem todavia, uma razão convincente baseada no conhecimento do personagem, para tais exceções.

Nas edições prévias de Ars Magica, cada mago era aceito para ter um grupo padronizado de Habilidades iniciais que não levaram em conta o único sabor de cada casa Hermética. Se você desejar, em vez de usar um dos modelos específicos de casa, você pode usar isto em um padrão estabelecido nas Habilidades iniciais, listadas abaixo. Se sua saga está estabelecida na Europa Mitológica, você ainda é um dos membros das doze casas. Você deve escolher qual, mas não use nenhuma das especificações dos modelos de casa nesta seção.

Habilidades Iniciais de um Mago Padrão: Doutrina de Hermes 2, Teoria Mágica 5, Parma Magica 2, Escrever em Latim 3, Falar em Latim 5, Falar seu Próprio Idioma 4

Pontos de Experiência iniciais de um mago padrão: 3 + idade.

Casa Bjornaer

Habilidades Iniciais: Teoria Mágica 4, Doutrina da Organização (Ordem de Hermes) 2, Parma Magica 2, Escrever em Latim 2, Falar em Latim 4, Falar seu Próprio Idioma 4, Vontade Sobre a Forma 1 (veja abaixo).

Pontos de experiência iniciais: 15 + idade.

A natureza animal dos magos de Bjornaer dão às suas magias um sabor único. Por causa disto, eles têm uma Virtude específica da casa, Seguidor de Bjornaer.

Virtude Requerida:

Seguidor de Bjornaer (variável): Esta Virtude é uma combinação dos efeitos listados abaixo. Seu valor depende da natureza de sua alma animalesca. Se sua alma animalesca é honrada (como o de um lobo, de um cervo ou de um urso), o valor desta Virtude é +2. Caso contrário, é +1. Alguns raros aprendizes podem levar a forma de um objeto inanimado, chamado de "alma de objeto". Almas de objeto são sempre objetos naturais, não são objetos construídos ou industrializados. Possuindo uma Alma de Objeto faz o valor básico da Virtude +1.

- Alma Animalesca: Você tem uma alma animalesca, uma forma animal que você pode se transformar a qualquer momento sem lançar magia alguma. Seu Mestre Bjornaer sondou sua alma para ver qual forma se molda dentro dela, fazendo isto mais um problema da sua natureza intrínseca do que uma escolha consciente. Com o passar do tempo, sua forma humana assume mais e mais aspectos de sua

alma animalesca, incluindo personalidade e aspecto físico. Você tem um Traço de Personalidade nomeado depois da forma que você toma, começando no +1. O nível obtido deve crescer à medida que você entra na saga, na descrição dos Mestres. Quanto maior o nível, mais perto você estará da forma, e mais fortemente você se identificará com ela.

- Forma Oculta: Magos Herméticos não podem perceber sua alma animalesca. Magias tais como a Visão da Forma Verdadeira revelam sua forma comum (se sua forma comum é sua alma animalesca ou alguma outra forma adotada por meio de uma magia) como se estivesse no seu aspecto natural. Outros tipos de magias, como as magias de fadas deve detectar sua alma animalesca na descrição do Mestre da Aventura.
- Não Familiar: Mediante o Defeito Hermético -1 descrito na página 36.
- Vontade sobre a forma: Esta é um Talento único para os magos de Bjornaer. Você começa com esta Habilidade no nível 1 e pode aumentá-la gastando pontos de experiência. Isto reflete sua capacidade para controlar o aspecto que você possui, e dá um bônus para resistir a magias que mudam sua aparência. Quando tenta resistir a magias de transformação ou quando tenta recuperar um de seus aspectos normais, jogue um dado estressante + Resistência + Vontade Sobre a Forma. Uma rodada de 9+ significa que você se saiu bem.

Virtudes e Defeitos típicos:

Circunstâncias Especiais (+1): Você recebe um bônus por rodadas mágicas, enquanto estiver em ilhas inabitáveis e selvagens. Veja página 34.

Dom Gentil (+1): Sua ligação com os animais deixa eles ficarem confortáveis ao seu redor. Veja página 34.

Dom Ruidoso (-1): Seus Parens têm tirado a mágica de dentro de você, seres não-mágicos são altamente incomodadas pela sua presença. Veja página 35.

Deficiência mágica com Ignem (variável): Bjornaer, o fundador da Casa, nunca aprendeu bem esta Arte, e a deficiência dele vêm passando de mestres para aprendizes por centenas de anos. A maioria dos magos de Bjornaer têm esta fraqueza - algo aparentemente sobre um treinamento faz com que eles tenham dificuldade em aprender a magia de fogo. Veja página 35.

Mestre Avarento (-2): Seu mestre focou nos interesses peculiares da mágica Bjornaer mais do que treinamento Hermético, e como um resultado você não tem uma razão concreta na teoria mágica que outros aprendizes recebem. Veja página 37.

Casa Bonisagus

Habilidades Iniciais: Teoria Mágica 5, Doutrina da Organização (Ordem de Hermes) 3, Parma Magica 2, Escrever em Latim 3, Falar em Latim 5, Falar seu próprio Idioma 4.

Pontos de Experiência Iniciais: Igual a idade

Devido a alta estima na qual o fundador desta casa é mantida ao redor dos magos, seguidores de Bonisagus gostam de um estatus especial.

Virtude requerida:

Prestígio Hermético (+1): Como um membro da Casa Bonisagus, você está de acordo com o respeito entre os magos. Veja pág. 34.

Virtudes e Defeitos típicos:

Afinidade Mágica (variável): Seu mestre encorajou você a vencer uma especialidade, logo você pode trazer uma nova compreensão à Casa Bonisagus. Os magos da casa esperam que você impulsione esta especialidade até seu próprio limite. Veja pág. 34.

Leitor Aprendiz (+1): Veja pág. 41.

Gênio Inventor (+1): Veja pág. 34.

Aptidão com Teoria Mágica: Devido a interesses escolares desta casa, aprendizes recebem excelente treinamento. Veja pág. 40.

Dom Ruidoso (-1): Seu intenso envolvimento com magia tem feito você notavelmente diferente. Veja pág. 35.

Meta Direcionada (-1): Você está determinado a se tornar um perito incontestável na sua especialidade em particular. Veja pág. 48.

Obeso: A vida em laboratório tem deixado você com alguns quilinhos a mais. Veja pág. 49.

Deficiência Mágica (variável): Na mente de um seguidor de Bonisagus, um mago que conhece um tipo específico de magia tem mais valor do que um generalista. Você pode gastar toda sua vida explorando a mágica na qual você é bom, logo não é necessário que você seja capaz de fazer tudo. Você se focalizou tão intensamente em sua especialidade mágica durante o aprendizado que seu mestre o negligenciou para corrigir dificuldades que você tinha em outras áreas. Veja pág. 35.

Casa Criamon

Habilidades Iniciais: Sabedoria Enigmática 1, Teoria Magia 4, Doutrina de Organização (Ordem de Hermes) 2,

Parma Magica 2, Escrever em Latim 2, Falar em Latim 5, Falar sua Próprio Idioma 4.

Pontos de Experiência Iniciais: 10 + idade.

A constante perseguição dos Magos de Criamon ao Enigma os deixam alterados e estranhos aos olhos dos outros. Mais Virtudes e Defeitos típicos desta Casa refletem esta tendência.

Virtudes e Defeitos típicos:

Amaldiçoado (variável): Pesquisar sua própria mágica tem lhe causado algum mal, o qual poderia ser equivalente a uma maldição. Veja pág. 47

Aptidão com Sabedoria Enigmática: Você tem uma compreensão especial, e ganha a compreensão dos outros facilmente. Veja pág. 40.

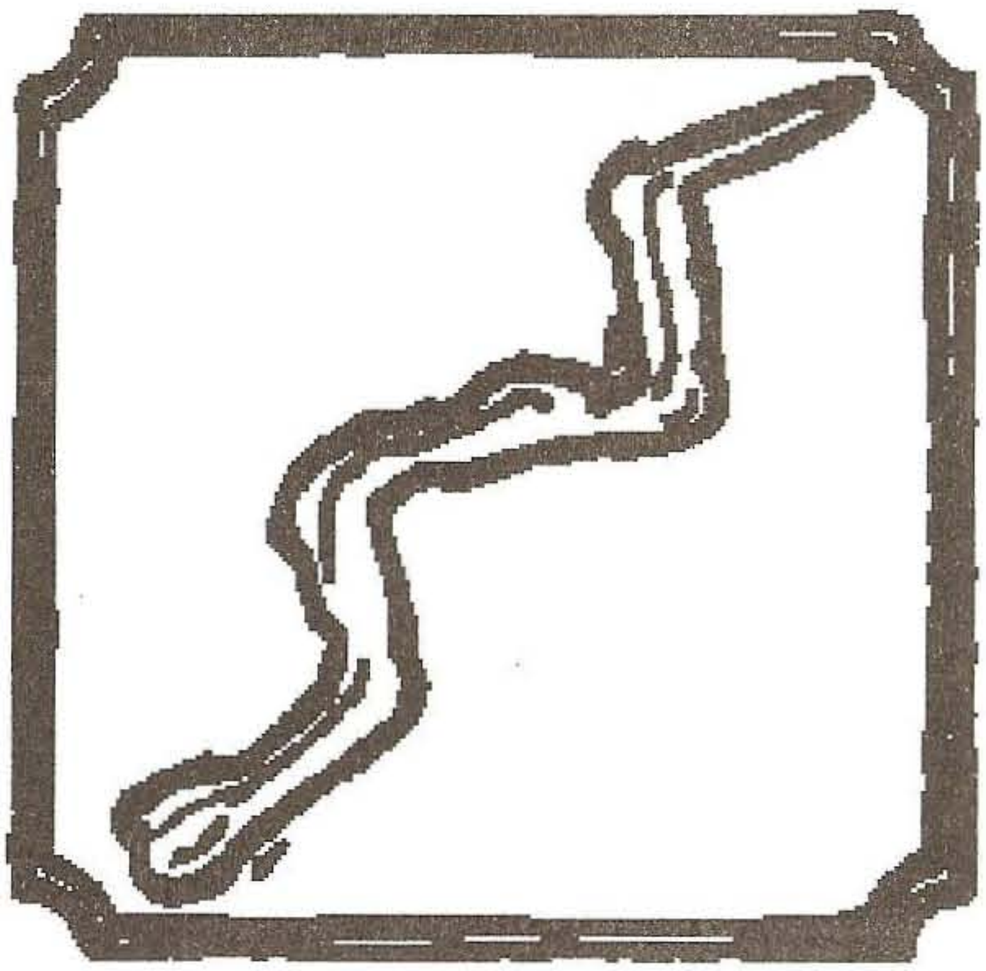
Afinidade Mágica (Mentem, Imáginem, ou Intéllego) (variável): Afinidades mais precisas, tais como de almas do além, são também comuns dentre os magos de Criamon. Veja pág. 34.

Personalidade Forte (+1): A necessidade de contato social tem concedido seus traços pessoais a um crescimento não supervisionado. Veja pág. 43.

Dom Ruidoso (-1): Sua natureza mágica é forte e evidente; a busca em entender o Enigma tem deixado esta marca sobre você. Veja pág. 35.

Desfigurado (-1): Símbolos arcanos tatuados na sua face lhe deixam com uma aparência bizarra. Veja pág. 48.

Obcecado (-1): Você deve estar obcecado por algo tangencialmente ou simbolicamente relacionado com a sua busca por conhecimentos, ou você deve simplesmente estar bastante equilibrado. Veja pág. 49.



O Símbolo da Casa Ex Miscellanea

Mestre Avarento: Seu mestre se concentrou em não se entusiasmar com o Enigma quando ensinou a você sua teoria mágica. Veja pág. 37.

Pontos Finais (-1): As perseguições mágicas dos magos de Criamon frequentemente acabam em magos na Sombra Final. Veja pág. 36.

Casa Ex Miscellanea

Habilidades Iniciais: Teoria mágica 3, Parma Magica 2, Escrever em Latim 1, Falar em Latim 3, Falar seu Próprio Idioma 4.

Pontos de Experiência Iniciais: 29 + idade.

Magos de Ex Miscellanea geralmente vêm de algum subconjunto que descreve tradições especificas de seus mestres. Uma vez que você se decidiu por um grupo do qual você faz parte, escolha Virtudes e Defeitos que ajudarão a ajustar seu estilo mágico nesse grupo. Alguns exemplos, que não estão detalhados, estão listados abaixo:

Virtudes e Defeitos típicos:

Mago Bestial

Magos Bestiais têm um vínculo forte com animais e são praticantes da comunicação e controle deles. Eles frequentemente dividem as peculiaridades bestiais com as quais trabalham, e são frequentemente habilidosos na troca de forma. Magos Bestiais dividem muito em comum com seguidores de Bjornaer, apesar de pertenceram à Casa Ex Miscellanea.

Afinidade com Familiares (+1): Veja pág. 34.

Afinidade com Animál (+3): Veja pág. 34.

Mestre dos Espíritos

Estes magos vencem na invocação, comunicação e controle de criaturas de outros reinos. Eles aprendem muitos segredos nas consultas com almas do além, demônios e semelhantes, e são frequentemente dirigidos por seus desejos pois querem saber sempre mais.

Afinidade com Criaturas Espirituais (+2): Este bônus acrescenta a todas as mágicas que estão envolvidas diretamente com elementais, feras mágicas, almas do além, e outros seres mágicos. Veja pág. 34.

Obcecado (-1): Você tem sede por todo o conhecimento grandioso que está além dos mundos, com o objetivo de tentar controlar e que já está além dos seus limites. Veja pág. 49.

Casa Flambeau

Habilidades Iniciais: Teoria mágica 4, Doutrina de Organização (Ordem de Hermes) 1, Parma Magica 2, Escrever em Latim 2, Falar em Latim 5, Falar seu Próprio Idioma 4.

Pontos de Experiência Iniciais: 13 + idade.

A tendência abrasadora dos magos de Flambeau é associada com afinidades óbvias e defeitos abrasadores. Eles algumas vezes têm defeitos característicos como temperamentos rápidos e naturezas agressivas.

Virtudes e Defeitos típicos:

Afinidade com Ignem (+3): Veja pág. 34.

Afinidade com Perdo (+4): Veja pág. 34.

Mestre Infame (-1): A ira do seu mestre o fez entrar em sério problema, e outros magos anteciparam o mesmo para você. Veja pág. 36.

Mestre Avarento (-2): Seu mestre viajou e se preparou muito para ensinar você conscientemente. Veja pág. 37.

Casa Jerbiton

Habilidades Iniciais: Etiqueta 1, Teoria Mágica 4, Doutrina de Organização (Ordem de Hermes) 1, Parma Magica 2, Escrever em Latim 3, Falar em Latim 5, Falar seu Própria Idioma 4.

Pontos de Experiência Iniciais: 9 + idade.

O envolvimento contínuo dos magos de Jerbiton com o mundo mundano requer natureza e perícias necessárias para interagir bem com pessoas normais. Membros desta Casa geralmente se especializam em perseguições temporais, tais como arte, filosofia e diplomacia.

Virtudes e Defeitos típicos:

Liberdade de Expressão (+1): Esta é apropriada se você for um artista. Veja pág. 42.

Dom Gentil (+1): Você foi escolhido como um aprendiz em parte porque seu talento mágico não é notado pelos outros. Caso contrário você teria problemas em se ajustar à sociedade. Veja pág. 34.

Bem Viajado (+1): Muitos magos desta Casa são especialmente íntimos de cidades. Veja pág. 44.

Não Combatente (-2): A maneira dos seguidores de Jerbiton são mais filósofos do que guerreiros. Veja pág. 50.

Casa Mercere

Habilidades Iniciais dos Mercere que possuem o Dom: Teoria Mágica 3, Doutrina de Organização (Ordem de Hermes) 3, Parma Magica 2, Escrever em Latim 3, Falar em Latim 5, Falar seu Próprio Idioma 4.

Pontos de Experiência Iniciais dos Mercere que possuem o Dom: 9 + idade

Habilidades Iniciais dos Mercere que não possuem o Dom: Doutrina de Hermes 3, Escrever em Latim 3, Falar em Latim 5, Falar seu Próprio Idioma 4, Sobrevivência 1, Tipo de Armada (escolha uma) 2.

Pontos de Experiência Iniciais dos Mercere que não possuem o Dom: 14 + idade.

Como mostrado acima, quando se cria um membro da Casa Mercere, você deve escolher se o personagem tem o Dom ou não. Igualmente, os Mercere sem o Dom são todos reconhecidos como membros da Ordem de Hermes.

Na opção do Mestre da Aventura, o Mercere sem o Dom pode ocupar o lugar de um companheiro de um outro jogador, permitindo que o jogador interprete um mago com Dom além do Capuz Vermelho. Em tais casos, o Mercere ainda deve ser criado de acordo com as regras para Magos (ainda que obviamente não receberá treinamento mágico).

Virtude Requerida:

Capuz Vermelho (+1): Você é um mensageiro da Ordem de Hermes. Você deve ser designado a uma convenção ou deve se desviar de todos, distribuindo mensagens. Em troca de seus serviços, você receberá um moderado ordenado durante cada visita (normalmente 4 peças de prata), em poucos dias de descanso, e lhe são mostrados em alta hospitalidade. Você possui uma marca, e tem os privilégios dos membros da Ordem.

O povo mais comum não incomoda ou prejudica os Capuzes Vermelhos com medo de trazer a ira da Ordem para eles. Do mesmo modo, os magos pensam duas vezes antes de interferir em sua missão. Isto dá a você um alto grau de proteção quando você viaja ou está sozinho.

Virtudes e Defeitos típicos:

Bem Viajado (+1): Veja pág. 44.

Preparado Pra Tudo (+2): Uma vida na estrada traz muitas experiências novas. Veja pág. 44.

Casa Merinita

Habilidades Iniciais: Doutrina das Fadas 1, Mágica das Fadas 1 (veja abaixo), Teoria Mágica 4, Doutrina de Organização (Ordem de Hermes) 1, Parma Magica 2, Escrever em Latim 3, Falar em Latim 4, Falar seu Próprio Idioma 4.

Pontos de Experiência Iniciais: 13 + idade.

O envolvimento dos seguidores de Merinita com o mundo das Fadas dão a eles uma profunda afinidade com distantes formas de magia.

Virtude Requerida:

Mágica de Fada (+1): Isto permite você ter um Talento Arcano único, Mágica das Fadas, que você adquire ao longo com suas outras Habilidades e aumenta com os seus pontos de experiência. Adicione seu nível a esta Habilidade para rodadas de resistência à Mágica de Fadas e quando estiver lançando mágicas de Fadas que você aprendeu ou inventou. Quanto mais alto for seu nível nesta Habilidade, logo, mais estranho e parecido com o sobrenatural você se tornará.

Virtudes e Defeitos típicos:

Sangue de Fada (variável): Um de seus ancestrais era do Bom Povo; esta deve ser a origem não só de seu Dom, mas também da sua fascinação por todas as coisas de Fadas. Veja pág. 40.

Companheiro Animal Mágico (+2): Seu mestre levará você a viagens dentro das terras de fadas, e em uma dessas visitas você se tornará íntimo de uma criatura sobrenatural do mesmo tipo. Transformar ele em Familiar seria privá-lo de algo como sua liberdade, logo você não deve desejar fazer isto. Veja Pág. 45.

Amaldiçoado (variável): Encontros com obscuras e excepcionalmente poderosas fadas deve deixar você com defeitos infelizes. Veja pág. 47.

Mago Descontrolado (-2): Influência de Fadas tem feito sua magia um pouco mais difícil de ser controlada do que o normal. Veja pág. 36.

Casa Quaesitoris

Habilidades Iniciais: Leis Herméticas 2, Teoria Mágica 4, Doutrina de Organização (Ordem de Hermes) 2, Parma Magica 2, Escrever em Latim 3, Falar em Latim 5, Falar seu Próprio Idioma 4.

Pontos de Experiência Iniciais: 5 + idade.

Do mesmo modo que as leis obrigatórias comprometem a Ordem, quaesitores carregam uma pesada responsabilidade. Isto é tanto honra quanto dever, e as Virtudes e Defeitos desta Casa tendem a refletir isto.

Virtude Requerida:

Quaesitor (+1): Fora o respeito à sua posição, você é respeitado por outros membros da Ordem, embora não necessariamente adorado. Veja pág. 34.

Virtudes e Defeitos típicos:

Afinidade com Magia Divina (variável): A natureza da sua especialidade pode ser óbvia como a Arte mágica (tal como Intéllego) ou uma área especifica (tal como ver o passado). Veja pág. 34.

Pensador Iluminado (+1): Os deveres de um quaesitor exigem um rigoroso treinamento mental. Veja pág. 41.

Alto Propósito (+1): Guiar a ordem na seqüência do seu Código é para você uma importante causa e lhe dá força em momentos difíceis. Veja pág. 42.

Alto Dever (-1): Sua devoção por sua magia pode lhe deixar à beira do fanatismo. Veja pág. 48.

Casa Tremere

Habilidades Iniciais: Certámen 2, Intriga 1, Teoria Mágica 4, Doutrina de Organização (Ordem de Hermes) 2, Parma Magica 2, Escrever em Latim 3, Falar em Latim 5, Falar seu Próprio Idioma 4.

Pontos de Experiência Iniciais: 4 + Idade.

A Casa Tremere é fundada na Ordem, puramente e sem compromisso. Isto tem seus beneficios, por sua lógica encorajadora e planejamento cuidadoso. Por outro lado, também sufoca a individualidade e promove uma certa rigidez de pensamento.

Defeito Requerido:

Sem Marca (-1): Sua Marca (o símbolo de membro na Ordem de Hermes) é sustentado por seus *parens*. Você não pode votar no tribunal, e o sustentador de sua marca pode lhe chamar para cumprir deveres ou missões. Qualquer *filii* que você tenha não suporta suas próprias marcas antes que você possua a sua. Você deve derrotar o sustentador da sua marca em certámen para reivindicar seu direito.

Virtudes e Defeitos típicos:

Auto-Confiante (variável): Você tem ensinado sua superioridade à vasta maioria da humanidade e que a Casa Tremere é superior às outras Casas de Hermes. Veja pág. 43.

Força de Vontade (+1): O lema da Casa Tremere é "Conquistaremos todos". Veja pág. 43.

Aptidão com Certámen: Esta representa as técnicas especiais que você têm aprendido e a recente prática que você recebeu. Veja pág. 40.

Sensibilidade Excessiva (-1): Você é facilmente ofendido por aqueles que não lhe respeitam - mas sua concepção de "respeito próprio" é provavelmente diferente das dos outros. Viajar incógnito é uma tentativa extrema, desde que você seja tratado como um mero mundano. Veja pág. 49.

Casa Tytalus

Habilidades Iniciais: Intriga 1, Teoria Mágica 4, Doutrina de Organização (Ordem de Hermes) 2, Parma Magica 2, Escrever em Latim 2, Falar em Latim 5, Falar seu Próprio Idioma 4.

Pontos de Experiência Iniciais: 10 + idade.

A preocupação dos magos de Tytalus com conflitos se manifesta, em truques físicos e psicológicos.

Virtudes e Defeitos típicos:

Meta Direcionada (-1): A constante busca de desafiantes leva você a procura de oponentes dignos. Veja pág. 48.

Mestre Atormentador (-1): Seu mestre não acredita que você já passou com sucesso de ser um reles aprendiz, e pode continuar a desafiar você. Veja pág. 36.

Casa Verditius

Habilidades iniciais: Teoria da Mágica 5, Doutrina de Organização (Ordem de Hermes) 1, Parma Magica 2, Escrever em Latim 2, Falar em Latim 5, Falar seu Próprio Idioma 4, Magia de Verditius 1 (veja abaixo).

Pontos de Experiência Iniciais: 7 + idade.

Os magos de Verditius, com dependência de artifícios físicos ao lançar magias formuladas, estão limitados de diversas maneiras. Eles são compensados, embora, por terem se tornado mestres da criação de artefatos, e seus serviços são de alta demanda dentre magos e importantes pessoas sem o Dom. Magos Verditius não têm problema em lidar com Perícias Arcanas, mágicas instantâneas, Parma Magica ou certámen.

Defeito Requerido:

Seguidor de Verditius (-1): Sua mágica requer o uso de pequenos dispositivos chamados de ferramentas de lançamento. Estas devem ser simplesmente mantidas e enfocadas quando a mágica é lançada de modo que ela trabalhe. Magos

de Verditius ainda devem usar gestos e palavras como as que outros magos usam. Cada mágica conhecida requisita uma ferramenta específica. A criação de ferramentas mágicas é incluída no tempo que leva para os magos de Verditius a aprender magias.

Você também tem uma única Perícia Arcana, chamada Magia Verditius, refletindo sua aptidão especial nos itens de arte mágica, que você pode melhorar com pontos de experiência. Adicione este nível de Habilidade ao total de seu Laboratório quando for criar dispositivos mágicos, incluindo poções de longevidade.

Virtudes e Defeitos típicos:

Gênio Inventor (+1): Veja pág. 34.

Mago Descontrolado (-2): Apesar de séculos de prática, lançar magias é ainda um pouco enganoso para muitos magos Verditius. Veja pág. 36.

Companheiros

Um dos fatores mais importantes a considerar quando for criar seu companheiro é o por que dele trabalhar para os magos e suas convenções. Alguns podem então trabalhar para obter conhecimento, enquanto outros têm metas mais palpáveis como a aquisição de riqueza e poder. Muitos têm conhecimentos ou talentos que os fazem excepcionais, mas também os fazem exilados da sociedade mundana.

A seguir estão descrições de diversas vocações que você pode usar como guia na criação de seu companheiro. Estas vocações são muito mais informais do que exemplos de magos encontrados na seção prévia. Cada um tem um grupo de Habilidades sugeridas que você desejará adquirir quando vier para os passos da criação de Habilidades do personagem. Sinta-se livre para adicionar, mudar ou apagar alguma das Habilidades - as vocações pretendem simplesmente ajudar você a identificar as principais perícias, uma precisaria ser considerada um profissional que seja competente numa área e para alucinar sua imaginação na criação de conceitos de um novo personagem. Do mesmo modo, não há Virtudes ou Defeitos requisitados que estejam associados com estas vocações. Apesar da vocação, todos os companheiros (mesmo aqueles não baseados na vocação) automaticamente começam com Falar seu Próprio Idioma 5. Você não é requisitado para escolher uma vocação, e pode criar seu companheiro "do nada" se você preferir. Você achará como muitos pontos que você ganhou para adquirir níveis em suas Habilidades naquela seção.

Quer você use ou não uma vocação, quando você seleciona Virtudes e Defeitos para seu Companheiro você deve calcular a classe social do Companheiro escolhendo uma das Virtudes e Defeitos listados abaixo da Classe Social do Companheiro na seção Virtudes e Defeitos. Ter simplesmente todas as habilidades listadas sobre "cavaleiro" não lhe é auto-

maticamente conferido esse título, você também deve adquirir a Virtude apropriada.

Bandido

Você é corrupto e instável por natureza. Você provavelmente adquiriu a maior parte do dinheiro da sua cidade, mas aluga seus serviços para os magos quando eles precisam de um trabalho bem feito. Se há trabalho frequente para ser feito na Convenção, você pode morar nela, confiando nos magos para protegê-los da lei (você tem que fazer um trabalho organizado, apesar de tudo). Quando os magos vão a você, muitas vezes eles desejam informações - e ocasionalmente um adorno.

Habilidades do Bandido: Doutrina de Área, Atletismo, Percepção, Escalar, Astúcia, Abrir Fechaduras, Furtividade, um ou mais Tipos de Armas (incluindo Briga).

Homem da Corte

Você é educado, treinado nas perícias sociais, e altamente ordenado para fazer o que desejar. A vida cortês ocupa seu tempo, mas incomoda você. Longe da curiosidade e do desejo de aventura, você se associa à Convenção. Embora, você tente manter secreta a associação, isto significa um afastamento social da corte. Note que você deve ter a Virtude Educado para adquirir muitas das Habilidades listadas abaixo.

Habilidades do Homem da Corte: Artes Liberales, Leis Civil e de Canon, Etiqueta, Astúcia, Intriga, Doutrina Nobre, Cavalgar, Escrever em Latim, Falar em Latim.

Guardião de Floresta

Você patrulha as florestas de um senhor ou também de um monarca, ou talvez proteja terras cedidas para uma Convenção de magos. Você é seu próprio protetor e deve estar sempre alerta - se você não protege um jogo reservado, você poderá perder sua mão no lugar de um caçador furtivo. Você tem o mérito da Convenção porque conhece as terras que patrulha, e pode ajudar os magos a achar coisas que eles lá procuram. Na volta à convenção oferece companhia, e a maior parte dos cidadãos se afastam de você assustados para evitar reconhecimento.

Habilidades do Guardião de Floresta: Conduzir Animais, Doutrina da Área, Atletismo, Intuição, Caça, Furtividade, Sobrevivência, uma ou mais tipos de armas (incluindo briga).

Eremita

Você uma vez pertenceu à sociedade, mas condenou a si próprio ou foi exilado, talvez por razões religiosas. Você aprendeu muito sobre o mundo e o sobrenatural em sua vida solitária. Isto parece uma vergonha não dividir seu interior, mas pessoas ordinárias não entenderiam você. Os magos ouviram o que você tem a dizer e lhe trataram com respeito desde que as vidas deles estejam voltadas para a contemplação solitária. Apesar de você não viver na Convenção, você não está distante.

Habilidades do Eremita: Doutrina de Área, Primeiros Socorros, Conhecimento de Lendas, Sobrevivência.

Cavaleiro

Você é um guerreiro com um voto de servir a nobreza, e se tornar um monarca. Alternadamente, você deve prestar uma homenagem à igreja, magos, convenção, ou a própria Ordem de Hermes; talvez a convenção tenha protegido você e seu povo no passado e agora você quer retribuir a dívida. Você é capaz de se mover dentro de todos os círculos sociais, ambos mágico e mundano. Por essa razão magos valorizam você como um mediador entre eles e os poderes do mundo. Suas perícias em combate são necessárias para a defesa da convenção.

Habilidade de Cavaleiro: Conduzir Animais, Atletismo, Etiqueta, Intriga, Liderança, Doutrina Nobre, Cavalgar, diversos Tipos de Armas (Incluindo Briga, Escudo e Arma e Lança Longa).

Ordeiro

Você é um membro do clero e fez um voto de pobreza, dedicando sua vida em benefício da comunidade. Você trabalha com os magos porque você os conhece, ou pode ser, porque são boas pessoas. Além disso, você não vê nenhum prejuízo em tentar converter os magos ao Cristianismo, ou pelo menos assegurar que eles não irão outorgar a Igreja. A convenção também oferece uma oportunidade de ver o mundo, e convida você a fazer coisas que seus votos fracassarão proibir.

Habilidades dos Ordeiros: Primeiros Socorros, Doutrina da Igreja, Conhecimento do Povo, Escrever em Grego, Escrever em Latim, Escrever seu Próprio Idioma, Falar Grego, Falar em Latim, Teologia.

Negociante

Você é um vendedor de produtos manufaturados ou pode ser um itinerante, viaja por terras para adquirir suprimentos e necessidades para sua convenção. Magos muitas vezes levam você a uma estrada para negociar com mundanos seus fúteis subterfúgios de negócios. Quando não está no exterior você

mantém linhas de comunicação com seus contatos, clientes e fornecedores. Se não, os magos devem finalizar seus serviços. Então o que você faria por lucros?

Habilidades do Negociante: Doutrina da área, Intuição, Barganha, Charme, Etiqueta, Conhecimento do Povo, Astúcia, Cavalgar, Conduzir Carroça.

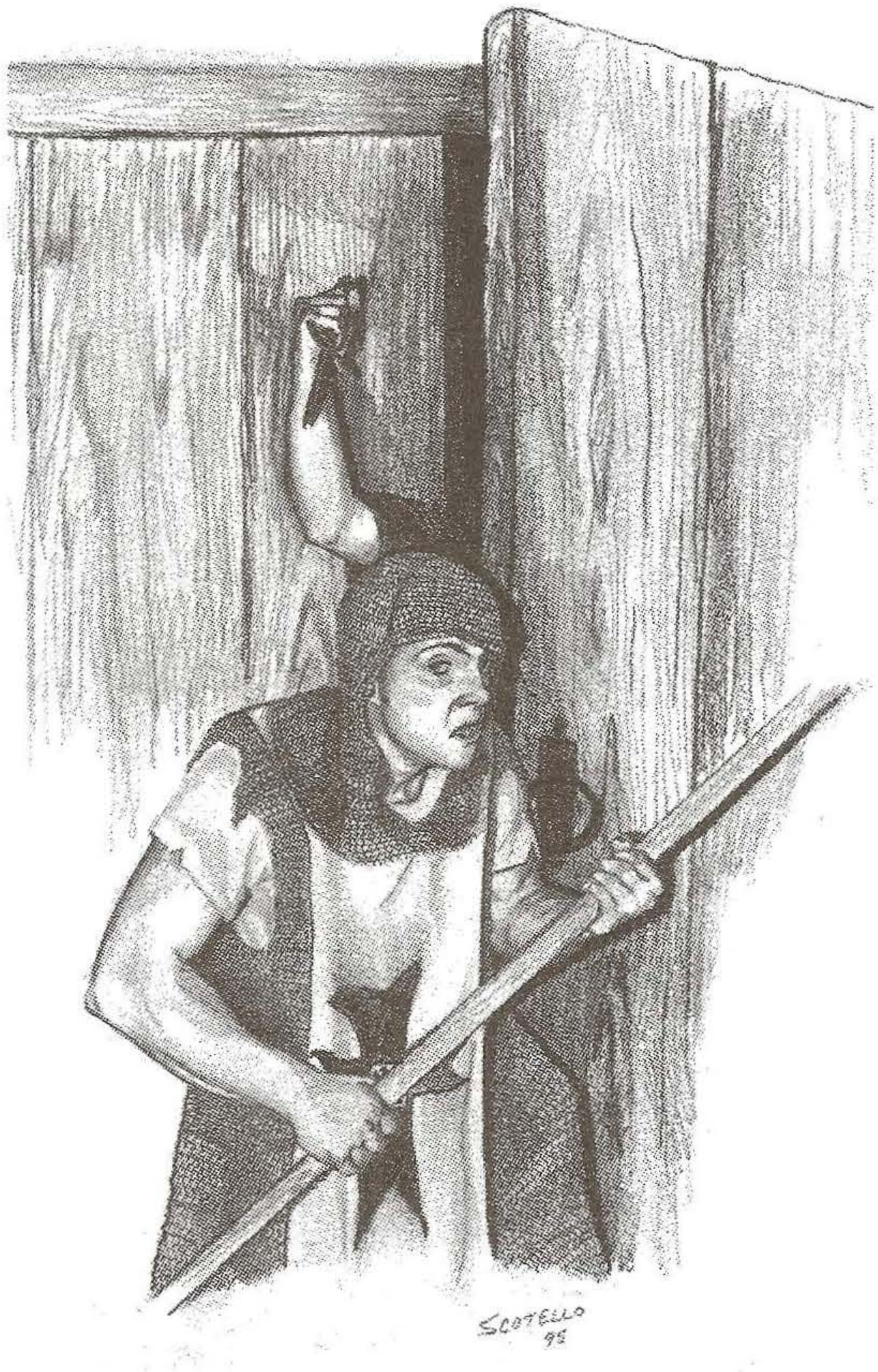
Trovador

Você é um menestrel, um ator-músico-comediante. Embora você deva ter vagado pela terra uma vez, você se firmou à Convenção. As pessoas lá apreciam sua música e lhe pagam bem - seja com dinheiro, comida ou cerveja - por uma canção. Há muitas lendas a serem aprendidas na Convenção e você também pode fazer parte delas.

Habilidades do Trovador: Boemia, Charme, Etiqueta, Conhecimento do Povo, jongleur, Conhecimento de Lendas, Tocar Instrumento, Cantar, Contar História, um ou mais Tipo de Arma (incluindo Briga)

Capitão Turb

Você comanda todos os grogs da convenção, e alcança as ordens dentro de seu serviço exemplar. Você agora gasta muito do seu tempo na rotina administrativa como também colhendo informação sobre suas tropas ou suprimentos ordenados. Os magos esperam que você reuna um turb para jor-



nadas e confiam na correta escolha da perícia de certos grogs de confiança. Você é às vezes capaz de escapar do tédio de sua posição permitindo a si próprio viagens sem compromissos.

Habilidades do Capitão Turb: Doutrina de Área, Atletismo, Intuição, Boemia, Liderança, Cavalgar, Escrever seu Próprio Idioma, alguns Tipos de Armas (incluindo Briga).

Grogs

Quando você determina sua convenção você cria muitos grogs para executar as ordens de seus habitantes. Alguns participam de história após história, adquirindo experiência assim como cicatrizes. Outros são simplesmente personagens de pano de fundo, só sendo mais desenvolvidos se entrarem na história.

Jogadores inexperientes podem ver grogs como papéis limitados no grupo criando uma restrição ao potencial de interpretação deles. Para evitar este problema, você deve pensar em grogs como personagens vibrantes de uma classe mais baixa achados em muitas peças de Shakespeare. A vida deles é muitas vezes insignificante quando comparada com aquelas que os personagens maiores possuem, mas suas ações refletem sobre e também diretamente temas básicos e planos da operação. Sim, grogs são personagens periféricos, mas eles ainda são muito divertidos para interpretar, mas eles ainda são muito divertidos para interpretar, assim como os criados de Shakespeare.

A chave para o sucesso da representação de grogs é enfatizar aos extremos. Só que como eles vivem e trabalham muito, eles jogarão bastante - beber é o passatempo preferido para todos os povos medievais. Eles se lamentam deste fato. Grogs tendem a ser intelectuais inferiores da convenção e portanto são excelentes contrastes e homens honestos.

Assim como os companheiros, algumas provas das vocações dos grogs estão listadas aqui. Semelhante aos companheiros, cada um tem uma lista de Habilidades sugeridas. Lembre-se que são apenas sugestões. Você pode selecionar o que você quiser quando for o passo de especificar habilidades e seus níveis. Além disso para as Habilidades que você selecionou, todo grog automaticamente começa com a habilidade Brigar 1, Boêmia 1, e Falar seu próprio Idioma 4. Assim como companheiros, você deve partir inteiramente destas vocações e construi-lo completamente.

Quando chega a vez de selecionar Virtudes e Defeitos, a cada grog deve ser dado uma Virtude ou Defeito da Seção Grog da Seção Virtudes e Defeitos.

Arqueiro

Você é um guardião. Seus companheiros de viagem olham para você como apoio e esperam que você seja vigilante para ataques surpresa, quando eles traçam um combate. Quando o turb entra em ação você é muitas vezes posicionado na retaguarda para acertar o inimigo. Você também pode ser chamado para matar um alvo, como o líder de um grupo de bandidos, antes de graduar-se em lutas corporais. Se seu olho abandonou você, você submeterá seus amigos a uma batalha em que eles necessitam ganhar.

Habilidades do Arqueiro: Intuição, Escalar, Furtividade, um ou mais Tipos de Armas (incluindo Arquearia).

Mendigo

Você veio para a convenção pretendendo mendigar aos habitantes. Vivendo fora de suas paredes com algum de seus associados, você logo achou que poderia cometer um lapso dentro da convenção para roubar o que você queria. Antes de um dos magos soar e convidar você para permanecer e pagar pelo que você tirou. Que escolha você tem ? Agora você vive com o turb, mas ainda acha difícil fazer um dia de trabalho honesto. Você aperfeiçoou a arte de parecer ocupado.

Habilidades do Mendigo: Doutrina da Área, Intuição, Conhecimento do povo, Astúcia, Furtividade, um ou mais Tipos de Armas.

Cozinheiro

Seus talentos podem não ser sempre apreciados, mas a Convenção rapidamente elogiam seu nome depois de um dia de trabalho cansativo, quando boa comida é o único consolo deles. Algumas vezes seus talentos são necessários quando membros da convenção viajam. Na estrada, o estado de ânimo pode descansar unicamente na refeição principal, logo magos procurarão você para deixar os outros felizes. Todavia, quando os suprimentos estiverem escassos, seu comportamento severo derrubará algumas pessoas que são problemáticas e reclamadoras.

Habilidades do Cozinheiro: Arte (cozinhar), Conhecimento do Povo, um ou mais Tipos de Armas.

Líder de Frente

Você é o dilacerador da sua turb. Você é um guardião, e todos sabem disto. Quando uma luta está começando, você conduz o caminho, mesmo que este os leve para as profundezas mais obscuras do Inferno, ultrapassando barreiras indescritíveis que ficam entre você e o próprio Demônio. Se isto

significa atacar o portão frontal do castelo, então será isto; pelo menos você está equipado com uma armadura pesada. Pois a honra de sua alma de nada vale sem o sangue de seus inimigos escorrendo na sua arma. Seus colegas grogs admiram você, mas certamente não querem tomar seu lugar.

Habilidades do Líder da Frente: Atletismo, Intuição, alguns Tipos de Armas.

Espião

Você é desvalorizado por seus companheiros de viagem - eles confiam em você para tomar a rota mais segura dentro de um terreno deserto e para marcar o inimigo antes de ser marcado. Você deve estimar a ameaça atribuída a um inimigo e comunicar esta informação aos seus superiores. Se você fizer bem o seu trabalho, você geralmente ganha suas primeiras moedas em algum saque, como também os agradecimentos de todos os seus companheiros.

Habilidades do Espião: Doutrina da Área, Intuição, Escalar, Conhecimento do povo, Caça, Furtividade, um ou mais Tipos de Armas.

Sentinela

Se isto for punição, reconhecimento da sua perceptiva visão, ou sua habilidade de resistir ao sono, você muitas vezes se acha na obrigação de guarda. Na convenção, que significa patrulhar as paredes ou permanecer do lado de fora de uma porta fechada. Fora, isto significa tomar conta de seus companheiros de viagem enquanto eles dormem. Você aprendeu a apreciar a obrigação de sentinela. Isto deixa tempo para você mesmo e lhe ensina independência. Embora você não seja ainda um custo, você pode alcançar logo aquela ordem quando você tira uma soneca em algum esconderijo dos magos.

Habilidades do Sentinela: Intuição, Conhecimento do povo, um ou mais Tipos de Armas.

Servente

Você é um atendente pessoal para um dos mais importantes habitantes da convenção: um mensageiro cavaleiro, um mordomo de um mago, ou um camareiro de senhoras. Embora sua posição é ostensivamente servil, você vive bem, recebendo comida, abrigo e uma cama quentinha. Todavia, encontra-se bem na estrada, e constantemente em perigo. Um observador silencioso de classes mais altas, você colheu muitos de seus segredos e pode usá-los para seus próprios fins.

Habilidades do Servente: Conduzir animais, Primeiros Socorros, Etiqueta, Conhecimento do povo, Astúcia, Intriga, Cavalgar.

Grog Blindado

Você é um dos mais acreditados e leais guardiões na convenção, confiável para proteger um mago em combate. Você viaja com sua carga, a qual você está prometido a proteger mesmo sacrificando a si próprio se necessário. Como o mago confia plenamente em você, um vínculo necessário se desenvolveu entre vocês dois; padrões sociais são rapidamente inspecionados quando sua vida está em risco. Por causa desta amizade, você tem a atenção do mago e deve receber tratamento especial.

Habilidades de um Grog Blindado: Intuição, Conhecimento do povo, um ou mais Tipos de Armas (incluindo Arma & Escudo).

Cavalariço

Esta tarefa foi provavelmente inserida sobre você numa pouca idade para manter você montado. Todavia, como você cresceu, você aprendeu a apreciar o trabalho. Isto dá a você um teto, uma boa cama, e companheiros que apreciam seus esforços. Você não é caro, mas os guerreiros da convenção geralmente lhe tratam bem, por valorizar o trabalho que você realiza.

Habilidades dos Cavalariços: Conduzir Animais, Cavalgar, um ou mais Tipos de Armas (Incluindo Briga).

Sargento Turb

Só um punhado de grogs tem seu status. Você é responsável por alguns grogs, assegurando geralmente que eles ficam alertas de guarda e no seu próprio dever. Você ganha considerável respeito de semelhantes subalternos e superiores, logo você dorme em seus próprios quartéis, come boa comida, e é geralmente recrutado para missões externas. Todavia, você ultimamente divide responsabilidade das ações de suas tropas, logo você é punido e recompensado como eles.

Habilidades do Sargento Turb: Atletismo, Intuição, Primeiros Socorros, Conhecimento do Povo, Liderança, Cavalgar, um ou mais Tipos de Armas.

Característica

Há oito caracteristicas em Ars Magica, cada uma representando um dos dados atributos congênitos do personagem.

Tabela de Valores das Características

Valor das Características	Custo
+3	6
+2	3
+1	1
0	0
-1	-1
-2	-3
-3	-6

Cada característica tem um nível que descreve o grau da aptidão do personagem. Um nivel de 0 é completamente comum por essa razão números positivos denotam uma habilidade maior do que a comum e números negativos denotam habilidade menor do que a comum. Porém a maioria dos indivíduos excepcionais têm Características que caem entre -3 e +3.

Desde que as Características representem o potencial congênito do personagem, elas sem dúvida não podem ser aumentadas normalmente. Em raras circunstâncias, o Mestre da Aventura decide que eventos drásticos garantem alguma espécie de troca permanente à Característica.

Por conveniência as Características são muitas vezes agrupadas em pares. Quando isto é feito, Inteligência é agrupada com Percepção, Força com Resistência, Presença com Comunicação e Destreza com Velocidade.

Descrições das Características

Inteligência (Int)

Inteligência representa tanto memória quanto a capacidade de aprender e pensar. É importante para as Habilidades que requerem poder de pensamento e que são superiores às Artes Herméticas. Um personagem com baixa Inteligência não é necessariamente estúpido - bom senso, compreensão pública, e sabedoria não são descritos como Inteligência.

Percepção (Per)

Percepção quantifica a habilidade de notar coisas, bem como poderes de intuição. Embora algumas vezes consciente, a Percepção muitas vezes trabalha intuitivamente - seu personagem simplesmente observa alguma coisa. O Mestre da Aventura também deve deixar você jogar Percepção quando checar vários Conhecimentos, para ver se você tem visão dentro de certo fato ou conceito. Percepção é importante para Habilidades tais como Intuição, Caça e Conhecimento do Povo.

Força (For)

Força quantifica poder físico: Levantamento, Impulso, Empurro, Hasteamento e movimento. Força é importante quando se está erguendo uma arma e usando de maneira absurdamente brutal de força física contra alguma coisa, alguma criatura demoníaca ou um reles humano. Pessoas com muita Força são muitas vezes maiores do que algumas com pouca Força, assumindo que elas têm o mesmo tamanho.

Resistência (Res)

Resistência representa os limites da aplicação do personagem, como também quanta punição física ele pode sustentar, como ser açoitado pelo próprio anjo Gabriel. Ela suporta força, tanto mental quanto física, e um destes componentes mais importantes é simplesmente a decisão de viver. Resistência também mede a habilidade de alguém carregar peso num período extenso, ignorando fadiga e resistindo a feridas, como carregar correndo os corpos putrefatos de seus próprios pais durante um ataque inimigo.

Presença (Pre)

Presença descreve a aparência do personagem, comportamento e carisma. É importante fazer uma boa impressão, como também induzir pessoas em suas guerrinhas pessoais. Presença também mede como a pessoa é imponente e intimidada. Mesmo se não fisicamente atrativa, uma pessoa com alta Presença deve ainda ter um comportamento que denota respeito.

Comunicação (Com)

Comunicação representa a atitude de expressão própria. É importante quando tenta influenciar ou se comunicar com alguém, verbalmente ou de outra forma. Um nível positivo de Comunicação sugere um personagem que é confortavelmente confidente em suas amizades com outras pessoas.

Destreza (Des)

Destreza significa ser capaz de se mover com agilidade e manipular objetos cuidadosamente e habilmente. Isso inclui coordenação em conjunto de mão e olho, bom controle

motor e físico. Destreza também ajuda a determinar como seu personagem maneja uma espada ou arremessa uma faca.

Velocidade (Vel)

Velocidade indica rapidez e reflexos, e ajuda a determinar quem age primeiro quando duas pessoas são tentadas a fazer alguma coisa com enorme pressa. Ela também descreve se seu personagem faz alguma coisa com pressa. Sua Velocidade efetiva é geralmente modificada por alguma Obstáculo. Veja pág. 65 para mais informação em Obstáculo.

Criando Características

Há dois métodos diferentes de você criar as Características para o seu personagem. Se o mestre permitir isto, você pode escolher entre uma delas. O primeiro método permite você selecionar suas Características usando um sistema para adquirir ponto baseado. Isso permite você se aproximar do seu conceito. Alternadamente, você pode usar seu método aleatório para criar suas Características, jogando o dado para determinar valores. Muitos jogadores preferem este elemento na chance da criação do personagem.

Opção 1: Método de Aquisição

Você pode gastar além de 7 pontos em níveis positivos em Características. O valor de um determinado nível é refletido na Tabela de Valores das Características. Você perceberá que comprar Características negativas produz pontos negativos. Use isto para contrabalançar o valor de Características positivas caso você gaste mais do que sete pontos atribuídos.

Se você gostaria de ter uma Característica que seja mais alta do que +3 ou mais baixa do que -3, você deve adquirir uma Característica de +3 ou -3 agora. Quando você escolhe Virtudes e Defeitos você tem a oportunidade de aumentar ou diminuir seu nível para um máximo de +5 (ou um mínimo de -5) apenas se você já tiver um +3 ou -3.

Opção 2: Criação Aleatória

Criação Aleatória produz personagens as quais características tendem do médio para zero, mas tem a possibilidade de conseguir características de +4 ou -4.

Você precisará de dois dados de dez lados com cores diferentes. Nomeie um como o dado positivo e o outro como o negativo. Jogue ambos. Se nenhum dado deu zero, subtraia o dado negativo do dado positivo, observando o total. Por exemplo, se o dado positivo for um 2 e o dado negativo um 5, você anota o -3. Se ambos os dados forem zero (ou se ambos os dados tiveram dado o mesmo número), anote o 0.

Uma vez criado quatro níveis desta maneira, atribua a cada nível um par de Características (Int/Per, For/Vig, Pre/Com e Des/Vel).Você pode então dividir aquele número de qualquer maneira escolhida entre as duas características do par, contanto que você não atribua uma para ser positiva e a outra negativa ou algu-

ma Característica um +4 ou -6 exceto se o total for +7, -7, +8 ou -8.

Especialidades

Depois de criado um nível para cada Característica, atribua uma especialidade a cada. Uma especialidade é simplesmente um palavra que descreve cada Característica não nula que seu personagem possui, dando mais definição do que uma estatística como +2 ou -1. Por exemplo, se você tem uma Força +1, seu personagem é "gordo" ou "forte"? Sua Destreza -3 indica que ele está presumido, ou simplesmente "atrapalhado"? Especialidades Características ajudam você a visualizar seu personagem, e apesar disso, não tem função mecânica no jogo.

Virtudes e Defeitos

Uma vez que magos, companheiros e grogs são pessoas excepcionais, eles têm muitas forças e fraquezas incomuns. Pessoas normais, por outro lado, podem ter somente uma de cada, ou nenhuma. Peculiarmente, selecionando alvos de diferentes aspectos é centralizar o desenvolvimento do conceito de seu personagem, então pense cuidadosamente em suas decisões.

Virtudes são atributos excepcionais que conferem um benefício; Defeitos são atributos que retardam ou limitam personagens. Uma vez que o jogo começa, elas não podem mudar a não ser que o Mestre da Aventura decida que eventos dramáticos da história irão garantir algumas modificações. A cada Virtude é designado um valor positivo e a cada Defeito um valor negativo, o tamanho do número indica o quanto eles afetam seu personagem. O único caminho para obter Virtudes é ter Defeitos. Cada Defeito que você escolhe para seu personagem tem um ponto negativo, que você deve balancear com o número equivalente de pontos em Virtudes. Você deve gastar estes pontos como lhe agradar, escolhendo algumas Virtudes de valor baixo ou poucas com valor alto. Algumas Virtudes e Defeitos têm valores variáveis, dependendo da intensidade do efeito.

Virtudes e Defeitos Máximos	
Grog	+3/-3
Companheiro	+10/-10
Mago	+10/-10

Magos e companheiros podem gastar até 10 pontos em Virtudes e 10 pontos em Defeitos. Grogs podem gastar até 3 pontos em Virtudes e 3 pontos em Defeitos. A única restrição é que o valor total das Virtudes e Defeitos para cada personagem deve ser o mesmo, em ordem a balancear seus efeitos. Na opção do Mestre da Aventura, um personagem pode ser autorizado a adquirir mais pontos equivalentes de Defeitos do que de Virtudes, mas em nenhum caso o limite pode ser baseado no tipo de personagem a ser superado.

Virtudes e Defeitos que são diretamente contraditórios, são mutuamente exclusivos - você não pode adquirir ambos. Alguns defeitos são formas deformadas das Virtudes, em cada caso eles também cancelam uma ou outra e são novamente não autorizados. Virtudes que provêm de bônus na mesma atividade ou estatística não são acumulativos. A combinação simplesmente dá o bônus da melhor Virtude. Consulte o Mestre se você não está certo de como duas de suas Virtudes e Defeitos podem afetar alguma outra.

Algumas vezes você pode levar mais do que uma Virtude ou Defeito relacionado com o aspecto particular de seu personagem. Isto é perfeitamente permitido. Virtudes e Defeitos que de algum modo trabalham contra alguma outra, podem criar um conflito interno interessante, tais como Compulsão de beber que pode causar conflito com Senso de Dever.

Virtudes e Defeitos não podem ser adquiridos após a criação do personagem. Em alguns casos, personagens podem adquirir habilidades ou status que se assemelham com Virtudes ou Defeitos descritos aqui, mas esse não devem ser registrados como Virtudes ou Defeitos adicionais. Em nenhum caso esses novos efeitos devem ser balanceados com outras Virtudes e Defeitos. Se seu personagem adquirir o status de um nobre (semelhante a algumas das Virtudes de Classe Social de Companheiro) durante a aventura, por exemplo, você não precisa selecionar um novo Defeito para contrabalançar esta aquisição.

Virtudes e Defeitos são listados abaixo, cada um com uma pequena descrição de seus efeitos, do ponto de vista do personagem. Virtudes e Defeitos Herméticos (aquelas disponíveis apenas para magos) são listados primeiro. Magos são encorajados a usar metade da parcela total destas Virtudes e Defeitos Herméticos, os próximo serão Virtudes e Defeitos de Classes sociais de companheiros. Estas estão só disponíveis para Companheiros, e cada Companheiro deve escolher uma (e somente uma). Os próximos são as Virtudes e Defeitos de Status dos Grogs. Novamente, cada grog deve escolher uma e só uma destas.

Seguindo as específicas Virtudes e Defeitos de magos, companheiros e grogs está uma lista geral de Virtudes e Defeitos, a maioria destas estão disponíveis para todos os personagens. Alguns podem ter valores diferentes dependendo do tipo de personagem a que eles se adaptam, enquanto outros não estão disponíveis para certos tipos de personagens. A não ser que se observe de outro modo, cada Virtude ou Defeito está disponível pelo mesmo valor para todos os personagens. Também, a não ser que seja visualizado de forma diferente, cada um deve ser adquirido somente uma vez.

Virtudes e Defeitos Herméticos

Virtudes Variáveis

Mágica cíclica (positiva): Sua mágica é objetiva para algum ciclo da natureza (solar, lunar ou periódico, por exemplo) e como tais, e mais potente em momentos específicos. Nesses momentos, você recebe um bônus para todas as jogadas de magia e Totais de Laboratório. O ciclo da sua magia deve ser regular e aprovado pelo Mestre da Aventura. Além disso, a duração do tempo a qual o bônus deve ser aplicado é igual a quantidade de tempo quando não é aplicado. Esta Virtude custa 2 pontos para cada +3 de bônus que você recebe no auge do ciclo.

Seguidor de Bjornaer: Disponível somente para magos que são membros da Casa Bjornaer. Veja pág. 20.

Afinidade Mágica: Você tem afinidade com um tipo específico de magia. Isto dá a você um Talento Arcano especial, Afinidade com (Tópico), em um nível inicial de 1. Você deve adicionar ao seu nível de Afinidade para todas as suas jogadas magias e Totais de Laboratório envolvendo aquele tipo de magia. Você pode aumentar este padrão assim como você aumenta outros Talentos - gastando pontos de experiência. O custo desta Virtude depende do tipo de magia em que a Afinidade é aplicada, Afinidades Mágicas +1 são restritas ou circunstâncias mágicas incomuns: demônios, criaturas aquáticas, almas do além e mortos vivos, e transformação própria, por exemplo. Afinidades mágicas +2 são mais comuns ou úteis: curas, florestas e animais selvagens, fadas e rochas, por exemplo. Afinidades mágicas +3 podem envolver a Forma inteiramente - Terram ou Mentem, por exemplo. Afinidades mágicas +4 podem se referir inteiramente a Técnica, tais como Creo ou Muto. O Mestre da Aventura é o árbitro final do valor da Afinidade Mágica proposta.

Método Lançador: Você é excelente nas mágicas formuladas, já que você aperfeiçoou um método consistente e preciso para lançá-las. Para todo ponto investido nesta Virtude, você ganha um bônus +1 para qualquer mágica formulada lançada. Todavia, se você variar do seu método preciso (alterando seus gestos ou voz), você não ganha este bônus.

Virtudes +1

Estudante Adepto: Você absorve a instrução dos outros muito rapidamente. Você obtém um bônus +6 para Totais de Laboratório quando aprende magias ou quando trabalha em textos laboratoriais de outros.

Arte Hábil: Você está particularmente habilitado a uma Arte. Você sofre apenas metade da penalidade por lançar feitiços nessa Arte sob circunstâncias não usuais e quando usa vozes/gestos não padronizados.

Artes Extras: Você começa com 10 pontos extras para adquirir Artes Mágicas. Esta Virtude pode ser usada mais do que uma vez.

Mágicas Extras: Você começa com 10 níveis extras. Esta virtude pode ser usada mais do que uma vez.

Mágica de Fada (somente Merinita): Veja pág. 24. Esta Virtude pode estar disponível para magos de outras casas na escolha do Mestre da Aventura.

Lançador Rápido: Sua mágica leva menos tempo para ter efeito do que as dos outros magos. Você obtém +3 em compromissos contestáveis quando lança magias.

Estudo Livre: Você é melhor na imaginação de coisas quando está fora de si próprio do que quando você está olhando livros atentamente. Acrescente +1 quando estudar a vis natural (antes da multiplicação).

Dom Gentil: Diferente de outros magos, na qual a natureza mágica perturba pessoas normais e animais, seu Dom é quieto e sutil. Você não sofre as penalidades usuais nas jogadas por interações com pessoas e animais.

Prestígio Hermético: Por causa de algo em seu passado, outros magos lhe olham mesmo se você não adquiriu o respeito deles. Alguns invejam você, e a maioria certamente espera mais de você do que de outros. Você ganha uma Reputação de nível 3 dentro da Ordem.

Gênio Inventor: Invenção vem naturalmente de você. Você recebe +3 nos Totais de Laboratório quando inventa magias novas, itens de artes mágicas e faz poções. Se você experimentar, você ganha +6.

Magias Dominadas: Você tem 10 pontos de experiência para usar nas magias dominadas. Veja pág. 77 para mais detalhes em magias dominadas. Você pode usar esta Virtude mais de uma vez.

Quaesitor: Você é um juiz da Ordem de Hermes. Você é respeitado, mas não necessariamente adorado, por outros membros da Ordem. Seu trabalho envolve deveres e responsabilidades específicas, e você começa com uma Reputação de nível 3 dentro da Ordem. Magos iniciantes raramente terão esta Virtude exceto se eles forem membros da Casa Guernicus (comumente chamada Casa Quaesitor).

Origem Secreta da Vis: Você tem um segredo ou reserva pessoal de vis (energia mágica natural) que você pode usar sozinho. Você ganha uma garantia de vis por estação (quatro garantias por ano); a reserva e o tipo são determinados na consulta ao Mestre da Aventura. Você não inicia com qualquer destas Vis, embora, tenha gasto ou somente descoberto como obtê-la. Dependendo da disponibilidade geral da vis numa dada Saga, o Mestre pode querer ajustar o valor desta Virtude.

Circunstâncias Especiais: Você é capaz de realizar uma mágica melhor em situações incomuns (tais como durante uma tempestade ou enquanto toca um alvo), ganhe um bônus de +3 nas suas jogadas para lançar ou resistir à magias.

Escritor Poderoso: Você escreve sobre magias com grande velocidade e entusiasmo. Você copia magias com sua estenografia em (Escrever em Latim x 40) níveis por estação, e copia (Escrever em Latim x 90) níveis de mágica já fora da estação. Todos os documentos importantes escritos por você têm um bônus de Qualidade +3. Quando você está escrevendo um resumo, você acumula dois níveis a mais por estação. Você copia resumos no (Escrever + Destreza) x 4 níveis por estação.

Virtudes +2

Feiticeiro Cauteloso: Você é muito cuidadoso com magia, e é menos provável fracassar espetacularmente se você comete uma falha. Você joga um dado imperfeito (rodada mínima de um dado) quando

lança magias (instantâneas ou formuladas), e quando trabalha no Laboratório.

Mágica Calma: Você pode lançar magias usando apenas uma voz calma sem nenhuma penalidade, e apenas com uma penalidade -5 se você não falar tudo. Você não ganha benefícios do uso normal da sua voz ou usando uma voz estrondosa.

Efeito Colateral: Sua magia tem algum fator incidental que é geralmente útil, embora ocasionalmente ofensivo. A intensidade do efeito colateral aumenta com o nível da magia. Exemplos incluem uma presença de ordem, quando o lançamento traduz um bônus temporário de Presença +1 por um curto período depois de lançar, ou um estado mental calmo derivado do lançamento que permite um bônus em rodadas de Concentração por um curto período depois do lançamento.

Estudante de Fadas: Você tem treinado vários rituais e práticas da magia de Fadas. Você recebe um modificador +3 para rodadas de envolvimento na Doutrina de Fadas, e é considerado a ter uma Virtude de Bom Senso (veja pág. 42), quando negocia com fadas.

Mágica Sutil: Você deve lançar mágicas sem usar gestos com nenhuma penalidade. Você não ganha benefícios usando gestos normais.

Virtudes +3

Mágica Duradoura: Os efeitos de suas magias tendem a durar mais do que o usual. (embora magias Instantâneas e Permanente persistem só nessa). O Mestre da Aventura secretamente joga um dado simples; o número jogado é um múltiplo da duração de uma magia normal.

Mágica Instantânea Ligada à Vida: Você pode fazer mais com a magia instantânea do que a maioria dos magos ao custo de sua própria energia de vida. Quando você decide se mostrar lançando uma magia instantânea, você declara o nível do efeito que você deseja antes de progredir. Faça sua rodada mágica como uma normal, acrescentando todos os modificadores apropriados e dividindo por 2. Se seu resultado é mais alto do que o nível declarado, você gasta somente um Nível de Fatiga como o usual. Se seu resultado é menor do que o nível declarado, você deve gastar um nível de Corpo por 5 pontos (ou fração disso) que você perdeu o objetivo do nível. A magia continua normalmente, provando que você ainda está consciente. Fugir dos níveis de Corpo tem um efeito normal e é quase possível matar a si próprio se você erra ou tenta lançar magias de níveis muito altos.

Virtudes +5

Elementarista: Você foi treinado na tradição Elementarista, que tem sido adotada dentro da Teoria Hermética, mas nunca foi verdadeiramente absorvida. Tal como, você é muito hábil trabalhando com elementos naturais do fogo, água, terra e ar. Você automaticamente ganha Afinidade com Elementos (veja pág. 34), que acrescenta a todas as rodadas que envolvem Ignem, Aquam, Terram e Auram. Devido ao seu treinamento exótico, todavia, suas ligações com a magia Hermética são fracas, você tem uma Deficiência Mágica Principal na Forma de Vim (veja pág. 35), e todas rodadas de lançar magias formuladas que não se relacionam com os elementos têm uma penalidade igual para seus níveis de Afinidade e Elementos. Além disso, você é incapaz de lançar quaisquer rituais mágicos, salvos aqueles que especificamente e concretamente envolvem elementos. Esta Virtude impede você de ter alguma outra Afinidade Mágica.

Mágica Silenciosa: Você pode lançar mágicas sem falar, e sem penalidade. Você não se beneficia usando voz normal.

Defeitos Váriaveis

Mágica Cíclica (negativa): Como com a variável Virtude Hermética, sua magia é afim com alguns ciclos da natureza e são menos potentes em momentos específicos. Este Defeito produz 2 pontos a cada penalidade -3 para as jogadas de lançamento de mágicas no auge do ciclo. A duração do tempo enquanto você está em desvantagem deve ser igual ao tempo de quando não há penalidade.

Circunstâncias Deleterious: Sua mágica é restrita a certas situações. O valor total da comodidade de ocorrência com que um efeito incapacitado produz, determina o valor deste Defeito. Você pode usar este Defeito mais do que uma vez.

Situação:

Comum (-1): Este efeito toma lugar em circunstâncias relativamente comuns. Exemplos incluem quando está numa vila de mais do que 200 pessoas, quando toca o solo, ou durante a luz do dia.

Incomum (0): O efeito prejudica você em circunstâncias incomuns. Exemplos incluem quando são lançadas em animais selvagens ou quando está repousando.

Restrição:

Minoria (-1): Suas jogadas mágicas (jogadas de magias e Totais de Laboratório) são -3 quando está nesta situação.

Maioria (-2): Seus totais mágicos (jogadas de magia e Totais de Laboratório) são divididos igualmente quando está nesta situação.

Total (-3): Sua mágica não funciona totalmente quando esta condição está sendo efetuada.

Deficiência Mágica: Você tem problemas em lançar um tipo particular de magia. Calcule o valor total de custo para a Arte que você tem problemas com a penalidade que você recebe para achar o custo total deste Defeito.

Arte:

Forma incomum (0): Alguma Forma exceto Corpus ou Vim.

Forma Comum (-1): Corpus ou Vim.

Técnica (-2): qualquer Técnica.

Efeito:

Minoria: O nível da Arte é dividido na metade quando usado para qualquer propósito diferente de estudar aquela Arte.

Maioria (-2): Qualquer total que inclui aquela Arte (jogadas de magia e Totais de Laboratório, por exemplo), é dividido em partes iguais.

Magia Formulada Simples: Você simplesmente não é muito bom em magias Formuladas. Subtraia o valor escolhido deste Defeito de toda rodada feita para lançar magias formuladas.

Defeitos -1

Dom Ruidoso: As pessoas imediatamente imaginam que há algo estranho em você, mesmo se elas não sabem que você é um mago. Animais são extremamente perturbados possivelmente por sua presença. Você sofre uma penalidade -6 a toda jogada de interação com pessoas e animais normais.

Bloqueio Criativo: Você tem problemas criando novas coisas no Laboratório. Você recebe -3 no Total de Laboratório quando você inventa novas mágicas, itens mágicos, e faz poções, exceto se você está trabalhando com um texto laboratorial. Se você tentar fazer um experimento, jogue duas vezes quantos dados estão na tabela de experimentos.

Mágica Desunida: Você não pode usar de conhecimentos prévios para se ajudar com magia. Você não ganha benefício em saber se uma mágica é similar a uma que você aprendeu ou inventou, e você não

ganha bônus de encantamentos para Técnicas e Formas já inventadas num item.

Parma Magica Defeituosa: Sua Parma Magica (um ritual de proteção contra magias) é defeituosa e dá somente metade da Resistência Mágica normal contra uma certa Forma. Você pode adquirir este Defeito mais de uma vez por diferentes Formas.

Seguidor de Verditius (somente Verditius): Veja pág. 25.

Mago limitado: Por causa da sua magia esotérica outros magos não confiam em você, e mais importante, não permitem a você nenhum respeito. Você começa com uma Reputação negativa dentro da Ordem de Hermes de nível 3 com um Mago limitado, embora você seja um membro da Ordem.

Artes Incompatíveis: Por alguma razão você é completamente incapaz de usar uma ou mais combinações de Técnicas e Formas (exceto Vim e Corpus). Este defeito pode ser usado repetidamente com diferentes combinações, mas não pode se combinado com uma Deficiência (veja pág. 35).

Incompreensível: Você tem um entendimento excêntrico de magia o qual você é quase que completamente incapaz de descrever. Suas jogadas são -3 quando está discutindo ou escrevendo sobre magia (assumindo que você está se comunicando claramente).

Mestre Infame: Seu mestre foi um diabolista, tolo, extremamente desprezado, ou mantido em desdém por alguma outra razão. A maioria dos magos esperam um pouco mais de você. Mesmo se você não fez nada de errado, você é tratado assim, embora você não mereça ser um membro da Ordem. Você tem uma má reputação do tipo apropriado de nível 3 no meio dos magos.

Mágica Perdida: Você necessita de concentração, força de decisão ou habilidade para Magias Superiores.

Condição Necessária: Em ordem para sua magia funcionar, você deve realizar uma ação específica enquanto lança alguma magia. Isto pode ser algo simples, tal como cantar ou girar três vezes.

Não Familiar (somente Bjornaer): Por causa do defeito de sua magia ou natureza, é impossível para você criar as cordas místicas que juntam você a um familiar. Magos de casas diferentes de Bjornaer podem levar este Defeito com a permissão do Mestre da Aventura.

Sem Marca (somente Tremere): Veja pág. 25.

Leitor Pobre : Você não gosta de ler e não lê muito bem. Quando estuda Artes ou Conhecimentos em um livro, trata o livro como se esta Qualidade fosse dois níveis mais baixa.

Estudante Inépto: Você não entende nada do que os outros te ensinam. Você obtém uma penalidade -6 nos Totais de Laboratório quando aprende magias ou quando trabalha em textos laboratóriais de outros.

Mestre Atormentador: Seu mestre não acredita que você passou com sucesso de um aprendiz esquelético (o teste para vir a ser mago). Ele periodicamente lhe perturba com movimentos políticos e ataques indiretos.

Pontos Finais: Durante o aprendizado você sofreu um encontro com o selvagem, poderoso que lhe enviou para dentro da Sombra Final (veja pág. 191). A natureza da experiência é importante, como alguns futuro episódios Finais serão provavelmente relatados ao primeiro. Consulte o Mestre da Aventura para determinar a natureza exata e o efeito da experiência - tanto os números de pontos Finais que você sustentou tão bem como qualquer efeito que você sofreu. Como isto é um Defeito, bons efeitos não serão gerados do encontro Final.

Aprendiz sem imaginação: Você tem problemas em imaginar coisas fora de si próprio. Subtraia uma das jogadas quando você estuda Vis natural (antes da multiplicação).

Obrigação Vis: Você deve pagar a alguém 4 garantias de Vis num ano, independente de algum outro compromisso que sua convenção possa ter. Deixar de pagar sua dívida pode lhe conduzir a consequências muito sérias, tais como a punição Hermética. O Mestre da Aventura pode desejar ajustar o valor desta Virtude baseado na disponibilidade de Vis na Saga.

Mágica Distorcida: Sua magia é acompanhada por algum efeito colateral desagradável que sempre se manifesta do mesmo modo, porém com aumento de intensidade de acordo com o nível da magia. Exemplos incluem itens próximos que se tornam violentos ou problemas com plantas que se tornam murchas e sem vida. Este efeito pode causar problemas de tempo em tempo, mas é somente um incômodo.

Escritor sem Talento: Você escreve sobre magia vagarosamente e metodicamente. Você copia magias de sua estenografia em (Escrever em Latim x 10) níveis por estação, e copia (Escrever em Latim x 30) níveis de magias que já tinham sido escritas fora da estação. Você somente deve escrever um resumo para um terceiro de seu nível na Arte de Conhecimento, e escreve dois níveis a menos por estação do que o normal. Você copia resumos no (Escrever + Destreza) x 2 níveis por estação.

Defeitos -2

Mago Descontrolado**:** Você tem problemas em direcionar exatamente suas magias. Qualquer magia que requer uma jogada de objetivos para apontar seus efeitos é tema de fracassos desastrosos: uma jogada de 0 é automaticamente imperfeita. Você recebe uma penalidade de -3 para qualquer jogada envolvendo Manha.

Linhagem de Descrença: Os quaesitores suspeitam de sua linha Hermética, de algum tipo de crime como diabolismo ou descendência da Casa Diedne, é improvável que seu nome sempre esteja limpo. Eles estão de olho em tudo que você faz ou diz. Se algo errado toma lugar, você é o primeiro de quem eles suspeitam. Você poderia ser acusado formalmente, pessoas são provavelmente acusadas primeiro e questionadas depois. Os quaesitores tentam manter os membros da sua linhagem fora de posições de autoridade. Você tem uma má reputação de um tipo apropriado, de nível 4, no meio dos quaesitores.

Necessidade de Concentração: Você é profundamente incapaz de focalizar sua mente. Você não possui a Habilidade de Concentração e não pode fazer rituais mágicos.

Necessidade de Controle: Depois de lançar uma magia, você deve perder uma rodada não fazendo nada além de recuperar suas faculdades mentais.

Resistência Limitada de Mágica: Você é menos capaz de resistir a uma magia do que os outros magos. Você não ganha bônus para seus níveis de Forma em jogadas de resistência a magia, mesmo se você for pego sem a Parma magica, você retém uma resistência a magia de 0, você é ainda titulado para uma jogada de resistência básica se isso é aplicável à magia.

Mágica Rígida: Você não pode usar a Vis quando lança magias. Portanto, você não pode extender a duração ou alcance de suas magias, aumentar sua jogadas de magias, lançar um ritual mágico, ou criar efeitos permanentes. Você pode usar Vis no Laboratório.

Mágica de Vida Curta: Suas magias não duram tanto quanto elas deveriam. Magias que poderiam se permanentes durante um ano; aquelas de um ano, uma lua; aquelas de uma lua, só para o próximo nascer do sol ou pôr do sol; e aquelas de sol, meramente de Diâmetro. Diâmetro, Concentração e Instantâneas não são afetadas, não são essas em que a duração é aumentada pela Vis.

Lançador Vagaroso: Sua magia requer mais tempo para ser preparada e executada do que outras magias. Suas magias formuladas levam 2 rodadas para serem lançadas; magias Instantâneas também levam 2 rodadas a menos que você lance rapidamente. Rituais mágicos são realizados normalmente, desde que todos os magos devam lancem-nos vagarosamente e cuidadosamente.

Mestre Avarento: Seu mestre lhe treinou menos do que a maioria, logo você tem somente 130 pontos para comprar magias e 130 pontos para adquirir Artes em vez do usual 150 para cada.

Mágica Inapta: Você é particularmente incapaz com uma certa Arte, tornando difícil a você superar a resistência mágica e natural dos alvos. Quando determinar Penetração com aquela Arte divida em partes iguais suas jogada de magias. Além disso, a jogada de Resistência natural do alvo é +3. O Mestre da Aventura pode proibir esta Virtude para algumas Artes que raramente requerem Penetração, ou que raramente convocam resistência natural.

Defeitos -3

Adição Mágica: Você deseja lançar e manter o poder sobre a magia. Sempre que você lança uma mágica, você tem uma dificuldade de parar, lança novamente e novamente até cair em exaustão. Sempre que você usa um dado estressante em lançamento de magias, você deve, se de qualquer forma a mágica tiver sucesso, fazer uma jogada estressante de Inteligência + Concentração, contra um número alvo de metade do nível da magia (ou se você falhar, o nível que você estava tentando). Se você falhar, você deve imediatamente lançar uma magia formulada no mínimo do último nível como a magia anterior ou lançar qualquer magia Instantânea, consumindo Fadiga. Se você fizer um imperfeito, você continua lançando magias até que você caia inconsciente.

Velho: Você começou seu aprendizado tarde na vida, ou foi mantido muito longe por seu mestre. Sua idade é 40 + Resistência ou mais alta, se você desejar. Isto significa que você pode ter que fazer jogadas na Tabela de Idade (sem a ajuda de uma poção da longevidade) antes do jogo começar. Seu primeiro ano como um mago será gasto provavelmente na criação de uma poção de longevidade.

Mágica Dolorosa: Lançar magias causa a você sofrer o equivalente a um nível de Corpo em dor para cada magia lançada. Isto reduz todas as suas ações pela penalidade ofensiva, que é acumulativa com alguma das atuais injúrias ou fadiga (embora você não sofra nenhum dano físico da dor). Você se recupera desses "níveis dolorosos" com os níveis de Fadiga.

Estudo Exigido: Você é incapaz de estudar magia sozinho (incluindo magias, Artes e itens mágicos) de livros ou vis. Você deve estudar na presença da Arte apropriada. Por exemplo, você precisa sentar perto de um riacho ou lagoa para estudar Aquam, ou perto de um fogo amplo para estudar Ignem. Coisas que crescem são boas para Creo, as decadentes são boas para Perdo. Como seu conhecimento cresce, você precisa trabalhar com amplas quantidades. Isto pode limitar sua habilidade para aprender mais Artes. Por exemplo, o vulcão que você precisa para aprender Ignem 20 pode ser também perigoso para trabalhar perto. Isto é para o Mestre decidir.

Parma Magica Inapta: Sua Parma magica não oferece proteção sob circunstâncias relativamente comuns que são favoravelmente fáceis para um oponente utilizar, tais como quando você é molhado. Ou enfrenta o lançador da magia. Você tem quer estar sempre alerta para evitar que seus inimigos descubram a sua fraqueza.

Defeitos -4

Mágica Caótica: Sua mágica é muito selvagem. Quando você lança uma magia instantânea, você deve especificar um nível desejado de efeito. Se você falhar por pouco ou exceder o alvo por mais do que cinco níveis, a magia ainda continua, mas seus efeitos estão além do seu controle - o Mestre da Aventura decide os resultados. Quando você lançar uma magia formulada ou usa Vis, jogue 2 vezes o número do dado imperfeito. Você não pode lançar magias superiores.

Sensibilidade do Poder Divino: Você é especialmente sensível ao Domínio e sofre duas vezes as penalidades normais (tais como modificadores de magias e jogadas imperfeitas) para sua magia quando está em uma aura divina.

Sensibilidade do Poder de Fada: Você é especialmente sensível ao sobrenatural e a magia. Sempre que você entra em uma área de Fadas, você deve fazer uma jogada de Resistência igual ou maior do que a aura classificada para evitar ser desorientado. Além disso, seu nível de resistência a magia, incluindo Parma Magica, contra a magia de fadas é dividido igualmente. Se mais alguém usa a Parma Magica para proteger você, a resistência deles não é afetada e você se beneficia normalmente.

Sensibilidade ao Poder Infernal: Você é especialmente vulnerável aos poderes das trevas. Sempre que você entra numa área de influência inferno-demoníaca, você pode fazer uma jogada de Resistência igual ou maior do que seu nível de aura dividido igualmente, ou ficando doente (-1 em todas as jogadas). Você obtém somente metade de seu nível normal de resistência à magia contra a magia infernal, embora se a Parma magica de alguém esteja protegendo você, isso conta normalmente.

Mágica Imprevisível: Você deve sempre jogar um dado estressante quando lançar magias, mesmo se você estiver completamente relaxado. Você não pode controlar magias formuladas. Seu trabalho Laboratorial sempre requer uma jogada na Tabela de Resultados Extraordinários sem o risco de modificador (veja pág. 96), embora você não tenha bônus de experiência. Se você experimentar, jogue duas vezes na tabela de cada estação que você gastou.

Defeitos -6

Não Instantaniedade: Sua magia é fortemente ligada a fórmulas e rituais da Ordem de Hermes e você não pode lançar magias Instantâneas.

Mágica Pessoal: Sua magia funciona melhor em você, e suas jogadas em alvos à distância maior que a pessoal são divididas pela metade. Esta penalidade também aplica a projetos de Laboratórios que negociam com algo seu, incluindo familiar. O Estudo não é afetado.

Lançador Desestruturado: Você não tem controle das complexidades do lançamento de magias, e é incapaz de realizar magias formuladas sem esforço extremo. Você lança todas as magias formuladas, embora elas sejam rituais mágicos (incluindo a necessidade de Vis), e você não pode aprender totalmente as magias. Você lança magias Instantâneas normalmente.

Classe Social de Companheiros

Há muitas camadas definidas na sociedade da Europa Mitológica, e você deve determinar onde seu companheiro se localiza (magos não escolhem uma classe social, desde que os status mundanos se tornaram amplamente irrelevantes, uma vez que eles se juntaram a Ordem de Hermes. Grogs são considerados servos, serventes, ou outros como a plebe). Algumas

classes sociais incluem automaticamente outras Virtudes e Defeitos que não tem custo adicional. Cada companheiro pode pertencer somente a uma das seguintes classes sociais.

Cada uma das classes sociais listadas abaixo possuem uma Reputação igual ao nível da Virtude ou Defeito que a produzem. A Reputação se aplica a aqueles que sabem disto - use o bom senso.

A Classe social se torna importante quando se negocia com aqueles de uma alta ou baixa posição social. Em uma situação em que o seu status é importante (tais como quando acusa alguém de um crime, ou tenta talvez intimidar alguém), o Mestre da Aventura pode decidir modificar a chance de sucesso pela diferença entre suas classes sociais (positiva ou negativa). Por exemplo, um sacerdote acusa seu personagem, um homem livre, de cometer um crime. A culpa atual ou inocência é irrelevante - todos aqueles problemas para um magistrado é o status de quem é acusado e de quem acusou. O homem livre tenta defender sua inocência, e você faz uma jogada de Barganha (para fazer um acordo). O Mestre da Aventura decide que a classe social dos sacerdotes é +4 retarda o sucesso da jogada, e seu número alvo é aumentado pela diferença entre o Homem Livre (0) e o sacerdote (+4).

Assunto para a aprovação do Mestre da Aventura, as mais altas classes sociais podem também acrescentar importantes posições dentro da Igreja. Bispos, abades e outros poderosos oficiais religiosos podem ser interessantes e personagens obrigatórios em sua saga, se eles forem interpretados apropriadamente.

Virtudes +0

Viajante: Esta é a categoria sem obrigações. Você não está ligado a nenhum soberano cidadão da lei feudal ou comunidade, embora você possa viver bem na convenção. Você pode ter equipamento padrão e andar a cavalo.

Morador Comum: Você tem vivido na convenção por um longo tempo, talvez desde seu nascimento. A qualidade de seus armamentos depende dos recursos da convenção.

Homem Livre/Mulher Livre: Você está mais apropriado a ser um cidadão. Você provavelmente tem uma habilidade que lhe permite sobreviver, como ferreiro, trabalhando com couro ou outro trabalho menos interessante. Você também tem as ferramentas necessárias para realizar sua ocupação.

Virtudes +1

Aprendizado Fracassado: Você foi uma vez aprendiz de um mago, mas alguma coisa levou você a não completar seus estudos. Talvez seu Dom seja incompleto, ou talvez algum infortúnio penoso roubou isto de você completamente. Você pode ainda trabalhar para seu Mestre. Magos cumprimentam você e lhe tem compaixão (aqueles que são dados de algum modo a tais emoções). Você pode ter conhecimentos Arcanos e Formais com Habilidades iniciais, e você está familiarizado com a vida de um mago. Se seu Dom não foi completamente destruído, você provavelmente tem alguns Talentos Excepcionais. Você começa com qualquer que seja o equipamento que a convenção decida lhe dar.

Ordeiro: Você é membro de uma ordem mendicante, frades e irmãs que vão entre os escravos e os pobres fazendeiros livres, que difundem a palavra da Igreja, conduzindo a massa, realizando cerimônias de casamento, e batizando crianças. Você jurou servir a Igreja para o resto de sua vida, embora você seja servente a Igreja, você necessita de influência política dentro da organização. Você é pobre, por voto ou por circunstância, e pode ter apenas armamentos baratos. Adequado para seu treinamento, você tem a Virtude Educado +1.

Negociante Insignificante: Você é esforçado, mas é melhor do que um servo. De longe, você possui ou persegue um negócio que produz riqueza significante, mas dá a você uma pequena (se alguma) surra política. Você tem que dedicar um tempo considerável para controlar e proteger sua empresa. Você tem uma renda anual de cerca de 400 moedas de prata, e pode possuir armamentos padrões e uma montaria.

Sábio: Você pertence a uma classe externa que inclue místicos, videntes, curandeiros e similares. Você é provavelmente mágico, e provavelmente quer adquirir uma Virtude que lhe dê algum tipo de habilidade sobrenatural. Você é bem respeitado na comunidade, embora sua presença possa causar medo tão bem como dever ou respeito. Você necessita de alguma boa reputação, embora, você seja parecido com um Viajante ou um exilado. Você tem armamentos padrões.

Camponês Próspero: Você é um camponês livre, mas é mais rico do que a maioria da sua gente. Você mantém uma terra (30 acres) livre de ocupação e, esta produzirá uma renda de 400 moedas de prata por ano enquanto for trabalhada. Você pode deixar sua fazenda, ou vendê-la, depois do jogo começar.

Virtudes +2

Cavaleiro Errante: Você viaja em busca de aventura, honra, fama e riqueza. Você é chamado para levar armas e é um membro da nobreza. Você é acompanhado por um guarda-costas ou escudeiro, e começa a jogar com a Virtude de Armamentos Superiores +2. Você pode adquirir a Virtude Qualidade de Armamentos em um último ponto do que o listado, durante a criação do personagem.

Nobre Inferior: Você é parte da nobreza, embora você não tenha um grande título como o de um "Lorde" ou "Dama". Você provavelmente reside perto da convenção numa casa de um nobre local, e deve ter uma sobrinha, sobrinho, ou outro parente distante. Embora você não queira para nada, você tem uma vasta herança. Você recebe um estipêndio de cerca de 40 moedas de prata por mês para gastar no que você desejar, mas você terá que pedir que sua família compre itens dispendiosos para você. Você pode ter um equipamento padrão.

Mercenário: Você comanda uma pequena companhia de mercenários (5 a 10 grogs), de aluguel para fazer negócios com a melhor oferta. Você é muito parecido com o cavaleiro errante, apenas sem o prestígio. Durante suas viagens você obteve grande riqueza - e desperdiçou em muitas vezes. O mercenário menos bem sucedido pode ser tratado como um Viajante (como acima). Você automaticamente tem a Virtude de Bons Armamentos +1. Seus mercenários tem armamentos padrão.

Virtudes +3

Magistrado em Artibus: Você tem introduzido o Mestre das Artes a uma das universidades européias (Paris, Bolonha, Oxford, Cambridge,

Montpellier, Arezzo e o Salamanca), e completou seus dois anos de regência de ensinamento obrigatório. Você é chamado para ser nomeado como Mestre, e pode ensinar em qualquer universidade da Europa. Você tem as seguintes habilidades, sem nenhum valor: Falar em Latim 5, Escrever em Latim 3, Artes liberales 3, Disputatio 3 e Lectio 3. Você pode adquirir mais conhecimentos acadêmicos ou perícias durante a criação do personagem, e pode ter virtude a de Educação adicional para mais tempo na universidade. Você tem no mínimo (25 - Int) anos de idade.

Se o Mestre da Aventura permitir, os magos podem ter esta virtude. Aqueles que possuem esta classe social, começaram o treinamento mágico após a introdução, logo são relativamente velhos. Tais magos têm 21 pontos de experiência adicionais para gastar com Talento Arcanos, Perícias e Conhecimentos, como eles necessitaram aprender Latim como parte do seu aprendizado. Você tem no mínimo (35 - Int) anos de idade.

Sacerdote: Você é um membro do Clero, com uma posição específica na autoridade da hierarquia religiosa. Por essa razão você esta sob proteção da lei Cânon, o que significa que você não pode ser julgado por autoridades seculares (mesmo se falhar em cumprir seus votos). Você é digno de algum respeito, ou no mínimo medo, devido à sua posição, porém nobres ordenam ainda muitas vezes desde que eles tenham um grande acordo com o poder político na Igreja. Você tem uma renda de aproximadamente 30 moedas de prata ao mês. Você pode aumentar os fundos paroquiais, mas você se arrisca dirigindo a atenção do bispo se você o fizer. Você tem automaticamente uma Virtude Educado +1, permitindo a você adquirir Conhecimentos Formais.

Negociante Próspero: Você está no topo do crescimento da classe comerciante, nem nobre nem comum. Você tem contatos com toda sociedade, bem como alguma influência com o líder local. Você é quase rico e tem um lucro de 2.000 moedas de pratas por ano, o qual você leva como renda. Além disso, você tem mercadorias de valor 5 vezes superior. Você pode ter um segurança e armamentos padrões, e pode também possuir uma casa grande ou um navio em que você mora.

Virtudes +5

Cavaleiro Feudal: Você deve lealdade e serviços ao nobre maior, e controla terras, escravos e homens armados. Sua renda é cerca de 2000 moedas de prata ao ano, além da despesas, incluindo comida. Você é acompanhado geralmente nas aventuras por um guarda-costas ou escudeiro (provavelmente um grog, exceto quando outro jogador queira desenvolver o personagem como um companheiro). Você fez um juramento de fidelidade (como o Defeito -1), e logo pode ser chamado para servir ao seu Senhor em momentos inoportunos. Você começa o jogo com Armamentos Superiores (como a Virtude +2). Armamentos típicos para a metade do século XIII do cavaleiro são lança, escudo, espada, armadura completa e cavalo de guerra.

Defeitos -1

Criminoso Marcado: Como punição por algum crime no seu passado, uma marca foi produzida por queimadura, como um sinal. Isto adversamente afeta sua habilidade de trabalhar na sociedade.

Exilado: Você tem a dura tarefa de fazer da sua maneira - a sociedade normal lhe rejeita e você não está vinculado à convenção. Talvez você tenha uma natureza mágica, um conhecimento sobrenatural, alguma deformação ou uma tremenda desgraça no seu passado como por exemplo, ter perdido a alma de seu filho em uma aposta com o Demônio. Você possui armamentos baratos.

Defeitos -2

Comandante Fora-da-lei: Você comanda um pequeno grupo (três a seis pessoas) de criminosos. Seus seguidores olham para você e fazem o que você diz. Todavia, você deve ocasionalmente dar ouvidos para o grupo ou um de seus membros, tão bem quanto você realizou por eles. Você muitas vezes tem que negociar desafios para a sua liderança de uma forma ou de outra. Você é bem conhecido como um criminoso na área local, logo a Reputação que você geralmente obtém com a Classe Social é aumentada para 3 neste caso. Você é efetivamente procurado pelo Senhor local, xerife, ou outro oficial.

Defeitos -4

Criminoso Infame: Todos sabem seu nome, e embora ninguém se dedique o tempo todo à sua captura, você pode estar certo de que alguém estará atrás de você quando quer que você chame a atenção das autoridades. Você não deve acreditar em ninguém, já que como o preço da sua cabeça é muito alto, isso faz com que outros criminosos tentem lhe conduzir (devido você ter saido do seu velho bando). Se você for pego, deve haver um debate sobre se matam você imediatamente ou se deixam você para execução pública, porém sua morte é certa.

Virtudes e Defeitos de Status Grog

Mesmo dentro de um mesmo povo, há certas distinções que classificam uma pessoa mais alta na comunidade do que outra. Similar a Classe Social dos companheiros, a Status dos Grogs é usada não só para determinar o lugar do Grog na sociedade medieval, mas também para modificar jogadas quando um interagir com outro, na discrição do Mestre da Aventura. Contudo, isto se aplica somente a outros grogs e às pessoas comuns. Um mago ou companheiro não vai ficar impressionado pelo fato de um grog ser o melhor lutador no quartel de guarda.

Virtudes +0

Fora da Lei Insignificante: Você é membro de um pequeno bando (3 a 6 pessoas) de fora-da-lei. Você pode ter o apoio de seus seguidores, mas deve ajudá-los em troca e fazer tudo o que o chefe dos fora-da-lei diz a você - dentro da razão. Seu grupo tem uma má Reputação de nível 2 na área local, e pode haver um preço sobre sua cabeça. Você pode ter dois kits de armamentos padrão, mas todo o resto de seu equipamento deve ser barato.

Grog Padrão: Você é apenas membro da convenção, fazendo seu trabalho dia sim, dia não, se cansando muito e jogando muito. Esta é uma categoria sem obrigações.

Virtudes +1

Guardião: Você é um servo de confiança da convenção, tendo demonstrado sua perícia ou bravura para aqueles que trabalham para ela. Os magos e companheiros confiam em você para fazer bem seu trabalho, e você não os deixa desapontados. Você começa o jogo com uma Reputação positiva 1 de sua escolha, que só se aplica dentro da convenção. Além disso, você é muitas vezes receptor de favores especiais, como a melhor comida ou vivendo em quartéis melhores do que os dos grogs padrão.

Líder Grog: Você pode ser um sargento turb, o cabeça do quadro de funcionários da cozinha, ou algum outro tipo de pessoa. Os maiores da convenção (os magos e companheiros) exceto você, controlam Grogs, e você é a ligação entre os 2 grupos. Como tal, você está muitas vezes "no que se sabe" nos planos que os maiores da convenção possuem e você usa esta informação para preparar o seu povo para o dever. Algumas vezes outros grogs desafiam sua liderança, mas uma surra rápida na cabeça ou imposição de alguma outra penalidade geralmente faz com que eles aceitem sua autoridade.

Defeitos -1

Verde: Você foi treinado na convenção mas nunca enfrentou uma batalha de verdade. Você não pode começar com um nível positivo em qualquer Traço de Personalidade relacionado à bravura; aumentar sua Confiança é importante para seu desenvolvimento e seu avanço dentro da Ordem.

Arma de Aluguel: Você tem uma experiência de mercenário, mas você é novo na convenção. Você não conhece muito bem os magos e seus modos diferentes, e você não deve se ajustar imediatamente com a comunidade de grogs. Você não pode ter um traço de personalidade que envolva dedicação à convenção.

Virtudes Gerais

Virtudes Variáveis

Sangue de Fada: Em algum lugar no seu passado houve uma fada, esta relação é uma compreensão intuitiva das motivações e personalidades daqueles do povo mágico. Fadas estão mais a vontade ao seu redor do que de outros humanos, e num dado tempo, elas podem até esquecer do sangue mortal em suas veias. Você pode se dirigir ao suplemento *Fadas* para mais informações.

Tipos de sangue de fada (escolha um):

Sangue Goblin (+1): Você é descendente de fadas sombrias que administram as terras de escuridão e frio. Você é baixo, agachado, e mal favorecido pela humanidade. Sua Presença e Comunicação não podem ser maiores do que 0 (zero), o apropriado à sua natureza sombria. Ainda, não é sem benefício. Você pode ver no escuro como se você estivesse numa penumbra, e você ganha +1 para todas jogadas de idade. Você também ganha +3 para todas jogadas de Resistência Natural contra àquelas mágicas que você deseja resistir.

Sangue Sidhe (+2): Você é descendente de um dos nobres de Sidhe as quais administram as terras do Verão e da luz do sol. Você ganha +1 para todas as jogadas que evitam aflições devido a idade, e +3 para todas as jogadas de Resistência Natural contra àquelas mágicas que você deseja resistir. Além disso, por causa de golpes e qualidades incomuns de sua natureza, acrescente +1 à sua Presença, mesmo que traga um total além de +3. Muitos mortais podem considerar você fascinante ou tentador.

Personagens com esta Virtude podem adquirir Doutrina de Conhecimento Arcano de Fadas, mesmo que eles sejam normalmente restritos para a aquisição.

Imunidade: Você tem uma Resistência inata para algumas espécies de aflições. Acrescente o valor do grau de imunidade, a popularidade da aflição, e a sua duração para determinar o valor desta virtude.

Grau de imunidade:

+3 para jogadas de Vigor: +1

+6 para jogada de Vigor: +2

Imunidade Total: +3

Popularidade da Aflição:

Muito comum (uma pessoa comum entra em contato com ela numa base semanal): +1.

Incomum (uma pessoa comum entra em contato com ela uma vez por alguns meses): 0.

Rara (uma pessoa comum entra em contato com ela uma vez ao ano ou com menos frequência): -1.

Último Prazo da Aflição:

Inconveniente (como febres, gripes ou resfriado comum): -1

Debilidade (como venenos suaves ou variedades de pragas): 0

Aleijado (qualquer efeito que tem um efeito permanente, mas não mata): +1.

Mortal (qualquer efeito que pode razoavelmente ser aguardado para matar uma pessoa comum): +2

Aptidão: Você tem uma atitude inata que dá a você um modificador positivo de jogadas que usam uma Habilidade específica. Sempre que você usar a Habilidade apropriada, você ganha o bônus, que é igual ao valor desta Virtude. Aptidões nunca são acumulativas com outras virtudes que concedem bônus para jogada de dados - você ganha o mais alto bônus aplicável, não a soma deles. Você não pode adquirir Aptidão em Habilidades Arcanas ou Afinidades, exceto se você é permitido especificadamente com um resultado de seus membros numa Casa particular. Você não pode gastar mais do que 3 pontos numa dada Aptidão.

Item Mágico: Você começa o jogo com um artefato mágico, talvez um tear que você herdou ou um item obtido numa aventura precoce. O item pode alcançar o poder de um adorno inferior a um criado no laboratório de um mago; o valor é +1 por 10 níveis de efeitos mágicos investidos no item, com o mínimo valor de 1. Você pode também comprar outros tipos de itens: talismãs valem +2, poções valem +1 por 10 pontos de Totais de Laboratório investidos em sua criação, e poções de

longevidade valem +1 por 5 pontos do Total de Laboratório investido neles. Poções de Longevidade adquiridas deste modo tem sido feitas com mais alguém, e você não é capaz de fazer mais sem desenvolver uma nova fórmula.

Toque Purificante: Você tem a habilidade de criar um certo tipo de aflição por contato. O valor da virtude depende de quão comum ou severa é a aflição. Para cada pessoa purificada, você deve gastar um nível Fadiga. Isto pode ser uma Dom divino, um poder de fada, ou uma habilidade inerente. Você deve determinar o valor desta Virtude em colaboração com a equipe ou o Mestre da Aventura. Em geral, +1 permite a cura de tais enfermidades como resfriados comuns e febres. Um Toque Purificante +3 é necessário para ser capaz de curar enfermidades que ameaçam a vida, e um +4 é necessário para curar a maior das enfermidades.

Virtudes +1

Alquimia: Você é habilidoso na criação de poções, venenos e elixires, tão bem quanto substâncias alquímicas. Você é familiar também com técnicas de alquimia como a destilação e fermentação. A Alquimia serve especialmente para alguns propósitos, logo bônus são aplicados quando são feitos certos tipos de poções: venenos são feitos a +5, antídotos a +4, poções de cura para saúde a +3, e transformações a +2. Escolher esta virtude confere a você o Conhecimento de Alquimia 1, que pode ser melhorada em outro Conhecimento.

Ambidestro: Você pode usar ambas as mãos igualmente bem. Você nunca sofre a penalidade -3 por usar uma arma em sua outra mão.

Companheiro Animal: Você é acompanhado por um animal leal, inteligente (mas mundano) que pode obedecer a simples comandos. Sua amizade com ele é muito íntima. Se ele morrer, você pode ficar profundamente perturbado.

Conhecimento Animal: Você tem uma profunda empatia com animais que permitem a você entender suas motivações e sentimentos. Isto engendra um amor solene e respeito por feras de todos os tipos. Se você tem o Dom, animais não serão incomodados pela sua presença. Acariciando e falando calmamente a um animal selvagem (mas não enfurecido), você pode amansá-lo com seu toque em poucos minutos por uma jogada bem sucedida de Conhecimento Animal + Percepção contra um fator de facilidade 9. Além disso, você aplica uma terceira (rodada) de seu nível de Conhecimento Animal para jogadas de Conduzir Animais. Escolher esta virtude confere a você o Talento Conhecimento Animal 1, que pode ser melhorado como algum outro Talento.

Doutrina Arcana: Você é privado do Conhecimento Hermético, logo você pode escolher Conhecimentos Arcanos, (normalmente restrito aos magos) como Habilidades iniciais.

Vis Inicial: Você começa a saga com alguma Vis estocada. Talvez seja um presente de seu mestre, ou ganha em alguma aventura precoce. Você tem sete garantias de Vis relacionadas à alguma Arte e pode levar esta Virtude mais de 1 vez. O Mestre da Aventura pode querer mudar este número para refletir a disponibilidade de Vis na saga.

Berserk: Você é capaz de entrar em uma fúria violentamente e cega em situações frustrantes ou de combate. Você automaticamente ganha o Traço de Personalidade Fúria +2 (ou mais, na sua opção), A qualquer momento que você perde um Nível de Corpo ou fere um inimigo, role um dado estressante e acrescente a seu nível de Fúria. Uma jogada de 9+ significa que você vai ficar ensandecido de raiva. O Mestre da Aventura pode querer também uma jogada quando estiver muito frustado. Você pode deliberadamente ficar ensandecido de raiva. Neste caso, você só precisa de uma jogada de 6+ quando perder um Nível de Corpo ou ofender um inimigo, ou uma de 9+ se você não esta ferido ou causou alguma ferida. Enquanto estiver ensandecido de raiva, você ganha +2 em no Ataque, Vigor e Fadiga, mas sofre uma penalidade -2 na Defesa. Enquanto estiver neste estado, você não pode retroceder, hesitar em um ataque ou se render. Se você ainda esta querendo dilacerar a tudo e a todos, quando não há inimigos presentes, você ataca seus amigos. Você pode jogar uma vez por rodada para se acalmar se você desejar, requisitando um dado estressante + Percepção - Fúria para ser um 6+.

Leitor Aprendiz: Você tem um talento de compreender as escrituras dos outros. Quando estuda em livros, trata-os como se eles fossem dois níveis de Qualidade mais altos do que eles realmente são.

Intrometido: Você geralmente sabe tudo o que acontece entre seus amigos e conhecidos, especialmente em assuntos privados. Você está sempre interessado em rumores e fofocas, e é frequentemente capaz de extrair segredos pessoais. Dentre os magos a língua é mais digna, mas a idéia é a mesma: você ganha etiquetas de identificação na comunidade Hermética (sua convenção, sua casa, e convenções próximas - no mínimo). Todavia, magos provavelmente não tem muitos conhecimentos do que acontece entre os membros da classe baixa da convenção, exceto se esta Virtude é específica para aquelas pessoas.

Despreocupado: Você é igualmente contente e alegre em todas as circunstâncias. Você recebe +6 em todas jogadas para resistir ao desespero e mágoa (incluindo efeitos mágicos) e +3 para jogadas de Comunicação quando negocia com aqueles que apreciam sua disposição.

Cauteloso com (Habilidade): Você é muito cuidadoso com uma habilidade específica, e está menos provável a ter uma falha crítica se você falhar quando usá-la. Você rola um dado imperfeito a menos do que o normal (jogada mínima de um dado), sempre que você requerido rolar um dado imperfeito.

Pensador Iluminado: Você pensa de maneira lógica e racional. Você obtém em bônus de +3 em todas jogadas para resistir a mentiras, confusão, corrupção e subterfúgios - se mágico ou mundano.

Muito Ligado à Família: Sua família é uma das coisas mais importante em sua vida, e ainda lhe sustenta e ajuda sempre que possível, mesmo com risco de vida. Membros da família não hesitam de lhe fazer algum favor que está dentro do poder deles, e pode chamar os amigos e vizinhos para lhe ajudar. Isto funciona de ambas maneiras, embora sua família possa requisitar sua ajuda algum dia.

Bom Senso: Sempre que você faz alguma coisa contrária ao que é sensível no cenário do jogo, bom senso (o Mestre da Aventura) alerta do erro. Esta é uma excelente Virtude para um jogador principiante, como legitimiza também alguma ajuda que o Mestre da Aventura possa dar.

Contorcionista: Você é capaz de realizar manobras físicas mais do que a grande maioria das pessoas. Adicione a seu nível nesta Habilidade + Destreza ou Força para qualquer jogada quando você tenta interromper a liberdade de uma ação ou restrição, comprimida dentro de um pequeno lugar, ou entre por uma pequena abertura. Escolher esta Virtude confere a você as Talento Contorções 1, que pode ser melhorada como qualquer outro talento.

Senso de Direção: Você tem uma habilidade fantástica para se orientar e que pode determinar que caminho é o norte, jogando Senso de direção + Percepção de 9+. Escolher esta Virtude confere a você o Talento de Senso de direção 1, que pode ser melhorado como qualquer outro Talento.

Rastrear: Você tem a habilidade de achar coisas sob a terra com o uso de uma vara rastreadora (geralmente uma vara bifurcada) e seu próprio senso intuitivo. Você se concentra sobre algo a ser achado, mantêm sua vara rastreadora na sua frente, e segue estes movimentos sutis para o alvo. Se você esta procurando algo específico, você deve ter uma conecção solidária apropriada para o que é procurado (tal como água retida de uma corrente, quando estiver procurando em água corrente). Antes de você jogar, designe a área que você está procurando - se o item procurado não esta presente naquela área, você automaticamente falha. O tempo requerido para procura depende do tamanho da área, e deve ser investido se você tiver sucesso ou não. Para achar algo comum, como água dentro de 25 passos, requer uma Percepção + Rastrear de 9+. Acrescentar distâncias ou Rastrear coisas menos comuns aumenta o número

do alvo. Escolher esta Virtude confere a você o Talento Rastrear 1, que pode ser melhorado como qualquer outro Talento.

Educado: Você tem sido educado na Escola de Gramática, e deve frequentar uma universidade ou escola Catedral. Você tem um nível 3 em Falar Latim e 1 em Escrever em Latim, e pode adquirir Conhecimentos Acadêmicos ou Perícias na criação do personagem. Você tem no mínimo (18 - Int) anos. Magos não devem selecionar esta Virtude - esta parte do treinamento é dada para todos os magos principiantes.

Empatia: Você pode intuitivamente entender as necessidades emocionais dos outros e pode por essa razão responder a eles mais apropriadamente. Acrescente seu nível de Empatia para jogadas de Traço de Personalidade apropriado, tal como Comunicação e Presença. Além disso, você pode aplicar uma terceira (rodada) de seu nível de Empatia a jogadas de Conhecimento do Povo. Escolher esta Virtude confere a você o Talento de Empatia 1, que pode ser melhorado como os outros talentos.

Constiuição Duradoura: Você pode resistir à dor e a fadiga. Diminua as penalidades para reduzir níveis Corpo e Fadiga por 1 ponto. Você também ganha uma jogada +3 para resistir a dor.

Criação de Fada: Talvez você tenha sido abandonado por sua verdadeira família, e as fadas lhe acharam. Talvez sua família ainda viva numa floresta de fadas, ou as fadas levaram você quando bebê. Embora você esteja de volta à sociedade humana, você se sente em casa com as fadas e tem um entendimento de fadas, mágicas e outras coisas. Você tem o equivalente de uma Virtude de Bom Senso +1 quando negocia com Fadas. Todavia, você acha a sociedade humana, incluindo a religião, bizarra. Você não tem Habilidades Sociais nas Habilidades Iniciais, mas pode adquirir Doutrina de Conhecimento de Fada, mesmo se você não possa de outro modo comprar Conhecimentos Arcanos.

Liberdade de Expressão: Você tem a imaginação e criatividade necessária para compor uma nova melodia ou pintar uma pintura original, e tem o potencial para ser uma grande artista. Você ganha um bônus de +3 em todas as jogadas para criar um novo trabalho artístico.

Educação Adicional: Você tem gasto 2 anos na universidade ou na Escola Catedral em procura de alto aprendizado. Você tem uma experiência adicional de 7 pontos para gastar nos Conhecimentos Acadêmicas ou Perícias. Em ambos os casos, essa Virtude pode ser adquirida inúmeras vezes. Você somente pode adquirir esta Virtude se você já tiver Educado ou a Virtude Magistrado em Artibus. Sua idade mínima é acrescentada a 2 toda vez que você a levar. Por exemplo, um personagem Educado com Inteligência +2 que leva esta virtude duas vezes deve ter no mínimo 20 anos. Veja Magistrado em Artibus na pág. 38.

Bons Armamentos: Você pode começar com qualquer armamento padrão ou uma arma de experiência ou parte de uma armadura.

Curandeiro: Você tem um entendimento enfático de como ajudar o ferido, o doente e o sofredor. Acrescente uma terceira (rodada) no seu nível Curandeiro para alguma jogada de Primeiros Socorros ou Medicina, e para as jogadas de recuperação de alguém que você atende regularmente. Você também pode usar esta Habilidade para acalmar o ferido e acalmar a dor. Escolher esta virtude confere a você o Talento de Curandeiro 1, que pode ser melhorado como outros Talentos.

Herdeiro: Você tem agora um pequeno poder ou força, mas você possui uma terra herdada ou possivelmente dinheiro. Você não precisa de nada especial para permanecer em sua posição, mas outros podem tentar ocasionalmente removê-lo da linha de sucessão - de um modo ou de outro. Quando você ganha finalmente sua herança, você ganha também suas responsabilidades, logo sua liberdade pode ser restrita.

Herbalismo: Você está habilitado a liberar as propriedades mágicas herdadas de plantas para usar em poções, elixires, pastas e pós. Herbalismo é particularmente apropriado a alguns propósitos, logo você ganha bônus quando faz certos tipos de substâncias: poções +5, antídotos +5, cura e saúde +5, alucinógenos +3. Você também pode identificar plantas, sabendo quando colhê-las, e entende suas propriedades especiais. Escolher esta Virtude confere a você o Conhecimento Herbalismo 1, que pode ser melhorado como qualquer outro Conhecimento.

Alto Propósito: Deixe os outros se afetarem com problemas insignificantes, você tem um propósito maior. Este propósito poderia ser altruísta, como libertar um povo oprimido ou levar paz à Ordem de Hermes e a Sociedade. Você ganha +3 numa jogada de Traço de Personalidade feita para prosseguir seu propósito.

Criado Aprendiz: Você tem um espectador pessoal para satisfazer as necessidades e desejos ao seu dia a dia. O criado geralmente segue seus comandos mais não é treinado para lutar e não é altamente habilitado, tendo pontos de experiências em Habilidades iguais à sua Idade em anos. Se o termo do serviço é limitado, e você quer um criado que permaneça, você pode produzir alguma forte motivação. Se seu criado morre, ou termina o serviço, você não tem reposição.

Inspirativo: Você é um orador agitado ou uma figura heróica, e pode conseguir grandes esforços das pessoas. Você tem características de um bônus de +3 para jogar em Traços de Personalidade apropriados, e +3 para jogada de Resistência Natural contra certas magias que afetam a mente.

Visão Aguçada: Você pode ver mais longe e mais claramente do que a maioria. Você ganha um bônus de +3 para todas as jogadas envolvendo visão, não incluindo ataques com projéteis.

Grande (Companheiros e Grogs): Seu tamanho é +1 em vez de 0. Isto dá a você um nível extra de fôlego fadiga e um nível extra de dano de Corpo.

Aprende com os Erros: Você é capaz de melhorar uma Habilidade particular no meio de um erro repetitivo. A primeira vez, em uma dada história, que você falhou numa jogada ou por ter se desempenhado mal naquele momento, você obtém um ponto de Experiência nesta Habilidade. Você deve usar esta Virtude diversas vezes, uma vez para cada Habilidade escolhida.

Sono leve: Você pode acordar quase instantaneamente quando perturbado e pode entrar em ação imediatamente uma vez acordado, sem as penalidades usuais. O Mestre da Aventura pode também permitir jogar Percepção generosa para ver se barulhos acordam você.

Com Fôlego: Você pode aguentar mais do que a maioria quando você se esforça, e ganha +3 em todas as suas jogadas de Fadiga. Este bônus não se aplica ao lançamento de magias.

Sensibilidade Mágica: Você é muitas vezes capaz de identificar se um lugar ou objeto é mágico. Todavia, sua sensibilidade faz você mais sensível para efeitos mágicos: subtraia seu nível de Sensibilidade Mágica de todas as jogadas de Resistência Natural e resistência a magia que você faz. Escolher esta Virtude confere a você o Talento de Sensibilidade Mágica 1, que pode ser melhorado como os outros Talentos. Quando você tenta perceber a natureza mágica de um lugar ou objeto, o Mestre da Aventura determina um fator de facilidade - simplesmente jogue um dado simples + Percepção + Sensibilidade Mágica.

Mímica: Você é capaz de imitar outras vozes, tão bem quanto sons de animais. A Mímica esta longe de ser perfeita, embora, você tenha que trabalhar muito para reproduzir de maneira convincente a voz específica de uma pessoa: jogue Mímica + Comunicação para 9+. Escolher esta Virtude confere a você o Talento de Mímica 1, que pode ser melhorado como os outros Talentos.

Equilíbrio Perfeito: Você é hábil na manutenção do seu equilíbrio, especialmente em bordas estreitas ou cordas bambas. Adicione +6 para qualquer jogada para evitar quedas ou tropeços.

Premonições: Você percebe intuitivamente sempre que algo está errado, ou que provavelmente se tornará errado. Esta Habilidade pode ser requisitada por você ou pelo Mestre da Aventura, como apropriado, sempre que há uma chance de evitar o perigo. Escolher esta Virtude confere a você o Talento de premonições 1, que pode ser melhorado como outros Talentos.

Prestígio Familiar: Sua família é bem conhecida e respeitada. Quando está em necessidade terrível, outros podem lhe ajudar por causa de seus parentes, ou a sua própria família pode efetuar assistência. Você começa o jogo com uma Reputação de sua escolha de nível 2, entre aqueles que conhecem sua família.

Convalescença Rápida: Seu corpo pode cicatrizar rapidamente. Você ganha um bônus de +3 em todas jogadas para se recuperar de ferimentos.

Leitura Labial: Você tem uma limitada, autodidata Habilidade de entender o discurso das pessoas que você não pode ouvir, simplesmente observando suas bocas. Esta habilidade está longe da perfeição, e você pode obter muitas palavras confusas: jogue Leitura Labial + Percepção para 9+, para ser correto em suas interpretações. Escolhendo esta virtude consulte o Talento Leitura Labial 1, que pode ser melhorado como outros talentos.

Imprudente: Você tende a não observar que as situações são ameaçadoras. Você inicia com um Traço de Personalidade Imprudente +3, e não pode ter um Traço de Personalidade positivo refletindo cuidado ou paciência. Sempre que o Mestre da Aventura julgar isto necessário que você cheque uma bravura ou um Traço de Personalidade similar, faça uma jogada contra seu nivel de Imprudência. Um sucesso significa que você não percebeu o perigo, e que pode atuar imediatamente sem pausas adicionais.

Segunda Visão: Você é capaz de ver almas do além, demônios e outros espíritos invisíveis. Uma jogada de 9+ na Segunda Visão + Percepção é geralmente bem sucedida, mas seu alvo pode ser maior ou menor na descrição do Mestre da Aventura. Escolher esta virtude confere a você o talento Segundo Visão 1 que pode ser melhorado como outros Talentos.

Esconderijo Secreto: Você sabe de um lugar que está além da visão ou muito difícil de conseguir chegar lá, desconhecido para todos menos alguns (ou somente você), e logo é um excelente esconderijo para quando você está com problemas. Você deve ocasionalmente ter problemas em chegar lá, mas uma vez escondido você está basicamente seguro. Todavia, há sempre o risco que alguém possa achar seu esconderijo, colocando você em algum tipo de perigo.

Auto-Confiante: Você tem uma confiança sólida em suas próprias habi-lidades. Você começa o jogo com um ponto extra de Confiança. Você pode usar esta Virtude mais de 3 vezes, se desejar.

Senso de Santidade e Profanidade: Você é capaz de sentir as auras dos bons e maus. Uma jogada de Percepção + Senso de Santidade e Profanidade 9+ deixa seu senso de Santidade ou Profanidade numa área geral; 15+ em uma pessoa ou objeto. Em auras de forças particularmente divinas ou de influência infernal, sua sensibilidade pode lhe oprimir. Escolher esta Virtude confere a você o Talento de Senso de Santidade e Profanidade 1, que pode ser melhorado como outros Talentos.

Ouvidos Aguçados: Você ouve melhor do que a maioria. Você ganha um bônus +3 por todas as jogadas envolvendo audição.

Contatos Sociais: Você tem um alcance extenso de conhecimentos em um círculo social específico (especificado quando a Virtude é adquirida), acumulando anos e anos de viagens e convívio com a sociedade. Quase todo lugar que você vai, você encontra alguém conhecido ou pode entrar em contato com alguém que pode ajudá-lo. Sempre que você está em algum lugar novo, você pode entrar em contato com alguém em uma simples jogada de Presença 6+. O Mestre da Aventura pode aumentar este número caracteristico para áreas muito pequenas ou áreas onde é extremamente improvável de você conhecer alguém. Você pode adquirir esta virtude mais de vez, cada vez especificando um grupo social diferente.

Personalidade Forte: Para quaisquer dos três Traços de Personalidade, você pode ter níveis de -6 a +6 além do usual -3 a +3.

Força de Vontade: Você não pode ser facilmente forçado a atividades, crenças ou sentimentos. Você ganha +3 em qualquer jogada que possa requerer uma força de decisão.

Obstinado: Você pode suportar uma punição física melhor do que a maioria das pessoas. Você ganha um bônus +3 no seu nível de Vigor.

Educação Circense: Você foi criado dentro do grupo de artistas, gastando muito da sua infância em viagens de cidade a cidade. Jogadas que envolvem Habilidades de Perícias de Perfomance e Talentos Físicos em uma área selecionada (que você poderia ter aprovada pelo Mestre da Aventura) recebem um modificador +3. Exemplos devem incluir acrobacia, arremesso de facas e ilusionismo ou contar histórias e atuar.

Amigo Verdadeiro: Você tem um amigo muito próximo que é seu confidente, protetor, e aliado em todas as coisas. Vocês não hesitam em ajudar um ao outro, e vocês não questionam cada necessidade própria. Amizade traz obrigações tão bem quanto benefícios - se algo ruim acontecer a seu amigo, você fica perturbado (e, se for apropriado, vingativo). Você e seu amigo possuem um Traço de Personalidade de Lealdade +3 para cada um.

Benção de Vênus: Pessoas são muitas vezes atraídas por você. Você obtém +3 em jogadas de Comunicação e Presença com personagens sexualmente compatíveis em situações apropriadas. Às vezes você pode fazer um bom uso disso. Outras vezes isto é um aborrecimento.

Sono Versátil: Você pode adormecer no futuro, em qualquer lugar, a qualquer hora, por isso aprecie o sono sempre que você possui alguns minutos. Portanto, cada dia você tem o equivalente a uma noite completa de descanso sem ter que gastar a noite em uma soneca não perturbada. Você pode ser acordado normalmente quando estiver cochilando.

Veterano: Você gastou no mínimo 2 anos em operações militares, talvez nas Cruzadas. Durante aquele tempo, você melhorou suas habilidades marciais para algum âmbito. Você pode gastar sete pontos de experiência em Habilidades de tipos de armas, ou em alguma outra Habilidade que o Mestre da Aventura aprove desde que você deva ter aprendido ou melhorado enquanto estava em operações militares. Você pode usar esta virtude mais de 1 vez.

Senso Meteorológico: Você está em harmonia com as mudanças sutis do tempo. Numa jogada de Senso Meteorológico + Percepção de 9+, você pode sentir o que o tempo virá a ser no outro dia, ou brevemente se as condições são rapidamente mudadas. Escolher esta Virtude confere a você o Talento de Senso Meteorológico 1, que pode ser melhoado como outros Talentos.

Bem Conhecido: Você tem uma boa Reputação de nível 2, em uma área particular perto da Convenção, e é geralmente adorado.

Bem Viajado: Você tem viajado extensivamente nesta parte do mundo e acha fácil lidar com pessoas em toda a parte. Você está familiarizado aos dialetos regionais e pode compreender os outros rapidamente, dando a você +3 para jogadas de discurso apropriado. Além disso, você conhece algo dos hábitos locais e tradições, dando a você um bônus de +3 para jogadas de Conhecimento apropriados, tais como Conhecimento de Lendas.

Virtudes +2

Extorsão: Você tem uma informação que algumas pessoas poderosas prefeririam deixar escondida. Você recebe pagamentos ou serviços em retribuição por seu silêncio, e pode ocasionalmente pedir favores especiais. Não perturbe sua sorte - sua vítima pode decidir que o custo não é equivalente ou silenciar você permanentemente. Este benefício tem um valor anual de cerca de 50 moedas de prata, possivelmente mais se você pressionar. Você pode detalhar e registrar as condições deste acordo.

Música Encantada: Quando você fixa sua mente para isto, você pode influenciar outros de uma maneira específica com sua música. Por um efeito específico, você deve cantar palavras que as pessoas possam entender. Você pode acalmar a moléstia com melodias, mas você precisa de letras para convencer os camponeses a se revoltarem contra o Senhor local. Quando você usar Música Encantada jogue um dado (estressante ou simples, dependendo da situação) e acrescente Comunicação e Música Encantada. Uma jogada de 9+ acalmará a desordem, uma de 12+ vencerá o amor de alguém, uma de 15+ encorajará um tumulto, uma de 18+ tocará o coração de um mago e uma de 24+ pode trazer de volta uma alma das próprias garras de Lúcifer. Se você falhar, você inspira uma emoção não desejada. Escolher esta Virtude confere a você o Talento de Música Encantada 1, que pode ser melhorado como outros Talentos.

Amigo de Fada: Você tem um aliado dentro do sobrenatural. A quantidade de assistência você pode obter, depende do poder do sua amiga - uma pequena fada com (relativamente) poderes inferiores que lhe acompanha na base do dia a dia. Fadas poderosas tem outros negócios, e podem estar disponíveis apenas para responder perguntas e fornecer direção, não acompanhando você em suas aventuras. Sua aliada é completamente sensível, tem seu próprio poder, e pode falar quando isso for escolhido. Enquanto uma companheira Fada pode ser um grande benção, ela pode ser também uma terrível obrigação. Se isso é sórdido e danoso, isso pode causar problema para você em todo lugar. Personagens com esta Virtude podem adquirir Doutrina do Conhecimento Arcano de Fadas, mesmo se eles são normalmente restringidos a adquirir isto.

Famoso: Você tem uma boa reputação, nível 4, na área ao redor da convenção. Você poderia detalhar as ações notáveis que você realizou para ganhar esta fama.

Fofoqueiro: Você tem contatos sociais regulares numa área que lhe dá todos os tipos de informações sobre a sociedade local e o andamento político. Em uma simples jogada de 6+, você ouve notícias interessantes antes de quase todo mundo. Você trata todas as Reputações locais como duas vezes o nível atual. Com algumas palavras bem colocadas, você pode ser capaz de conferir novas Reputações (mesmo se merecida ou não). Você provavelmente tem uma Reputação também - como um Fofoqueiro.

Grande (Característica): Você pode aumentar uma característica de +3 para +4. Certifique-se de que você descreveu o que está sobre você que causa esse aumento (tal como um tamanho absoluto, um talhe magro, ou um carisma extremo).

Bruxo: Você tem o poder de levar injúria e ruína para seus inimigos. Você pode desejar uma calamidade específica sobre uma pessoa apenas amaldiçoando-a em voz alta; e o Mestre da Aventura (baseado em uma jogada de dado estressante modificado somente pelo seu nível de bruxo) determina se você obteve sucesso. Exemplos de números de alcance são: 9+ para motivar um bezerro a nascer com 3 pernas, 15+ para levar uma doença debilitante na vítima ou 21+ para motivar a morte de uma vítima em um estranho acidente. Admitindo que a jogada teve sucesso, o bruxo atinge sua vítima em qualquer lugar de um dia a um mês depois. O Poder Divino ou magia deve oferecer proteção, mas um bruxo pode muitas vezes se desviar disto e afetar a vítima indiretamente. Algumas vezes a Igreja pune aqueles de cujas maldições são amplamente conhecidas para vir a ser verdade. Escolher esta virtude confere a você o talento Bruxo 1, que pode ser melhorado com pontos de experiência.

Indulgências: Você tem um número de indulgências (remissões de pecado), que tem sido dado a você pelo próprio Papa. Você pode vendê-las, ficando com algum dinheiro para você mesmo, ou você pode conceder individualmente a eles em retorno dos "Serviços para a Igreja" (que é, fazer alguma coisa por você). Cada indulgência confirma a remissão de um pecado, e você não pode ter mais do que 20 a qualquer hora (jogue 2 dados). Quando tudo tem sido concedido ou vendido, você deve adquirir mais para poder retornar a Roma.

Intuição: Você tem uma sensibilidade natural que lhe permite fazer as decisões corretas mais frequentemente do que o acaso pode se responsabilizar. Sempre que é dado a você uma escolha na qual a sorte joga em um papel superior (tal como decidir qual dos três caminhos não explorados você deve seguir), você tem uma boa chance de escolher corretamente. O Mestre da Aventura poderia secretamente jogar um dado simples. Em um 6+ sua intuição age e você faz o que deve ser considerado a decisão "correta". Caso contrário você falha ao obter algum flash ou um estalo e deve decidir sem ajuda.

Preparado Pra Tudo: Apesar da sua falta de treinamento, você pode tentar coisas que outros igualmente não hábeis achariam mais difícil. Você não sofre penalidades por jogar contra uma Perícia que você não tem um nível, desde que você tenha algum tempo para considerar que tem que ser feito. (Há normalmente uma penalidade de -3 por usar Habilidades que você não possui). Perícias são exclusivas a um grupo particular além de você, a menos que você pertença ao grupo apropriado. Como por exemplo, um Líder de Frente, que não pode usar magias, extinguir todo o fogo do Inferno com Perdo Ignem.

Treinamento: Você tem acesso a um instrutor que tem um nível de 6 em 3 diferentes Níveis de Habilidade, e pode lhe ensinar durante uma estação de cada ano. Este instrutor tem uma Comunicação +1. Determine os detalhes do indivíduo e a amizade com seu Mestre da Aventura. Você pode ter que viajar para obter treinamento, mas você não tem que pagar ou realizar serviços em troca.

Habilidade Mágica Oculta: Você tem uma qualidade mágica que ainda não se manifestou. Você provavelmente não compreendeu que possui esta capacidade; se você for um mago, seu mestre falhou em detectá-la durante seu aprendizado. Na descrição do Mestre da Aventura, esta qualidade deve aparecer espontaneamente ou por causa de algum evento relevante (como beber vinho de Fada).

Reflexos de Iluminados: Você responde a surpresas quase que instantaneamente. De fato, seus reflexos são às vezes tão rápidos que você não tem a chance de pensar em como vai responder. Sempre que você é surpreendido ou amedrontado, jogue um dado estressante + Rapidez. Se você obter um 3 ou mais, você responde reflexivamente. Você deve dizer ao Mestre da Aventura com que tipo de ação (ataque, bloqueio, corrida, etc) você gostaria de responder. Se vier ataque em resposta, você obtém +9 ou seu Total de Iniciativa. O Mestre da Aventura é o árbitro final do que acontece (embora tenha sempre seus mel-

hores interesses na sua própria preservação). Você só reage a ameaças as quais você não está totalmente ciente, logo você não consegue um bônus contra um assassino que lhe observa covardemente. Observe que você não tem escolha sobre se reage ou não. Você poderia facilmente atingir um amigo agindo covardemente e se divertir, assim como se você ferisse um assassino. Também observe que você deve perceber a ação para reagir contra ela - você pode ainda ser facilmente assassinado durante seu sono. Esta virtude não dá a você poderes especiais de percepção.

Toque Brilhante: Você tem especialmente excelente coordenação o que é uma ótima proficiência usando suas mãos precisamente, de maneira rápida. Você consegue +3 para todas as jogadas envolvendo manipulação sutil de objetos (como abrir bolsos) e joga ao menos uma vez um dado imperfeito que você normalmente jogaria em tais atividades (mínimo de 1). Este bônus não se aplica a Arquearia.

Sorte: Você se dá bem em situações onde a sorte é mais do que um fator, do que uma perícia ou talento. Você consegue de +1 a +3 (descrição do Mestre da Aventura) em jogada para tais situações, dependendo do quanto sua sorte é envolvida. Você age bem em jogos de escolha, mas pode ser qualificado trapaceiro se você jogar com muita frequência.

Companheiro Animal Mágico: Você é acompanhado por um animal mágico que é esperto o suficiente para seguir suas ordens. Quanto menor mais inofensiva é a criatura, e mais inteligente ela será. Um furão ou corvo é tão inteligente quanto um humano, um lobo é muito esperto, e um animal do tamanho de um cavalo é simplesmente mais inteligente do que o normal. Se você desejar, você pode dar a seu companheiro mágico mais de 2 pontos de Virtudes, balanceados com 1 ponto de Defeito por sua conta própria. A criatura tem um nível de Força Mágica de 10 - Tamanho.

Mentor: Uma pessoa de alguma importância, riqueza, ou sabedoria tem tido um interesse em sua vida, e às vezes dá a você ajuda material e conselhos. Todavia, do mesmo modo seu mentor pode ter um pequeno favor para lhe pedir. Ele não deve necessariamente gostar da sua amizade com a convenção - talvez você deva manter isto em segredo.

Patrono: Uma pessoa de influência mune você em termos materiais e ótimo (por meio de padrões medievais) salário, em retribuição a serviços de algum tipo. A amizade com seu patrono é mais negócio do que amizade, e você pode ocasionalmente ter que andar sobre ovos para evitar alguma ação desagradável, se real ou imaginária.

Olhar Penetrante: Representando intencionalmente para as pessoas você faz com que elas se sintam estranhas como se você fosse observar atentamente dentro de suas almas. Aquelas com motivos ulteriores, consciências inquietas ou com línguas mentirosas devem fazer uma jogada contra um Traço de Personalidade apropriado, Astúcia, ou qualquer que seja que o Mestre da Aventura julgue apropriado para permanecer calmo. Deste modo, você consegue um +3 para jogar envolvendo intimidação. Fadas e demônios são importunados por seu poder.

Reservas de Força: Uma vez por dia, quando é necessário, você pode realizar uma incrível façanha de força. Na duração da ação, acrescente +3 para seu nível de Força efetiva. Depois, entretanto, você deve fazer duas jogadas Fadiga.

Trocadores de Pele: Você tem um manto mágico de pele animal ou item similar feito de um animal. Enquanto em contato físico com o manto, você pode se transformar na forma de uma animal representado pelo item. A transformação leva uma rodada completa, e você retém tanto inteligência quanto sensibilidade enquanto estiver na forma animal. Vestimentas e posses (a não ser o item animal) não se transformam, e você pode ser visto como um humano transformado com Intéllego Imáginem 20 ou mágicas similares. Se o item é roubado, o novo proprietário tem uma conexão arcana com você, e você não pode transformar antes que o item seja recuperado. Trocadores de Pele podem se transformar em um animal mágico entre Tamanho -5 (passarinho) e tamanho +2 (urso). O personagem tem características físicas normais de metamorfos (veja pág. 267), a menos que +3 seja acrescentado ao nível de Vigor do personagem (somente em forma animal).

Armamentos Superiores: Você pode começar com armas caras e armadura.

Influência Temporal: Através do seu sangue ou posição de confiança, você desfruta de alguma influência política na sociedade. Você tem o ouvido de um comandante e você mesmo pode às vezes comandar povos comuns, se eles respeitarem sua posição. Quanto mais influência você tem, mais responsabilidade e mais duro é trabalhar em oposição aos magos.

Amor Verdadeiro: Você achou uma pessoa que é muito significante em toda a criação e o vínculo entre vocês dois não pode ser quebrado. Sempre que você estiver sofrendo, em perigo, ou abatido, o pensamento do seu amor dá a você forças para continuar. Portanto, você pode acrescentar +3 para as jogadas de Traço de Personalidade apropriadas, e acrescentar bônus adicionais como permitido pelo Mestre da Aventura (nunca exceda +3) para atividades que o trarão de volta para seu amor, ou salve a vida dele. Em medonha necessidade, ela deve igualmente vir salvar você. Por outro lado, você está ligado a seu amor, o qual você deve regressar frequentemente. Se você não fizer isto, você pode sofrer penalidades na maioria das ações que requerem espírito adequado à melancolia. Se algum encantamento lhe mantém ao lado do seu amor verdadeiro, o poder de sua devoção pode provavelmente parti-lo.

Visões: Você frequentemente vê imagens relacionadas a eventos carregados emocionalmente ou magicamente. Uma visão pode ser do passado, um possível futuro ou uma ocorrência distante, que é frequentemente simbólica ou confusa. Visões geralmente vêm a você em horas calmas e em lugares ligados a um poderoso evento emocional ou mágico, tais como um sacrifício particular ou diabólico. Escolher esta Virtude confere a você o Talento de Visões 1, que pode ser melhorado com pontos de experiência. Quando você quiser usar este Talento, você diz ao Mestre da Aventura que você gostaria de ter uma visão especificamente firme. O Mestre da Aventura determina um fator de facilidade baseado na dificuldade de obter informações sobre o tópico. O Mestre da Aventura pode então fazer a jogada secretamente - em uma informação divulgada de modo imperfeito, incorreto.

Mágico de Oposição (Companheiros e Grogs): Você está naturalmente sem mágica e pode resistir a muitos efeitos mágicos. Você tem um bônus +6 para jogadas de resistência natural contra mágicas, poderes de fadas e poderes infernais. Este bônus também se aplica ao seu nível de Vigor contra o dano das mágicas. Você resiste a boa mágica também, e sofre uma penalidade -6 em qualquer jogada para determinar se uma mágica benéfica (como curativo) afeta você. Esta virtude não se aplica aos efeitos de Talentos Excepcionais, nem lhe protegem contra poderes de Domínio. Você pode não ter poderes mágicos.

Virtudes +3

Vida Fascinante: A boa sorte protege você das mais terríveis injúrias e malefícios. Sempre que você erra, você pode jogar de novo uma rodada original e levar um resultado melhor. Você poderia descrever em detalhes como você consegue evitar o destino terrível. O Mestre da Aventura pode ser indulgente onde há uma chance de resgate ou proteção.

Aprendiz Veloz (Companheiros ou Grogs): Você consegue um ponto de experiência extra por história ou ano (dividido durante o verão) por causa da sua habilidade de adquirir conhecimento mais rápido do que o normal. Você começa o jogo com 10 pontos de experiência extras para usar quando adquire Habilidades. O Mestre da Aventura pode desejar ajustar o Valor desta virtude - é muito mais útil em década - ou período secular de sagas do que é em períodos mais curtos.

Sangue de Gigante (Companheiros e Grogs): O sangue da raça antiga de gigantes flui em suas veias. Embora você não seja tão grande quanto seus ancestrais, você está acima de 2,5 metros em altura e pode pesar no máximo 227 Kg. Seu Tamanho é +2. Você ganha dois níveis adicionais de níveis de Dores do Corpo e níveis de Fadiga.

Anjo Guardião: Você aprendeu a ouvir as palavras de um observador divino que lhe dá conselhos práticos e espirituais. Os suspiros do anjo em seu ouvido lhe dizem o que é melhor espiritualmente, mais do que materialmente. Isso autoriza a violência somente quando há uma razão divina - frequentemente difícil de demonstrar. Se você age contra o conselho do anjo, ele pode lhe deixar antes de você consertar seus erros. Seu anjo guardião pode lhe ajudar concedendo +3 para jogar quando estiver resistindo a poderes infernais, dependendo do estado atual de sua alma. O anjo tem apenas uma intuição limitada de seus pensamentos, mas quando você fala alto, ele pode ouvir e conversar com você.

Altamente Treinado: Você começa com 20 pontos adicionais de experiência que podem ser gastos de qualquer forma que você escolher.

Grande (magos): Como a Virtude +1 de mesmo nome para companheiros e grogs.

Proteção: Você está abaixo da proteção de uma pessoa poderosa, geralmente um nobre ou um oficial de alta posição da Igreja (embora outras opções sejam possíveis, se o Mestre da Aventura aprovar). Aqueles que sabem de seu status favorecido lhe tratam cuidadosamente; aqueles que raramente pagam o preço. Você tem uma Reputação (boa ou má, de sua escolha) de nível 3, que pode ser mais alta, se seu protetor é particularmente poderoso e bem conhecido.

Relíquia: Você possui uma relíquia divina, tal como o osso do dedo de um santo, com uma fé evidenciada nele. Isto pode ser construído em qualquer outro item que você possua (uma espada, por exemplo).

Fé Verdadeira: Por meio de piedade e devoção divina você tem a Fé que pode mover montanhas. Você tem um ponto de Fé e pode ganhar mais. Para mais pontos de fé, veja pág. 258.

Memória Eidética Visual: Você lembra de tudo que vê como imagens vívidas, dando-lhe uma chance maior para você se lembrar de coisas e visualizá-las precisamente. Você ganha +3 em toda jogada de Inteligência por lembrar uma cena; se bem sucedido, consegue outra jogada e um adicional +3 (+6 no total) por relembrar de tudo mas levemente com detalhes.

Riqueza: Você possui terra e outras coisas de valor e tem uma renda anual de cerca de 700 moedas de prata. Você pode ter um montante por conta própria e começa automaticamente o jogo com armas excelentes e armadura.

Virtudes +4

Destino: Sua vida é encabeçada para uma definida, embora ainda desconhecida, culminação, cuja natureza é aludida em profecias e sonhos. Este senso de propósito dá a você a força de derrotar o medo, depressão e desânimo causado por alguma coisa irrelevante para seu destino; você ganha +3 em jogadas apropriadas. Se uma morte prematura sempre ameaça o cumprimento do seu propósito, então alguma coisa, de algum modo, provavelmente preservará você. Você encontrará seu destino no tempo certo, embora isso possa lhe custar sua vida. Você deve ter a aprovação do Mestre da Aventura para selecionar esta Virtude.

Adivinhação: A adivinhação envolve adivinhar a natureza, locação e possíveis futuros de pessoas, lugares, objetos e eventos dentro da variedade de métodos. Esta virtude confere a você o Talento Excepcional de Adivinhação de nível 1, que pode ser melhorado com experiência. Numerosos tipos de adivinhação existem no 13º século. Este Talento dá um conhecimento ao personagem de somente um tipo específico de adivinhação. Formas comuns de adivinhação nesta era incluem astrologia, analisar sonhos, fitar fogo, cristais ou espelhos e ler as entranhas de animais. Cada variedade de adivinhação dá resultados similares, mas cada um requer suas próprias preparações especiais que devem ser realizadas em ordem efetiva de adivinhação. Para fazer uma pergunta, o adivinhador deve fazer uma jogada estressante adicionando Inteligência; o resultado deve se igualar ao nível de dificuldade da pergunta a ser questionada.

Exemplos de simples perguntas com seus níveis de dificuldades são listados abaixo. Observe que adivinhação não implica em predestinação. Uma leitura correta sobre o futuro dará a você a maioria dos futuros possíveis.

Jogada Requerida	Natureza da Pergunta
9+	Responda uma pergunta sobre o destino de uma pessoa comum distante.
9+	Responda uma pergunta sobre um objeto que está presente.
12+	Determine a localização ou destino de um objeto distante.
12+	Determine a característica básica de uma pessoa.
15+	Determine dias e horas promissoras e não promissoras realizando um dado esforço*.
18+	Determine alguma parte importante da informação sobre o possível futuro de um indivíduo.
18+	Determine o curso provável de um esforço planejado.

*Se o bem sucedido adivinhador determina o melhor dia e hora para um esforço individual que toma lugar em uma hora planejada e limitada (não mais do que um dia) e requer uma jogada individual (por exemplo, procurando um tesouro perdido, pedindo um favor do rei ou jogando xadrez com a própria morte), então o adivinhador joga um dado simples, e o compara com o seguinte: 1-6: +3, 7-9: +6, 10: +9. O bônus determinado é então acrescentado à jogada em questão, desde que o esforço seja empreendido no seu próprio tempo. O Mestre da Aventura decide qual distância do futuro na hora a ser adivinhada.

Se o esforço é longo e requer numerosas jogadas, como lutar numa batalha, ir numa viagem, jornada ou matar um dragão, uma jogada bem sucedida de adivinhação afeta diretamente este esforço. Se o adivinhador faz uma jogada malfeita para determinar um dia ou hora promissora, então eles determinam inadvertidamente a pior hora possível para tal esforço, e todos os bônus listados acima são tratados como penalidades.

Arrebatamento: Você tem o poder de controlar a vontade dos outros. Apresentando-se profundamente dentro dos olhos de alguém por alguns segundos - geralmente impossível em combate - você pode comandar verbalmente uma pessoa para realizar uma certa tarefa. Jogue Presença + Arrebatamento contra a tarefa da jogada de Resistência. A pessoa sendo controlada pode conseguir um bônus para resistir à opção do Mestre da Aventura, de acordo com a tabela abaixo. Escolher esta Virtude confere a você o Talento de Arrebatamento 1, que pode ser melhorado como outros Talentos.

Comando	Exemplo	Bônus da Vítima
Inócuo	Fale comigo	+3
Questionável	Encontre-me sozinho a noite	+6
Perigoso	Coloque suas armas de lado	+9
Insano	Mate seus colegas	+12
Suicida	Pule de um penhasco	+15

Guarda Fantasmagórico: Uma alma do além observa você. Ela pode ser parente, um amigo de infância ou qualquer um que cuida de

você suficientemente para ficar por perto depois da morte. A alma do além é invisível e silenciosa para todos menos para você e aqueles com Segunda Visão (veja pág. 43). Ela pode ver e ouvir o que acontece ao seu redor e faz de você um excelente espião, desde que ela possa deixar sua presença uma vez por dia por mais de meia hora. Todavia, a morte não deixa as pessoas no estado mental normal, então a alma do além provavelmente tem alguns trejeitos que o faz menos seguro - ela deve frequentemente encorajar você para juntar-se ao outro lado. A alma do além tem 20 pontos de experiência em várias Habilidades que ela pode usar para lhe avisar.

Incrível (Característica): Você tem uma capacidade incrível em uma de suas Características, aumentando-a de +3 para +5. Descreva o que está sobre você e que causa este aumento (tal como um volume completo, músculos escassos ou extremo carisma).

Resistência a Magia: Você tem uma imunidade inata para efeitos mágicos e pode possuir algum sinal físico incomum, tal como uma marca de nascença ou unhas de ferro. Você possui uma Resistência a Magia +20, que é incompatível a sua Parma Magica.

Qualidade de Armamento: Suas armas e armadura são de altíssima qualidade, dando +2 à sua categoria protetora da armadura e +2 ao Dano das armas. Isto leva a um artesão habilidoso (habilidade de ferreiro de no mínimo 4) para reparar propriamente seus armamentos. Outros são capazes de corrigi-los, mas falta a habilidade para repará-los a força completa deles. Armamentos melhorados podem só receber bônus +1, quando muito.

Caminhos da (Terra): Você tem um conhecimento profundo de um tipo de terreno, sentindo-se mais natural e em casa mais do que qualquer lugar. Exemplos incluem Caminhos da Floresta, Caminhos da Montanha ou Caminhos da Estepe. Você consegue um bônus +3 para todas as jogadas que envolvem diretamente aquela área e seus habitantes; mundano, mágico ou de fada. Além disso, você joga ao menos um dado imperfeito do que o normal (mas sempre no mínimo um) em jogadas que pertencem a sua área de conhecimento. Você não é normalmente importunado por animais do terreno, mas criaturas agressivas podem ainda atacá-lo, no mínimo eles concordam em respeito próprio. Você pode escolher esta virtude por múltiplas vezes, para diferentes tipos de terrenos.

Virtudes +5

Aprendiz Veloz (mago): Você consegue um ponto extra de experiência por história ou por ano no verão por causa da habilidade de adquirir conhecimento mais rápido do que o normal. Você também recebe um +1 em jogadas para o estudo da Vis (antes da multiplicação). Você começa o jogo com 10 pontos extras de experiência para usar adquirindo Habilidades.

Sangue de Gigante (magos): O sangue da raça antiga de gigantes fluem em suas veias. Embora você não seja tão grande quanto seus ancestrais, você está acima de 2,5 metros de altura e pode pesar no máximo 227 Kg. Seu Tamanho é +2. Você consegue dois níveis adicionais de Dores do Corpo e níveis concluídos de Fadiga.

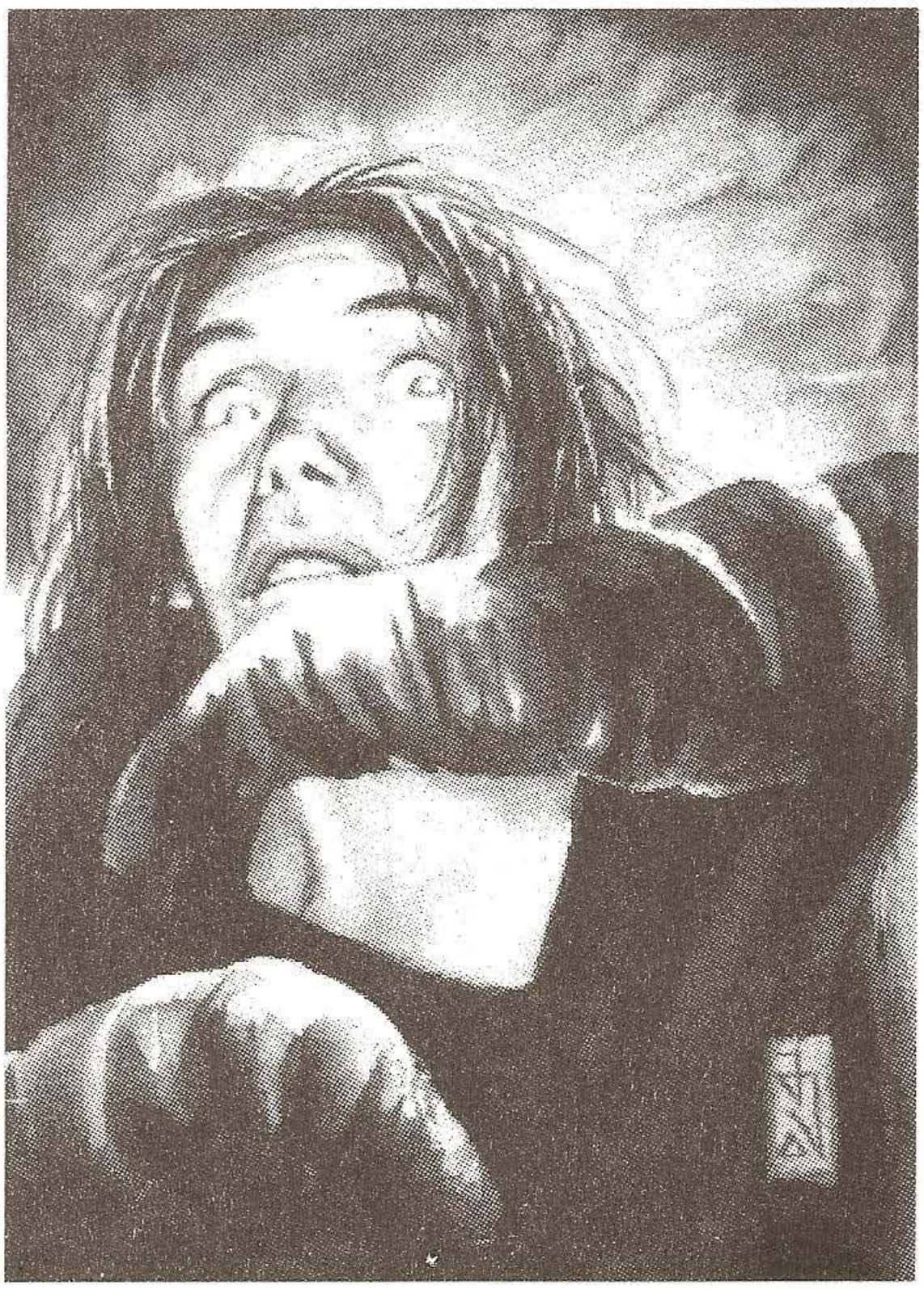
Místico (Característica): Você pode aumentar uma Característica de +3 para +5, fazendo deste um nível de proporções épicas. Além disso, para este aumento, uma vez por dia você pode realizar uma façanha incrível de duração limitada (tal como erguer um peso imenso, correr uma grande distância em um simples dia ou usar uma arco e flecha para tirar uma cereja da mão de alguém) relacionado àquela Característica, sem ter feito uma jogada. O Mestre da Aventura é o árbitro final do que é ou não é uma façanha inacreditável - chutando uma montanha e inventando uma mágica em um dia, que está fora do domínio de iguais características Místicas. Magos com Características Místicas nunca realizam façanhas de trabalho de laboratório.

Defeitos Gerais

Defeitos Váriaveis

Amaldiçoado: Você ficou sujeito a inimizade de alguém ou a alguma coisa poderosa o suficiente para lhe por uma maldição, que pode ser mágico, divino, de fada ou infernal. A rigidez da maldição determina o número de pontos do Defeito: em geral, o mais intenso e comum manifesta o efeito, o mais alto manifesta o valor do ponto. Exemplos de Maldições -1: tudo o que você fala é levado para o pior caminho possível, ou um sapo vivo aparece em sua boca quando você fala uma mentira. Exemplos de Maldições -2: Você gagueja incontrolavelmente quando tenta dizer algo importante, ou quando diz um segredo que lhe foi confiado, o segredo de algum modo lhe machuca. Exemplos de Maldição-3: Você é machucado pela luz, quanto mais é a luz, mais dor ela traz, ou você vê formas e almas do além à noite que lhe apavoram e imobilizam. Exemplos de Maldições -4: Você é condenado a ser ferido em toda batalha na que você participa (e em alguma que você tenta evitar), ou armadilhas normais quebram sempre que você as usar.

Inimigos: Alguém está causando problemas a você, tal como um barão local ou bispo, um bando de foras da lei ou um hospedeiro perigoso. O inimigo deve ser poderoso o bastante para lhe por em perigo - este é o melhor acordo com o Mestre da Aventura e o resto da equipe. O valor para um inimigo local com meios moderados é -1. Inimi-



gos vastamente poderosos com meios consideráveis e tempo livre para gastar fazendo da sua vida miserável, é equivalente a -4.

Intruso: Você pertence a um grupo onde ambos são identificados prontamente ou destruídos ou antipatizados. Exemplos incluem Sarracenos, Judeus e Mouros. Você está afastado e é frequentemente perseguido por causa disto, sua vida e liberdade podem ocasionalmente ficar em perigo. Você tem uma má Reputação de nível 1 a 3 (dependendo de como é fácil identificá-la) entre os membros do grupo social dominante da sua área. Não há maneira de você remover aquela mancha, e você está marcado por onde quer que vá. O valor deste Defeito é igual a Reputação que ele causa.

Voto: Você jurou fazer alguma coisa difícil, e quebrar seu voto é um sério problema. Exemplos de votos nunca incluem levantar uma arma, nunca falar ou viver na pobreza. Se você realmente falhar em conservar seu voto, você deve realizar algum tipo de compensação, se isto é uma penitência religiosa ou vem designar suas falhas de algum outro modo. Além disso, você perde 1 ponto de Confiança. Dependendo do seu voto, algumas pessoas respeitam sua dedicação, dando a você uma boa Reputação de nível 1 no meio daquelas pessoas. O valor deste defeito depende da severidade do seu voto e da frequência com que ele é testado. O Mestre da Aventura é o árbitro final do valor deste Defeito.

Defeitos -1

Má Reputação: Pessoas da área conhecem você e lhe consideram com má estima. Escolha uma Reputação apropriada, de nível 2, dentro daquela área.

Ovelha Negra: Você veio de uma família de prestígio, mas você tem de algum modo se distanciado dos seus parentes. Eles não tem nada para fazer com você, a menos que eles desejem puni-lo de algum modo. Aqueles que ofendem o poder da sua família podem seguramente se vingar atacando você. Você começa o jogo com uma má Reputação de sua escolha no nível 2, dentre aqueles que respeitam sua família.

Compulsão: Você tem um ímpeto infeliz que lhe causa problemas. Exemplos incluem bebedeira, sexo, perfeição, orgulho, jogo. Você pode usar este Defeito mais de uma vez.

Segredo Obscuro: Você é perseguido por alguma coisa que lhe conduziria à vergonha, rejeição, e possivelmente à vingança se descoberto. Palpites sobre o segredo aumentam continuamente e devem haver outros que o conhecem e poderiam lhe trair. Isto faz com que você evite certos lugares, antipatize certas pessoas ou tenha medo de certas coisas.

Sono Profundo: Quando você dorme, você não vai a metade do caminho. Você pode dormir com barulhos estrondosos e geralmente só acorda quando sacudido, ou quando está bom e pronto. Mesmo assim você sofre -3 nas suas jogadas por meia hora ou logo depois de acordar, e você fica provavelmente deitado na cama pelo tempo possível.

Desilusão: Você acredita sinceramente em alguma coisa que não é o que parece. Exemplos incluem que você é um mago (se você não for), que você é uma criança do Papa ou que seu amigo imaginário é real. Isto pode lhe causar problemas e a seus associados.

Dependente: Você é responsável por alguém, como uma jovem criança ou avós muito velhos. Isto restringe sua liberdade e seu tempo de várias maneiras, que podem mudar com o tempo - uma criança cresce e vai embora, um avó fica seriamente doente e requer cuidados constantes. Você pode usar este Defeito repetidamente para refletir diversos dependentes.

Desfigurado: Um visível desfiguramento faz de você feio e fácil de ser reconhecido. Jogadas de Presença que envolvem bons visuais e ganham respeito da maioria das pessoas são de -3. Você provavelmente tem um apelido cruel que se refere à sua aparência.

Meta Direcionada: Você tem algum objetivo pessoal o qual você se sente obrigado a atingir. Tais metas são ideais ou ilimitadas - você nunca pode finalmente executá-las. Exemplos incluem camponeses livres da opressão, incômodos; matando guerreiros Normandes ou reunindo vastas quantidades de riqueza. Você pode usar este Defeito mais de uma vez.

Alto Dever: Você aderiu a um Código restrito de conduta que proíbe certas ações, provavelmente incluindo proibições contra a mentira, matança de prisioneiros, roubos e outra ação ocasionalmente maléfica. Você segue este Código sem culpa ou medo mais do que padrões morais extravagantes, e pode gastar mais tempo se justificando do que levando uma conduta limpa.

Olhar Maligno: Um dos seus olhos é defeituoso, fazendo com que seu rosto tenha uma aparência assustadora. Pessoas geralmente respeitam você como um mal, e escondem os rostos das crianças de seu olhar. Você tem -3 quando negocia com mundanos em algum ambiente social, adicionado para qualquer penalidade que você pode ter para o Dom.

Despesas: Você deve pagar uma porção significante da sua riqueza e renda (25% a 50%) para uma pessoa, organização ou empregar isto em despesas que trazem a você nenhum ganho. A falta de pagamento de suas dívidas traz consequências indesejáveis, tais como a perda de privilégios ou a má decisão de uma pessoa importante.

Aversão de Fadas: Fadas não gostam de você e usam toda oportunidade para lhe aborrecer. Florestas de fadas são extremamente perigosas, mas toda a terra de fadas pode estragar sua comida, incomodar seus sonhos ou atormentá-lo de outro modo. Afortunadamente, sua vida não está em perigo - elas preferem deixar você vivo, logo elas continuam a lhe incomodar.

Favores: Você possui um favor de alguém (ou da grande maioria das pessoas), e pode ser chamado para retribuir o favor a qualquer hora. As consequências de ignorar tal como um pedido pode passar de moderado a mortalmente sério, na descrição do Mestre da Aventura.

Constituição Frágil: Você é doente e fraco. Você sofre uma penalidade -3 em todas as jogadas para se recuperar de ferimentos e doenças.

Aversão: Você é consumido pela aversão a alguma pessoa que é muito poderosa, que exige vingança própria, mas é impraticável e impossível. Contudo, você procura constantemente oportunidades para ganhar poder.

Corcunda (magos): Você tem um corpo deformado que lhe dá uma aparência grotesca e impede seus movimentos. Você recebe -3 para todas as jogadas envolvendo agilidade e equilíbrio. Jogadas de Presença que envolvem boa aparência recebem -3.

Família Infame: Sua família é muito bem conhecida, mas não é apreciada. Você tem uma má Reputação de nível 3 dentre aqueles que conhecem sua família, e tem particularmente um tempo difícil tentando livrar-se desta má reputação porque ela se aplica a toda família, não somente a você. Você tem problemas confiando nos outros porque a comunidade tem sempre agido contra você.

Julgado Injustamente: De algum modo, você encontra o caminho errado para as pessoas, e elas universalmente desconfiam e subestimam você. Você não alcança a visão de ninguém, não impressiona ninguém e não consegue que ninguém leve você a sério. Se você encontra alguém excepcional que lhe veja como você quer ser visto, você se apega àquela pessoa.

Amor Perdido: Você perdeu seu verdadeiro amor por morte, distância ou casamento. Você consegue um pouco de alegria nos prazeres da vida e desiste facilmente em face a dificuldade, desde que você perdeu a mais importante luta. Naquelas ocasiões em que você se perdeu e teve boas horas, você incrivelmente se sentiu triste depois disso, pensando como seria se seu amor estivesse com você.

Baixa Auto Estima: Você tem uma vaga opinião do seu próprio valor. Você começa o jogo com apenas 2 pontos de Confiança.

Ar Mágico (apenas companheiros e grogs): Embora você não tenha o Dom, você parece e age como uma pessoa mágica. Isto pode ser prejudicial quando negociando com a sociedade mundana - você sofre a

mesma penalidade -3 para jogadas de interação como mago. Sensibilidade Mágica: Você é facilmente afetado por mágica. Você sofre uma penalidade -3 em todas as jogadas de Resistência Mágica e Resistência Natural, e consegue -3 para jogadas de Vigor contra dano mágico direto. Todavia, você recebe um bônus +3 quando joga com efeitos de magias benéficas.

Intrometido: Você quer ajustar a vida das outras pessoas: providenciar casamentos, ensinar crianças a costurar "prontamente" ou atender o doente. Você gasta muito tempo e energia em tais esforços, e as pessoas geralmente o ressentem. Você tem um traço de Personalidade de Intrometido +3 e uma má Reputação, nível 1, como um Intrometido. Se você é um mago, você provavelmente interfere na relação de outros magos, companheiros e aprendizes. Você não viola a Lei Hermética, mas você provavelmente chega perto - e quase certamente irrita o outro mago de sua convenção.

Audição Fraca: Você geralmente pode não localizar a direção dos sons, e sofre uma penalidade de -3 em uma jogada para escutar.

Visão Fraca: Você não pode julgar distâncias próximas facilmente e ganha -3 rodadas de ataque com mísseis. Em combates você sofre -1, nas jogadas de Ataque porque seu campo de visão é limitado. Você também tem um lado cego do qual pessoas podem se aproximar sem serem vistas. Este Defeito pode ser combinado com Visão Inferior (abaixo), mas as penalidades são cumulativas.

Juramento de Fidelidade: Você dedica uma estação a cada ano para servir alguém ou alguma organização fora da convenção. Adicionalmente, você deve justificar suas ações para aquelas pessoas e, às vezes, há um conflito entre seu juramento e suas atividades na convenção. Os magos são proibidos de fazer juramentos de fidelidade pelo código Hermético.

Obeso: Você está maior por causa da gordura, não músculos. Você recebe -1 para todas jogadas que envolvem mover-se rapidamente e graciosamente e a -3 para todas jogadas de Fadiga. Seu tamanho é +1 e assim você ganha um nível de Níveis de Corpo. Você não ganha um nível extra de Fadiga.

Obrigação (Companheiros e Grogs): Você é requisitado para realizar certos serviços para alguém. Estas tarefas tipicamente ocupam pelo menos uma estação fora de cada ano, ocasionalmente mais longa. Isto pode estar fora da escolha pessoal (como proteger o membro de uma família) ou uma tarefa real como de um cavaleiro para um Senhor. Qualquer que seja a natureza de seus serviços, fracassar ao desenvolvê-los pode ter sérias ou duráveis consequências.

Obcecado: Você está preso a algum objeto premiado, ação ou ideal. Isto interfere na realização de tarefas mais imediatas. Exemplos devem incluir proteção excessiva de magos para o fato de atacar aqueles que os insultam ou capricho obsessivo onde você se mantém imaculado e ridiculariza aqueles que não se mantém.

Ofensivo aos Animais (apenas companheiros e grogs): Você está de algum modo perturbando animais. Cavalos não deixam que você monte neles e cachorros rosnam e se escondem na sua presença. Pessoas podem bem suspeitar que você seja um mago ou devoto de Satanás.

Sensibilidade Excessiva: Alguma coisa que os outros acham desagradável, você considera intolerável. Exemplos devem incluir uma super sensibilidade para desrespeito, para desleixo ou para impiedade. Se você é do tipo violento você pode começar brigas com aqueles que lhe ofendem.

Armamentos Inferiores: Você pode apenas ter armas e armadura baratas, e ter apenas equipamento barato relevante à sua ocupação.

Visão Inferior: Visão turva impede seu desempenho. Jogadas envolvendo visão, que incluem jogadas de ataque e defesa, recebem -3. Novos ambientes desorientam e talvez amedrontem você. Este Defeito pode ser combinado com a Visão Fraca (acima), mas as penalidades são cumulativas.

Audição Inferior: Subtraia 3 das jogadas envolvendo audição. Falas que são difíceis para os outros entenderem por causa da língua, dialeto ou sotaque é quase impossivel você seguir. Você frequentemente finge estar escutado quando de fato não está.

Memória Inferior (Companheiro e Grogs): Você tem um momento muito difícil quando lembra de um tipo de coisa, tal como nomes, rostos ou lugares. Quando você tenta lembrar tal item, você deve fazer uma jogada estressante de 6+ para ter sucesso. Você recebe -3 para qualquer outra jogada envolvendo memória. Numa falha, você lembra incorretamente, mas se convence que tem a informação correta. Para resultados melhores, o Mestre da Aventura deve fazer secretamente as jogadas.

Solitário: Você prefere fazer as coisas sozinho, e não gosta de ser interrompido. Você sente que uma intromissão após outra sobre o seu tempo é desnecessária quando muito, e um insulto na pior das hipóteses. Você tem Traços de Personalidade Solitário +3. Se alguém lhe interrompe, faça uma jogada estressante contra este Traço; em um 6+ você, rudemente, mostra a porta a eles. Se você fracassar, você perde seu temperamento completamente; enquanto um erro múltiplo provavelmente resulta em violência quando você tenta se livrar dos malditos desgraçados.

Período de Pouca Atenção (Companheiros e Grogs): Você tem problemas ao se concentrar, o que torna difícil aprender alguma coisa. Você tem que ganhar dobrado os pontos de experiência normais para aumentar suas Habilidades de Conhecimentos, e gasta exatamente duas vezes para comprá-los no primeiro lugar. Mantendo-se observador, escutando ordens complexas, seguindo o enredo da história ou realizando outras coisas tais como requerer atenção contínua, geralmente não estão dentro da sua habilidade.

Mente Simples: Você pode apenas pensar sobre uma coisa de uma vez - guardar a ponte, procurar um anel perdido ou dilacerar o Anti-Cristo por exemplo. Você se torna facilmente confuso exceto se lhe dão instruções muito claras. Quando circunstâncias inesperadas aparecem de repente, você as acha difíceis de lidar.

Dificuldade Social (Companheiros e Grogs): Você tem algum Traço que não deixa você interagir facilmente com outra pessoas. Isto prejudica seus negócios com a maioria da sociedade, causando penalidades de -3 em jogadas apropriadas. Exemplos incluem temperamento mal-humorado, um odor desagradável ou ateísmo sem rodeios.

Sentimental: Você não pode ouvir o sofrimento da testemunha e isto lhe traz noites de insônias. Mesmo as mortes de inimigos são dolorosas para você. Você evita o perigo e tenta manter seus amigos longe dele igualmente. Vida e saúde significam muito e você pode desistir de metas importantes que deixam outras pessoas em risco de combate. Você é facilmente movido pela canção da história.

Infectado pelo Mal (magos): Um ar de corrupção lhe cerca como resultado de alguma coisa que você, seus parentes ou seus ancestrais fizeram. Outros naturalmente se sentem muito doentes ao seu redor e podem facilmente crescer para lhe odiar. Ganhar uma Reputação positiva é impossível. Magos não reagem fortemente a este atributo como pessoas normais.

Medo Incomum: Alguma coisa que os outros acham inofensiva ou mesmo desagradável faz de você nervoso, irritado e incapaz de se concentrar. Se você é propenso a violência, você deve responder atacando ou destruindo a coisa temerosa, mas somente se você não puder escapar da presença dela. O objeto do seu medo não é algo que você provavelmente encontre na base diária. Exemplos incluem animais selvagens, sons estranhos e o clero.

Fraqueza: Você tem uma afeição por algum objeto ou pessoa. Diante disto, tudo mais não é importante: promessas são esquecidas, deveres negligenciados e bom senso lançado aos ventos. Exemplos incluem poetas e contadores de histórias, comida, bajulação ou um rosto bonito.

Ingênuo: Você olha para os outros por direção mas do que por vontade própria. Aqueles que tentam enganar, intimidar ou manipular você

ganham +3 nas jogadas. O que você precisa mais do que qualquer coisa é achar alguém em que você possa confiar.

Defeitos -2

Atrapalhado: Você não é muito grato e tende a deixar cair coisas - você está a -3 em todas jogadas relacionadas. Além disso, jogue um dado imperfeito extra quando realizar ações baseadas na Destreza. Encene seu jeito atrapalhado.

Medo Comum: Isto é como o Defeito Medo Incomum, mas a coisa que lhe amedronta é encontrada mais frequentemente. Exemplos incluem fogos, construções e o toque de outros.

Maldição de Vênus: Você é muito atraente para pessoas que você não deseja atrair (acrescente +3 para jogadas de Presença). As pessoas que você detesta ficam se esbarrando em você e não serão dissuadidas. Além disso, você tende a se apaixonar por pessoas não apropriadas em circunstâncias não apropriadas. Estas pessoas pelas quais você se interessa tendem a pensar que você é presunçoso e tolo, causando uma penalidade -1 nas rodadas de Presença e Comunicação.

Decrépito: Você tem um ponto de Decrepitude (veja pág. 191) de ofensas antigas ou de uma séria enfermidade do passado.

Educação Diabólica: Seus pais eram diabólicos, e embora você tenha escapado destes modos perversos, você ainda está assustado com a sua educação e a lembrança dos melhores atos não mencionados. Pensamentos de demônios lhe importunam, e você fica num estado constante de pavor e ódio. Os poderes do Inferno devem ter um interesse especialmente delicioso na sua alma. Você pode adquirir Doutrina de Conhecimento Oculto, mesmo se você for normalmente impedido de comprar Conhecimentos Arcanos.

Assombrado: Você é importunado por uma alma do além que só você (e aqueles com Segunda Visão) pode ver e ouvir. Isto lhe insulta, repreende e distrai - especialmente quando você precisa manter sua calma. Ela deve roubar e esconder seus itens menores, provocar calafrios nos outros ou causar um zumbido em seu ouvidos que lhe previne de ouvir claramente. Em nenhum caso, todavia, faz a alma do além ter quaisquer poderes quando estiver a mais de 7 passos longe de você. O Mestre da Aventura usa a imaginação dele tornando a alma do além irritante, mas não fatal. Gritos podem direcionar a alma do além para longe da geada, mas também confundir aqueles que estão ao seu redor. Exceto se você é especialmente determinado pela vontade, você deve ter que ajudar a alma do além nos propósitos dela para se livrar dela. Um mago com este Defeito é assustado por uma alma do além particularmente poderosa, e por essa razão tem problemas em controlá-lo mesmo com magias. Isto também pode interferir muitas vezes a investigação mágica, dando -3 para todos os Totais de Laboratório.

Corcunda (Companheiros e Grogs): Como o Defeito -1 do mesmo nome dos magos, listado acima.

Infame: Pessoas lhe conhecem bem e amaldiçoam você em preces. Você tem um nível 4 de má Reputação, especificando atos horríveis que lhe deixam doente.

Manco: Uma de suas pernas é debilitada, desde o nascimento ou por algum acidente. Você se movimenta vagarosamente e de modo desastrado. Você sofre uma penalidade -6 nas jogadas que envolvem rapidez ou agilidade, -3 em Esquiva e -1 em outros níveis de combate.

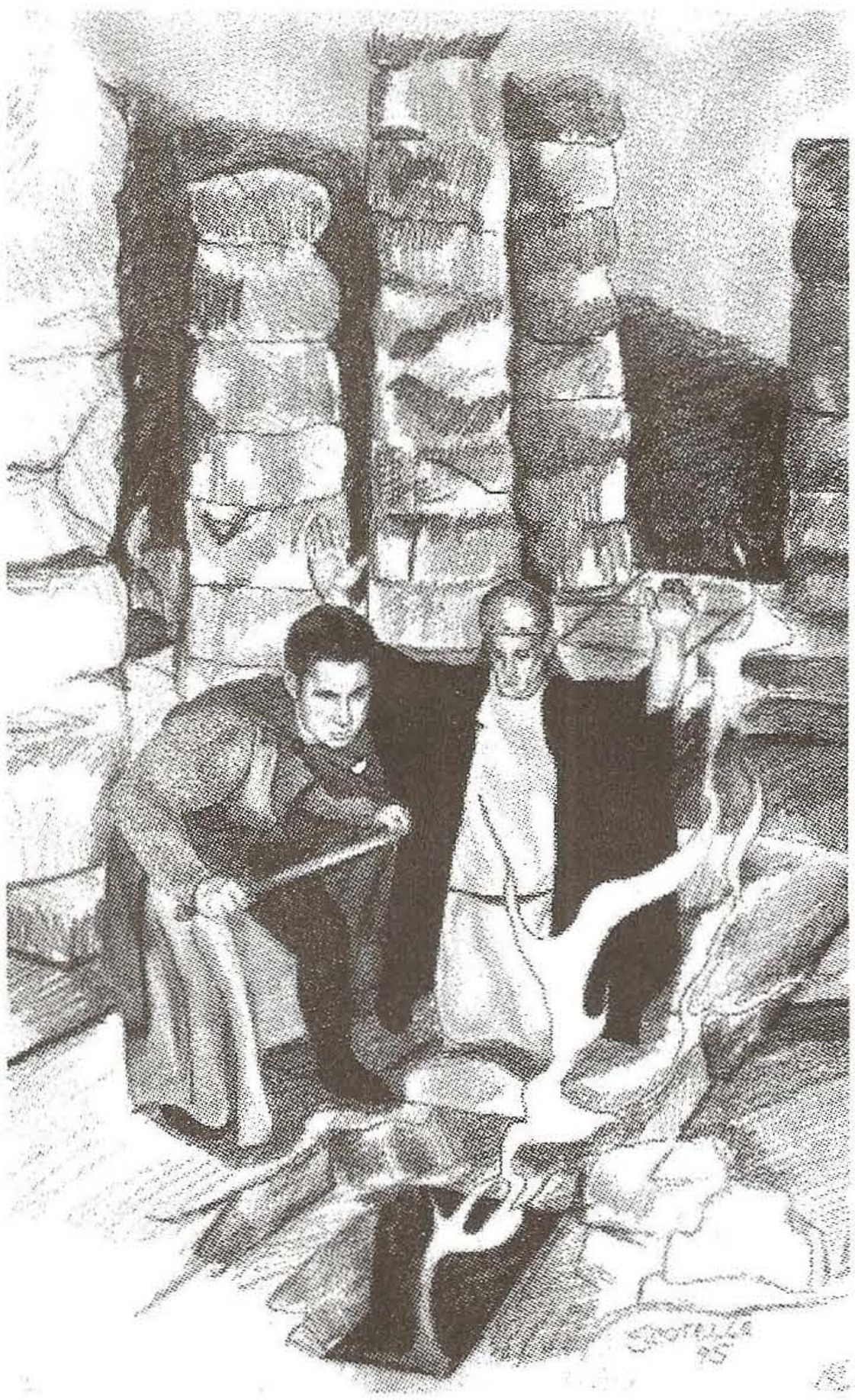
Licantropia: Você foi amaldiçoado a mudar de forma e ser um perigoso predador (como um lobo, lince ou urso) em noites de lua cheia. Nenhum item ou vestuário se transformam dentro da forma animal, e leva uma rodada completa para a transformação ser concluída. Você não é imune à armas normais, e a maldição não afeta vítimas mordidas. O animal pode ser detectado como um homem amaldiçoado com Intéllego Image 25 ou mágica equivalente.

Você tem a inteligência de um animal enquanto transformado, reage a todos os estímulos como um animal e não retém nenhuma lembrança das suas ações realizadas na forma animal, salvas ocasionalmente em sonhos. Você pode até mesmo não saber que está sob esta maldição. Você pode ainda reconhecer tanto amigos quanto inimigos quando transformado.

Licantropos podem se transformar em qualquer animal não mágico entre o Tamanho -1 (lobo) e Tamanho +2 (urso). Você tem características físicas normais de uma Metamorfo (veja pág. 267), exceto que +3 é adicionado ao seu nível de Vigor (somente em forma animal). Além disso, você está completamente curado de todas as feridas provocadas na forma animal quando recuperando forma humana (que acontece no amanhecer).

Sem Mão: Talvez isto seja um acidente ou uma punição do seu passado que lhe custou uma de suas mãos. Escalada, combate e outras atividades normalmente requerem ambas as mãos e são de penalidade -3 ou maior.

Não Combatente (magos): Você não tem interesse ou habilidade nas artes de combate. Você não pode aprender alguma habilidade em Armas, e sofre -3 nos níveis de Ataque e Dano. Você não pode aprender mágicas de combate (definidas na descrição do Mestre da Aventura). Você não pode escolher Virtudes e Defeitos relacionados a qualidade de armamento. Você pode aprender e empenhar-se em Certámen.



Obrigação (magos): Você é requisitado a realizar alguns serviços para alguém. Estas obrigações ocupam tipicamente no mínimo uma estação fora de cada ano, ocasionalmente extenso. Isto pode ser por alguma razão de escolha pessoal (como proteger um membro da família) ou um verdadeiro dever, como aquele de um cavaleiro para um Senhor. Seja qual for a natureza de seus serviços, o não cumprimento deles deve ter consequências sérias ou duradouras.

Confiante: Você tem uma opinião exagerada e inabalável de suas capacidades, você não hesita em tentar coisas que prometem somente a derrota. Se você é convincente em seu discurso, você pode infectar outros com a sua confiança excessiva. Você ganha o Traço de Personalidade de Confiante +3.

Pobre: Você não tem quase nenhuma riqueza e por alguma razão você nunca pode penhorar os objetos de valor que realmente ganha. Você automaticamente começa o jogo com armas e armadura baratas, e sempre que você coloca suas mãos em alguma coisa de valor, você pode apostar que não terá isso por muito tempo.

Mácula (Característica): Você tem excessivamente uma má Característica - uma inferior aquela que já era de -3 a -4. Descreva o que está sobre você e que faz disto óbvio, tal como uma estatura frágil, horroroso semblante ou a estupidez de uma mandíbula lenta.

Educação Protetora: Você cresceu completamente separado da sociedade, conhecendo somente seus pais ou mentor. Recentemente você tem sido introduzido a um assombroso novo mundo de estranhos, e você é dominado completamente. Dependendo da sua personalidade, você deve reagir com desprezo, medo ou espanto. Você é incapaz de exercer sua função normalmente porque você não pode entender a maioria dos costumes humanos. Você sofre uma penalidade de -3 na maioria das tarefas que envolvem interação social, e você pode não ter Talentos ou habilidades sociais como habilidades iniciais. Eventualmente você deve superar sua educação.

Estrutura Pequena (Companheiros e Grogs): Você é de uma estrutura mais leve do que a comum. Seu Tamanho é reduzido para 1. Você não tem um dos Níveis de Corpo e nenhum nível de Fadiga concluído.

Infectado pelo Mal (Companheiros e Grogs): Como o Defeito -1 do mesmo nome para magos, listado acima. Mundanos reagem muito mais decididamente na sua atmosfera de corrupção.

Terrores: Algo específico lhe consome com pavor de opressão. Você pode não fazer nada, mas pode se arrastar e lutar para fugir da presença do terror. Se escapar é impossível, é provável você fracassar em uma multidão atemorizada. O objeto de seu medo é bastante comum que pode ser encontrado de tempo em tempo, mas raro o suficiente que você não é totalmente incapacitado. Exemplo incluem criminosos, anjos caídos, florestas densas, alturas, espaços bem abertos, demônios alados e cavernas.

Defeitos -3

Artrite: Suas juntas são duras e muitas vezes doloridas, causando quase uma dificuldade de movimentos prolongados. Você tem -3 para jogadas envolvendo movimentos repetitivos sustentados em horas extras. Ocasionalmente, a dor é tão grande que você fica seriamente incapacitado. Em algum movimento ou combate malfeito, uma das suas juntas pode "acabar", fazendo o membro efetivamente imprestável. (-6 para todas jogadas envolvendo isto) antes que você tenha chance de descansá-lo por um dia ou dois.

Educação Selvagem (apenas Companheiros e Grogs): Você cresceu em um lugar despovoado, também cresceu com animais selvagens ou sobreviveu por conta própria. Por muito de sua vida você não pode falar, e conhecer nada dos modos humanos. Agora que você se juntou a sociedade humana (ou a convenção), você aprendeu a entender algumas frases básicas, mas a vida civilizada é ainda um mistério do qual você quer fazer parte. Você pode apenas escolher Habilidades iniciais que poderiam ser aprendidas com os selvagens ou terem sido adquiridas na convenção (tal como usar uma maça em vez de uma clava). Você não tem a inclinação nem a capacidade de aprender perícias refinadas e não tem Habilidades de Falar ou Escrever em sua própria língua.

Fúria: Um temperamento violento algumas vezes lhe oprime, mandando-lhe a uma incontrolável e destruidora violência. É provável que você seja provocado a algum tipo de evento específico, tal como ser insultado, ser machucado ou ouvir o desprezo da Ordem de Hermes. Jogue 9+ em um dado estressante para evitar entrar em fúria quando tal evento ocorre, com uma jogada em cada rodada para se acalmar você poderia fracassar a primeira. Em uma jogada malfeita, você tenta matar qualquer um que esteja do seu lado. Enquanto irritado você ganha +3 para Dano, mas -1 em todos os outros níveis e jogadas.

Mudo (apenas Companheiros e Grogs): Você não pode falar, talvez sua língua tenha sido cortada. Você provavelmente usa gestos rudimentares com mãos e grunhidos para comunicar as suas necessidades. Não somente isto é inconveniente, mas pode incomodar seus companheiros.

Não Combatente (Companheiros e Grogs): Como para o Defeito -2 do mesmo nome dos magos, listado acima.

Senso do Destino: Você ganhou um conhecimento que era melhor permanecer desconhecido - talvez a visão da sua morte ou destino eterno, talvez segredos sobre sua natureza verdadeira. Às vezes você é indiferente, como se nada pudesse abalar seu sentimento de impedir seu destino. Sempre que você é derrotado em uma tentativa significante em alguma coisa, você é incapaz de tomar alguma ação enérgica por um dia. Se forçado a se defender durante este tempo, você sofre -3 em todos os níves.

Estrutura Pequena (Magos): Como para o defeito -2 de mesmo nome para companheiros e grogs.

Defeitos -4

Anão (Companheiros): Você é do tamanho de uma criança. Sua confortável velocidade de caminhar é dois terços do que de uma pessoa normal. Embora seus músculos sejam desenvolvidos, você carece de força mecânica que beneficia amplamente o povo. Mesmo se você for forte, isto lhe previne do uso de quaisquer armas que requerem uma Força positiva. Seu Tamanho é -2.

Frágil (Característica): Você é extremamente prejudicado em uma de suas Características, inferior a esta de -3 a -5. Descreva o que está sobre você e que faz disto óbvio, tal como um desajustado, excessivamente desgostoso com a sua aparência ou imobilidade próxima.

Atormentado por (Entidade Sobrenatural): Você tem de algum modo a inimizade de uma alma do além poderos, um anjo, um demônio ou uma fada muito poderosa. A inimizade não lhe incomoda constantemente, mas geralmente lhe afeta de diferentes modos durante horas importantes de sua vida. Quando você tenta se sujeitar a Resistência Mágica da vítima, a entidade tem +12 em suas jogadas de Penetração. O Mestre da Aventura pode decidir a natureza e propósito dos planos da entidade.

Defeitos -5

Envelhecimento Rápido: Provavelmente adequado para uma maldição ou desastre mágico. Você envelhece 2 vezes mais rápido do que as pessoas normais. Sua idade efetiva (que se aplica com se isso fosse sua idade atual quando faz poções de longevidade) aumenta 2 anos para cada ano que passa, e você faz duas jogadas de idade a cada ano. Não há

nenhum modo de parar ou retardar além de poções de longevidade, mesmo se duas poções forem requisitadas para modificar ambas jogadas de idade.

Cego (Companheiros): Você tem pouca ou nenhuma visão. Usar projéteis é inútil, ler é impossível e navegar em um território desconhecido é difícil até mesmo de dizer.

Anão (magos): Como o defeito - 4 para companheiros e grogs.

Enfraquecido (Companheiro): Você não pode exceder-se por mais do que alguns minutos. Qualquer necessidade para um movimento rápido, tal como combate ou perseguição, deixa você indefeso. Longas caminhadas são além da sua capacidade. Você é incapaz de aprender Habilidades de armas ou qualquer outra habilidade envolvendo esforço físico, desde que você não possa treiná-los.

Patético (Característica): Você está absolutamente sem um valor limitado na área de uma das suas Características. Diminua uma Característica de -3 a -5. Além disso, o Mestre da Aventura, uma vez por sessão de jogo, pode maliciosamente iniciar alguma desgraça relacionada à sua Deficiência, causando-lhe injúria ou embaraço. Um personagem com Destreza patética deve acidentalmente cair em um poço, ou um personagem com Inteligência patética deve desconhecidamente não cumprir um trato com o inimigo para transformar os magos em ladrões. Descreva o que lhe torna tão patético.

Defeito -6

Enfraquecido (magos): Como para Defeito -5 de mesmo nome para companheiros, listado acima. Além disso, você perde 2 níveis de Fadiga por lançar mágicas.

Memória Inferior (magos): Como para o Defeito -1 de mesmo nome para Companheiros, listados acima. Além disso, isto lhe leva duas vezes mais a aprender mágicas. Você começa a saga com a metade dos níveis normais de mágica.

Habilidades

Habilidades representam o que um personagem pode realizar mais do que funções básicas descritas por Características. Elas geralmente representam treinamento ou prática, no modo que Características representam uma capacidade natural. Habilidades são classificadas em Perícias, Talentos e Conhecimentos baseados em diferentes modos que podem ser melhorados. Perícias, Talentos e Conhecimentos são classificados mais adiante em grupos relacionados tais como: Perícias Arcanas ou Conhecimentos Formais. A cada habilidade é designado um nível. Em geral, um nível de Habilidade 3 sugere competência básica, 5 representa domínio profissional, e níveis de 9 ou maiores sugerem pessoas que estão se aproximando do auge do conhecimento e realização humana.

É possível ganhar Habilidades especiais que não são mencionadas especificamente nestas descrições. Geralmente, elas são ganhas adquirindo Virtudes específicas. Elas funcionam e são melhoradas somente como as habilidades listadas aqui. Elas não são descritas nesta seção porque são somente acessíveis a personagens que selecionam a Virtude apropriada. Uma referência é fornecida para lhe ajudar a achar as regras que abrangem estas Habilidades especiais.

Usando Habilidades

Um nível de habilidade modifica uma jogada em que um personagem tenta uma ação que ele governa. Geralmente você adicionará o nível do seu personagem na Habilidade apropriada ao seu nível em uma Característica para a jogada de um dado. Várias vezes, outros modificadores também serão aplicadas baseados em uma circunstância específica da ação. A Característica escolhida depende de como a Habilidade é usada. Por exemplo, Atletismo é geralmente usado em combinação com Resistência, Destreza ou Rapidez. Numa situação onde seu personagem está tentando saltar sobre um abismo, você aplicaria seu nível de Atletismo e seu escore de Destreza. Por outro lado, quando correndo em uma competição, você adicionaria seu Atletismo e Rapidez.

O Mestre da Aventura determina a facilidade de sucesso em dadas tarefas designando fatores de facilidade. Quando você usa uma Habilidade contra uma força estática o fator de facilidade é baseado na dificuldade da tarefa. Por exemplo, quando você tenta forçar uma fechadura, o fator de facilidade será baseado na qualidade da fechadura. Quando a tentativa é contrária às ações de outra pessoa, ambas jogam um dado e comparam os resultados. O total mais alto geralmente ganha, mas o Mestre da Aventura deve considerar algum outro modificador aplicado, tal como Dificuldade, Virtudes e Defeitos ou circunstâncias especiais.

O Mestre da Aventura decide se joga um dado simples ou estressante. Se seu personagem está se sentindo pressionado é provável que ele erre ou se saia excepcionalmente bem como um resultado, jogue o estressante. O Mestre da Aventura pode também estabelecer um nível de Habilidade mínima que deve ser encontrado mesmo se tentar certas jogadas.

Você não pode estar sempre ciente das razões da jogada, dos modificadores para suas jogadas ou dos resultados de sucesso ou falha. Em situações onde seu personagem não conhece o que está acontecendo, o Mestre da Aventura simplesmente joga a seu favor e anuncia os resultados.

Se seu personagem tenta uma ação abrangente para uma Habilidade que ele não tem, há três possíveis procedimentos. Para talentos (exceto Talentos Excepcionais - veja pág. 58), jogue um dado estressante modificado só pela Caracteristica apropriada, com três dados imperfeitos adicionais se você consegue um 0. Para Perícias, você recebe uma penalidade -3 para

sua jogada estressante tão bem quanto três jogadas imperfeitas extras. Onde a ação requer um Conhecimento, você não pode fazer até mesmo uma tentativa. (quando a ação em questão é governada por um Conhecimento Casual, o Mestre da Aventura deve dar a seu personagem uma chance de reconhecer algo que é comumente conhecido).

Escolhendo Habilidades

Você adquire sua distribuição inicial de Habilidades do personagem com pontos de experiência representando a quantidade de aprendizado e conhecimento prático que seu personagem compreendeu ao longo da vida dele. Companheiros e Grogs começam com pontos de experiência igual a 2 vezes a idade deles. Eles podem adquirir habilidades quando eles julgarem conveniente, mesmo se você estiver usando uma vocação padrão, uma lista de sugestões é providenciada.

Pontos de Experiência iniciais para magos são determinados pela filiação da casa deles - veja a seção de "Conceitualização" nas págs. 20-26 para o total exato de algum dado personagem mago. Se você está criando um mago, seu modelo de casa inclui uma lista de Habilidades iniciais. Estas já foram pagas - simplesmente registre como elas são escritas. Como mencionado acima, seu modelo também inclui um número de pontos de experiência que você pode gastar na sua descrição, como também adquirir novas Habilidades ou aumentar os níveis das suas Habilidades iniciais.

Quando uma pessoa cresce mais habilitada ou com muito conhecimento, isto se torna mais difícil de melhorá-la naquele treinamento, mais pontos de experiência são requisitados para aumentar uma Habilidade de 3 para 4 do que para

Talentos

Talentos Arcanos
Astúcia
Penetração

Talentos Gerais
Atletismo
Percepção
Charme
Ascensão
Conhecimento do Povo
Malícia
Concentração

Perícias

Perícias Acadêmicas
Disputatio
Lectio
Escrever (Lingua)

Perícias de Combate
Briga
Arma Única
Escudo & Arma
2 Armas
Arma Grande
Arma de Corrente
Arma Longa
Arma de arremesso
Arco
Besta
Equipamento de Cerco

Perícias (cont.)

Perícias Herméticas
Certámen
Parma Magica

Perícias de Desempenho
Menestrel
Tocar (Instrumento)
Cantar
Contar Histórias

Perícias Marginais
Disfarce
Falsificação
Ligeireza de Mãos
Abrir Fechaduras
Furtividade

Perícias Sociais
Barganha
Boêmia
Etiqueta
Intriga
Liderança

Perícias Externas
Conduzir Animais
Caça
Cavalgar
Sobrevivência
Natação

Perícias (cont.)

Perícias de Trabalho
Conduzir Barcos
Primeiros Socorros
Arte (tipo)
Condução de Carroças

Conhecimentos

Conhecimentos Acadêmicos
Artes Liberales
Lei Civil e Canônica
Medicina
Filosofia
Falar Latim
Teologia

Conhecimentos Arcanos
Sabedoria Enigmática
Doutrina de Fada
Lei Hermética
Doutrina Oculta
Teoria Mágica

Conhecimentos Casuais
Conhecimento (Área)
Conhecimento (Organização)
Conhecimento de Lendas
Falar (lingua)

aumentar de 1 para 2. Portanto, Habilidades são adquiridas em um sistema de pirâmide. A fim de aumentar uma Habilidade para o próximo nível, você deve pagar um número de pontos de experiência igual ao nível que você deseja alcançar. Por exemplo, para aumentar um nível de 0 para 1 custa *um* ponto de experiência. Para aumentar um nível de 4 para 5 requer *cinco* pontos de experiência. A Tabela de valores das Habilidades abaixo é um sumário deste sistema, registrando o número total de pontos de experiência requisitados para levar seu nível de 0 para um dado número.

Certifique-se que as Habilidades que você escolheu fazem sentido com a identidade do seu personagem, especialmente aquelas relacionadas a profissão, conhecimento e cultura. Se você está usando uma vocação padrão, sugestões são acessadas lá. Em geral, todavia, Grogs podem escolher as Habilidades que eles precisam para serem guerreiros, guardas ou criados. Tipicamente estes incluem bons níveis de Tipos de Armas, Intuição, Sobrevivência ou Primeiros Socorros. Companheiros geralmente têm altos níveis nas Habilidades relacionadas às especialidades, seja ela qual for. Magos podem se certificar em adquirir Habilidades Arcanas, tais como Manha, Concentração e Penetração, que são frequentemente tão importantes quanto as próprias mágicas. Todos os personagens poderiam ter a proficiência linguística necessária para se comunicar com outros personagens.

Especializações

Similar à Característica, cada Habilidade que você seleciona para seu personagem pode ser designada a uma especialização. Enquanto Especializações para Características não tem efeito mecânico, especializações de Habilidades têm. Quando você está usando um modo de incorporar sua especialização, aja como se seu nível fosse um nível mais alto do que é atualmente. Por exemplo, se você tem a perícia de Arma Única 3, com a especialização de Espada Longa, você age como se sua Arma simples Única fosse 4 quando usa espadas longas.

Especializações sugeridas para cada Habilidade são listadas em itálicos no fim de cada descrição. Outras especializações são possíveis com a permissão do Mestre da Aventura.

A descrição das Habilidades abaixo diz quais ações que a Habilidade abrange, do ponto de vista do personagem, exemplos de especializações, e (em parênteses) as Características mais usadas com ela.

Descrições de habilidade são gerais porque elas categorizam esforço humano, algo não é facilmente dividido dentro de discretas unidades. Você não sabe quais habilidades de seu personagem se aplicam à situação. Como uma regra prática, se uma ação é incluída por uma Habilidade, uma Habilidade diferente não é aplicada. Quando em dúvida, pergunte ao Mestre da Aventura.

Se seu personagem precisa de uma Habilidade que não é descrita aqui e o Mestre da Aventura aprova, invente-a por conta própria.

Tabela de Custo das Habilidades

Nível Desejado	Valor em Pontos de Experiência
1	1
2	3
3	6
4	10
5	15
6	21
7	28
8	36
9	45
10	55

Pontos de Experiência Iniciais

Magos	Definido pela associação da Casa
Companheiro	2 x idade
Grog	2 x idade

Talentos

Talentos não são instruídos mas são capacidades intuitivas. Eles apenas podem ser melhorados por uso atual, geralmente em aventuras.

Talentos Arcanos

Estes talentos podem ser adquiridos somente por personagens com habilidades mágicas.

Manha: Manipular suas mágicas e realizar feitos especiais com elas. Você usaria esta Habilidade para manejar objetos delicadamente. Especialidades: graça, precisão, qualquer uma Forma (Percepção).

Penetração: Acerta sua mágica no Alvo de Resistência Mágica. Geralmente, você adiciona seu nível de Habilidade à jogada de feitiços e compara o total com a jogada de Alvo de Resistência Mágica. Especialidades: qualquer uma Arte (n/a).

TALENTOS GERAIS

Talentos gerais são acessíveis a qualquer um e abrange áreas comuns de Habilidade.

Atletismo: Grande habilidade física geral. Isto inclui se movimentar calmamente, de maneira segura e com graça. O uso do Atletismo melhora a maioria das coordenações de grandes músculos. Especialidades: acrobacia, contorções, elegância, saltos, corridas (Resistência, Destreza, Rapidez).

Intuição: Notando coisas, sendo objetos, você está procurando por coisas das quais você não está ciente. Isto é também usado para ver o quanto você está alerta em circunstâncias que requerem vigilância. Especialidades: guarda-costas, ficando alerta, vigilância, procurando (Percepção).

Charme: Sedutor, fascinante e estimando outros, mas somente na base pessoal. Isto pode ser usado para ganhar alguém emocionalmente, especialmente membros do sexo oposto. Especialidades: amor refinado, primeira impressão, senso espirituoso (Presença).

Escalar: Subir superfícies difíceis. Equipamentos especializados são necessários para escaladas mais difíceis. Fracassar geralmente significa uma falha. Especialidades: penhascos, árvores, paredes e edifícios (Destreza, Força).

Concentração: Focaliza suas faculdades mentais em uma tarefa, particularmente para estender períodos de tempo. Se você está tentando um feito que necessita da sua atenção extra, ou se você tem apenas fracassado em uma ação e tem tentado novamente, o Mestre da Aventura pode solicitar uma jogada de Concentração antes que você possa fazer a tentativa. Esta Habilidade é especialmente importante para os magos porque ela os ajuda a manterem a concentração em mágicas apesar das distrações. Especialidades: concentração mágica, leitura, trabalho no laboratório (Resistência/Inteligência).

Conhecimento do Povo: Compreende o conhecimento, personalidade e motivos de outra pessoa. Muitas vezes o Mestre da Aventura joga secretamente um dado quando esta Habilidade é usada. Portanto, você não sabe se seu personagem adivinha corretamente, ou mesmo se falha. Especialidades: camponeses, cidadãos, nobres, clero, magos, o sexo oposto. (Inteligência, Percepção).

Descrições das Características

Astúcia: Dizendo mentiras convincentes, tão bem quanto fingindo emoção, crença ou estado de espírito. Se você compreende a pessoa que você está tentando enganar (jogue 9+ em Percepção + Conhecimento do povo), você pode ganhar um bônus para sua rodada de astúcia. Especialidades: mentindo para autoridade, conversa rápida, mentiras elaboradas (Comunicação, Percepção).

Perícias

Perícias são Habilidades treinadas ou aprendidas sozinhas. Você pode aumentá-las em instrução ou experiência imediata.

PERÍCIAS ACADÊMICAS

Perícias Acadêmicas requerem treinamento formal e não podem ser aprendidas sem uma professor habilidoso. Se você não adquiriu um conhecimento apropriado através de uma Virtude, você pode adquirir estas Perícias encontrando um professor durante o jogo.

Disputatio: Disputatio é a habilidade de participação em um debate formal. No período medieval isto é usado como uma técnica de ensinamento tão bem quanto uma técnica de debate. Um disputatio é um evento formal. Uma pessoa sugere esses argumentos, e sugere argumentos contra a tese. A primeira pessoa responde, e o processo antes que uma decisão seja alcançada ou que todos fiquem entediados. Disputatio é somente útil em uma situação formal com método de ensino a uma Especialidade: Debate, ensino (Comunicação).

Lectio: Lectio é a Perícia de ensinar a partir de um texto - lendo o texto em voz alta ou comentando, tampouco esclarece ou estende o significado. Esta Perícia abrange somente a apresentação oral - apresentação escrita é incluída na Habilidade Escrever. É usada primeiramente ensinando um grupo de estudantes. Especialidades: tipos específicos de textos (Comunicação).

Escrever (Línguas): A Perícia Escrever abrange a habilidade básica de ler e escrever, e também a habilidade de compor uma carta ou livro. Na Europa ocidental, o alfabeto romano é usado pela maioria das línguas. Grego, Hebreu e o manuscrito árabe são usados em outras áreas. A Perícia Escrever deve ser adquirida separadamente para cada língua ou alfabeto que você deseja ter competência. Especialidades: copiando, iluminação, composição original (Inteligência).

PERÍCIAS DE COMBATE

Perícias de combate são separadas em diferentes classes de Armas. Você adquire uma Perícia separada para cada Tipo de Arma que você deseja usar. Se seu personagem é um combatente, é altamente recomendável que você tenha Perícia de

combate na classe "Briga", que inclui a habilidade para evitar golpes. Também, você poderia observar que cada Tipo de Arma é uma disciplina separada - conhecendo Arma & Escudo (por exemplo) não lhe ajuda a usar Arma Única em absoluto, e vice-versa. Por causa disto, você pode querer adquirir níveis em múltiplos Tipos de Armas, somente no caso de você ser pego sem sua primeira escolha.

Cada Tipo de Arma é descrito abaixo. Cada Tipo tem especialidades incluindo as armas específicas que elas envolvem. Por exemplo, Arma Única incluiria as especialidades espada pequena, espada longa, maça e outras.

Briga: Briga envolve luta de punho, uso de facas e punhais e armas improvisadas. Isso também envolve a habilidade de evitar se esquivar de golpes.

Arma Única: Usando porretes, maças, espadas curtas e outras armas de uma mão.

Arma & Escudo: O uso de uma arma simples (como descrito acima) e um escudo de qualquer tipo.

Duas Armas: A perícia do uso de 2 armas simples, uma em cada mão. Isto inclui estilo Florentino, machado duplo e muitas outras combinações.

Arma Grande: O uso de espadões, espadas escocesas claymores, poleaxes ou outras armas que requerem o uso das duas mãos.

Armas de Corrente: O uso de manguais, morningstars e outras armas que possuem corrente.

Lança Longa: Estas são arpões, lanças e varas que possuem haste longa e a ponta mortal.

Arma de Arremesso: Inclui atiradeiras, rochas, machados, punhais e outros objetos, arremessados contra o oponente.

Arcos: Treinamento no uso de arcos recurvados, arcos próprios e longos e outros não mecanicamente preparados nas hastes.

Bestas: O uso de arcos puxados mecanicamente. Eles agravam certas disputas de flechas com penetração melhor do que a maioria dos outros arcos.

Equipamento de Cerco: A operação e conhecimento de arcobalistas, catapultas e outras armas de longo alcance e um pesado carregamento da trajetória do equipamento.

PERÍCIAS HERMÉTICAS

Perícias herméticas são somente adquiridas por magos da Ordem de Hermes.

Certámen: Lutando em duelos mágicos. Adicione seu nível nesta Perícia para suas jogadas em Certámen (veja pág. 81). Especialidades: qualquer Arte Simples (Inteligência).

Parma Magica: Proteção de magias. Este é um ritual especial (não um ritual mágico) que leva cerca de um minuto para ser realizado. Isto deixa você adicionar 5 x seu nível de Parma Magica para jogadas de Resistência Mágica antes do próximo nascer-do-sol ou pôr-do-sol, qualquer que venha primeiro. Você também pode proteger uma outra pessoa para cada ponto em Parma Magica, mas o nível é efetivamente modificado por -3 (logo você precisa de um nível de +4 para fazer bem de algum modo). Você pode cancelar o efeito quando e como quiser. Especialidades: proteção de qualquer Forma específica. (n/a)

PERÍCIAS DE DESEMPENHO

Menestréis: Envolve as perícias que tendem a ser profissionais, toda finalidade de entretenimento e menestrel das Idade Média. Isto inclui ilusionismo, acrobacia, humor espalhafatoso. Menestréis podem se achados em mercados e nobres cortes - alguns de mesmo modo frequentes, nas casas de feiticeiros. Este tipo de diversão é muitas vezes bastante vulgar, trovadores fornecem as mais sérias poesias e diversão musical. Especialidades: bobo da corte, menestrel, insultos (Comunicação , Destreza).

Tocar (Instrumento): Utilizando um certo instrumento e familiaridade com um repertório de músicas apropriadas para isto. Quando você adquire esta perícia, escolhe um instrumento específico. Você pode adquirir esta habilidade mais de uma vez com a intenção de aprender uma variedade de diferentes instrumentos. Especialidades: solo, conjunto, repertório vasto (Destreza, Comunicação).

Canto: Cantando bem, e sabendo um repertório de canções. Todos podem cantar mais ou menos, mas esta Perícia indica um nível de competência tal que os outros gostam de ouvir sua voz. Especialidades: solo, conjunto, baladas, canções de guerra (comunicação).

Contar Histórias: Escolhendo um conto apropriado do seu repertório (que cresce com o seu nível) e contando ele bem. Superiores da arte podem recitar diferentes histórias por semanas sem repeti-las. Especialidades: poemas, epopéias, romances improvisação (Comunicação).

PERÍCIAS MARGINAIS

Disfarce: O conhecimento de imitar outras pessoas ou de se ajustar dentro da multidão adotando roupas especiais e aparências. Jogue Percepção + Disfarce para passar desapercebido (acrescente +3 se usar um modelo); observadores fazem uma rodada similar, comparando-a com a sua para perceber o disfarce. Cada lado modifica a jogada por -3 para uma pessoa não familiar ou +3 para uma pessoa conhecida. Especialidades: nobres, magos, clero, camponeses (Percepção).

Falsificação: Falsificando documentos e selos de segurança. A perícia Escrever ajuda mas não é sempre requisitada - o Mestre da Aventura deve ser o juiz quando Escrever é requisitado. A Reprodução bem sucedida de uma caligrafia de uma pessoa e estilo é traiçoeira - isto leva uma rodada de 12+ para forjar um selo de um barão para seu leal vassalo, mas somente se você possui uma amostra de carta. Especialidades: documentos legais, selos (Comunicação, Inteligência).

Prestidigitação: Ilusionismo e conhecimento de jogos confidenciais requerem ilusionismo. Isso requer um toque delicado e grande coordenação mão-olho. Prestidigitação inclui furtar coisas de barracas de mercado e cortar bolsas, tão bem quanto a traiçoeira "mágica" freqüentemente usada para aumentar o dinheiro do povo crédulo. O objetivo de uma tentativa de jogada Percepção + Intuição para detectar suas ações. Se um observador tem a perícia de Ligeireza de Mãos, ele pode substituir aquela Intuição se desejar. Um lance particular delicado como tal, faz com que ele receba um bônus +3. Especialidades: furtando, batendo bolsos, truques "mágicos". (Destreza, Rapidez).

Arrombamento: Abrindo coisas que estão fechadas sem a conveniência da chave, geralmente sem a permissão do proprietário. Certas fechaduras são tão complexas que nível o mínimo de perícia é requisitado mesmo se as fechaduras forem muito largas, volumosas e mais simples do que modernas sósias delas. Especialidades: velocidade, evitando armadilhas, na escuridão (Destreza).

Furtividade: Agindo de modo sorrateiro sem ser visto ou ouvido, também se escondendo em algum lugar. Isto inclui seguir pessoas sem o conhecimento delas, que é jogado contra a Percepção da outra pessoa. Especialidades: esconder-se, esgueirar-se, mover-se nas sombras, áreas urbanas, áreas naturais. (Destreza)

PERÍCIAS SOCIAIS

Barganha: O conhecimento de como obter a melhor retribuição por um serviço ou produto, enquanto pagando pelo mais barato. Isto envolve a leitura da pessoa com quem você regateia, um conhecimento geral do valor dos bens, e se apresentar em certos modos. Um bom negociador pode facilmente dominar a resistência de um cliente inexperiente e vê por meio de tentativas para valorizar a maioria da mercadoria. Especialidades: tipos específicos de produto, venda intensa (Presença, Comunicação).

Boemia: A habilidade de se divertir sem sofrer efeitos adversos. Uma pessoa com esta perícia pode, por exemplo, consumir enormes quantidades de álcool sem desmaiar. A perícia também envolve uma familiaridade com comportamento aceitável, balanceamento, diversão e moderação. Com esta Perícia, uma pessoa é capaz de ter diversão e ganhar amigos dentre as classes mais baixas, intimamente em qualquer lugar, por meio daqueles de uma cultura diferente. Especialidades: bebida poderosa, bebendo canções, jogos de escolha, ficando sóbrio (Resistência, Comunicação).

Etiqueta: Você conhece as graças sociais e como elas se comportam em diferentes situações. Jogadas de Etiqueta bem sucedidas devem também dar a você bônus em jogadas de Talentos Sociais ou outras Perícias Sociais. Especialidades: nobreza, corte, camponeses, fadas, a Igreja (Presença, Comunicação).

Intriga: Negociando e conspirando, inclui uso hábil de poder em modos não comparativos para conseguir seus

próprios fins. Intriga não precisa ser ilegal ou manobrada - isto também envolve negociações e conhecimento de regras formais e informais de conduta e educação. Além disso, Intriga também permite um personagem colher importantes informações daqueles no poder, separando o fato da inutilidade da fofoca. Intriga é um talento vital para aqueles que frequentam um tribunal Hermético. Especialidades: fofoca, conspiração, boatos de negociantes, alianças (Presença, Comunicação, Percepção).

Lista de Habilidades Excepcionais

Há muitas habilidades em Ars Magica que não estão disponíveis para todos personagens e logo não estão descritas aqui na seção de Habilidades. A maioria são obtidos quando se adquire uma Virtude especifica. Habilidades excepcionais podem ser nunca usadas ou mesmo experimentadas pelos personagens que não tem a Habilidade apropriada. Todas as Habilidades excepcionais são listadas abaixo, e referências de páginas. são dadas para que você possa então localizar suas descrições facilmente.

Talentos Excepcionais

Conhecimento Animal: 40
Contorcionismo: 41
Senso de Direção: 45
Adivinhação: 45
Rastrear: 41
Empatia: 41
Música de Encantamento: 43
Arrebatamento: 45
Curandeiro: 41
Bruxaria: 43
Sensibilidade Mágica: 42
Mímica: 42
Premonições: 42
Ler Lábios: 42
Segunda Visão:42
Senso do Sagrado/Profano: 42
Visões: 44
Senso Meteorológico: 43
Vontade Sobre a Forma: 21

Conhecimentos

Alquimia: 40
Herbalismo:41

Liderança: Conseguir pessoas para obedecer suas ordens e lhe seguir. Pode também ser usada para inspirar medo nos outros, intimidando-os em submissão (Presença).

Perícias Externas

Manipulação Animal: Cuidado e uso de animais, incluindo levantar, cuidar, arrumar, curar eles. Especialidades: falcoaria, animais específicos (Inteligência, Percepção).

Caça: Montando armadilhas, escolhendo modos apropriados de caça, seguindo e identificando o rastro de criaturas de todas variedades. Esta habilidade também deixa cobertas as suas pegadas ou não deixam nenhuma. Especialidades: rastro, cobrindo pegadas, caçando um animal específico (Percepção).

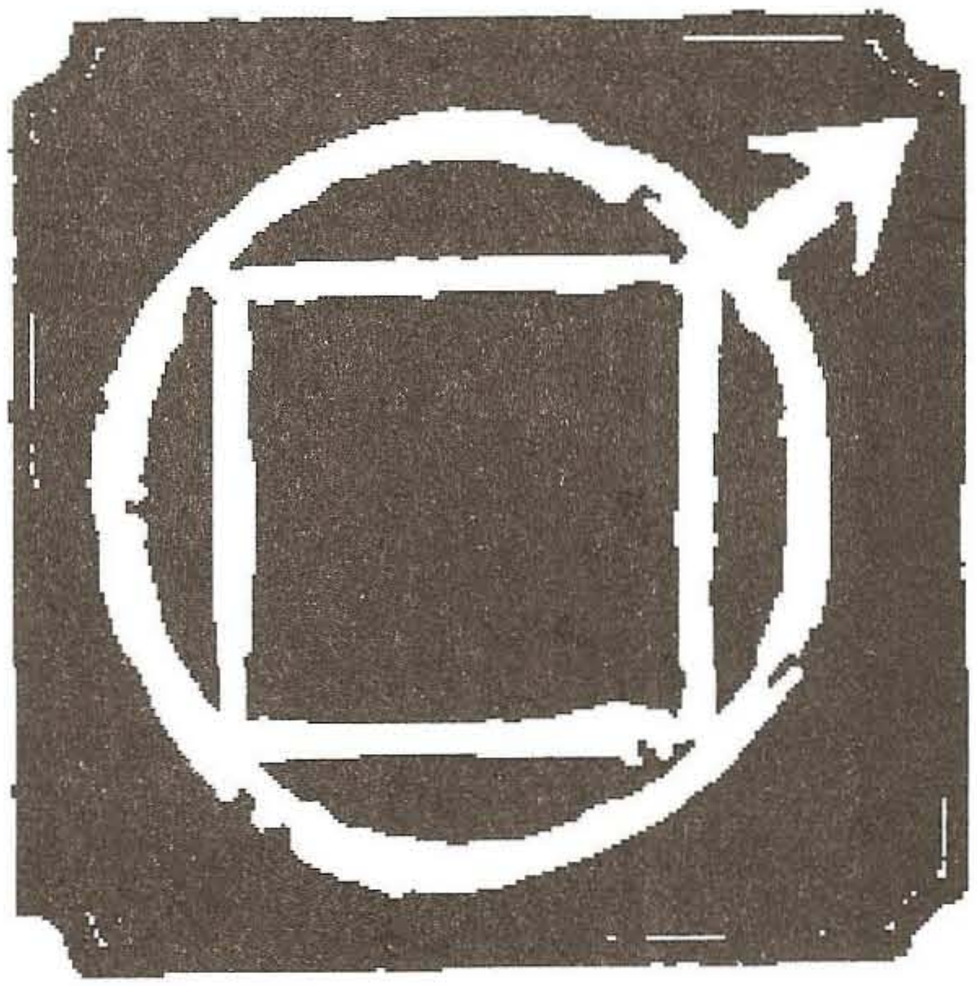
Cavalgar: Montando ou controlando um cavalo, especialmente sob estresse. Especialidades: batalhas, velocidade, artimanhas (Destreza, Força).

Sobrevivência: Achar comida, água, abrigo, uma rota direta e relativa segurança em um lugar despovoado (um lugar muito perigoso na Europa Mitológica). Esta habilidade envolve tais tarefas mundanas como construir um fogo e cozinhar comida sem implementos.

Nadar: A habilidade de impulsionar a si próprio para dentro d'água de modo rápido e eficiente. Especialidades: longas distâncias adivinhadas, manobras na água (Destreza).

Perícias de Trabalho

Conduzir Barco: Manipulação de pequenas embarcações de todos os tipos, vitais para a maior parte da pesca. Especialidades: concertar, tempestade, pesca (Destreza).



O Símbolo da Casa Tremere

Primeiros Socorros: Esta é uma cirurgia no estilo da Idade Média, usada para ajudar outros a se recuperarem de danos físicos. Isso inclui fazer curativos em ferimentos de todas as variedades, e é necessário uma perícia brutal de cauterização. Especialidade: cauterização, diagnóstico, cuidar de feridas, ajeitando ossos. (Inteligência, Destreza).

Arte (Tipo): Um termo geral para inúmeras habilidades, todas lidando com trabalho manual de algum tipo. Alguns exemplos de artes: gastronomia, ferreiro, arqueiro, carpinteiro, mercearia de velas, mercado de tecidos, ranoaria, embalsamando, engenharia, pesca, vidraria, ourives, trabalho na terra, joalheiro, trabalho com couro, serralheiro, maçonaria, moedura, perfumaria, trabalho no podo, olaria, escultura, construção naval, trabalho com prata, fundição, produção armamentista, fabricação de vinho, lenhador. Você pode adquirir Arte mais de uma vez, escolhendo uma diferente de cada vez. Sinta-se livre para criar sua própria Arte se ela não aparece nesta lista. Especialidades: como apropriada a arte (Inteligência, Destreza).

Conduzir Carroça: Manipulação de carroças e vagões de todos os tipos, vital para negócios e para a maioria das fazendas. Especialidades: velocidade, reparo, terreno irregular (Destreza).

Tabela de Valores de Nível da Arte

Nível da Arte Desejada	Pontos Válidos
1	1
2	3
3	6
4	10
5	15
6	21
7	28
8	36
9	45
10	55
11	66
12	78
13	91
14	105
15	120
16	136
17	153
18	171
19	190
20	210

Conhecimentos

Conhecimentos são Habilidades que requerem aplicação da mente mais do que do corpo, logo eles quase sempre usam Inteligência como um modificador. Muitas atividades que o povo do século 20 pressupôs, tal como a contagem e leitura não são comuns dentro do povo medieval.

Você geralmente usa jogadas estressantes para Conhecimentos, mesmo quando seu personagem não está sobre pressão. Isto estimula lembranças variáveis, enquanto alguém com conhecimento limitado para adquirir fatos pouco conhecidos, uma pessoa muito conhecida pode ainda perder alguma parte da informação.

Conhecimentos podem ser aumentados por experiência direta, treinamento ou estudo.

CONHECIMENTOS ACADÊMICOS

Conhecimentos acadêmicos requerem treinamento universitário formal. Personagens principiantes podem apenas adquirir Conhecimentos Acadêmicos se eles forem magos ou se forem especificamente permitidos a adquirir uma Virtude. Além disso, aprender uns Conhecimentos Acadêmicos requer um nível Falar em Latim de no mínimo 3, já que eles todos são ensinados em Latim.

Estudo medieval é baseado nas autorias, ou autoridades, em cada assunto. Estes autores não são julgados como

Exemplo de Nível de Arte

Adquir níveis de Artes pode ser complicado - há muitas combinaçoes possíveis. Algumas escolhas estão listadas abaixo:

Especialista: 16, 4, 2, 1

Arte Dual: 12, 11, 3

Concentrada: 10, 10, 8, 2, 1

Amplamente Adépta: 7, 7, 7, 7, 7, 4

Generalista: 6, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 4, 4, 3, 2, 2, 2, 2, 1

infalíveis ou como se tivessem dizendo tudo do que há para ser dito sobre um assunto. Eles são, todavia, supostos de ter direitos essenciais e dividir precisamente o assunto em suas categorias. Deste modo, um erudito medieval deve sugerir que Aristóteles estava errado sobre um certo tipo de falácia lógica, mas ele não sugeriria que Aristóteles estava completamente errado sobre a lógica ou que havia falácias que não caem em nenhuma destas classificações.

Artes Liberales: As sete artes liberales, ou artes liberais, são a base da alta educação medieval. Todos a aprendem nas universidades antes de passar a estudar outros assuntos. Isso poderia ser muito raro para um personagem que tem um nível em algum conhecimento da academia sem o nível de no mínimo três neste conhecimento.

As Artes Liberales são divididas em 2 grupos: o Trivium (gramática, lógica e retórica) e o Quadrivium (aritmética, geometria, astronomia e música). A ênfase dos períodos está na Trivium, mas ambas são ensinadas (Observe que Artes Liberales em conjunto são uma Perícia, não as sete separadas).

Gramática se preocupa com questões teóricas da estrutura das línguas, mais do que a habilidade de usar uma língua específica (que está incluída nas Perícias Fala). Os autores são Prisican e Donatus. Lógica é o estudo do silogismo, e outros formas de raciocínio discutidos por Aristóteles. Esta é mais importante das artes neste período. Aristóteles é o autor, na sua lógica vetus e lógica neva. Retórica é o estudo da teoria das formas retóricas: Conhecimento de um tipo de truques que um orador pode usar, mais do que uma habilidade. O autor é Cícero, especialmente seu De Inventione.

Aritmética é a habilidade de somar e subtrair, multiplicar e dividir. O autor é Boethius, De arithmetica, Geometria se preocupa com estudo de figuras planas e sólidas, e o autor é Euclid, em seu Elementa. Isto também lida com o estudo da luz, e a Óptica de Euclid é a autoridade aqui. Astronomia se preocupa com previsões das posições das estrelas e planetas, e o autor é Ptolemy, na Libri Almagesti. Música é puramente teórica, o estudo de proporções e teoria musical, não a habilidade de cantar ou tocar um instrumento. A autoridade é Boethius em De Musica. Especialidades: gramática, lógica, retórica, aritmética., geometria, astronomia, música (Inteligência).

Lei Civil e Canônica: Lei Civil é a Lei do Império Romano. A maioria dos sistemas legais locais são baseados

nisso (Inglaterra, sendo a notável exceção), e quando uma lei é necessária para governar relações internacionais, a Lei Civil é pedida também. A autoridade é um Resumo de Justinian. A Lei Canônica é a lei da Igreja. É importante para a Europa Mitológica como ela é aplicada em todas as nações, governando o trabalho da igreja e algumas outras áreas, tal como o casamento. É importante observar que membros do clero são apenas um tema para a lei Canônica, não para a lei civil ou usual. Os maiores homens da Igreja são habilitados como canônicos não teólogos. A Lei Canônica é feita pelas bulas papais (pronunciamentos), mas o autor é Gration, em seu Decretum. Esta Perícia envolve o conhecimento de ambos tipos de lei. Especialidades: leis e costumes de uma área especifica, leis papais (Inteligência).

Medicina: Medicina é o estudo formal do corpo e de suas enfermidades. A prática médica é baseada na teoria de 4 disposições: sangue, muco, bile amarela e bile preta. Acreditam que as enfermidades sejam causadas por desequilíbrios entre elas, portanto, existem tais práticas como tirar sangue para restaurar o balanço. Os autores são Galen e Hippocrates, em muitos de seus trabalhos. A Medicina pode ser usada no lugar de Primeiros socorros, por um indivíduo bem treinado. Especialidades: anatomia, boticário, clínico (Inteligência).

Filosofia: Há três filosofias - filosofia natural, filosofia moral e metafísica. Aristóteles e autor de todas elas, em diferentes livros. A maioria dos eruditos estudam as filosofias depois das Artes, mas antes de ir para Lei, Teologia ou Medicina. Filosofia natural é o estudo do mundo sub-comum. Isto rudemente corresponde a ciência de hoje. Os principais textos são a Physica, De Metereologia e De historia animalum. Filosofia moral é o estudo do próprio modo de vida humana. Ela envolve a ética, política e economia - os textos são Ética, Política e Econômica. Metafísica é a filosofia da natureza fundamental do mundo. O principal texto é Metafísica de Aristóteles. Especialidades: filosofia natural, filosofia moral, metafísica. (Inteligência).

Falar Latim: Esta habilidade é similar a todas as outras habilidades Falar (língua), mas é a única disponível para educar personagens. Personagens que se associaram com magos por longos períodos de tempo podem adquirir Falar Latim com a permissão do Mestre da Aventura. Todos os personagens educados conhecem Latim, desde que sem ele você não pode aprender quaisquer Conhecimentos Acadêmicos. Em outras áreas do mundo, Gregos e Hebreus ocuparam posições similares. Personagens com conhecimentos externos podem escolher qualquer uma destas em vez de Latim. Especialidades: uso acadêmico, cerimônias de Igreja, uso Hermético (Inteligência).

Teologia: Teologia é o estudo de Deus e do seu trabalho no mundo. Os autores são a Bíblia e Pedro a Sententiae de Lombards, a Bíblia tendo primazia teórica sendo infalível, e as Sentenças sendo mais estudadas. As especulações da teologia são muito abstratas, e muitos teólogos são acusados de heresia. Algumas vezes esses acusados renegam e algumas vezes até convencem a Igreja de que eles estavam certos apesar de tudo. Teologia pode ser também adquirida (com uma perícia separada) para outras religiões com o Islamismo e Judaísmo. Especialidades: Conhecimento bíblico, heresia, história (Inteligência).

CONHECIMENTOS ARCANOS

Conhecimentos Arcanos estão disponíveis somente para magos ou personagens com treinamento formal ganho por possuírem esta Virtude. Conhecimentos Arcanos podem ser adquiridos por personagens que procuram treinamento durante o curso da Saga.

Sabedoria Enigmática: Uma percepção de longo alcance de fenômenos estranhos e confusos lhe ajudam a entender suas naturezas, embora você possa parecer estranho ou mesmo ridículo para o não iniciado. Este conhecimento é raramente usado por magos de outras Casas sem ser a Criamon, embora não haja restrição contra isto. Seu nível neste Conhecimento é adicionado à jogadas que interpretam sonhos e enigmas, e entendem almas do além e situações arcanas ou misteriosas. Agradecimentos a esta Habilidade, magos Criamon vão ao longo da Sombra Final (veja pág. 191) mais frequente, mas sobrevivem a isto melhor do que a maioria. Especialidades: interpretando sinais, explicando o Enigma, Penumbra (Percepção, Inteligência).

Conhecimento de Fada: Familiaridade com poderes de fada, fraquezas, motivações e áreas. Especialidades: florestas de fadas, montes de fadas, tipos especificos de fadas (Inteligência).

Lei Hermética: Eventos de julgamento de acordo com o Código de Hermes e o Código Periférico. Além disso para memorizar precedentes importantes, este Conhecimento inclui o lado prático de cumprir a lei Hermética. Por exemplo, sabendo quando impulsionar um voto ou como apresentar um argumento. Especialidades: Marchas dos feiticeiros, aprendizes, relações mundanas, procedimentos de tribunal, intriga política (Inteligência, Presença, Comunicação).

Doutrina Oculta: Um entendimento e a familiaridade com o lado sinistro do mundo. Inclui conhecimento de demônios, seus hábitos e fraquezas, e o poder de suas maldições. Especialidades: demônios, morto vivo, maldições (Inteligência).

Teoria Mágica: O Conhecimento do que é a mágica e como ela trabalha, usando primeiramente mágica Hermética, embora níveis mais altos devam indicar algum conhecimento

em outras tradições. Você pode algumas vezes ganhar experiência por experimentações (veja pág. 201). Especialidades: inventando mágicas, itens encantados, poções (Inteligência).

Conhecimentos Casuais

Estes podem ser estudados, mas alguns podem adquiri-los pela própria experiência. Eles não requerem uma virtude específica para escolhê-los inicialmente.

Conhecimento (Área): Conhecimento de uma região particular, convenção ou mesmo vila. Isto inclui conhecer onde as coisas estão em uma determinada área, o local da história e lendas e os centros do poder na região. Especialidades: geografia, história, política, personalidades (Inteligência).

Doutrina (Organização): Conhecimento da estrutura, operação e metas de uma especificada organização. Organizações podem ser tão amplas quanto a Igreja, ou tão pequenas quanto um guia de arte local. O menor da organização, o mais detalhado do seu conhecimento. Especialidades: personalidades, história, política (Inteligência).

Conhecimento de Lendas: Familiaridade com lendas e folclore, alguns dos quais podem até mesmo serem verdade. Use esta habilidade quando você estiver tentando lembrar de informação sobre algum lugar místico, besta ou herói. O Conhecimento de Lendas pode muitas vezes dar uma percepção vital dentro das fraquezas de um monstro ou a localização de um local místico. Especialidades: bestas, heróis, lugares particulares, eventos particulares (Inteligência).

Falar (Língua): Fluência em uma língua em fragmentos. Mais do que a jogada de dado modificador, seu nível neste Conhecimento mede sua habilidade de se comunicar.

Nível	Fluência
1	Idéias básicas
3	Parada funcional
5	Fluente
7	Clareza perfeita e entendimento

Quando duas pessoas falam entre si, o menor nível da Habilidade determina como eles se comunicam. Personagens que falam línguas relacionadas podem se comunicar com uma penalidade para seus níveis (permitido pelo Mestre da Aventura) dependendo de como estão intimamente relacionadas as duas línguas. Falar Latim (e Grego e Hebreu) não pode ser escolhida com este Conhecimento - é um Conhecimento Acadêmico separado. Especialidades: dialetos específicos, vocabulário expansivo, vocabulário técnico específico, gíria (Inteligência).

Treinamento Mágico

Magos passam 15 anos em aprendizagem aprendendo a teoria e a prática da mágica hermética. Isto inclui o uso de 15 Artes mágicas e muitas mágicas formuladas. Durante esta etapa, você adquirirá um índice em cada Arte e escolherá uma lista de mágicas formuladas que seu personagem conhece.

Antes de você começar esta etapa, pode ser útil pensar sobre que tipo de feiticeiro seu mago é. Ele se especializou em uma ou duas Artes durante seu aprendizado? Ele aprendeu muitas vezes mágicas de poder moderado, ou somente algumas de grande magnitude? Você poderia se certificar se você tem no mínimo algum entendimento do sistema mágico antes que você tome decisões, porque uma pobre decisão agora pode seriamente reduzir seu potencial para o seu desenvolvimento no futuro.

Artes Mágicas

Cada mago tem um nível em cada uma da 15 Artes mágicas (embora um dado índice poderia ser 0). Cada Arte é descrita em detalhes na seção de mágica que começa na pág. 67. Novamente, é altamente recomendável que você seja familiar a essa seção antes de criar um personagem mago.

Você adquire níveis de Arte do mesmo modo que você compra. Habilidades, gastando um certo número de pontos para adquirir um dado nível. Você tem permissão de dividir 150 pontos entre as Artes, embora certas Virtudes e Artes possam aumentar ou diminuir este valor. O valor para adquirir um dado nível de Arte de uma base de 0 é listado na Tabela do valor de nível da Arte.

Magias

Personagens magos inexperientes em aprendizagem começam com não mais do que 150 níveis de mágicas formuladas, exceto se uma Virtude ou Defeito muda aquele total. Mágicas de um nível mais alto que sua Técnica + Forma + Inteligência + 10 não podem ser inicialmente conhecidas. (A Técnica e a Forma são essas da mágica em questão). Mágicas acima desse nível são muito difíceis de aprender neste ponto.

Muitas mágicas formuladas comuns são descritas no Capítulo de Mágicas - você está livre para selecionar qualquer uma delas e examinar sua distribuição. Esta lista não significa exaustão, todavia. Com a permissão do Mestre da Aventura, você pode começar o jogo com mágicas de sua própria escolha. Você poderia determinar o nível de tais mágicas de

acordo com as diretrizes normais (veja "Inventando Mágicas", págs. 84-85)

Marca do Mago

Você deveria selecionar sua Marca de Mago - o fator especial que se manifesta quando ele lança mágicas. Marcas nunca têm efeitos mecânicos, concretos como causar mais danos ou fazer mágicas mais eficazes. No entanto, eles são manifestações secundárias que são permitidas para encenar. Exemplos devem incluir rastros especiais que são produzidos nas mágicas, barulhos de encantamentos estranhos que ocorrem quando a mágica é trabalhada e o gosto. A marca que você escolhe mantêm a verdade ao longo de todos os tipos de mágica, logo um personagem o qual a Marca era o rastro de pedras poderia produzir efeito se lançando Bola de Fogo do Abismo ou Dores Suavizantes da Fera.

Toques Finais

Neste ponto do processo de criação do personagem você pode conhecer quase um pouco sobre seu personagem. Somente alguns detalhes finais permanecem, que são incluídos nesta Seção.

Reputação

Reputações descrevem como outros esperam que seu personagem se comporte, e afete outros que agem em relação a ele. A menos que uma Virtude ou um Defeito dê a seu personagem uma Reputação, ele não tem nada no começo do jogo. Se seu personagem realmente tem uma Reputação antes do jogo começar, você decidirá um tipo apropriado e designará a ele um nível que você ache que descreve ele melhor.

Reputação é registrada como uma palavra ou frase descritiva em resumo. Um nível numérico, e um grupo de alvo, por exemplo "Destemido 3, dentre os Grogs da convenção". A palavra ou frase simplesmente descreve o tipo de reputação. O nível alcança de 1 a 10 (com 5 sendo uma prática máxima) e reflete a intensidade da fama de um personagem (ou infâmia). O grupo diz quem conhece a Reputação. Isto poderia ser interpretado livremente - não há lista absoluta de reputação dividida em má ou boa. Use o bom senso e a assistência do seu Mestre da Aventura, se necessário.

Para informação de como a Reputação funciona no jogo, de como você pode ganhar ou perder Reputações, e qual distância sua Reputação pode estar de você, consulte a seção de "Reputação" do Capítulo Mestre da Aventura na pág.201.

Traços de Personalidade

Em **Ars Magica** a natureza do seu personagem é traduzida em jogos mecânicos chamados Traços de Personalidade que descrevem suas inclinações e predileções. Estes são registrados como descrições resumidas com níveis numéricos, tal como Bravo +2. O nível pode ser positivo ou negativo, indicando uma forte simpatia ou antipatia para a qualidade estabelecida. Você pode normalmente não ter um nível de maior do que +3 ou menor do que -3, a menos que uma Virtude ou Defeito permita isto de outra forma.

Traços de Personalidade servem para duas funções superiores. Primeiro de tudo, eles produzem uma descrição concreta de como uma dada característica provavelmente agirá. Nesta capacidade, eles podem ser usados para determinar aleatoriamente a reação de um personagem em uma dada situação (mas observe que o personagem nunca é requisitado a determinar como ele age baseado nos resultados da jogada). Em segundo lugar, eles servem como uma parte de uma estenografia que descreve a personalidade do personagem - No estado de jogo em grupo, cada jogador pode interpretar diversos personagens diferentes durante o curso de uma saga. Traços de Personalidade servem para lembrar o jogador de um dado personagem e como ele assume uma nova função a cada hora.

Quando designado os Traços de Personalidade, você pode pensar em como eles surgem do conhecimento do seu personagem, educação e experiência de vida. Você pode ter muitos ou poucos Traços de Personalidade como você preferir. É melhor não escolher mais do que 5, com apenas um ou dois valores extremos. Caso contrário você corre o risco de criar uma Característica mais do que uma pessoa acreditável.

Algumas vezes Traços de Personalidade resultam em conflitos entre suas razões e as da equipe. Isso é algo que você terá que trabalhar - esperançosamente não gastando a identidade do seu personagem, ou a união de seu corajoso grupo.

Subterfúgios

Você pode querer dar a seu personagem detalhes pessoais interessantes que adicionam profundidade e charme, tais como uma deturpação do senso de humor, uma afeição por animais, ou um hábito de grunhir um sim para uma pergun-

ta. Escreva um pequeno parágrafo ou faça uma lista de coisas estranhas e únicas que definem seu personagem.

História Pessoal

É onde você descreve as conexões familiares do seu personagem, a área onde ele cresceu, e alguns velhos inimigos ou amigos. Você poderia também especificar como seu personagem se torna ligado à Convenção e mantêm relações com ela. Toda esta informação e algo mais que você pense é importante sobre como seu personagem pode ser registrado para lhe ajudar a lembrar disto e então que o Mestre da Aventura possa se referir a isto se necessário.

Se você está familiarizado com a Europa Mitológica, você pode trabalhar na história do seu personagem com membros da sua equipe que são os mais versados no mundo. Alternadamente, você pode designar alguma área geográfica como a sua responsabilidade e ter a origem do seu personagem de lá. Em geral, entretanto, não se preocupe se você se desviou um pouco da Europa Mitológica que é escrita neste livro e nos suplementos de Ars Mágica. Isto é um jogo, não uma aula de história - faça o que sentir direito e divirta-se.

Aparência

A aparência do seu personagem faz a natureza dele visível para os outros. Isto pode ser baseado na origem étnica, características (particularmente Presença), conhecimento, Virtudes, Defeitos e Traços de Personalidade. Uma descrição detalhada pode fazer seu personagem mais real e interessante.

Confiança

Cada personagem começa o jogo com três pontos de Confiança. Estes são usados quando seu personagem está em situações árduas e a força da vontade deva completamente possibilitar a ele triunfar. Veja pág. 202 para informação de como exatamente pontos de Confiança são usados durante o jogo.

Tamanho

Cada criatura e pessoa em Ars Mágica tem uma Classificação de Tamanho. Geralmente, o Tamanho é mais importante para comparações entre criaturas de diferentes espécies do que da mesma espécie. O Tamanho comum é o de um homem adulto normal. A menos que a Virtude ou Defeito direcione você de outro modo, o tamanho do seu personagem é 0.

O Tamanho determina o número de Fadiga e níveis de Corpo que seu personagem possui (Veja "Saúde e Fadiga", abaixo). Este nível é também adicionado ao Vigor (usado para dano concentrado) e é subtraído do total de Defesa (para evitar chocar-se em combate). O Tamanho pode também, na descrição do Mestre da Aventura, influenciar jogadas de Habilidades como Furtividade e Intimidação.

Saúde e Fadiga

O homem adulto comum de Tamanho 0 tem seis Níveis de Corpo (Sem Dor, Dor, Ferimento Leve, Ferimento Médio, Ferimento Grave e Incapacitado) e seis níveis de Fadiga (Refrescante, Ofegante, Fatigado, Cansado, Confuso e Inconsciente) que descrevem suas possíveis condições. Você pode ter níveis adicionais se seu tamanho é algum outro número diferente de zero. Personagens de tamanho -1 perdem níveis Corpo e Fadiga inteiramente. Para informações de como Saúde e Fadiga funcionam nos termos do jogo, consulte pág. 186.

Equipamentos

Você deve decidir que pertences seu personagem tem. Este equipamento é limitado por recursos da Convenção, a menos que um personagem tenha uma Virtude ou Defeito que permita a ele ter mais do que um equipamento dispendioso. A Convenção quase sempre dá a seus membros suprimentos mundanos (tais como rações, roupa básica e algo parecido), mas você pode tomar nota de itens pessoais, tais como: roupas finas e equipamentos de escuta.

Em geral, grogs são restritos a armamentos padrões e armadura a menos que tenham excepcionalmente proteções bem e mal armadas. Companheiros são similarmente restritos, mas seus conhecimentos são mais prováveis de permitir um equipamento melhor.

Magos têm necessidade de equipamentos especiais, não só em termos de parafernalha mágica, mas também seus trajes, desde que eles possam esperar tratamento justo e respeitoso mesmo de inimigos. Usando símbolos mágicos em um manto de alguém geralmente divulga o status do feiticeiro, embora isso possa fazer com que fique difícil viajar sem ser notado. Vestindo ornamentos vistosos lhe dará o luxo de algum respeito, mas pessoas que não reconhecem o perigo podem ainda tentar assaltar ou incomodar seu personagem. Traje de camponês não lhe dá o mérito de tratamento espe-

cial. Usar armadura é uma má idéia - inimigos podem confundir o personagem com um guerreiro e lhe oferecer desafio.

Magos começam o jogo com equipamento de laboratório estipulado pela convenção e com qualquer tipo de traje que eles desejarem. Eles também podem escolher armas padrões, (ou melhor, dependendo dos recursos da convenção) se eles forem habilitados a usá-las.

Use seu bom senso para adquirir objetos pessoais mundanos para seu personagem. Leve em consideração a quantidade de tais coisas como o conhecimento do personagem e o seu significado. Quando você reunir uma lista, apresente-a a seu Mestre da Aventura para aprovação.

Obstáculo

Obstáculo é uma medida de como sobrecarregado o seu personagem está. Esse nível age como uma penalidade para todas as jogadas que requerem liberdade, movimento rápido, incluindo feitiços e intimamente todas jogadas de Rapidez.

Seu Obstáculo é igual a sua Força + Carregamento. O Carregamento é calculado adicionando juntos os pesos das suas armas, armadura e outro equipamento volumoso (e deixar cair frações). Observe que os valores do Carregamento são negativos.

Seu nível de Obstáculo não pode ser maior do que 0, nem pode ser negativo se você não está carregando nada, sem se preocupar com sua Força.

Valores Calculados de Combate

É provável que seu personagem seja envolvido em combate, e isso seria prejudicial enquanto se calcula os valores do combate de um personagem neste estágio. Consulte o capitulo de Combate, especificamente "Introdução para Níveis de Combate", na pág. 171.

Movendo-se

O processo da criação do personagem não termina com o começo da saga. Seu personagem nunca para de crescer, de se transformar, de se desenvolver e amadurecer. Como a saga se revela aos poucos, pense em maneiras da personalidade do seu personagem se transformar ou ir se transformando - guie seu crescimento todo o tempo. Os pontos de experiência que você ganha quando o tempo passa mudarão as Habilidades de seu Personagem para novos níveis. Você pode compor novos Traços de Personalidade, subterfúgios e história para adicionalmente definir a personalidade e o conhecimento do seu personagem.

Romancistas frequentemente falam de personagens em seus livros vindo para a vida, recusando ser manipulados ou direcionados pelo escritor. Eles sobressaem da página e dizem, "Deixe-me sozinho. Eu sou real". Depois eles fazem exatamente como eles desejam, apesar da invenção original do autor. Nós jogadores de RPG podemos aprender muito com esta experiência.

Capítulo III
Magia Hermética

No século oitavo o feiticeiro Bonisagus desenvolveu um teoria de mágica e a Ordem de Hermes foi criada. A vantagem mais imediata da mágica Hermética, era que ela permitia feiticeiros de diversos conhecimentos mágicos dividirem seus conhecimentos entre si. Anterior a teoria de Bonisagus, a prática de magia tinha sido altamente individualizada e portanto limitada em esferas. Com a habilidade para dividir e acumular conhecimento, os magos Herméticos ganharam uma imensa vantagem sobre outros feiticeiros. Esta teoria universal, entretanto, não está sem suas desvantagens. Caluniadores do sistema que acusam que a rígida regimentação da mágica Hermética rouba verdadeiramente dos brilhantes magos a chance de descobrir modelos de poderosas mágicas que melhor se adaptam a eles, isto é verdadeiramente útil apenas para os magos medíocres que precisam de um sistema exato para guiá-los.

A Ordem de Hermes é somente uma parte da maior mágica mundial. Lá não existe magos Herméticos de tradições européias, cuja mágica pode ser muito poderosa em áreas específicas, mas é menos flexível do que aquelas praticadas pelos membros da Ordem. Há rumores que grupos de feiticeiros da Araby e da distante Cathay usam mágicas que são muito diferentes mesmo dos magos não herméticos da Europa. Seja isto como deve ser, as regras aqui apresentadas cobrem somente as mágicas Herméticas. Os Mestres da Aventura deveriam se sentir livres para criar mágicas não-Herméticas que governam monstros, feiticeiros, e itens mágicos que não cabem no paradigma demonstrado nestas regras, e assim mantêm mágicas misteriosas mesmo para aqueles que acham que sabem de tudo.

Magia Hermética é altamente útil, porém não é uma teoria inteiramente perfeita. Estas regras refletem as coisas que os magos esperam geralmente acontecer quando eles trabalham com mágica. Enquanto que o esperado geralmente ocorre, os efeitos exatos da mágica podem ser influenciados por fatores incontáveis, incluindo tais caprichos como a fase da lua, natureza espiritual do objetivo, e o estado mental do lançador. Isto permite aos Mestres da Aventura se curvarem ocasionalmente às regras e interpretar os efeitos mágicos imaginados.

As Artes Herméticas

O termo "Artes" refere-se coletivamente às Técnicas e Formas - duas classes de disciplinas mágicas que trabalham juntas em lançamentos das mágicas. Técnicas governam as manipulações essenciais que a mágica pode apresentar; Formas, fenômeno da natureza essencial que a mágica pode manipular. Formas e Técnicas têm nome em latim. A Técnica é referida por um verbo conjugado na primeira pessoa, e uma Forma por um substantivo. Você combina uma Técnica e uma Forma para lançar uma mágica, e seus nomes juntos indicam a função geral da mágica. Por exemplo, uma mágica "Creo Ignem" emprega a Técnica de "Creo" ("Eu crio") e a Forma de "Ignem" ("fogo") e produz luz, calor ou fogo. Uma mágica "Muto Ignem" ("Muto" = "Eu transformo") transforma luz, calor ou fogo de alguma maneira, tais como aumentar sua intensidade, seu tamanho ou sua forma.

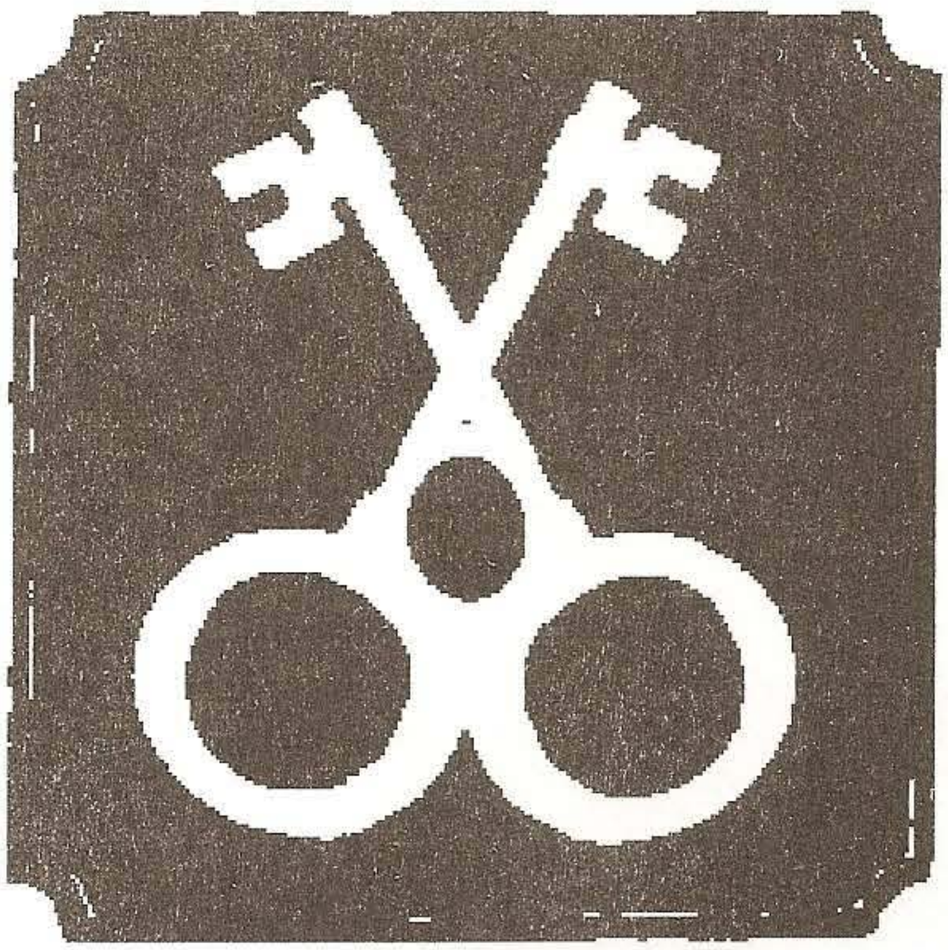
A mágica Hermética tem um nível em cada Arte, como se fosse uma Habilidade. Seus níveis na Arte representam suas atitudes em trabalhar com vários tipos de mágicas. Mas Artes não são meramente conhecimentos, suas Artes são finalmente formas de se expressar uma energia mágica. Em reflexão disto, seu nível em uma Forma (além de permitir a você lançar mágicas incorporando àquela Forma) ajuda você a resistir às mágicas daquele tipo e evita danos de origem mundanas relacionados àquela Forma. Por exemplo, seu nível Ignem (fogo) dá a você um bônus para resistir ao dano do fogo e frio.

Nas duas seções seguintes cada Arte é listada com uma abreviação comum de duas letras, sua tradução do Latim, uma descrição geral e sua pronúncia Hermética.

Técnicas

Creo (Cr) "Eu crio"

Esta Arte permite a você produzir objetos do nada. Ela transforma sonho em realidade. Quando você usar uma mágica Creo, você entra num estado momentâneo de meditação transcendental e entra em contato com o domínio das Formas, no qual todos os objetos que já foram e já puderam existir como idéias perfeitas. Sua mágica encontra a própria Forma e a imprime no mundo real, criando uma expressão dela. Objetos criados desta forma estão mais perto do mundo das Formas do que se fossem objetos normais, portanto eles sempre são perfeitos e sem defeitos. Você pode também usar a Arte de Creo para tornar coisas perfeitas que se deterioram de suas naturezas ideais, tais como curar um braço quebrado e emendar um vaso quebrado. Pronunciada 'CRAY-oh'.



O Símbolo da Casa Bonisagus

Intéllego (In) "Eu percebo"

Intéllego é a Arte de percepção. Todas as coisas no mundo estão conectadas a cada uma, e Intéllego permite aos magos a habilidade de ver, ler e aprender destas conexões. Pronunciada 'in-TEL-lego'.

Muto (Mu) "Eu transformo"

Esta é a Arte da transformação e transmutação. Através desta Arte os magos podem dirigir e controlar os mecanismos essenciais de mudança dela mesma. Uma transformação é mais fácil quando há uma forte conexão entre o objeto original e aquele resultado da transformação: por exemplo, é relativamente fácil transformar uma folha em uma maçã. Portanto, transformar uma folha (viva, flexível e vegetal) em uma espada (inerte, inflexível e mineral) é muito difícil. Pronunciada 'MOO-toe'.

Perdo (Pe) "Eu destruo"

Uma característica mantida em comum por todos os objetos e criaturas no mundo temporal é que algum dia, inevitavelmente eles deixarão de existir. O mago que entende a Arte do Perdo conhece isto, e usa a mágica para controlar o processo universal por meio de que coisas são destruídas. Envelhecimento, doença, decadência e dissolução são propriedades inerentes a objetos e coisas vivas, e podem ser tiradas da Arte. Pronunciada 'PARE-doe'.

Rego (Re) "Eu controlo"

A Arte do Rego permite um mago regular quantidade e forçar as ações de coisas vivas. Um tipo de mágica Rego pode erguer alguém no ar, e uma outra pode fazer uma pessoa agir de certa forma. Pronunciada 'RAY-go'.

Formas

Animál (An) "animal"

Animál refere-se a animais de todos os tipos, dos peixes do mar aos pássaros do ar. Mágica Animál não pode afetar pessoas, porque elas tem almas ao passo que os animais não têm. Pronunciada 'ah-nee-MAHL'.

Aquam (Aq) "água"

Aquam refere-se a todas as formas de líquidos. Através desta Arte, obtém-se acesso ao poder de um bramido de dilúvio e a gentileza de uma piscina clara. Pronunciada 'AH-kwahm'.

Auram (Au) "ar"

Auram é a Arte do ar, vento e clima. Verdadeiro vôo é somente possível através desta Arte. Pronunciada 'OW-rahm'.

Corpus (Co) "corpo"

Corpus é a Arte de humanos e corpos similares a de humanos. Ele governa as interações confusas que ocorrem

naqueles corpos com almas, bem como aqueles que uma vez tiveram alma. Pronunciada 'COR-poos'.

Herbam (He) "planta"

Esta Forma refere-se a plantas e árvores. Isto inclui quantidade de plantas de todos os tipos, incluindo aquelas que não

estão mais vivas - como floresta morta e destruída. Pronunciada 'HARE-bahm'.

Ignem (Ig) "fogo"

Esta Forma refere-se ao fogo, calor e luz. Fogo é o mais parecido com a vida dentre os quatro elementos: Ele se move, ele devora e cresce. Também como uma coisa da vida, ele pode ser extinto por outro dos três elementos - sufocado pela terra, extinto pela água ou apagado pelo vento. Posição de fogo meio caminho entre matéria inerte e ser vivo dá a ele ambas vantagens. Pronunciada 'IG-nem'.

Imáginem (Im) "imagem"

Esta Forma refere-se as ilusões e fantasmas. Ela só afeta os sentidos e nunca pode afetar a matéria. Mestres desta Arte aprenderam a separar as impressões, deixando os sentidos desta própria, do mesmo modo muitas delas vieram a ser separadas daquelas ao seu redor, vistas como realidade. Pronunciada 'ih-MAH-gih-nem'.

Mentem (me) "mente"

Esta Forma refere-se a mentes, pensamentos e espíritos. Ela vem tão próxima quanto a mágica que pode afetar almas. Através desta Arte, magos manipulam o que eles chamam de alma do corpo: memórias, pensamentos e emoções. Eles também podem afetar "os corpos" de seres não corpóreos , tais como fantasmas, já que estes se mantêm no mundo físico diretamente à vontade espírita. Pronunciada: 'MEN-tem'.

Terram (Te) " terra"

Esta Forma refere-se a sólidos, especialmente terra e pedra. Na verdade, Terram afeta muitas fundações do mundo. Embora a mágica Terram é poderosa, a terra prova resistência a manipulação. Só que a pedra é pesada e dura de erguer, é inerte e dura de mudar, mesmo dentro da mágica. Pronunciada 'TARE-rahm'.

Vim (Vi) "poder"

Esta Forma refere-se ao poder de mágica natural. Todas as Artes confiam na energia natural e no potencial da mágica, mas esta Arte aperfeiçoa o uso da própria mágica, permitindo aos magos assumir o mais alto controle de suas mágica. Vim também afeta demônios, que são criaturas de natureza mágica. Lidando com demônios, todavia, é perigoso por causa do risco de corrupção e porque é contra o código da Ordem de Hermes. Pronunciada 'WEEM'.

Vis Natural

Poder natural da mágica, conhecido como vis (pronunciada "WEES"), é algumas vezes achada, armazenada e parcialmente constituída de alguma substância física. Isto pode ocorrer também porque um mago ficou preso em uma cilada ou porque foi lá depositado por processos mágicos naturais. Quando vis é presa em alguma substância, é chamada de vis natural, e os magos têm muitos usos para isto.

Vis natural é sempre associada com uma particular Técnica ou Forma. Embora, haja Ignem vis, Creo vis, Imáginem vis - e até Vim vis. A vis natural existe invariavelmente em algum tipo de matéria apropriada para a Técnica ou forma para a qual corresponde. Animál vis pode ser achada em sangue, peles ou chifres. Herbam vis em fibra de plantas ou seiva, Terram vis em cristais, e assim por diante. Quando a vis natural é usada, seu poder é permanentemente perdido. Quando isto acontece sua substância geralmente muda - dissolvendo-se, murchando, despedaçando-se, encolhendo ou degenerando em qualquer modo que seja apropriado para ela.

Vis natural pode ser usada em muitas aplicações. Exemplos incluem fortalecimento de uma mágica, apresentando um ritual, criando um encantamento mágico, fazendo uma mágica permanente ou ajudando no estudo da Arte Mágica na qual ela corresponde. Por causa de sua utilidade, vis é grandemente avaliada pelos magos. Eles geralmente a usam como uma forma de moeda, como uma unidade de medida chamada peão. Dez peões são ditos para fazer uma torre, enquanto dez torres formam uma rainha. Uma rainha de vis é uma quantidade lendária, e seria altamente insólito para um dado mago possuir mesmo uma fração de tamanho considerável de tal quantia.

Os magos geralmente usam recursos de vis em colares ou anéis a fim de que outros feiticeiros ou seres mágicos possam prontamente perceber que eles têm vis para usar em resposta de alguma ameaça.

Limites da Magia

Mágica, embora uma força muito poderosa, não é onipotente. Há certas leis que devem adaptar-se com certos limites e nunca podem exceder. Estes limites para a mágica Hermética são tirados do paradigma medieval do período pós-Aristóteles, e da física pré-Copérnica e cosmologia, e são descritas abaixo.

O Limite da Esfera Lunar

A mágica Hermética não pode afetar a esfera lunar e nem nada acima dela.

O Limite da Divindade

A mágica Hermética não pode superar o poder da Mais Alta Divindade ou aos enganos do poder do Inferno. Portanto ela não pode afetar o efeito de um milagre, manipular a mente ou o corpo de alguém enterrado por piedade pela Igreja, alterar a Fé Verdadeira, detectar a presença de enganos ou ilusões de um demônio psicopata, nem determinar os propósitos atrás daqueles enganos ou ilusões.

O Limite da Alma

A mágica Hermética não pode afetar uma alma imortal, e então não pode criar uma verdadeira vida humana, nem restaurar da morte para a vida.

O Limite Essencial da Natureza

A magia Hermética não pode alterar ou determinar algo essencial da natureza. Nem pode parar ou reverter o envelhecimento natural, preservar ou remover a Sombra Final (veja página 191) ou Decrepitude (veja página 191), afetar a forma do coração de um mago Bjornaer, nem criar destruir, ou alterar qualquer aura sobrenatural.

O Limite da Criação

A mágica Hermética é incapaz de criar algo permanente sem a vis natural, que inclui curar permanentemente sem a vis natural.

O Limite do Tempo

A magia Hermética é incapaz de alterar a passagem do tempo. Não pode afetar nada no passado, e só pode afetar o futuro fazendo mudanças no presente.

O Limite da Energia

A mágica Hermética não pode restaurar uma energia física a fim de que se possa lançar mais mágicas, nem possa restaurar confiança (veja página 202).

O Limite das Conexões Arcanas

A mágica Hermética não pode afetar um objetivo não visto sem uma Conexão Arcana. Sempre mantenha em mente que as "leis" pós-Aristóteles, a física pré-Copérnica não são regras, elas são fatos. A mágica não pode contradize-las. A mágica pode erguer um objeto no ar, desafiando a gravidade, mas você não pode eliminar a gravidade nela mesma, você pode ver o passado, mas você não pode mudá-lo.

As fronteiras da mágica Hermética são bem conhecidas pela Ordem, mas isso não impede os magos de desafiá-las. Na verdade, muitos magos gastam incontáveis anos procurando em vão uma forma de exceder estes limites. Certamente, qualquer mago que na verdade tenha sucesso em exceder esses limites, então se tornará famoso, talvez tão famoso quanto os verdadeiros fundadores da Ordem.

Lançando Magias

A maioria dos magos se descobrem lançando muitas mágicas. Magias são manifestações reais da mágica que os magos criam quando usam as Artes que eles conhecem. Você sabe todas as mágicas que você escolhe quando cria um mago, e vem a saber mais aprendendo ou inventando-as durante o curso da Saga.

Mágicas são classificadas por níveis, de acordo com seus poderes. Mágicas de poderes maiores têm um nível maior. Os magos referem-se a níveis mágicos por usar a palavra magnitude (os magos não usam o termo nível), e uma ordem de magnitude inclui cinco níveis de mágica. Mágica de primeira magnitude, consequentemente, são aquelas mágicas dos níveis 1 a 5.

Tipos de Magia

As mágicas Hermética são divididas em dois tipos: Instantâneas e Formuladas. Ambas extraem do domínio das Artes mágicas e usam gestos e palavras mágicas para obter um efeito sobrenatural.

Com as magias Instantâneas você combina palavras e gestos que você acha que produzirá um efeito mágico desejado no ato, levando em consideração as diversas circunstâncias que afetam a mágica, tais como o tempo do dia, correspondências astrológicas, formas específicas e dimensão do objetivo. A mágica Instantânea é portanto flexível, mas imprevisível. A mágica Instantânea é também um tanto limitada na duração e extensão.

Quando se usa magia Formulada, repete-se a mágica formulada que sempre tem um dado efeito e que é aplicável sob circunstâncias mais gerais. A magia Formulada é mais poderosa do que a espontâneas, mas muito menos flexível já que você não pode mudar uma fórmula de forma alguma, quando ela lançada (embora algumas fórmulas permitem pela extensão do alcance e duração do percurso). Ao contrário da mágica Instantânea, a mágica Formulada pode produzir efeitos permanentes e de longa duração.

A mágica Formulada inclui um ritual mágico, o qual envolve cerimônias muito complexas e o uso da vis natural para produzir efeitos mais duráveis e poderosos, ou de enorme extensão ou alcance, do que são possíveis com a Instantânea ou a mágica Formulada básica. O ritual mágico é mais poderoso do que a mágica Formulada normal, mas só é inflexível, e mais dispendioso em termos de tempo, esforços e recursos mágicos.

Lançamento de Magias Instantâneas

Você pode criar mágicas Instantâneas originais para ajustar situações de alcance ilimitados, por que você decide qual o efeito a ser escolhido e depois inventa uma mágica no impulso do momento para obter aquele efeito. Para determinar os resultados da mágica espontânea, você e o Mestre da Aventura primeiro determinam a Técnica e Forma que são apropriadas para que a façanha seja tentada. Depois, você decide se deseja expandir um nível de Fadiga a fim de aumentar o poder da mágica.

Se você escolheu seu próprio nível de Fadiga você está impulsionando seus limites - você deve rolar um dado estressante se você estiver em situação estressante ou não. Se você não escolher sua própria Fadiga, você rola ou um dado estressante ou um dado simples dependendo que possa haver um resultado imediato prejudicial, se você não lança a mágica.

Uma vez que você tenha o efeito daquelas determinações, role o dado apropriado, adicione a Técnica e a Forma apropriada, sua Inteligência e seu Obstáculo e divida este total por dois, se você escolheu expandir o nível de Fadiga, e divida ele por cinco, se você não escolheu. O resultado final é o nível das mágicas que você lançou.

Refira-se às diretrizes para a combinação Técnica/Forma que você usou (no capítulo das mágicas) para determinar se sua mágica é de alto nível suficiente para ter o efeito desejado. Se é tão baixa, um efeito inferior pode ainda ocorrer, se relevante, baseado no nível que você realmente conseguiu alcançar. Se seu resultado foi zero ou mais baixo, não há mágica e portanto não há efeito. A menos que se especifique, caso contrário, o efeito que você produzir, terá um defeito de alcance, duração e objetivo para a combinação de Arte que você está usando (estes efeitos são listados para cada combinação no capítulo de Mágicas). Se você realmente especifica de outro modo, veja "Alcance, Durações, Objetivos" na página 108 para determinar como aqueles parâmetros podem mudar os níveis da mágica.

Por exemplo um mago vem sobre uma pequena correnteza de ladeira rochosa. O mago não deseja ter seus pés e mantos molhados atravessando a correnteza, então faz com que as pedras sirvam de passagem para ele atravessar a correnteza.

Ele não conhece nenhuma mágica Formulada que fará isto, então decide tentar uma magia Instantânea. As Artes apropriadas são Rego (porque ele deseja mover alguma coisa) e Terram (porque ele está movendo rochas). Suas Artes relevantes são 10 e 6, respectivamente, e sua inteligência é +3. Ele não é impedido. Ele decide que o sucesso desta mágica não é extremamente importante, então prefere não se fatigar. Como a situação não é estressante, ele rola um dado simples obtendo um 7. Seu total, então é 10 (Rego) + 6 (Terram) +3 (Inteligência) +7 (sua jogada) = 26. Ele divide por 5 (porque ele não se fatigou), gerando uma magia de nível 5. Checando as diretrizes Rego Terram no capítulo de mágica, nós podemos ver que ele já tem sido capaz de mover uma Pequena quantidade de sujeira. Ele não tem sucesso em mover as pedras como ele queria, mas com tudo, um punhado de areias próximas que ele espalha favoravelmente no caminho que ele desejou para as pedras.

Se o mago tivesse escolhido se fatigar, o total, 26, teria sido dividido por 2 por um nível total de 13. Ele é capaz de mover uma pequena quantidade de rocha (provavelmente constituindo uma das pedras que ele desejou mover) dentro da posição.

Se você tem uma mágica Formulada em seu repertório que produz efeitos similares àqueles que você está tentando produzir com mágica Instantânea, você pode obter um bônus em sua jogada de mágica Instantânea por gastar um minuto completo considerando as semelhanças entre os efeitos da mágica Formulada e da Instantânea. O bônus é igual à magnitude da mágica similar. Veja "Mágicas Similares" abaixo. Se você está perturbado durante o período de contemplação, uma Inteligência + jogada estressante de Concentração de 6+ é exigida para manter contemplação. De outra forma, se você falha em fixar as semelhanças entre sua mágica e a Formulada, você não recebe nenhum bônus de jogada mágica.

Magias Similares

Quando lançar uma mágica Instantânea, é útil conhecer uma mágica Formulada que produza um efeito similar a um que você já tentou. Para duas mágicas serem similares, elas podem diferir uma da outra das somente das seguintes formas:

- O alcance, duração e alvo são diferentes.
- Os detalhes dos efeitos são ligeiramente diferentes. Por exemplo: uma das mágicas produz algo de forma ligeiramente diferente, ou move-se de maneira ligeiramente diferente.
- Os requisitos de aprender ou lançar são diferentes.
- As duas mágicas têm restrições diferentes. Por exemplo: uma das mágicas requer uma conexão arcana ou um certo material componente.
- A força do efeito é diferente. Por exemplo: uma das mágicas faz uma quantidade diferente de dano ou produz uma intensidade de luz diferente.

- O tipo de alvo é diferente. Por exemplo: uns almejam pesoas e outros almejam os animais, ou outros pedras, e outros almejam metal.

Se as duas mágicas caírem dentro de mais do que uma das categorias listadas, elas não são similares.

Para lançar uma mágica formulada, seu personagem recita palavras mágicas numa voz firme e corajosamente executa gestos esotéricos com as mãos, memorizados como parte

Lançando Magia Formulada

da mágica. Esta atividade formula e direciona a energia que penetra no mundo.

Quando a mágica formulada é lançada, o dado rolado é um dado estressante, se você está em circunstâncias estressantes ou um dado simples de outro modo. Adicione o tipo de dado apropriado, a Técnica e Forma apropriadas, sua Força e seu Obstáculo. Se este total for maior que o nível da mágica que você está tentando, a mágica é lançada com sucesso e você não perde fadiga. Se o total é entre o nível de mágica e o nível de mágica menos 10, é um lance de sucesso mas você perde um nível de Fadiga. Se o total é mais baixo que o nível de mágica menos 10, a mágica não faz efeito e você perde um nível de Fadiga.

Quando você lança com sucesso uma mágica, certifique-se que você lembra qual era sua jogada, porque ela pode ser usada imediatamente para ver se você supera o alvo mágico de resistência (Veja "Resistência Mágica" na pág. 75).

Lançando Rituais Mágicos

Rituais mágicos requerem muito mais energia e concentração do que padrões mágicos, e neste caso o processo de lança-los é diferente. Estas magias apresentam maiores façanhas excedendo alguns dos limites das mágicas Formuladas e Instantâneas.

Mágicas Formuladas e Instantâneas são normalmente limitadas das seguintes maneiras:

- Elas não podem afetar uma área maior do que a que você pode ver (embora os efeitos devem mover-se fora de sua visão e controlar uma vez uma mágica que é lançada).
- A duração dela não pode ser maior que um mês.
- Elas não podem ser usadas para perceber algo no passado ou futuro.

Mágicas Formuladas não podem superar os limites na duração e alcance, e somente através do uso da Vis Natural.

Mágicas Instantâneas não podem exceder nenhum destes limites, e os efeitos de rituais mágicos não podem ser produzidos com a mágica Instantânea.

Para tentar lançar um ritual mágico, você deve gastar 15 minutos em concentração sem ser interrompido para cada 5 níveis do ritual da mágica. Você deve também gastar 1 Vis natural por garantia (veja "Usando Vis Natural" na pág. 80) para cada 5 níveis ou fração disso. Aquela Vis deve combinar ou a Técnica ou a Forma usadas na magia.

Para determinar seu sucesso, faça uma rodada de lances como você fez com as mágicas Formuladas, adicionando sua Concentração se você tiver aquela Habilidade. Por causa dos rituais mágicos serem ambos fisicamente e mentalmente exigidos, perdas de Fadiga são maiores nos rituais mágicos do que nas mágicas Formuladas ou Instantâneas. Se sua jogada de lançamentos mágicos é maior do que o nível da mágica, ela trabalha e você perde um nível de Fadiga. Se sua jogada de lançamentos de magias está entre o nível da mágica menos 10 e o nível da mágica, a mágica tem sucesso e você perde dois níveis de Fadiga. Se você perde o nível da mágica por mais do que 10 a mágica falha, você perde dois níveis de Fadiga, e toda a Vis usada é gasta. Se você cair abaixo de "Inconsciente" devido a perda de Fadiga, você está inconsciente por mais uma hora. Se seu ritual mágico tiver sucesso, lembre-se de sua jogada, como ela pode ser requisitada para determinar se a mágica penetra numa Resistência Mágica oponente (Veja "Resistência Mágica na Pág 75).

Muitos rituais mágicos têm dois alcances ou durações listados para cada nível de alcance ou duração que você deseja estender, você deve gastar 15 minutos a mais e uma garantia adicional de Vis por 5 níveis da mágica. Deste modo, se você desejar estender ambas a duração e o alcance para o segundo (mais longo) mostrado, você tem que gastar 45 minutos e 3 garantias de Vis por cinco níveis do ritual Mágico.

Requisitos

A maioria das magias envolve uma simples combinação de duas Artes, uma Forma e uma Técnica. Algumas mágicas, todavia, envolvem mais do que duas. Por exemplo, uma mágica que transforma um humano em um pássaro usa Muto porque você está transformando alguma coisa, Corpus porque você está afetando um corpo humano e Animál porque você está transformando um corpo humano em um animal. Além de envolver duas Artes primárias - Corpus e Muto neste caso - lançando a mágica afeta seu nível Animál também. Esta terceira Arte é requisito.

Requisitos, se algum, são listados para cada mágica Formulada no capítulo de Magias (Veja a magia Maldição de Circe na Pág 132, como um exemplo). Requisitos tornam mais difícil lançar mágicas, como eles exigem ao lançador ter conhecimento mais amplo. Você deve usar seu nível inferior no requisito e seu nível na mágica principal. Técnica ou Forma - Técnica se o requisito é uma Técnica, Forma se o requisito é uma Forma. Por exemplo, se você tem o nível Animál 6 e o Corpus 13, e você lança mágica Muto Corpus da Maldição de Circe, a qual tem um requisito de Animál, você trata seu nível Corpus como se este fosse somente 6. Observe que se seu requisito acabar sendo mais alto (por exemplo, se seu Animál fosse 15), você usaria a forma mais baixa (seu Corpus de 13 neste caso).

Algumas vezes uma mágica tem um requisito de ambos, Técnica e Forma. Você deve usar mais baixa em cada caso. E, se vários requisitos se aplicam a mesma Arte primária (por exemplo, se há duas formas requisitadas) seu nível efetivo é o mais baixo do grupo. Além disso, algumas Afinidades Mágicas ou Deficiências que você tem solicitada quando você usa essa Arte como requisito.

Requisitos listados com estatísticas mágicas se aplicam quando você está aprendendo, inventando ou lançando aquela mágica, mas não é aplicada para determinar a resistência mágica do defensor. A resistência mágica do defensor é deter-

Tabela de Alvos Mágicos

O fator básico de facilidade para alvos mágicos é um +3. Modificadores para este fator de facilidade estão listados abaixo. Por exemplo, um alvo de movimento de longo alcance requer um +9 para acertar.

Determinação do Alvo	Modificador de Fator de Facilidade
Permanecer parado ou em movimento cuidadoso	0
Movimentando-se	+3
Correndo	+6
Em vista plana	0
Obscuro (escuridão ou coberto)	+3
Alcance Perto	0
Alcance Distante	+3
Alcance Visão	+6
Alvo Grande	- (Tamanho do alvo)
Alvo Pequeno	+ (valor absoluto do Tamanho do alvo)

minada pela forma mágica primária, não aquela listada como um requisito, mesmo se o nível do requisito da Forma do lançador for maior do que aquele de sua Forma primária de nível dele.

Requisitos de Lançamento

Alguns requisitos não estão listados nas estatísticas mágicas porque eles não aplicam quando a mágica está sendo usada de um certo modo, nem quando estão aprendendo ou inventando. Estes são chamados de requisitos de lançamentos. Você escolhe quais Artes vai usar quando lançar requisitos, quando lançar a mágica, logo o que você pode afetar é limitado por sua escolha.

Requisitos Instantâneos

Requisitos trabalham da mesma maneira para Mágicas Instantâneas. Quando as Artes a serem usadas são determinadas, defina se os requisitos estão envolvidos. Se estão, eles limitam suas Artes somente quando fazem mágicas Formuladas.

Alvo

Algumas mágicas afetam diretamente um alvo. Enquanto lançando a Maldição de Circe, por exemplo, você deve concentrar-se no corpo que você está transformando num porco. Se você tiver sucesso no lançamento da mágica, isto afeta diretamente o alvo (embora isto possa resistir magicamente).

Outras mágicas invocam algum tipo de médium, tais como fogo, o qual modifica o alvo. Para ter esses efeitos desejados, estas mágicas geralmente precisam alcançar a meta. Por exemplo, se você está tentando cegar um inimigo com Lampejo da Chama Escarlate (Página 142) você tem que conseguir um lampejo direto na face do alvo. Estas mágicas requerem uma lista de alvos afim de que você as coloque corretamente. Mágicas que precisam ser alvejados são indicados com a palavra "Objetivados", seguida de uma modificação do alvo pela mágica.

O dado rolado para o alvo depende da situação. Se algo ruim pudesse resultar de um fracasso ao se lançar a mágica ou se de outro modo a situação é estressante, role um dado estressante. Se não houver pressão, role um dado simples. Adicione à lista, sua Percepção e sua Manha juntos. Se isto encontra ou excede um fator de facilidade fixado pelo o Mestre da Aventura (usando a tabela abaixo), seu alvo é bem sucedido e a mágica tem seu efeito completo. Se você perder seu alvo pretendido, sua mágica tem efeito atrás ou ao lado do alvo, fracassando em afetá-lo. Claro, a mágica ainda causa efeito, portanto ela pode afetar outros e ter vários efeitos laterais. O Mestre da Aventura deveria determinar exatamente o que acontece quando uma lista de alvos fracassam. Os resultados de jogadas imperfeitas a alvos podem ser horríveis - mais do que errar o alvo pretendido, você poderia atingir um amigo, você mesmo, ou alguma coisa que você está tentando proteger. Normalmente, o Mestre da Aventura tem controle total sobre os efeitos.

Conexões Arcanas

Algumas mágicas de acordo com a Lei das Conexões Arcanas, requerem um lançamento de uma conexão arcana. Uma conexão arcana é algum item que está íntimo ao alvo da mágica. Isto pode ser uma parte real do alvo, tais como uma pedra de uma rua com paralelepípedo cercada de crinas de cavalo, ou o cabelo de uma pessoa. Ou, isto pode ser algo importante sobrenatural de um pedaço de equipamento, tais como um talismã de mago.

Exatamente o que é e o que não é uma conexão arcana depende da interpretação do Mestre da Aventura em alguns casos. Por exemplo, um mago pode ser capaz de estabelecer uma conexão arcana entre uma garotinha e sua boneca, se ela está excepcionalmente e emocionalmente ligada a isto.

Observe que há um alcance de mágica chamado de "Conexão Arcana". Uma conexão arcana (ou seja, é um item físico) é sempre requisitado para lançar mágica deste alcance. Algumas vezes mágicas de outros alcances também irão requisitar uma conexão arcana. Desde então, essas magias retêm seus alcances originais.

Resistência à Mágica Hostil

Há dois tipos de proteção contra mágica: Resistência Natural e Resistência Mágica. Resistência Natural é uma defesa inerente ao alvo de uma mágica. Ela deriva do alvo de essência, funciona automaticamente e constantemente, e é completamente não mágica. A maioria das pessoas e criaturas têm somente resistência natural e então a maioria das mágicas não são afetadas pela resistência natural, pessoas normais caem facilmente com elas. Se uma mágica pode ser defendida com a resistência natural, que é a descrição de mágicas que esboça com a resistência natural funciona. Por exemplo: Confiança da Fé Inocente (página 155) que pode ser resistida por uma jogada de Inteligência. As jogadas de resistência natural são sempre feitas com um dado estressante. Em geral, uma jogada de resistência natural de sucesso evita uma mágica de ter qualquer efeito sobre você.

A Resistência Mágica pode vir de uma variedade de recursos - de inatas mágicas naturais, de santo (ou profano) bênçãos, da Parma Magica Hermética (veja "Parma Magica" na página 75) ou do conhecimento de uma forma Hermética. A Resistência Mágica pode ser acumulativa com a resistência natural, e pode frequentemente parar uma mágica ou efeito antes que ela atinja o seu alvo.

Se suas resistências natural e mágica falharem, você pode ainda ser capaz de se proteger com a rápida contra-mágica. Veja "Lançamento Rápido de Magias" na página 78 para obter mais informação desta opção.

Mágicas que Podem Ser Resistidas Magicamente

Se você puder usar resistência mágica contra uma dada mágica depende de como ela afeta você.

Todas as mágicas que atacam você diretamente, ou atacam você por formação mágica de um médium (como um Relâmpago) podem ser resistidas.

Os efeitos incidentais da mágica que afetam você por mudar seu meio-ambiente não podem ser resistidas. Muitas ilusões não podem ser magicamente resistidas, porque elas existem em seu meio-ambiente e não afetam você diretamente.

Magias Intéllego podem ser resistidas mas nem sempre neutralizada. Se uma mágica Intéllego dá ao lançador uma visão do alvo sem sondar de alguma forma, o sucesso da resistência do alvo permite que ele conheça se ele é o sujeito de algum tipo de detenção mágica.

Ele não sabe qual a mágica específica foi lançada ou quem a lançou. Magias como O Olho do Sábio (Pág. 130) agem desta forma. Por outro lado, magias Intéllego que sondam a resistência mágica do alvo, como as que lêem mentes ou determinam se os alvos possuídos são mágicos, são bloqueados quando resistidas.

Resistência Mágica

Quando uma mágica que pode ser resistida atinge um personagem com resistência mágica, o alvo pode rolar um dado estressante para ver se a mágica é resistida. Há um número de modificadores para esta jogada.

- Poder: esta é uma estatística que descreve criaturas e outros poderes não humanos. Por exemplo, uma fada com um poder de fada 22 tem uma resistência mágica de 22.
- Parma Magica: este é um ritual que magos Herméticos usam para se protegerem. É geralmente um mago com nível de Habilidade Parma Magica multiplicado por 5.
- Conhecimento da Forma: magos que possuem um nível na forma que os afeta, adicione ao seu nível da forma para o seu total. Se você é um mestre da Arte de Ignem, você não é facilmente afetado por chamas mágicas.

Uma resistência mágica de um alvo cobre somente o alvo e algo que ele usa ou segura com suas mãos. Somente em tocar alguma coisa não conduz proteção nela, e coisas que se estendem distantes do corpo (tais como um extenso e completo cajado) não são conduzidas por resistência mágicas. O Mestre da Aventura tem o julgamento final, em o que é protegido por Resistência Mágica.

Resistência Mágica é automática para todas as criaturas que naturalmente possuem isto, incluindo magos. É possível, todavia, decidir em não resistir uma dada mágica. Por concentração, você deve anular o bônus fornecido por seu nível numa apropriada Forma e também deixar cair sua Parma Mágica. Se uma Parma Magica temporariamente está caída, isto resume em proteção quando você precisa, e permanece até o seu uso no próximo nascer do sol ou pôr-do-sol, como usual (veja "Parma Magica", abaixo). Você não precisa baixar sua Parma Mágica para afetar você mesmo com mais mágicas. Qualquer mágica que você lança de um alcance automaticamente Pessoal engana sua Resistência Mágica.

Parma Magica

O uso da Parma Magica é exclusivo dos magos da Ordem de Hermes, mas não é uma mágica genuína. Mas propriamente, é um ritual que enfoca energia mágica dentro de um campo em volta de você e de outros que você escolheu proteger. Leva aproximadamente 1 minuto para realizar este ritual, e todos aqueles que são para ser protegidos devem estar presentes.

Tabela de Distração

Situação	Fator de Facilidade
Caminhando	6+
Correndo	12+
Esquivando	15+
Empurrado	9+
Barulho repentino ou lampejo de luz	9+
Nocauteado	12+
Machucado	15+

Sugestões de Falhas

Atrair atenção não desejadas: a atenção de alguém ou de alguma coisa, talvez o alcance de sua mágica esta atraida para você.

Lançador corrompido: você é interpretado insano, confuso ou demente. Você adquire o Defeito Ingênuo para uma duração indefinida.

Lançador abatido: se você é abatido pela sua própria mágica, faça uma rodada estressante de Força 6+, ou seja, afetado inconscientemente.

Conexão com o alvo: seu alvo se torna consciente de suas investigações, e pode aprender algo sobre você através de elo arcano que é temporariamente estabelecido.

Debilitando: a mágica empurra o alvo fortemente e faz danos permanentes: por exemplo, uma mágica Rego Animál deve sempre deixar uma besta sem seus instintos naturais e desejos.

Criação defeituosa: uma criação é fortemente defeituosa, embora o defeito não possa ser óbvio até que a criação seja esperada para servir a função para a qual ela foi criada.

Efeito incompleto ou imperfeito: por exemplo, uma mágica pretende transformar você em um lobo, poderia somente transformar sua cabeça e mãos.

Fora de controle: a mágica cria ou chama alguma coisa além da habilidade do lançador para controlar.

Efeito relatado mas indesejado: por exemplo, uma mágica pretende transformar você num lobo, poderia transformar você em outro animal.

Efeito reverso: a mágica faz exatamente o oposto do que é pretendido.

Jogada para o Fim: role para evitar a Sombra Final. Se você evitá-la, você ainda sofrerá um outro resultado imperfeito.

Mágica que afeta o lançador: você, ao invés do alvo pretendido, é afetado.

Muito poderosa: a mágica faz mais do que ela deveria, portanto, causa problemas.

Mágica eterna: você não pode parar a mágica por concentração, ela não acaba no tempo normal e prova resistência para ser dissipada.

Alvo errado: escolha um novo alvo ao acaso.

Uma vez invocada, Parma Magica adiciona 5 vezes seu nível na Habilidade para sua lista de resistência mágica. O ritual protege você até o próximo pôr-do-sol ou nascer do sol, seja qual for a que vier primeiro. Nesta hora você pode realizar um ritual novamente, renovando sua proteção.

Você pode proteger uma outra pessoa para cada ponto que você tenha na Habilidade, mas seu nível é efetivamente 3 pontos mais baixo quando você está protegendo-os. Portanto, na prática, você precisa de um nível de quatro ou maior para proteger outros. Por exemplo, se você tem uma Parma Magica no nível 5 você está protegendo outras pessoas (até cinco deles), vocês todos recebem um bônus de 10 pontos para sua Resistência mágica da Parma Magica. (Sua Habilidade de 5, menos três porque outros estão sendo protegidos, igual a 2, que é depois multiplicado por cinco).

Seu nível na Forma de qualquer ataque mágico também se aplica a resistência mágica de todos aqueles sob a proteção de sua Parma Magica. Ela se aplica completamente e sem nenhuma penalidade. Cada indivíduo protegido por sua Parma Magica que está no alcance do efeito de uma mágica deve acionar sua própria resistência mágica.

Outros protegidos por sua Parma Magica devem estar a 15 passos de você para ganhar o bônus para Resistência Mágica deles. Eles podem se mover para dentro e para fora deste raio até 15 passos sem quebrar a mágica, quando sua duração está até próximo ao pôr-do-sol ou nascer do sol, eles só não se beneficiarão se eles estiverem mais do que 15 passos longe de você. Lembre-se que aqueles protegidos por sua Parma Mágica são somente aqueles que você nomeou enquanto realizava o ritual. Você deve realizar um novo ritual completo se você quiser dispor da resistência mágica para alguém não envolvido no último ritual.

Percepção do Ataque

Sempre que sua resistência sucede em protegê-lo de introduzir mágicas, sua Parma dá a você um senso imediato de que mágicas foram repelidas. Você não sabe que tipo de mágica é repelida, nem sua origem. Se sua resistência mágica falhar em defender do ataque, sua Parma lhe dá nenhuma indicação que uma mágica tem sido lançada contra você, então certas mágicas podem lhe afetar sem o seu conhecimento. Portanto, uma mágica que, diz, fazer você explodir em chamas provavelmente atrairá sua atenção.

Concentração

É preciso concentração para lançar uma magia. Se qualquer coisa distrai você enquanto você está lançando, você deve

fazer uma jogada de Concentração para manter a mágica. Se você já falhou em uma jogada de concentração enquanto lançava ou mantinha uma mágica, a mágica automaticamente falha (embora você deva ainda rolar para determinar se você faz uma mágica malfeita e você recebe um dado malfeito extra. Se você fizer). Se sua jogada de Concentração falhar, você automaticamente perde um nível de Fadiga.

O fator de facilidade quando se faz uma jogada de Concentração e dependente do tipo de distração. O tipo de dado rolado é sempre um dado estressante, e é modificado pela Concentração e Inteligência do lançador. Uma amostra de fatores de facilidade estão listados na Tabela de Distração. Quando mais do que uma situação se aplica, use o maior fator de facilidade.

Perigos

Apesar das tentativas da Ordem para regulá-la e fazê-la uma ciência, a magia permanece uma arte. Não importa quão habilidoso e prático você seja, e não importa quais precauções você tome (quase não usando mágicas de modo algum), sua mágica saíra às vezes de seu controle. Do perigo de lançar uma mágica imprópria para o perigo da enigmática Fronteira Final, a mágica é preenchida com riscos.

Falhas

O perigo mais comum que você enfrenta quando desenvolve a mágica é uma falha. Os resultados de um certo lançamento mágico sob estresse não são totalmente previsíveis, e uma imperfeição em uma mágica lançada significa que você cometeu um erro que particularmente fez sua mágica falhar, razão pela qual ela produz efeitos diferentes do que você pretendia. Embora os efeitos de imperfeições possam variar amplamente, eles são quase universalmente prejudiciais. O Mestre da Aventura deveria usar sua imaginação quando determinar imperfeições. Uma tabela de sugestões é fornecida. Em geral, simples imperfeições são embarassantes ou inconvenientes, imperfeições duplas são perigosas, e imperfeições triplas são potencialmente mortais. Efeitos podem ser confeccionados para Técnica e Forma que estão sendo usadas, ou podem ser mais imprevisíveis.

Sombra Final

Quando sua mágica fica fora de seu controle, ou você é oprimido pela mágica poderosa de outro feiticeiro, você pode sucumbir para o que é conhecido coma Sombra Final. Sombra Final é um estado onde a mágica altera muito sua existência, talvez melhorando seu conhecimento do arcano, talvez deformando você fisicamente. Com cada ataque das Sombras você se aproxima da Sombra Final, quando você sucumbe a mágica no último tempo e sai completamente do mundo físico. Sombra Final é discutida completamente no Capítulo do Mestre da Aventura, na pág. 191.

Opções de Encantamentos

Dominando uma Magia

Quando você ganha pontos de experiência, você pode usá-los para dominar mágicas. Geralmente, você não pode designar mais do que um ponto para uma dada mágica por história, embora mais do que um ponto poderia ser designado com a permissão do Mestre da Aventura, se a experiência for concedida em uma estação completa ou mais imediatamente. Quando você acumular uma Magnitude Mágica em pontos de experiências, você tem domínio sobre isto.

Quando lança uma magia dominada, você sempre rola um dado simples, exceto se você estiver usando Vis para estimular a mágica (veja "Usando Vis Natural" na pág. 80). Se você está usando Vis para estimular a mágica, role menos um dado imperfeito. Além disso, você ganha um bônus de +1 para todas as jogadas de Concentração envolvendo Magia Dominada, e pode tentar multiplicar o lançamento dele (veja abaixo).

Lançamento Múltiplo

Você pode lançar várias cópias de uma simples Magia Dominada logo que afetar mais pessoas, objetos, ou áreas (igualmente aplicáveis) do que normal. Um simples alvo pode também ser afetado mais de uma vez. Somente Magias Dominadas podem multiplicar lançamentos.

Quando multiplicar um lançamento, você deve primeiro rolar um dado estressante + Manha + Inteligência - número de mágicas a serem lançadas. Se este resultado for maior do que 9, você procede o lançamento de mágica. Se falhar, sua ação é perdida.

Cada mágica deve ser rolada separadamente (igualmente normal, salvo que cada jogada é reduzida do número total de mágicas a serem lançadas). Se alguma das mágicas falhar completamente, você perde Fadiga e a mágica falha, embora outras ainda possam ter efeitos de sucesso. Se você perde conscientemente, algumas mágicas que tiveram sucesso ainda continuam seus cursos. Se você perder a sua consciência e acumular adicionais perdas de Fadiga, cada nível adicional de Fadiga causa uma hora extra de inconsciência.

Subtraia o número total de alvos discretos de qualquer rodada de alvos que é requisitada. Mesmo se todas as mágicas são direcionadas ao mesmo alvo, um -1 é aplicado. O Mestre da Aventura pode penalizar ou proibir o lançamento múltiplo que é especialmente difícil, tais como lançar duas mágicas em direções opostas.

Por exemplo, digamos que um dado mago multiplique 3 lançamentos de Bola de Fogo do Abismo (pág. 143), duas em um simples alvo e uma em outro. A Manha + jogada de Inteligência é feita com -3 (para o número de mágicas), as jogadas mágicas são feitas em um -3 (para o número de mágicas) e as jogadas de alvos são feitas em um -2 (para o número de alvos separados).

Lançamento Rápido de Magias

Para lançar uma mágica com segurança, você precisa de tempo para atrair e controlar a energia que potencializa isto. Magias Formuladas sempre requerem uma dada quantidade de tempo para serem lançadas. Se Magias Instantâneas requerem uma pequena medida de tempo. Se você está ousando ou está totalmente desesperado, embora, você possa lançar uma mágica Instantânea ainda mais rapidamente do que a normal, isto é chamado de lançamento rápido. Lançamento Rápido impõe reunião de energia e a expande antes que as precauções normais sejam tomadas para controlá-la. Você pode ter que correr este risco para defender-se contra um ataque acumulado ou mágica, ou para reagir a um repentino infortúnio ou acidente e mágicas de lançamento rápidos são também usados para defender você contra ataques de resistência mágica e resistência natural não pode defendê-lo. Por exemplo, se um inimigo mago faz um galho de árvore balançar e bater em você, você pode lançar rapidamente uma mágica espontânea em resposta de ter feito o galho balançar extensamente.

Há três passos para determinar o sucesso de um lançamento rápido de mágica: compare velocidade, jogada para lançamentos e determine a potência da mágica.

Como a situação exige, compare seu dado estressante + Rapidez + Manha + Obstáculo para o dado estressante + Manha + Obstáculo de um outro lançador de mágica, para a iniciativas totais daqueles que atacam, você fisicamente ou para um fator de facilidade reservado ao Mestre da Aventura. Se o total de seu oponente é mais alto do que o seu, a mágica deles ou ataques vencem sua mágica rápida. Neste caso, você deve rolar para manter concentração antes que você possa lançar uma mágica (presumindo que você ainda deseje lançá-la naquele ponto). Esta é uma jogada de Concentração, baseada em algumas interrupções que você sofreu.

Tabela de Palavras e Gestos

Voz	Modificador
Rugindo	+1
Forte	0
Leve	-5
Nenhuma	-10

Gestos	Modificador
Vigoroso	+1
Audacioso	0
Sutil	-2
Nenhum	-5

Depois, role para sua mágica Instantâneas e subtraia 5 antes de dividir a jogada, isto é, role Técnica + Forma + Inteligência -5, dividido por 2 se um nível de Fadiga que é gasto ou divida por 5 se não. Se você rolar um 0 quando lançar rápido, você deve rolar três dados imperfeitos extras.

Lançamentos de defesas rápidos têm um alcance muito limitado, duração potência para afetar alvos seriamente, como seus níveis tendem a ser baixos. A duração da maioria das contra-mágicas rápidas é momentânea.

Você se precaveu completamente de um ataque de mágica se o seu total iguala ou excede metade da penetração do ataque de mágica. Caso contrario ele penetra de alguma forma. Quando se defender de ataques mundanos, o total de mágica de 10 protege você de um simples ataque, 15 de até três ataques conhecidos, 20 de qualquer número de ataques conhecido e 25 contra todos os ataques, conhecidos ou desconhecidos. Estes resultados asseguram que a sua mágica é apropriada para defende-lo contra ataques: uma mágica Perdo Ignem, por exemplo, pode parar óleos flamejantes de prejudicar você, mas será sem efeito contra pancadas de machado.

O Mestre da Aventura deveria ser cuidadoso para considerar os possíveis efeitos colaterais de qualquer defesa de lançamentos rápidos usados: por exemplo, uma defesa de lançamento rápido de Perdo Ignem poderia destruir um ataque acumulado completamente, mas uma defesa Rego Ignem poderia somente proteger os magos, desviando o fogo para outro combatente.

Reconhecendo Magias

A Forma requisitada para a defesa de lançamento rápido contra um certo ataque mundano é fácil para determinar (por exemplo, ReTe seria uma boa escolha para redirecionar o giro da espada), mas para as defesas de lançamento rápido contra mágicas, você deve pelo menos ser capaz de determinar a Forma da Mágica de que você está se defendendo, ou você será incapaz de construir uma defesa apropriada.

Se o atacante é um mágico hermético que está usando palavras que você pode ouvir ou gestos que você pode ver, então você pode determinar ambos a Técnica e a Forma da mágica de ataque automaticamente, portanto, a jogada de Intuição pode ser requisitada por você para perceber as palavras ou gestos usados se os magos estão usando um discurso leve ou gestos sutis (veja "Palavras e Gestos", abaixo), ou se há distrações tais como os barulhos altos de batalhas próximas.

Em todos os casos onde a Forma e Técnica não são óbvias, você deve fazer uma rodada de Intuição 9+ para reconhecer a Forma e Técnica de ataques mágicos. Se a mágica de ataque é Hermética você pode adicionar sua Teoria Mágica a esta jogada. Se você falhar em determinar a Forma de ataque mágico, você ainda quer arriscar uma defesa de lançamento rápidos, você deve adivinhar a Forma e esperar que você esteja certo.

Palavras e Gestos

Normalmente todo encantamento requer o uso de um tom de voz firme e gestos de mãos audaciosos. É possível lançar ou uma mágica Formulada ou Instantânea sem a voz firme e gestos fortes que são típicos, mas fazendo assim torna a mágica mais difícil de ser lançada. É também possível exagerar seus movimentos e gritar no topo de seus pulmões e lançar uma mágica para fazer os elementos da mágica responder mais obedientemente a seus comandos. Use as tabelas de Palavras e Gestos para determinar suas penalidades quando lançar sutilmente ou com vigor excessivo. Os modificadores listados são acumulativos. Por exemplo, se você está usando palavras leves e gestos sutis, sua penalidade é -7. Se você está fazendo gestos sutis, mas gritando no topo de seus pulmões, sua penalidade é -1.

Se você lança uma mágica sem nenhum gesto, você não sofre penalidades para sua jogada de mágica por ser impedidas.

Cuidado Extra

Você pode desejar gastar um tempo extra se preparando para lançar uma mágica Instantânea ou uma mágica Formulada não-ritual, a fim de ser mais cuidadoso e aumentar suas chances de lançar a mágica corretamente. Mágicas de ritual não podem ser ajudadas desta maneira, desde que o tempo extra para preparação já esteja justificado à tempo, para lançar a mágica.

Você gasta um minuto por 5 níveis de mágica na preparação, considerando símbolos que você está pronto para usar, levando em consideração as leis da mágica e cuidadosamente reunindo energia que potencializa a mágica (quando tomar cuidado extra com uma mágica Instantânea, gaste 1 minuto por 5 níveis da mágica que você espera lançar. Você não pode então lançar uma mágica maior do que este nível). Quando o tempo de preparação acaba, você lança a mágica, adicionando seu nível de Concentração para sua jogada de mágicas. Além disso, você está fazendo uma jogada estressante, você pode reduzir um número de dados imperfeitos, se algum, por um (mas nunca abaixo de um).

Foco Mágico

A maioria das magias formuladas tem certos ingredientes especiais, conhecidos como Focos Mágicos, que ajudam em seu lançamento e que supri alguma energia mágica necessária para lançá-los. Quando você usa o foco especificado na descrição de uma mágica, você ganha um bônus especificado para sua jogada quando lançar a mágica. Falhando em usar estes focus não causa efeitos nocivos ou penalidade, exceto se a descrição da mágica as observa com um requerimento, como no caso de certas mágicas poderosas. Falhando em usar um foco especifico obrigatório resulta na falha da mágica.

Observe que um foco criado dentro da mágica (provavelmente mágica Creo) não oferece bônus de encantamento exceto se é feito permanente dentro do uso da Vis Natural. Caso contrário, um foco deve só existir naturalmente para ser funcional, não tem como possuir propriedades mágicas.

A menos que uma descrição mágica especifique, caso contrário, focos mágicos continuam a existir depois do lançamento da mágica e podem ser usados repetidamente.

Usando Vis Natural

Como explicado na seção "Vis Natural"(pág. 69), Vis Natural é um poder mágico em forma física. É requisitado para lançar rituais mágicos, e você pode usá-la para fortalecer mágicas. Com mágicas instantâneas, seu único uso para Vis Natural é para aumentar sua jogada mágica (e deste modo aumento o nível do resultado da mágica). Com rituais mágicos e Formuladas, você pode usar Vis Natural para estender o alcance, estender a duração ou aumentar sua jogada mágica. Você deve sempre usar Vis que é da mesma Forma e Técnica como a mágica que você está lançando com ela, e você deve está tocando fisicamente a substância dentro da qual a Vis Natural está contida em ordem para usá-la.

Quando você escolhe usar a Vis Natural, você deve determinar o número de garantias que é para ser investido na atividade mágica antes de você iniciá-la. Uma vez que você estabeleceu o número, você não pode mudá-lo, e se a mágica é rompida, ou falha, ou é imperfeita, toda Vis que você dedica é perdida. Quando você usa Vis para aumentar sua jogada mágica, acrescente +5 para a jogada por cada garantia de Vis usada. Quando lançar magias instantâneas, você acrescenta este bônus antes da jogada ser dividida. Se você quer aumentar o alcance ou a duração de uma mágica Formulada ou de um ritual mágico (para a quantidade listada depois do corte na descrição), você gasta uma garantia de Vis Natural por 5 níveis da mágica ou fração disso. Se você deseja estender ambos alcance e duração, você deve gastar Vis para ambos. Observe que usando Vis Natural para fortalecer uma mágica é astucioso, e você deve sempre rolar um dado estressante quando fortalecer uma mágica com Vis, mesmo se você tiver dominado a mágica em questão. Além disso, se você rolar um 0, você deve rolar mais um dado imperfeito por garantia de Vis que foi gasta.

Há limites para quantidade de vis que você pode utilizar de uma vez. Seu maior nível de Arte aplicável é o máximo número de garantias de vis que você pode investir em uma simples jogada de ação mágica ou o lançamento inicial de uma dada mágica. Além disso, você não pode gastar mais garantias de um dado tipo de vis que você tem nível naquela Arte. Por exemplo, se um mago com Perdo 10 e Mentem 6 lança uma mágica Perdo Mentem, ele poderia usar até 10 garantias de Perdo vis, ou até 6 garantias de Vis Mentem. Ele também poderia escolher usar Perdo vis e vis Mentem em combinação, tão quanto o número total de garantias não exceda 10 e o número de garantias de vis Mentem não exceda 6.

Para atividades laboratoriais, Vim + Teórica Mágica é o limite para o número de garantias Vis (apesar do tipo) que você deve usar em uma estação. Vim é usada porque ele é a representação da mágica como um todo, logo isto impõe um limite da quantidade de mágicas que você pode trabalhar em um extenso período.

Se você tentar usar mais vis do que sua Arte apropriada ou nível vis permite, se você está lançando uma mágica ou trabalhando no laboratório, os pontos extras estão consumidos, mas você não pode obter nenhum benefício deles. Eles não contam em relação à ação executada, mas você ainda tem que rolar mais uma vez um dado imperfeito por garantia de Vis consumida.

Na opção do Mestre da Aventura, poder mágico incontrolável que você libera pode afetar ao seu redor, causando efeitos colaterais mágicos em proporção à quantidade de vis incontrolável consumida.

Lançando uma Mágica Enquanto Mantém uma Outra

Certas mágicas requerem que você mantenha concentração nelas para sustentar seus efeitos. É possível lançar uma outra mágica enquanto mantém esta concentração, mas é difícil e os riscos fazem com que a mágica já em efeito falha.

Quando lançar a segunda mágica, jogue Inteligência + Concentração uma jogada estressante de 15+. Você ganha um bônus +3 se a 2ª mágica é a mesma mágica como a primeira ou se o segundo alvo é o mesmo que o primeiro alvo. Se você falhar, a segunda mágica não é lançada e sua ação é desperdiçada. Se você for imperfeito, você perde a primeira mág-

ica também. Se você tiver sucesso, role a segunda mágica como normal.

Lançando de um Texto

É possível lançar uma mágica formulada que você mesmo não conhece se você tem uma cópia legível dela. De fato, muitas mágicas poderosas nunca foram aprendidas por ninguém exceto pelos seus inventores. Elas são lançadas exclusivamente de textos. Para lançar uma mágica de um texto, você gasta uma rodada para cada cinco níveis de mágica, para fazer um encantamento role um dado estressante, e aplique o dobro de um número normal de dados defeituosos.

Se sua jogada de encantamento não iguala ou excede o nível de mágica, você perde um nível de Fadiga por cada 5 pontos, ou fração disso, por qual você perdeu o nível de mágica. Se você fica inconsciente de perda de Fadiga, a mágica falha. De outro modo, a mágica terá sucesso, se você fizer uma rodada de encantamento ou não. Se você fica inconsciente e a mágica falha, você deve rolar para ver se você é imperfeito, até se a jogada de encantamento não fosse um zero.

Rituais Mágicos podem ser lançadas de um texto, mas eles levam muito mais tempo. Você deve gastar 30 minutos para cada 5 níveis da mágica, e deve consumir Vis Natural, assim como você faz para lançar o ritual da memória.

Neutralização de Mágica

Às vezes você pode querer anular os efeitos da magia de um outro mago. Não há meios difíceis e rápidos de fazer assim. Lançamento Rápido de Magias (pág. 78) são alguns meios, mas como aquelas mágicas que não são aperfeiçoadas, suas habilidades para dissipar outras mágicas é limitada. Um outro, mais comum, meio de anular uma outra mágica de mago é com uma mágica preparada por você. Há numerosas mágicas descritas no capítulo de mágica que estão traçadas para dissipar outras

mágicas. A maioria dessas mágicas são confeccionadas para afetar magias de suas próprias Forma e Técnica. A maioria também envolve rituais, então Vis é uma necessidade. Algumas mágicas Vim, como O Vento do Silêncio Mundano, são capazes de agir contra algum tipo de magia. Além disso, mágica como Era do Lar fornece proteção da mágica em primeiro lugar.

Certámen

Certámen (Care-TAH-men, latim para "duelo") é a cerimônia pela qual dois magos conduzem um duelo mágico. Ela serve como uma maneira não mortal para um mago estabelecer domínio e precedência sobre um outro, e ter restrições formais para evitá-lo romper a unidade da Ordem. Você não precisa aceitar um desafio para certámen, mas o custo social pode ser nenhum menor do que de aceitar e perder. Você pode desafiar qualquer um para o certámen uma vez, mas o Código proíbe você de desafiar a mesma pessoa novamente a menos que ela desafie você temporariamente. Deste modo, você não pode perseguir caçar um oponente indesejado dentro do certamén. Certámen é unicamente um instituição da Ordem de Hermes; feiticeiros não Herméticos não tem a habilidade para participar da cerimônia.

Para se comprometer no Certámen, você e o outro mago devem concordar em uma combinação de Forma e Técnica que vocês ambos usarão. Se você não concordar na Forma e Técnica, o duelo não pode acontecer. Por tradição, o agressor no duelo escolhe a Técnica e o defensor escolhe a Forma, mas este sistema é puramente artificial. As regras do Certámen permitem o uso de qualquer sistema para determinar as Artes usadas contanto que ele seja aceito para ambos os magos.

Uma vez escolhidas Técnica e Forma, você e seu oponente concentram-se por um momento, ambos entrando em transe. Enquanto em transe, o Mago competidor

não tem defesa contra ataques físicos. Cada um se torna sintonizado para os esforços mágicos que os cercam, transformando-os em fantasmas representando a Técnica e Forma do duelo. Se a Técnica e Forma são Muto e Animal, os fantasmas podem ser 2 animais, um controlado por cada mago. Durante o curso do duelo, cada animal se transforma em vários outros animais em um esforço para defender outros. Uma competição Creo Ignem poderia consistir de dois abrasadores seres combatente. Em uma competição Intéllego Aquam poderia aparecer que os combatentes estão em uma água enevoada, cada um tentando alcançar algum objetivo. A batalha ilusória é uma representação de batalhas mágicas mais sutil que afeta as mentes dos combatentes.

Para aparecer o vencedor, cada combatente rola um dado estressante + Técnica + Forma + Inteligência + Certámen a cada rodada. O mago com o resultado mais alto determina a quantidade pelo qual ele bateu o outro combatente. Estes pontos podem ser usados para enfraquecer o outro combatente imediatamente, ou eles podem salvar e ser salvos e somados para a próxima jogada da rodada.

Se usados para enfraquecer o adversário, role um dado estressante + Inteligência + Certámen + a diferença entre seu nível e o nível de seu adversário. Compare esta com a jogada de seu adversário de um dado estressante + Resistência + Certámen. Para cada total de 5 pontos do qual você excedeu seu adversário, seu adversário perde um nível de Fadiga. As penalidades pela perda destes níveis de Fadiga aplicam-se imediatamente para favorecer rodadas de Certámen.

Se você salva seus pontos excedentes para sua próxima jogada, você espera a adição deles para aquela jogada dar a você um nível de excesso ainda maior na próxima rodada. Portanto, se sua próxima jogada de comparação contra o seu adversário é baixa, você pode perder a vantagem que você tinha na rodada anterior. É um jogo de azar para segurar os pontos de uma rodada para a próxima, mas fazer assim pode ajudar mantê-lo consistentemente à frente da competição até certo tempo quando você faz uma jogada que verdadeiramente devasta seu adversário.

Afinidades relevantes podem ser aplicadas como bônus para rodada Certámen. Os magos que escolhem a Forma da batalha, escolhem a forma dos fantasmas usados. Então, se você tem uma Afinidade com lobos e escolhe lobos como os fantasmas, você consegue seu bônus Afinidade para suas jogadas de Certámen.

Há 3 maneiras de vencer Certámen. A primeira envolve cansar seu adversário até ele cair inconsciente. Quando isto acontecer, o vencedor é autorizado para lançar uma simples mágica no perdedor. Esta mágica, que deve ser da mesma Técnica e Forma da competição, enganam os perdedores da Parma Magica (embora o perdedor ainda tenha uma jogada mágica de resistência baseada na Forma da Mágica). Na maioria das competições Certámen, esta mágica "livre" é desnecessária, porque o colapso de seu adversário já designa sua vitória. Portanto, alguns duelistas a usam mesmo assim para intimidar e embaraçar aqueles que lutam com eles. Esta mágica livre pode ser usada para prejudicar seu adversário caído, mas lembre-se, Certámen pretende ser uma forma inofensiva que resolve a disputa.

A Segunda forma de vencer Certámen é por rendição. Se seu adversário percebe que ele está desequilibrado, ou quer fugir do duelo, ele pode ceder a competição. Tal submissão significa que o perdedor ainda é capaz de se defender, portanto ele tem totalmente a Parma Magica e Resistência Mágica contra alguma mágica final lançada nele.

A terceira forma de vencer Certámen é manter concentração na face da distração quando seu adversário não se concentra. Jogadas de Concentração não são necessárias pela perda de níveis de Fadiga durante o Certámen. Às vezes, portanto, as condições que cercam o duelo necessitam que os duelistas façam uma rodada de Concentração. Se um dos duelistas falhar em uma jogada de Concentração, a luta acaba. A perda de Concentração do duelista faz com que seu fantasma desapareça, indicando a vitória do adversário. Um vencedor através da perda da Concentração não ganha uma mágica livre.

A perda de concentração, portanto, não significa necessariamente que o certámen acabou e que a vitória está decidida se o vencedor sob estas circunstâncias recusa a honra, e o combatente que perdeu o combate concordar, a batalha pode retomar até que surja um vencedor definido. Um mago pode recusar a vitória pela perda de concentração por razões de honra, ou porque ele pretende fazer mais danos.

Você pode usar Vis Natural a qualquer hora durante o Certámen, mesmo se seu adversário não a use ou não espera o uso dela. Para cada garantia que você gastar, some 5 para uma jogada de competição única. Este bônus aplica-se para suas jogadas que envolvem Forma e Técnica, e não para jogadas que determinam níveis de Fadiga perdidos por seu adversário. Vis Natural usadas devem ser as sintonizadas com uma das Artes usadas no duelo, ou Forma ou Técnica. O número de garantia, que você pode usar é um tempo que é limitado a seu nível na Forma ou Técnica, a Vis é sintonizada ao seu nível Certámen, qualquer que seja o mais baixo.

Se o duelo está integrado em uma situação de peleja, jogadas para Certámen são feitas em fase de mágica do tempo. Magos envolvidos em Certámen não podem fazer nada mais até que o duelo esteja resolvido.

Capítulo IV
Laboratório

Um mago gasta mais tempo em seu laboratório comprometido no estudo e outras atividades do que se aventurando nas terras fora da Convenção. Há Artes para estudar, livros para escrever, mágicas para inventar e itens para encantar. O tempo entre histórias é gravados em estações, no qual cada tempo é suficiente para realizar uma atividade de laboratório simples de longa duração. Cada uma dessas atividades é descrita neste capítulo.

Atividades Básicas de Laboratório

Você usa uma soma, chamada de Total de Laboratório, frequentemente para calcular sua habilidade para realizar várias tarefas laboratoriais. Este total varia de tarefa para tarefa porque ele usa a Técnica e Forma apropriada a tarefa no momento. Por exemplo, seu Total de Laboratório quando se aprende uma mágica Rego Terram inclui seus níveis Rego e Terram. Requisitos de mágica poderiam também ser aplicados, como podem outras modificações, dependendo da atividade específica.

Seu Total de Laboratório básico é:

TÉCNICA + FORMA + INTELIGÊNCIA + TEORIA MÁGICA

Estudos Arcanos

Conhecimento da Teoria Mágica e Artes Mágicas são importantes aos Magos - tanto que muitos passam suas vidas inteiras em estudo. Os magos podem aumentar seus níveis de Artes de várias maneiras diferentes. Cada uma é descrita em turno na seção "Experiência e Progresso", que começa na pág. 195.

Magias

Mágicas Formuladas são uma medida maior de poder porque elas determinam estas coisas que você pode fazer facilmente e previsivelmente. Como um mago, você pode aprender as mágicas de outros e inventar suas próprias.

Aprendendo Magias

Se um outro mago escrever uma mágica e você tem uma cópia, você pode tentar aprendê-la. As notas da maioria dos magos estão incompletas, então aprender mágicas de seus grimoires (singular 'grimoire', pronuncia-se 'grimôar') particulares é difícil (veja "Traduzindo Magias", abaixo). Admitindo que você pode ler a mágica em questão, você pode aprende-la em uma estação se seu Total de Laboratório é igual ou excede os níveis de mágica. Você consegue um bônus para seu Total de Laboratório para conhecer uma mágica semelhante ou variável (veja "Magias Similares", pág. 71). Se a mágica é do nível Geral, seu Total de Laboratório é modificado por +1 para cada nível de mágica já conhecida.

Além de aprender mágicas de cópias escritas, você pode ser treinado em mágicas individuais por magos que conhecem elas. Veja "Treinamento" na página 196.

Requisitos listados como parte de uma soma de descrição mágica para aprender mágicas como eles fazem para lançá-las.

Antes de você começar o processo de encantamento você deve adquirir o item que você encantará, e avaliar seu tamanho e composição.

Preparação para o Encantamento

Talismãs e dispositivos investidos são poderosos itens que requerem uma preparação especial antes de qualquer encantamento eficaz que possa ser apresentado neles.

Uma vez que você tenha o item físico para encantar, você deve passar uma estação preparando-o. Para fazer isto, você deve simplesmente expandir o tempo e um número de garantias de natural Vim vis iguais ao número derivado da "Tabela de Material e Tamanho" para a forma que você selecionou.

É possível encantar somente parte de um item. Por exemplo, você pode encantar um rubi no fim de um cajado. Porque ele está em um cajado, a pedra ganha bônus apropriados para o formato (mas não o material) do cajado (veja Tabela de Bônus de Forma e Efeito), e você não tem que encantar o cajado todo. Portanto, alguns efeitos que se fiam na afeição da pedra preciosa e cajado para um bônus (por exemplo, alguma mágica na pedra preciosa que usa um bônus Forma para o cajado [talvez Herbam]) está permanentemente perdido se as duas estão separadas.

Um item que tem sido preparado para o encantamento é inútil para qualquer propósito mágico até que ele esteja adaptado como um talismã ou insinuado com poderes mágicos.

Talismãs

Talismãs ajudam você a se concentrar e estender seus poderes mágicos. Um talismã é um item muito pessoal que contém mágicas e materiais que se unem intimamente a você e que podem ser usados como um canal para seu poder mágico.

Para criar um talismã, você deve primeiro escolher o item de forma física e preparar o item para o encantamento como descrito acima. Uma vez que você tenha preparado o item para o encantamento, você deve simplesmente gastar uma estação adaptando o item de energias mágicas para a sua própria. No final desta estação, você tem um talismã que pode ser usado para ajudar sua mágica.

Talismãs têm vários poderes. Primeiro, seu talismã é uma extensão de seu toque contanto que você esteja em contato com ele. Quando você lançar uma mágica de alcance de Toque, você pode alcançar seu objetivo por tocá-lo com seu talismã. Portanto, se seu talismã é um cajado, seu alcance é aumentado pela a extensão do cajado. Segundo, você tem sempre uma conexão arcana para seu talismã, tornando-o fácil de achar se ele estiver perdido (mas também fazendo-o um risco se cair em mãos inimigas). Terceiro, seu talismã é completamente protegido por sua Resistência Mágica se você estiver tocando alguma parte dele. Deste modo, enquanto um cajado esticado puder estender para fora do raio de sua Resistência Mágica usual, ele ainda está totalmente protegido. Finalmente, mesmo quando você não está tocando seu talismã, ele recebe a Resistência Mágica oferecida por seus níveis de Forma.

Além dos poderes básicos de um talismã, você pode também, a qualquer tempo, gastar uma estação para abrir seu talismã para um tipo de mágica harmônica, baseado no formato e material do talismã. Use a "Tabela de Bônus de Forma e Efeito" para determinar que harmonias são possíveis. E seu talismã pode ser capaz de aceitar mais do que um tipo de harmonia, e pode conter mais do que uma harmonia, mas você pode somente investir uma nova harmonia por estação. Por exemplo, um mago pode intensificar seu talismã cajado para gastar uma estação para harmoniza-lo às magias que controlam coisas à uma distância. Ele depois obtém um +4 bônus em jogadas de mágicas que controlam coisas à uma distância (porque ele é o bônus que está listado na Tabela de Bônus de Forma e Efeito). Ele poderia intensifica-lo para dar a ele um +3 para projetar raios e mísseis (por exemplo), mas que levaria uma outra estação.

Bônus de harmonias somente se aplicam quando o mago está tocando o talismã. Eles não se aplicam a Resistência Mágica ou quaisquer atividades de laboratório. Não há limite para o número de harmonias que um talismã pode ter em um tempo. Porém, lembre-se que você pode somente adicionar um por estação. Não há jogada envolvendo em dar à seu talismã um bônus de harmônia, você deve simplesmente gastar o tempo para obter o bônus.

Você pode somente ter um talismã por vez, um deve ser completamente destruído antes que você possa fazer um outro, e você não pode fazer um talismã para mais ninguém.

Você pode infundir efeitos dentro de um talismã (Veja "Dispositivos Investidos", abaixo) e porque o talismã já foi montado para ter uma conexão intima à sua habilidade mágica, você recebe um bônus +2 para seu Total de Laboratório para investi-lo com efeitos. Você também pode mudar um item já revestido com poderes mágicos em seu talismã. Se você reveste um item com efeitos ou se ele já tem poderes mágicos, um item somente precisa ser preparado para o encantamento uma vez. Quando já tem sido feito, você precisa simplesmente gastar a estação para torná-lo em seu talismã.

Note que um talismã é diferente de um foco mágico. Um talismã é personalizado a um mago e pode dar um bônus para muitas de suas mágicas. Uma focus mágico, por outro lado, é

especifico a uma dada mágica (veja aquelas listadas no capítulo de Magias). Você pode, se você deseja, fazer uma focus mágico para seu talismã - ela retém todos os benefícios de ambos.

Dispositivos Investidos

Uma vez que um item tenha sido preparado para encantamento, você pode gastar tempo e recursos mágicos para conceder poderes mágicos sobre ele. Quando você faz assim, você cria um Dispositivo Investido.

O número de pontos Vim vis gastos durante a preparação de seu Dispositivo Investido (descritos em "Preparação para Encantamentos", acima) coloca um limite nos efeitos mágicos que podem agora ser encantadas dentro do dispositivo. Cada efeito que você concede ao dispositivo requer um número de garantia de vis Natural: O número total de garantias gastas para conceder os efeitos ao dispositivo não podem exceder o número de garantias gastas para preparar o dispositivo em primeiro lugar.

Projetando o Efeito

Primeiro, escolha um efeito para ser revestido em seu dispositivo e determine seu nível. Um efeito é como uma mágica, e deve estar totalmente definido, como uma mágica é. Você pode basear o efeito em uma mágica do capítulo Magia, ou pode inventar seu próprio efeito. Se inventar um novo efeito, você deve planejar o efeito cuidadosamente, como se inventasse uma nova mágica. O nível do efeito é o equivalente de seu nível de mágica. Você deveria confirmar seu nível de efeito com o Mestre da Aventura. Também, lembre-se que efeito é de nível inicial. O nível real do efeito pode mudar quando você define os parâmetros do efeito, mas o nível inicial é essencial aos Níveis, como Penetração, que são necessários quando o efeito é usado.

Após traçar os parâmetros do efeito, você deve decidir que freqüência você usa o efeito. Consulte a "Tabela de Freqüência do Efeito". O número que você escolher corresponde ao modificador, que é somado ao nível do efeito. Depois, se o efeito não é de Uso Constante, você deve especificar uma ação impetuosa ou ritual de algum tipo para ativar o efeito. O disparo deve ser específico sobre exatamente quais ações precisam ser realizadas. O gatilho pode envolver uma palavra de comando ou frase, movendo o item para uma forma específica (por exemplo, acenar ou apontar uma vara mágica), uma postura para ser adotada ou algo físico que você pode imaginar. O item de encantamento não pode ler pensamentos, portanto, a ação impetuosa deve ser física, não mental.

Finalmente, escolha algumas modificações de efeitos que você deseja para aplicar ao dispositivo (veja abaixo), ajustando o nível do efeito para cada modificação.

Tabela de Frequência do Efeito

Frequência	Modificador
1 uso por dia	0
2 usos por dia	+1
3 usos por dia	+2
6 usos por dia	+3
12 usos por dia	+4
24 usos por dia	+5
50 usos por dia	+6
Ilimitado	+10
Uso constante	+5

Nota: O uso constante pode somente aplicar os efeitos que podem funcionar constantemente, tais como invisibilidade.

Modificações de Efeitos

Você tem algumas opções de que maneira os efeitos em um dispositivo investido opera. Eles estão listados abaixo. Estas modificações desafiam os "padrões" para Dispositivo Investido que são descritos sob "Usando Dispositivos Investidos", abaixo.

Vis Sondada no Campo: Quando investindo um efeito, você pode deixar o efeito aberto, dando o usuário do item a opção para usar vis "no campo" para aumentar o alcance do efeito e duração. Para cada fator de alcance e duração que você quer deixar aberto para aceitar vis no campo, adicione +3 ao nível do efeito. Por exemplo, uma vara mágica de cura somente cura danos temporariamente a menos que a vis seja usada com ela (a mesma quantia de vis que requisitada para a mágica ser imitada). Portanto, você deve deixar ao usuário a opção para adicionar vis para estender a duração do efeito, desse modo adicionando 3 níveis ao efeito. O número de garantia de vis que pode ser usada no campo para estender o alcance e duração é limitado. O dominador pode somente estender um número de garantia Vis igual a seu nivel na Arte que corresponde ao tipo de Vis a ser usada.

Penetração: Você pode eleger ter o efeito para fazer as jogadas de Penetração usando os níveis de Arte que você tinha quando o efeito foi originalmente investido, mais do que usar o próprio poder do dispositivo, por adicionar +4 ao nível. (Claro, isto significa que você deve registrar estes níveis para uso futuro). Você pode também eleger ter o efeito de Penetração de acordo com os atuais níveis de Arte de seu dominador. Isto adiciona-se +8 ao nível do efeito.

Concentração: Quando revestir um efeito, você pode arranjar ter o dispositivo que mantém concentração no efeito para o dominador. Esta opção adiciona +5 ao nível do efeito. Note que o dominador ainda precisa se concentrar para mudar como o efeito é usado. Por exemplo, um cinto de levitação que não exige concentração podem segurar alguém no ar, mas para se mover para cima e para baixo o dominador deve se concentrar. Efeitos deixados na sua própria concentração começam a se gastarem no pôr-do-sol e nascer do sol. Nestas horas o dominador deve se concentrar no efeito por poucos momentos para perpetua-lo até o próximo pôr ou nascer do sol, qualquer que vier primeiro.

Número de Cargas	Modificador do Nível do Efeito
1	-5
2	-4
3	-3
6	-2
12	-1
24	0
50	+1
100	+5

Uso do Efeito: Você pode restringir o uso de um efeito do dispositivo para uma lista especifica de pessoas (por exemplo, para você e todos seus atuais aprendizes) por somar +3 ao nível do efeito. De outra maneira, dispositivos investidos podem ser ativados por alguém que conhece suas ações de disparos.

Cargas: É possível infundir um efeito cujo poder termina após um dado número de usos. A tabela seguinte lista modificadores de Totais de Laboratório para colocar um dado número de cargas em um dispositivo. Cada vez o poder que você tenha infundido é ativado, uma cobrança é consumida. Quando todas as cargas tenham sido usadas, o item pára de funcionar.

Note que você ainda deve escolher um número de usos por dia quando você infundir um item com carga. Embora tal item seja restrito em que frequência e quanto ele pode ser usado. Você não pode dar cargas com um item de uso constante.

Um dispositivo que usa cargas que pode ser feito para recarregar adicionando 5 níveis ao nível do efeito. Na verdade recarregar o efeito leva um estação e custa uma quantia de vis igual àquela que foi originalmente gasta investindo o efeito. A fim de recarregar o dispositivo, você deve ou ter o texto do laboratório (veja abaixo) da criação do dispositivo, ou deve ter sucesso em investigar o poder que você está recarregando.

Efeitos que Governam o Dispositivo Sozinho: Alguns efeitos trabalham somente no dispositivo em que eles estão colocados, tais como um cajado que cresce espinhos como a mágica "Transformação do Cajado Espinhoso". Se o efeito somente funciona no dispositivo contendo ele, o nível total do efeito, após todas as outras modificações, é dividido por 2.

Revestindo o Efeito

Uma vez que você tenha projetado o efeito que você quer investir em seu dispositivo, você tem que apresentar o ritual de ligação. Seu Total de Laboratório (baseado nos níveis da Forma e Técnica apropriados ao efeito) é comparado ao total do nível do modificador do efeito. Vários outros modificadores se aplicam ao seu Total de Laboratório.

- Se o efeito que você está revestindo imita uma mágica com requisitos de lançamento, aqueles requisitos se aplicam ao seu Laboratório Total.
- Se um dos bônus listados na "Tabela de Bônus de Forma e Efeito" para o material ou forma do dispositivo que você está usando iguala-se ao efeito que está sendo investido, aquele bônus e somado ao seu Total de Laboratório. Por exemplo, se você estava encantando uma lâmpada para produzir constantemente luz mágica, você somaria +7 ao seu Total de Laboratório.
- Adicione a força de sua aura mágica (provavelmente aquela de sua convenção) para seu Total de Laboratório.
- Para cada efeito já no dispositivo que tem a Técnica e ou Forma em comum com o efeito a ser investido, adicione +1 ao seu Total de Laboratório.

Você pode investir somente um efeito se este Total de Laboratório modificado exceder o nível modificado do efeito. Para cada ponto pelo qual seu total exceder o nível, você acumula 1 ponto por estação. Quando você acumula pontos iguais ao efeito do nível modificado, você investe o poder. (Deste modo, se seu Total de Laboratório é dobrado ao nível modificado do efeito, você pode investi-lo em uma estação).

Para cada 10 pontos, ou fração disso, do nível modificado do efeito, você deve também expandir uma garantia de vis Natural de uma Arte apropriada ao efeito a ser investido. Esta vis é expandida na primeira estação em que você começa investir o efeito. Mas lembre-se, uma dado item pode somente conter um número limitado de efeitos. Se a quantia de vis Natural requerida para infundir um efeito traz a quantia total de vis Natural acima do total usada para preparar o item para encantamento em primeiro lugar, o efeito não pode ser revestido. Então se você está encantando um punhal de prata (que leva 12 garantias de vis para preparar o encantamento), você pode somente colocar 12 garantias dignas dos efeitos nela. Se o punhal já tem 10 garantias dignos de efeitos, um efeito que requer 3 garantias de vis (que é, um efeito de nível 21 a 30) não se ajusta, você não pode colocá-lo no punhal.

Usando os Dispositivos Investidos

Várias regras se aplicam para todos os dispositivos investidos, a menos que um efeito de modificação tenha sido feito, e especificamente explica de outro modo.

- Se seu efeito é baseado na mágica que tem duas extensões ou durações listados para elas, o menor é usado para cada.
- Quando você usa um efeito de mágica contra alguém ou alguma coisa com Resistência Mágica, você tem que fazer uma jogada mágica de Penetração, como você faz com uma mágica. É o poder do efeito nele mesmo que tenta penetrar, embora, não o seu próprio poder. O nível do dispositivo de Penetração igual ao início do nível do efeito (o nível da mágica sendo duplicado, não modificado pela frequência do uso ou outros fatores).
- A menos que de outro modo especificado, um efeito que duplica uma mágica requerendo concentração para mantê-lo, também deve ser concentrado para ser mantido.
- Toda jogada objetiva exigida por um dispositivo de efeitos é feita por o dominador do dispositivo, usando o nível de Manha do dominador.
- Se uma pessoa ganha posse de seu dispositivo mágico e conhece a ação de disparo de seus efeitos, aquela pessoa pode utilizar o dispositivo. Mesmo se o possuidor não conheça a ação de disparo, ele pode investigar seu item no laboratório para aprender seus efeitos.
- Você pode usar um efeito de um item de cada rodada, usando ação de disparo apropriado para cada. Você deve fazer algumas jogadas mágicas de Objetivo ou Penetração mágica que são necessárias, mas não jogada para Fadiga.
- Se o dispositivo encantado é quebrado, todo seus poderes são perdidos.
- Você pode usar um item encantado antes que ele seja "preenchido" com efeitos e ainda adicionar efeitos mais tarde.

Dispositivos Inferiores Encantados

Dispositivos investido, por causa de seus grandes poderes, levam muito tempo e Vis para criar. Dispositivos encantados Inferiores são mais limitados, mas um tipo de dispositivo mágico menos caro.

Para criar um dispositivo encantado inferior, escolha o tipo e material do item como por um dispositivo investido, mas você não precisa levar uma estação para preparar o item para o encantamento. Você simplesmente realiza uma preparação limitada ao dispositivo e infundi um efeito simples nele, ambos dentro da mesma estação. Nenhuma Vim vis inicial é gasta para "abrir" o item para o encantamento.

A quantia de Vis que você pode infundir no dispositivo, e deste modo o nível do poder que você pode infundir, é limitado ambos pelo o material e tamanho do item (como pela Tabela de Material e Tamanho) e também para sua Teoria Mágica + nível Vim.

Você deve traçar o efeito que você está infundindo simplesmente tão cuidadosamente quanto você faz quando infundindo um efeito em um dispositivo revestido. Na verdade, todos os modificadores para dispositivos revestidos se

aplicam aqui. Se seu Total de Laboratório é 2 vezes o nível do efeito (após todas modificações), você encanta o efeito para dentro do item. Se não, o efeito é além de sua habilidade para infundir nesta maneira limitada, você deve preparar e encantar o item como um dispositivo revestido, ou escolher um poder que está mais dentro de suas capacidades (ambos dos quais são projetos para uma outra estação). Se você tenta infundir um poder e falha, sua Vis é desperdiçada.

Após uma estação, seu trabalho está completo. Você nunca pode infundir nenhum outro poder dentro do item, mesmo se o material e tamanho do item permite por mais. Um dispositivo encantado inferior não pode nunca ser usado como um talismã.

Amuletos Contra Magias

Apesar de não haver uma mágica para fazer assim, os magos podem inventar dispositivos mágicos (investidos ou de encantamento inferior) para proteger o portador contra mágica. O efeito usa a Arte Rego e Vim, e o nível do efeito é igual a Resistência Mágica que ela fornecer. O amuleto funciona continuamente sobre o portador do dispositivo. (Embora o uso constante deve ainda ser escolhido pela frequência do efeito). O efeito funciona como a Parma Magica, mas é incompatível com o Parma Magica ou algum outro tipo de resistência mágica. Deste modo, o portador não pode adicionar seu nível em uma Forma para o Amuleto de Resistência Mágica. Se o portador tem uma Resistência Mágica própria, o mais alto de duas proteções, daquela do portador ou daquela do amuleto, rejeita o outro.

Poções

Uma poção é um tipo de encantamento especializado de uso simples que afeta em qualquer coisa que seja aplicada. Fabricar poções é relativamente fácil, requerendo que você com alquimia combine, refine e destile a essência da mágica de ingredientes mundanos. Criar poções não requer Vis, e você pode frequentemente preparar várias doses de uma porção em uma simples estação.

Fazer uma poção envolve completamente descrever um efeito, como você faz quando inventa uma mágica, e afeta seu total de Laboratório e aura mágica. A poção somente afeta em qualquer coisa que seja aplicada, então algumas mágicas não podem ser duplicadas por poções. Por exemplo, uma poção Arma Invisível não é possível. Um poção nunca pode dar alguém a habilidade para lançar uma mágica, não é possível simular um ritual mágico com uma poção.

Uma vez que você tenha escolhido o efeito, você gasta uma estação, adicione sua aura para seu Total de Laboratório, e compare o total ao nível do efeito. Para cada 5 pontos, ou fração disso, por qual você excede o nível, você obtém uma dose da poção. Se seu Total de Laboratório é exatamente igual ao nível, que você obtém um dose. Se seu Total de Laboratório é menos do que o nível do efeito, e você não está usando vis na poção (veja abaixo), a estação é gasta em sua tentativa.

Embora ela não seja requerida, você pode desejar expandir vis natural quando criar poções. Se você quiser que a poção tenha 2 durações mais longa listadas para uma mágica (que é especialmente importante para curar mágicas), você deve colocar a vis Arte específica dentro de cada poção como se você estivesse lançando a mágica - que é, uma garantia por 5 níveis do efeito. Você pode também expandir ainda mais específica Arte vis para aumentar seu Total de Laboratório, recebendo +5 por garantias usadas. Se vis é usada exceto seu

Total de Laboratório ainda não excede o nível do efeito, a estação é desperdiçada, e você perde todas as Vis que você usou.

Quando a poção é usada, o alvo sofre os efeitos da mágica copiada. O efeito não poderia ser óbvio. Por exemplo, uma poção que permite a quem bebe voar não tem notável efeito até que a pessoa voe. O alvo faz a jogada de resistência mágica normal contra os efeitos de uma poção, mesmo que o alvo queira que a porção afete ele.

O termo poção refere-se a alguma pomada, incenso, pasta, pó, unguento ou substâncias similares que você deseja fazer, embora poções sejam frequentemente em forma de líquido, elas não tem que ser. Quando você cria uma substância similar a uma poção, você tem que indicar como a substância é aplicada - pomada é aplicada ao corpo do objetivo, poeira é espalhada sobre o objetivo, incenso é inalado pelo objetivo. O Mestre da Aventura pode dar a você um bônus a seu Total de Laboratório se você escolher uma forma para sua substância que é especialmente adaptada aos efeitos que ele produz.

Poções de Longevidade

Seu tempo para estudar e aumentar seu poder tem um prazo essencial de entrega: sua inevitável morte. Em suas tentativas para ganhar mais tempo em seu mundo, a mágica de Hermes tem desenvolvido poções de longevidade. Embora a morte ainda seja inevitável, estas poções podem afastar a morte por centenas de anos ou mais. Magos de 200 anos ou mais velhos são raros, mas não despercebidos.

A poção de longevidade age com uma âncora mágica, sustentando a força vital de vida dos magos, frequentemente por afetar diretamente o tecido do corpo do mago. Esta âncora , entretanto, evita que o mago expanda sua força de vida em normal forma humana, então o mago se torna permanentemente estéril. Embora chamada de uma poção, o efeito da longevidade pode ser divulgado através de algum número de meios de comunicação. Amuletos, poções, roupas e tatuagens são algumas das possibilidades, cada uma tendo propriedades únicas. Um amuleto de longevidade, por exemplo, tem que ser usado constantemente para fornecer seu poder preservador; se ele for removido, você poderia morrer imediatamente, ou você poderia lentamente enfraquecer até que o amuleto fosse retornado ou uma nova "poção" de longevidade fosse criada. Uma tatuagem, por outro lado, poderia ser melhor, como ela é mais ou menos parte de você, ela poderia começar a enfraquecer após a poção de longevidade em seu sistema falhar, servindo como uma medida de seu declínio.

Cada mago tem uma fórmula única para sua poção de longevidade e a poção que um mago usa para ele mesmo é de nenhum benefício para um outro, embora seja possível para um mago fazer uma poção de longevidade para um outro.

O primeiro estágio de criar sua poção de longevidade está determinando quais ingredientes você precisa. Você pode fazer isto em uma estação se seu Total de Laboratório Intéllego Corpus (incluindo sua aura) é maior do que 20. Se não é, você não pode inventar uma poção de longevidade. Após determinar (e adquirir) os próprios ingredientes, você simplesmente gasta uma garantia de Vis por cinco anos (ou fração disso) de sua idade atual para criar a poção. Um mago pode reinventar sua poção em um tempo mais tarde para aproveitar aumentar seus níveis de Arte, mas isto requer revestir uma outra estação de pesquisa e a apropriada vis para a nova poção.

Normalmente, somente Creo, Corpus, e Vim vis podem ser usadas em uma poção de longevidade. Portanto, uma poção de longevidade é uma criação muito pessoal, e como tal, está unicamente ligada às suas habilidades mágicas. Você pode, com a aprovação da grupo ou do Mestre da Aventura, substituir qualquer tipo de Vis com que seus talentos mágicos estão fortemente associados.

Um efeito da poção de longevidade dura até você realmente sofrer os efeitos do mal de envelhecer; ou seja, você desenvolve uma aflição, tem um nível de aumento de aflição existente, ou ganhar um ponto Decrepitude completo de envelhecer (veja "Envelhecendo" na página 190). Após isto, a poção perde sua eficácia e uma nova poção deve ser afermentada. Você pode inventar uma nova poção (segundo as normas para fazer assim), ou produzir uma nova poção da velha fórmula. Isto envolve simplesmente fazer um novo investimento de vis (de uma quantidade baseada na sua idade atual) mas nenhum investimento significante no tempo. Esta poção de "reposição" pode ser criada usando seu texto de laboratório (veja próxima seção) da prévia bebida. Se sua poção de longevidade falhar e você fizer uma jogada de envelhecimento antes de você criar uma nova, você sofre os efeitos totais de sua idade. Você não ganha de volta nenhum ponto de aflição ou pontos Decrepitude que você sofreu quando você não estava sob os efeitos de uma poção quando você finalmente faz uma.

Quando se cria uma poção de longevidade pela primeira vez, você pode aumentar sua potência por adicionar vis extra à bebida. Esta vis está acima e além do que você deve gastar para sua idade atual. Para cada garantia adicional você adiciona a bebida, adiciona 1 para seu Total de Laboratório. Esta vis é investida quando você cria originalmente uma dada versão de uma poção, mas você deve usar a mesma quantia de vis em cada nova poção desta fórmula que você quando a anterior falha. Se você reinventar a poção toma vantagem de aumen-

tar níveis de Arte, você pode escolher não usar Vis extra. Vis Extra gastas não aumentam seu Total de Laboratório para determinar se você pode criar uma poção de longevidade em primeiro lugar.

Você pode fazer poções de longevidade para outros, mesmo para não magos. Para determinar os ingredientes para poção de uma outra pessoa, você e aquele personagem devem gastar uma estação de pesquisa e fabricação da bebida. Seu Total de Laboratório (baseado no Intellego Corpus), mais aura, deve igualar 30+. De outro modo, você não pode determinar quais ingredientes precisam entrar na poção. Se seu nível é 30+, você pode fazer a poção e deve revestir uma garantia de Vis por 5 anos da idade atual do personagem. Uma poção de longevidade feito por outro mago funciona como se feito por você (-1 para jogadas de envelhecimento para cada 5 pontos do seu Total de Laboratório). Pessoas não mágicas, portanto, não são tão capazes de se recuperar quanto os magos. A poção que você cria para um mundano além disso somente subtraí um das jogadas de envelhecimento dos personagens para cada 10 pontos em seu Total de Laboratório.

Textos de Laboratório

Quando você infundir um poder para dentro de um item encantado ou criar um grupo de poções, seu trabalho não é esquecido assim que o encantamento estiver completo. Você cria um texto de laboratório para gravar seu trabalho e você pode usar o texto do laboratório para ajudar você a recriar seu trabalho. Os textos de Laboratório podem registrar o encantamento dos dispositivos, a fermentação das poções e a criação de poções de longevidade. Por causa da inflexibilidade e natureza complexa dos encantamentos, portanto, um texto de laboratório não é tão útil quanto uma mágica escrita por completo. Enquanto uma mágica escrita ajuda você em aprender uma mágica e talvez criar outras mágicas com efeitos similares, um texto de laboratório somente permite você duplicar os resultados de um empreendimento laboratorial anterior.

Você deveria manter um registro da vida de seu mago no laboratório, então você sabe quais tipos de textos de laboratório você tem acesso. Você deve registrar seus níveis de Teoria Mágica no tempo que o trabalho laboratorial fosse feito, toda a informação sobre os tipos e quantia de Vis usada em criar a poção ou dispositivo, os efeitos que você criou ou modificou e todos os modificadores do jogo envolvidos em cada passo do processo da criação. Seu mago está assumido ter que criar textos de laboratórios cada vez que ele realmente trabalhou no laboratório.

Em geral, um texto de laboratório fornece um bônus igual a seu nível na Teoria Mágica em algum projeto adiciona que você tenta que são do mesmo tipo e que produzem o mesmo efeito quanto o original. Este bônus de Teoria Mágica é igual a seu nível de Teoria Mágica escrita no texto do laboratório, não seu nível quando o texto é referido novamente. Se o encantamento gravado no texto está dentro de sua especialidade de Teoria Mágica, adiciona 1 ao nível do texto do laboratório.

Se você tem um texto de laboratório descrevendo como infundir um efeito dentro de um item, você obtém um bônus nivelado a seu Total de Laboratório quando infundido naquele mesmo efeito dentro do mesmo tipo de item (que é, da mesma categoria na "Tabela de Bônus de Forma e Efeito"). Se você tem um texto de laboratório descrevendo como criar um grupo de poções, você obtém um bônus a seu Total de Laboratório quando criando um grupo de poções com os mesmos poderes. Textos de laboratório que detalham poções de longevidade também dão um bônus ao mago do Total de Laboratório, fazendo mais poções recentes, mais potentes e mais úteis para resistir envelhecer. Portanto, um texto de laboratório por poções de longevidade é somente útil quando recriar um anterior grupo de poções, embora ainda seja válida se você tem que adicionar mais vis a nova poção baseada no seu aumento de idade. Se você está criando uma nova poção para levar vantagem de aumentar níveis de Arte, textos de laboratório anteriores são inúteis porque você está levando uma nova fórmula completa.

Se você criar um poção de longevidade e fizer um texto de laboratório dele, aquele texto é somente de utilidade para você. Poções de longevidade são muito personalizados para seus textos de laboratório para serem usados pelas poções de outros. Portanto, se você está criando uma poção de longevidade para um outro e faz um texto de laboratório de seu trabalho, você pode se referir aquele texto quando fizer mais poções da mesma fórmula para aquele indivíduo.

Quando usar um texto de laboratório, os elementos básicos do projeto original não podem mudar. O tipo de encantamento (que é, investido ou inferior) deve permanecer o mesmo. A forma e material do item mágico deve permanecer o mesmo (que é o bônus de forma e efeito dada pela a "Tabela de Bônus de Forma e Efeito", não deve mudar) e se o poder original afetou o dispositivo nele mesmo, então assim deve o poder ser duplicado.

Se alguma vis for usada para aumentar o Total de Laboratório quando fizer o grupo de poções originais ou o poder investido, você deve usar o mesmo tipo e quantidade de vis quando usar o texto de laboratório, mas você ainda ganha +5 para o seu Total de Laboratório por garantia de vis usadas para aquele propósito. Se você não usar a mesma Vis você não ganha benefício do texto do laboratório.

Você pode usar os textos de laboratório de outros magos para reproduzir suas criações. Você ganha o bônus no nível de sua Teoria Mágica no tempo que ele escreveu o texto. Portanto, reproduzir o projeto de um outro mago com a ajuda de um outro texto de laboratório de um outro mago é inútil a menos que sua Teoria Mágica seja maior do que a Teoria Mágica dos magos que criaram o texto original de laboratório. Quando você reproduz o trabalho de um outro mago pela referência de seu texto de laboratório você cria seu próprio texto de laboratório. Se você fizer o mesmo projeto novamente no futuro, você pode usar ou seu próprio texto de laboratório ou usar o texto de laboratório de um outro mago, não ambos.

Traduzindo Textos de Laboratório

Os textos de laboratório de um mago como notas para mágicas não são geralmente encontradas em um formato apropriado para outros usarem. Para outros lerem suas notas você deve fazer uma cópia legível. Você pode traduzir textos de laboratório para um número de projetos iguais ao seu nível Escrever em Latim por estação.

Afim de usar os textos de laboratório de um outro mago, você deve decifrar o estilo de escrita pessoal do mago e depois traduzir suas notas para uma forma que você possa usar. O processo todo leva uma estação, no fim da qual você tem as notas para um dos projetos de laboratório do mago - suas notas em fazer uma certa poção, ou investir em certo dispositivo. As regras para decifrar e traduzir notas de laboratório são as mesmas para aquelas de notas mágicas (veja "Traduzindo Magias", na pág. 85).

Investigando Encantamentos

Se você desejar determinar os poderes do encantamento de alguém mais, você deve investiga-lo em seu laboratório. Você inspeciona construção física do item , investiga a Forma e Técnica com mágicas Intéllego e testa para ver como o encantamento responde à outras mágicas. Tudo isto indica como o item foi criado, quais são os seus poderes e como desencadea-los.

Você descobre os poderes de um dispositivo encantado na ordem do mais fraco para o mais forte, que é, do poder do nível de efeito mais baixo para o mais alto. (Uma função do dispositivo como um talismã é tratada como um nível de poder 20). Quando você investigar um encantamento pela primeira vez, você gasta uma estação, adiciona um dado estressante ao seu Total de Laboratório Intéllego Vim, adiciona em sua aura e compare o resultado ao nível dos poderes mais fracos do encantamento. Se você tiver sucesso sua jogada para achar o poder mais fraco, você pode rolar novamente naquela mesma estação para identificar o poder acima dele em força. Por exemplo, se um dispositivo tem três poderes de nível 10, 20 e 30 e você rolou um Total de Laboratório de 25 você não acha automaticamente os dois primeiros poderes. Como sua jogada de Total de Laboratório está acima de 10 (o nível do primeiro poder) você acha o primeiro poder e pode rolar novamente na estação para achar o segundo poder (nível 20) e o terceiro poder se você descobrir o segundo. Note que o nível de um poder em um dispositivo encantado inclui alguns efeitos modificados que se aplica ao poder (veja "Dispositivos Investidos", pág. 89).

Assim que você tiver sucesso em descobrir poderes, você mantém rolando para achar mais naquela estação. Se você rolar e não achar nada, significa ou que não há mais poderes no encantamento ou que você não rolou alto suficiente para achar o próximo. Somente o Mestre da Aventura conhece com certeza. Em nenhum caso você pode manter-se tentando, contanto que você queira, mas cada falha para descobrir um poder acaba as jogadas para aquela estação, e você não pode fazer mais nada naquela estação.

Se você falhar numa jogada de investigação, muitos resultados podem surgir, e o Mestre da Aventura toma a decisão final baseado na situação. Você poderia interpretar mal um poder, achando que ele faz alguma coisa diferente de sua função real. Você poderia interpretar mal a ação de disparo de um poder tornando-a inútil à você. Ou você poderia de alguma forma atrapalhar o item encantado, estabelecendo seus poderes. Se você sobreviver a uma investigação mal feita, sua estação acaba lá. Portanto, você pode aproximar o dispositivo novamente na próxima estação para identificar propriamente o poder que confundiu você.

Os magos às vezes usam a Seção de Vigilância (veja pág. 169) para guardar seus dispositivos encantados. A mágica contida em espera é frequentemente liberada a alguém que magicamente examina o item. A Mágica de Espera não é investida em um dispositivo, mas a lança por proteção: você portanto não pode detectar uma Mágica de Espera em suas investigações preliminares de um item. Se você não lança uma mágica para detectar uma Mágica de Espera, descobrindo-a geralmente significa equivocar-se com ela. Tome cuidado.

Experimentação Arcana

As regras do encantamento precedentes asseguram que você está sendo cuidadoso com trabalho de laboratório e ficando seguro dentro dos limites dos quais você sabe como fazer. Se você desejar, entretanto, você pode testar seus limites e experimentar com novas e possíveis técnicas perigosas. Você pode experimentar quando inventar outra mágica, criando

Tabela de Resultados Extraordinários

Jogada	Resultado
Imperfeita	Desastre
0-3	Falha completa
4-5	Nenhum beneficio
6-7	Nenhum efeito extraordinário
8	Efeito colateral
9	Evento especial ou histórico
10	Descoberta
11	Efeito Modificado
12+	Jogue mais 2 vezes nesta tabela

Desastre: você falha miseravelmente: jogue um simples dado + modificador de risco - Percepção, e compare na seguinte tabela.

Jogada	Resultado
0 ou menos	Você reconhece o desastre antes dele ocorrer. Sua estação ainda é desperdiçada, veja Falha Completa.
1-2	Sua criação é destruída.
3-4	Sua criação é destruída, e então é algum outro item de valor que você mantém em seu laboratório.
5-6	Explosão! Seu equipamento de laboratório está arruinado, e você deve rolar um dado simples para cada posse de valor que você mantém em seu laboratório. Em um 0, ele é destruído. Você toma uma quantia de dano igual ao dado simples + o nível da mágica ou efeito em que você estava trabalhando.
7-8	Seu equipamento faz fogo de encontro de tal maneira que toda a convenção é aterrorizada, mesmo através do fogo ou outra calamidade que o Mestre invente.
9-10	Você entra na Sombra Final. Adicione a magnitude da mágica ou poder com que você estava trabalhando à aura local para determinar a força do Poder Sobrenatural que você deve controlar.
11+	Jogue 2 vezes mais nesta tabela.

Falha Completa: Você não consegue nada de seus esforços, e sua estação é desperdiçada. Se você estava trabalhando em um item familiar ou encantado, role um dado simples. Com um 0, ele é destruído.

Nenhum Benefício: Sua experimentação produz nenhum resultado. Você perde o benefício do dado extra e modificador de risco - recalcule seu Total de Laboratório sem aqueles modificadores. Se seu novo Total de Laboratório é para baixar para ter sucesso no projeto, ele deve ser abandonado.

Nenhum Efeito Extraordinário: Seu experimento trabalha sem produzir nenhum efeito não pretendido.

Efeito Colateral: Sua criação mágica adquire um efeito colateral. Role um dado simples, e execute os especificações com o Mestre da Aventura.

Jogada	Resultado
1	Sua Marca é exagerada em muitas vezes à sua força normal, tornando-se uma parte significante do efeito.
2-3	O efeito tem um defeito menor. Por exemplo, uma mágica que permite você a se comunicar com animais faz você reter algum dos discursos padrões dos animais por um tempo após a mágica acabar.
4-5	A mágica tem um efeito colateral menor. Por exemplo, uma mágica que controla um animal faz grama crescer embaixo de seus pés.
6	A mágica tem um benefícios colateral menor. Por exemplo, uma mágica de vento tem um cheiro agradável e deixa insetos voadores desconfortáveis.
7	A mágica tem um defeito maior. Por exemplo, uma mágica de cura causa a seu alvo uma grande dor.
8	A mágica tem um efeito colateral maior. Por exemplo, um controle de mágica de planta atrai todos os pássaros a 100 passos.
9	A mágica tem um benefício colateral maior. Por exemplo, uma mágica que transforma você em um lobo também deixa você falar com todas as feras enquanto é um lobo.
10	A mágica tem um defeito fatal. Por exemplo, uma mágica de invisibilidade faz você brilhar.

Efeito Especial ou Histórico: ou algum efeito não coberto ocorre em um lugar diferente, ou, na opção do Mestre da Aventura, um evento desenrola-se como um resultado de seu trabalho que envolve a Convenção inteira.

Descoberta: Jogue um dado simples e adicione seu modificador de risco.

Jogada	Resultado
1-4	Você ganha três pontos de experiência na Teoria Mágica.
5-6	Você ganha três pontos de experiência em alguma Habilidade Arcana ou Perícia Mental relatada ao experimento.
7-8	Você ganha três pontos de experiência em uma das Artes usadas no experimento.
9	Você ganha pontos de experiência suficientes para trazer uma das Artes usadas no experimento para o próximo nível (ou três pontos de experiência, qualquer que seja o maior).
10+	Role duas vezes, e role novamente este resultado se é gerado novamente.

Efeito Modificado: Jogue um dado simples e adicione a seu modificador de risco. Se você estava investigando um item mágico, você muda um ou mais de seus poderes.

Jogada	Resultado
1-3	A mágica ou efeito é reduzido em alcance, duração, alvo ou potência.
4-6	A mágica ou alcance do efeito, duração, alvo ou potência é aumentada.
7-8	O uso de mágica ou efeito é restrito. Por exemplo, se ele falhar em trabalhar em certas circunstâncias, como quando está chovendo.
9-10	O efeito real de seu experimento é modificado. Por exemplo, uma mágica como a "Maldição de Circe" (pág.132) transforma o alvo em um bode em vez de um porco.
11+	O efeito real de seu experimento é mudado completamente, salvo aquela Técnica e Forma relevante permanecem não mudadas, e o nível permanece similar.

algum encantamento mágico (dispositivo ou familiar), criando uma poção, ou investigando o encantamento. Em qualquer caso, você tem a chance de realizar façanhas que estão normalmente além de suas capacidades, mais você também corre o risco de falhar completamente, talvez perigosamente.

A Premissa Experimental

No começo de cada estação, considere o projeto em que você está trabalhando e decida se você quer experimentá-lo. Se você realmente experimentar, adicione uma jogada de dado simples ao seu Total de Laboratório. Este bônus representa os frutos dos riscos que toma. Portanto, você também deve rolar um dado estressante na "Tabela de Resultados Extraordinários" para cada estação que o projeto envolve. Se você experimentar por múltiplas estações, invente a mesma mágica ou infunda o mesmo poder em um dispositivo, os resultados da tabela para cada estação se acumulam e aplicam-se à todo projeto. Por exemplo, se ele leva duas estações para investir o poder para seu cajado, você tem que fazer uma jogada na tabela de cada estação. Ambos resultados afetam o cajado ou o poder que você está investindo para ele.

Risco Excepcional

Se pode escolher ultrapassar seus limites ainda mais além, adicionando de +1 ou +3 (a sua escolha) para uma jogada de dado; este bônus é chamado 'seu modificador de risco'. Quando você faz isto, você deve adicionar ao modificador de risco todas as suas jogadas ao "Tabela de Resultados Extraordinários", você obtém um número extra de dados imperfeitos em suas jogadas igual ao seu bônus.

Resultados Extraordinários

Alguns dos resultados listados no "Tabela de Resultados Extraordinários" requer alguma interpretação. Quando interpretar estes resultados, considere a Marca do mago, especialidades e fraqueza. Também leve em consideração o tipo de mágica, o poder que está sendo trabalhado e as leis da mágica. Quanto mais aspectos da mágica que você trouxer junto, mais interessante é o resultado.

Quando se referir ao "Tabela de Resultados Extraordinários", role um dado estressante, adicionando seu modificador de risco (se houver). Se você rolar um zero, role um dado imperfeito, mais um número de dados imperfeitos iguais ao seu modificador de risco. Você também obtém um dado imperfeito para adicionar para cada ponto em sua aura mágica.

Inventado uma Mágica por Experimentação

Pontos de um dado simples, adicionados ao seu Total de Laboratório, poderia permitir que você acabasse uma mágica mais cedo, ou até mesmo inventar uma mágica que está de outro modo além de sua capacidade. Se sua mágica vier defeituosa ou difícil de lançar por causa de sua jogada na "Tabela de Resultados Extraordinários", você tem duas escolhas: viver com a anomalia ou reinventar a mágica. Se você reinventá-la, use as regras normais de invenção de mágicas. Portanto, você ganha seu nivel de Teoria Mágica (seu nível no tempo de seu experimento) como um bônus para sua jogada para realizar a invenção, tendo aprendido alguma coisa de seu experimento quase de sucesso. Portanto, seu nível de Teoria Mágica é aplicado duas vezes ao seu Total de Laboratório reinventado. O processo de recriação deve ocorrer em uma outra estação.

Se até mesmo com um dado simples adicionado a seu Total de Laboratório ainda seja menor do que o nível da mágica, você não pode inventar a mágica, e deve ainda fazer uma jogada no "Tabela de Resultados Extraordinários". Mesmo se seu experimento falhar, ele pode ainda explodir na sua cara. Tendo falhado em inventar a mágica, você pode tentar novamente na próxima estação e pode experimentar novamente.

Dispositivos Investidos Criados por Experimentação

Mesmo com o bônus adicionado de um dado simples seu Total de Laboratório não pode encontrar o nível do efeito que você está revestindo. Neste caso, você perde todo a vis envolvida e deve ainda rolar na "Tabela de Resultados Extraordinários". Você pode tentar novamente na próxima estação, apesar disso, e pode experimentar novamente.

Se seu Total de Laboratório é alto suficiente para investir o efeito, mas o efeito resulta ser falho (como determinado por uma jogada no gráfico), e ainda "ocupa espaço" em seu dispositivo, só como um efeito normal. Mesmo que você possa obter o efeito falho fora de seu dispositivo, ele ainda nega a você os pontos da vis que ele ocupou no item. Embora, se você arriscar à experimentação e cometer um erro, você pode permanentemente limitar a eficácia do seu item mágico.

Encantando um Familiar por Experimentação

Quando encantar um familiar (veja "Familiares", pág. 99), você adiciona um dado simples à força do vínculo que você cria, deste modo aumentando ambos o número de pontos de que você adquiriu classificações no cordão e o número de níveis de poderes permutados. Qualquer resultado da "Tabela de Resultados Extraordinários" é aplicado para todos os

poderes que você concede e todos que você recebe. O Grupo pode escolher que você role separadamente na tabela para cada poder permutado, ou possa aplicar os resultados de uma jogada simples para todos os poderes permutados. Poderes que são ganhos mas alterados pela tabela não podem ser mudados ou revogados.

Inventando Poções por Experimentação

Mesmo com a ajuda de experimentação, seu Total de Laboratório não pode exceder o nível de mágica sendo investido em uma poção. Neste caso, você falha em produzir a poção, perde qualquer vis usada, gasta uma estação e deve ainda rolar no "Tabela de Resultados Extraordinários".

Se a Invenção da poção tem sucesso mas acaba sendo defeituosa de acordo com sua jogada no gráfico, você pode tentar criar a poção novamente por meios normais em outra estação. Seu nível de Teoria Mágica (que no tempo de seu experimento) é usada como um bônus para sua tentativa de reinventar a poção, como se tivesse aprendido de seu quase experimento de sucesso. Portanto, sua Teoria Mágica é aplicada duas vezes a seu Total de Laboratório para reinventar a poção.

Você pode também experimentar poções de longevidade, adicionando o dado simples ao seu Total de Laboratório. Este bônus aumenta a potência de sua poção, dando sua elasticidade contra os efeitos de envelhecer. Se sua poção é defeituosa por uma jogada na Tabela de Resultados Extraordinários, você pode recriar sua poção na próxima estação e adicionar seu nível de Teoria Mágica como um bônus a seu Total de Laboratório para aquela poção (desta forma a Teoria Mágica é aplicada 2 vezes ao Total de Laboratório).

Investigando Um Item Encantado Por Experimentação

O dado simples é adicionado a cada jogada feita para descobrir um poder do item investido. Se você não pode trazer seu Total de Laboratório alto suficiente para descobrir um poder do item, você ainda tem que rolar na Tabela de Resultados Extraordinários, entretanto.

Quando investigar um item encantado por fazer experiências nele, você se expõe a riscos, e pode prejudicar ou destruir o item mágico no processo. Alguns resultados da tabela indicam dano ou mudam o projeto em que você está trabalhando, são aplicados à mágica para o item mágico o um dos seus poderes. É possível, ainda que uma mágica de proteção de seu próprio item pode preveni-lo dos perigos de seus experimentos. Se o nível de um poder protetor de um item (como Resistência Mágica ou uma mágica apropriada) excede sua Total de Laboratório (incluindo qualquer bônus para experimentação), o item resiste a qualquer efeito de dano jogado na tabela.

O Laboratório no Jogo

Atividades Laboratoriais ocupam a maioria de sua vida como um mago, então você deveria tomar algum cuidado em decidir ambas suas atividades laboratoriais individuais e sua atitude em relação a seu laboratório e suas criações. Seu laboratório em si é uma reflexão importante de sua personalidade, como ela é onde você gasta muito de seu tempo. Leva tempo pensar sobre o que seu sanctum se parece e o que está nele. Ele aguenta mágicas protetoras? Onde você dorme? O que você tem em seu Laboratório e onde você o mantém? Você esconde sua mais premiadas posses? Seu Laboratório é limpo e bem mantido, ou uma bagunça desorganizada onde ninguém exceto você pode achar alguma coisa? Respondendo tais perguntas ajuda você definir seu mago e, é frequentemente divertido dar pontapés.

Multiple Laboratory Activities

Às vezes você pode desejar realizar atividades laboratoriais que ainda recompensado, você está bem dentro de suas capacidades e não requerem cada uma estação completa de esforço. Neste caso, você pode escolher realizar múltiplas atividades dentro da mesma estação, separando seu tempo entre todos eles. Todas as atividades que você realiza em uma estação deve ser do mesmo tipo (aprendendo mágicas, infundindo poderes em um dispositivo investido, criando poções) e devem usar a mesma Técnica e Forma. Para desenvolver múltiplas atividades, simplesmente adicione os níveis de todas as atividades desenvolvidas e aplicadas a seu Total de Laboratório do total dos níveis.

Se você realizar experimentação arcana você adiciona um único dado simples + modificador de risco a seu Total de Laboratório, mas alguns resultados rolados no Tabela de Resultados Extraordinários aplicam-se a todas as atividades desenvolvidas na estação.

Ajuda no Laboratório

Embora o código de Hermes forneça proteção para os magos que se encontram em solo neutro, o sanctum de um mago (Laboratório e quarto eclesiástico) é um lugar especial em que magos guardam seus maiores tesouros e mais profundo segredos. Portanto, o Código de Hermes permite aos magos exigir qualquer taxa nos magos que transgridem dentro de seus sancta. Por causa de algum mago querer renunciar a

proteção do Código quando no laboratório sanctum de um outro, muito poucos magos sempre cooperam no trabalho de laboratório.

Entretanto, há vezes quando os magos recebem ajuda em seus trabalho de laboratório, ou de magos confiáveis ou de aprendizes. Qualquer um que tenha o Dom, treinamento Hermético (um nível de Teoria Mágica), e uma Inteligência positiva pode ajudar você a estudar Artes ou Teoria Mágica de vis, ou a realizar qualquer atividade que usa sua Teoria Mágica. Se você está sendo ajudado a desenvolver alguma atividade que usa sua Teoria Mágica, você adiciona a Teoria Mágica do ajudante + Inteligência a seu Total de Laboratório para a estação. Se você está estudando vis, você adiciona +1 a sua jogada de estudo para a estação. Se o assistente tem alguma Virtude apropriada, como Gênio Inventor, aquela Virtude afeta os esforços de pesquisa primária, adicionada a seu nível e jogadas no Laboratório.

De outro modo, quando dois magos cooperam, um deve sempre ser o pesquisador primário e um deve ser o assistente. Mesmo se os magos não estiverem em perigo de ataque de um outro, muito poucos estão dispostos a gastar uma estação no papel de assistente de laboratório: as implicações sociais Herméticas são inconscientes.

Você não pode normalmente ter mais do que um ajudante no laboratório, como é difícil de coordenar vários ajudantes com você e com cada um. Entretanto, se as pessoas são excepcionalmente bem organizadas e cooperativas, podem trabalhar juntas, cada ajudante adiciona sua Teoria Mágica e níveis de Inteligência aos níveis do pesquisador primário. O número total de assistentes que o pesquisador primário pode fazer uso dentro de uma estação é limitada ao nível de seu lider (embora ele possa sempre ter pelo menos uma).

Os assistentes de laboratório não ganham nenhuma experiência (ou seja, eles não ganham experiência em nenhuma Arte estudada, nem aprendem novamente mágicas pesquisadas).

Distrações de Estudos

As regras pelo qual um mago pode fazer uma estação assegura que a estação é ininterrupta. Às vezes, portanto, os magos passam tempo longe dos seus laboratórios para viajar e explorar, e esta perda de tempo faz eles sentirem seus desempenhos no laboratório.

Você pode perder até dez dias de qualquer atividade de Laboratório, e criar o tempo por trabalhar mais arduamente durante o restante da estação. Não há penalidade para isto. Portanto, seu Total de Laboratório é reduzido por 1 para cada dia acima de dez que você perde, ou, se você está estudando, a Qualidade da fonte que você está estudando das somas como se elas fossem de um nível mais baixo para cada dois acima de dez que você perde.

Se o procedimento que você está realizando requer uma estação completa, tais como desenvolver múltiplas tarefas do mesmo tipo, qualquer interrupção de mais de dez dias estraga o procedimento, e qualquer vis que você tenha expandido na estação está perdida.

Familiares

A proteção de seus segredos e superstição de qualquer um que poderia deter poder acima deles, os magos estão notoriamente distantes de outras pessoas. Eles podem achar alguma companhia com aprendizes, mas o aprendiz-mestre une atrofias após o aprendiz tornam-se um mago, e às vezes o antigo mestre e o antigo aprendiz tornam-se rivais. Por uma companhia de longa duração e mais profunda, muitos magos recorrem a um familiar.

Um familiar é uma fera que um mago gosta e depois se une magicamente, infundindo a fera com poderes mágicos no processo e depois usando a mágica para fundir seus poderes e habilidades com sua própria mágica. Embora um familiar esteja muito próximo ao mago que o cria, ele tem sempre sua vontade própria, e não está sob o controle do mago. O familiar é o amigo mais próximo e aliado que um mago terá...más até mesmo amigos brigam ocasionalmente.

Encontrando e se Tornando Amigo de um Animal

O primeiro passo em obter um familiar é encontrar um animal com herança mágica. Com herança mágica, a fera está apta para ter um nível de Poder Mágico, que pode ser determinado baseado em níveis comparáveis de outra criaturas mágicas. Os meios de encontrar tal criatura são finalmente deixados para o Mestre da Aventura determinar. Perambulando ao acaso na procura de uma criatura mágica que é geralmente inútil - Os magos geralmente seguem rumores para as localizações dos familiares que eles querem. Alguns recebem visões de animais que são de alguma forma significantes para eles.

Uma vez achado, o animal deve ser favorecido. Você deve genuinamente admirar ou até mesmo adorar o animal em questão, e ele deve confiar em você livremente, sob nenhuma coação, mágica ou mundana. O animal pode sentir alguma coisa de sua natureza quando você está em contato próximo. Se sua natureza se opõe, ele rejeita você. A necessidade por uma mutua admiração entre mago e familiar é necessária porque magos de ar, por exemplo, frequentemente tomam pássaros como familiares, e porque você pode frequentemente dizer algo sobre os magos pelos familiares que eles têm escolhido e pelos familiares que os têm escolhidos.

Encantando o Familiar

Uma vez que você e o familiar se aceitam, você leva o animal para o seu laboratório e começa um ano de longas séries de encantamentos. Qualquer distração séria destes encantamentos arruina e força você a recomeçar novamente. Encantar um familiar é diferente de outros encantamentos. O vínculo entre você e seu familiar causa mudanças para ambos vocês, e você não tem controle completo sobre como o encantamento afeta você. Sua equipe e Mestre da Aventura determinam como você é afetado através do encantamento, deste modo você não tem controle sobre as mudanças pelas quais seu familiar tem que passar.

A Primeira Estação

Abrindo o Encantamento

A primeira estação do longo ano de encantamento é gasto sintonizando a mágica de animal a sua própria. Ela requer um número de garantias de Vim vis igual à (12 + o tamanho da criatura). Você também precisa ter um nível Animál de 10 ou melhor para aperfeiçoar esta harmonização.

Durante esta estação, o animal geralmente passa por mudanças físicas, tais como uma mudança na coloração, formato de membros ou textura da pele. Ele também aprende discurso rudimentar que você, pelo menos, pode entender. Ele pode desenvolver um discurso característico para igualar-se a um dos seus, e ele pode adquirir Traços de Personalidade que se igualam aos seus.

Igualmente, você pode adquirir alguns hábitos e características físicas e mentais menores do animal. Por exemplo, um mago com um corvo como familiar poderia limpar seu rosto em seu ombro como o pássaro. Você pode desejar levar um nível positivo em um Traço de Personalidade que combine com o tipo de animal que você está encantando (por exemplo, "Corvo +2").

A Segunda Estação

Força do Vínculo

Na Segunda estação o Vínculo está seguro. Neste tempo você calcula seu nível do vínculo, que é igual a seu Animál + Mentem + Intéllego - Resistência Mágica e Tamanho do animal. Você pode também adicionar qualquer afinidades aplicável que você tenha. Seu nível de vínculo é o total usado para adquirir níveis de corda, que são discutidos na próxima seção. Ele também é usado para adquirir vínculo de qualidades (que são similares em conceito à Virtudes e Defeito) entre mago e familiares, que se manifestam durante a terceira estação do processo vinculado.

Forjando as Três Cordas

Parte da Segunda estação de Vínculo envolve forjar três Cordas misticas que ligam você e o familiar. Uma Corda de ouro liga suas habilidades mágicas, uma corda de prata liga suas mentes e uma Corda de bronze liga seus corpos. Estas cordas podem ser vistas por alguém com a Virtude Segunda Visão, elas são imperceptíveis de outro modo.

A força de cada uma dessas cordas é classificada de 0 à +3. Para determinar todas as classificações da corda, divida os pontos de seu nível de vínculo entre elas, entretanto, você escolhe e depois usa os pontos distribuídos para cada uma para adquirir níveis de corda. Uma força de corda 0 custa nada, uma força de +1 requer 5 pontos, um nível de +2 requer 15 pontos e um nível de +3 requer 30 pontos. O custo total de cordas que você adquire não pode exceder seu nível de vínculo.

Cada corda tem um efeito variável (descrito abaixo) dependendo de quão bem ele é forjado. Apesar da força, entretanto, os efeitos se aplicam somente quando o familiar está até 100 passos de você. No lado positivo, estes benefícios também se aplicam a familiar.

A Corda de Ouro: O familiar ajuda você evitar erros mágicos, deixando você rolar menos dados defeituosos quando você usa mágica. Seu nível de corda de ouro é o número subtraído do número de jogadas imperfeitas que você normalmente faria (embora você tem sempre que rolar pelo menos um).

A Corda de Prata: Você pode aplicar seu nível de corda de prata como um bônus para todas as jogadas que envolvem

Traços de Personalidade, resistência natural contra mágica mental e para jogadas para proteger você de uma influência mental natural como intimidação ou trapaça verbal. Além disso, se sua mente já está superada por outra força, seu familiar pode ser capaz de libertar você. Para ter sucesso, ele deve rolar 9+ em um dado estressante com nível de corda de prata como seu bônus (uma tentativa por dia). Se a jogada falhar, a mente do animal é superada junto com a sua.

A Corda de Bronze: Você pode aplicar seu nível de corda de bronze como um bônus para jogadas de Vigor, para jogadas de cura e para jogadas para resistir à privação (tal como segurar seu fôlego ou resistir a sonolência). Ela não ajuda você resistir à fadiga.

A Terceira Estação

Abrandando o Vínculo

Na terceira estação, você fortalece o vínculo entre você e o seu familiar por invocar certos poderes mágicos através do vínculo. Estas são habilidades que você e seu familiar manifestam juntos. Você escolhe quais qualidades você deseja invocar. Veja "Qualidades do Vínculo", abaixo, para os poderes de que você pode escolher. Você e o Mestre da Aventura então decidem como aquelas qualidades particulares afetam você e seu familiar.

Você tem um número de pontos iguais a seu nível completo de vínculo para adquirir qualidades do vínculo. Qualidades do vínculo suprem você com pontos adicionais para adquirir qualidades do vínculo positiva, como Defeitos fornecem pontos extra para aquisição de Virtudes.

Quase todas qualidades do vínculo afetam ambos você e seu familiar de alguma maneira relacionada; elas caracterizam seu Vínculo. Por escolher qualidades do vínculo que você está determinando como as qualidades física, mental e mágicas de cada um de vocês afetam um ao outro. Além disso, quase todos as qualidades do vínculo são acompanhados pela a troca de algum menor físico, mental ou (raramente) truque mágico ou hábito relacionado a uma característica de um vínculo particular. Por exemplo, se você escolhe uma característica do vínculo que aumenta sua percepção um do outro, depois vocês podem cada um ganhar hábito menor ligado a cada uma das forças sensoriais especiais: por exemplo, um mago com um cachorro familiar pode farejar pessoas quando ele as encontra primeiro, ao passo que o cachorro escrutina o texto dos sinais e capas de livros.

Você e o Mestre da Aventura devem concordar com todas as mudanças que você e um familiar sofrem durante a formação do vínculo. Há vários fatores que você pode considerar para escolher estas mudanças. Talvez suas Artes mágicas indiquem o tipo de poder que o familiar recebe. Talvez as qualidades que você recebe do seu familiar estejam baseadas nas habilidades das feras, ou habilidades naturais, tal como uma habilidade de um gato para ver no escuro ou em qualquer poderes mágicos natural que a fera pode ter possuído antes que ele se tornasse seu familiar.

Veja "Qualidades do Vínculo" para poderes que você e seus familiares podem dividir. As qualidades listadas podem ser consideradas diretrizes, e você pode criar qualquer nova qualidade do vínculo que você goste, contanto que ele trabalhe similarmente àquelas mostradas e você obtenha a aprovação do Mestre da Aventura. Alguns contos dizem de um mago que investiu num familiar poderes superiores e habilidades para realmente reduzir seus próprios poderes e habilidades. Portanto, a natureza do vínculo entre familiar e mago requer que o mago ganhe alguma coisa em troca, embora o aumento ganhado para compensar uma dada habilidade perdida possa ser sutil.

A Quarta Estação

Aproximando o Encantamento

Na quarta estação do encantamento do familiar, você simultaneamente completa o encantamento e o aproxima a fim de que ele possa ser dispersado, que leva outras três garantia de Vim vis. Daí em diante, você tem um familiar, independente mas leal. Neste ponto, determine a estatística para seu familiar.

Qualidades de Vínculos

Você nunca pode tomar a mesma qualidade mais do que uma vez, a menos que a descrição diga que você pode. Se uma qualidade é notada como "alcançada", ela se aplica quando o mago e familiar estão até 100 passos um do outro a menos que a qualidade específica explica de outro modo. Você não pode tomar qualidades do vínculo que são incompatíveis ou que sobrepõe o alcance delas. O Mestre da Aventura tem o julgamento final em quais qualidades o Vínculo pode ser tomado junto.

Qualidades do Vínculo +5

Sintonia: Você pode sintonizar um de seus familiares de poder mágico natural à magia Hermética. Você deve fazer isto para todos seus familiares de poderes mágicos (5 pontos cada vez) antes que você possa escolher quaisquer outras qualidades do vínculo.

Intuição: Variável. Cada um de vocês sempre sabe onde o outra está, em termos da direção de ambos e distância aproximada. Cada um de vocês ganha um hábito ou um truque do outro relacionado à sua força sensorial particular (veja "Abrandando o Vínculo").

Trocando Virtudes: Seu familiar ganha uma de suas Virtudes, e você ganha uma Virtude relacionada a uma das habilidades naturais do familiar, ou a um dos poderes mágicos naturais que ele tinha antes de se tornar seu familiar. Note que você não perde a Virtude que você trocou por outra.

Vínculo Prolongado: Os poderes de seu Vínculo, incluem os poderes das três cordas e todas as qualidades do vínculo alcançadas, funciona quando vocês dois estiverem dentro de 1 quilômetro e meio um do outro, não somente dentro de 100 passos

Alvos Ligados: Variáveis. Sempre que um de vocês estiverem afetados pela mágica, benéfica ou hostil, o outro é completamente afetado também.

Vínculo Material: Seu familiar ganha +1 em uma característica física (força, Resistência, Presença, Destreza, Rapidez) que você e que seja maior do que a de seu familiar, e você ganha +1 em uma característica física que seu Familiar tenha que seja maior do que a sua. Você escolhe as características a serem trocadas. Se cada um de vocês não pode contribuir com uma característica pela outra (por exemplo, em caso de todas as Características de seu Familiar serem mais baixas do que as suas), você não pode levar esta qualidade do Vínculo. Você pode pegar esta qualidade múltiplas vezes, mas seus níveis de Característica não podem ser aumentados para maior do que +7 deste maneira. Junto com esta qualidade do vínculo, cada um de vocês ganha algum traço de aparência física do outro.

Vínculo Mental: Seu Familiar ganha +1 em uma Característica não física (Inteligência, Percepção, Comunicação) que você tenha que seja maior do que a do seu Familiar e você ganha +1 em uma Característica não física que seu familiar tenha que seja maior do que a sua. Você escolhe as Características a serem trocadas. Se cada um de vocês não pode contribuir uma Característica pela outra (por exemplo, por causa de todas Características de seu Familiar serem mais baixas do que as suas), você não pode levar esta qualidade do Vínculo. Você pode pegar esta qualidade múltipla vezes, mas seus níveis de Características não podem ser aumentados para maior do que +7 desta maneira. Junto com esta qualidade do Vínculo, cada um pode ganhar algum traço natural, hábito ou traço de Personalidade do outro.

Poder Primário: Seu Familiar ganha um novo poder mágico relacionado à sua Arte Mágica mais forte, e você ganha 2 níveis na Arte Mágica mais próxima relacionada ao poder de Mágica Natural mais forte de seu Familiar (ou habilidade natural mais forte dele se ele não tiver nenhum poder mágico natural). Se o poder Familiar ganho afeta somente o Familiar, ele deve ser equivalente a uma mágica de nível 10 ou menos, e custará ao Familiar 2 pontos de Poder Mágico para usar, se o poder permite que o familiar afete outras coisas, deve ser equivalente para uma mágica de nível 10 ou menos, e ela custará ao familiar 3 pontos de Poder Mágico para usar. Se o familiar não tem nível de Poder Mágico, ele pode usar os poderes acima três vezes por dia e duas vezes por dia, respectivamente.

Habilidade Compartilhada: Cada um de vocês ganha uma Habilidade que o outro possui e a ganha no mesmo nível, ou aumenta para aquele nível do outro nível, um nível em uma Habilidade que você já possui. Deste modo, um de vocês poderia ganhar uma nova Habilidade e o outro aumentar uma Habilidade, cada um de vocês poderia aumentar uma Habilidade separada que vocês ambos compartilham em níveis diferentes, ou ambos poderiam ganhar uma nova Habilidade. Você poderia levar esta qualidade do Vínculo mais do que uma vez, cada vez compartilhando e/ou aumentando novas Habilidades. Cada um de vocês também ganha um hábito do outro, relacionado de alguma forma ao nível da Habilidade adquirida.

Linguagem Compartilhada: A fala de seu Familiar se torna compreensível para outras pessoas mais do que para você (mas ainda é pobre). Seu Familiar somente sabe falar latim ou sua língua nativa - à sua escolha. Do mesmo modo, você pode falar com feras da mesma espécie, como o seu Familiar (por exemplo, lobos, corvos, toupeiras, veados). Cada um de vocês também ganha algum hábito do modo de falar do outro.

Proteção Compartilhada: Variável. Vocês dois estão protegidos pela Resistência Mágica um do outro, ambos conseguem o melhor das duas proteções. Seu familiar não controla sua Parma Magica, mas recebe os benefícios dela sempre que vocês ativarem a defesa. Cada um de vocês também ganha um hábito de defesa do outro. Este hábito não tem implicações de regras; é só uma tendência, como um instinto para procurar imediatamente proteção.

Emoções Solidárias: Quando cada um de vocês sente uma emoção, o outro a sente também. Sempre, que um de vocês fazem uma jogada de Traço de Personalidade o outro ganha os benefícios ou sofre os mesmos efeitos do Traço. Seu Familiar ganha 1 ponto de Confiança e você ganha o maior Traço de Personalidade de seu Familiar no mesmo nível que ele tem.

Qualidades do Vínculo +10

Comunicação Mental: Variável. Vocês dois podem se comunicar mentalmente um com o outro na intenção, dividindo pensamentos, imagens e emoções simples. Cada um de vocês ganha um Traço de Personalidade do outro.

Poder Secundário: Seu Familiar ganha novos poderes mágicos relacionado a alguma Arte Mágica que você deseja, e você ganha 4 níveis em uma Arte Mágica intimamente relacionada a uma das habilidades naturais do Familiar ou Poderes Mágicos Naturais. Se o Poder que o Familiar ganha afeta o Familiar somente, ele deve ser equivalente a uma mágica de nível 15 ou menos, e ela custará ao Familiar 1 ponto do Poder de Mágica para usar. Se o Poder permite ao Familiar afetar outras coisas, ele deve ser equivalente a uma mágica de nível 15 ou menos, e ela custará ao Familiar 2 pontos do Poder de Mágico para usar. Se o Familiar não tiver nível de Poder Mágico, os Poderes acima que ele ganha podem ser usados quatro vezes por dia ou três vezes ao dia, respectivamente.

Sentido Compartilhado: Variável. Cada um de vocês podem usar um dos sentidos do outro por fazer uma jogada simples de Percepção + Concentração de 9+, mas vocês não podem ambos usar esta habilidade simultaneamente. Um de vocês usa o sentido do outro que não pode perceber seus arredores com o sentimento que está sendo pedido, como o qual é predominante. Algo que quebra a concentração de algum de vocês usando esta habilidade encerra o uso da habilidade. Cada um de vocês também pode ganhar algum hábito do outro, relacionado as forças sensoriais particulares do outro (veja "Abrandando o Vínculo").

Fala Compartilhada: A fala do seu familiar torna-se tão boa quanto a fala humana completamente clara e compreensível para outras pessoas do que para você. Seu familiar conhece todas as linguagens humanas que você usa. Você pode falar com todas as feras que dividem o mesmo habitat geral (terra, ar, água ou subsolo) como o seu familiar. Você ainda pode ganhar o forte hábito de fala do outro, ou suas vozes mudam completamente.

Transferir Fadiga: Variável. Cada um de vocês podem pegar um nível de Fadiga do outro. Aquele que transfere o nível de Fadiga não pode usar esta habilidade novamente até que o receptor recupere o seu nível de Fadiga, embora o receptor possa usar está habilidade em um tempo posterior para transferir um nível de Fadiga em outra direção. Se

a transferência do nível de Fadiga derrubasse o receptor inconscientemente, a transferência falha. Cada um de vocês ganha também algum hábito de dormir do outro.

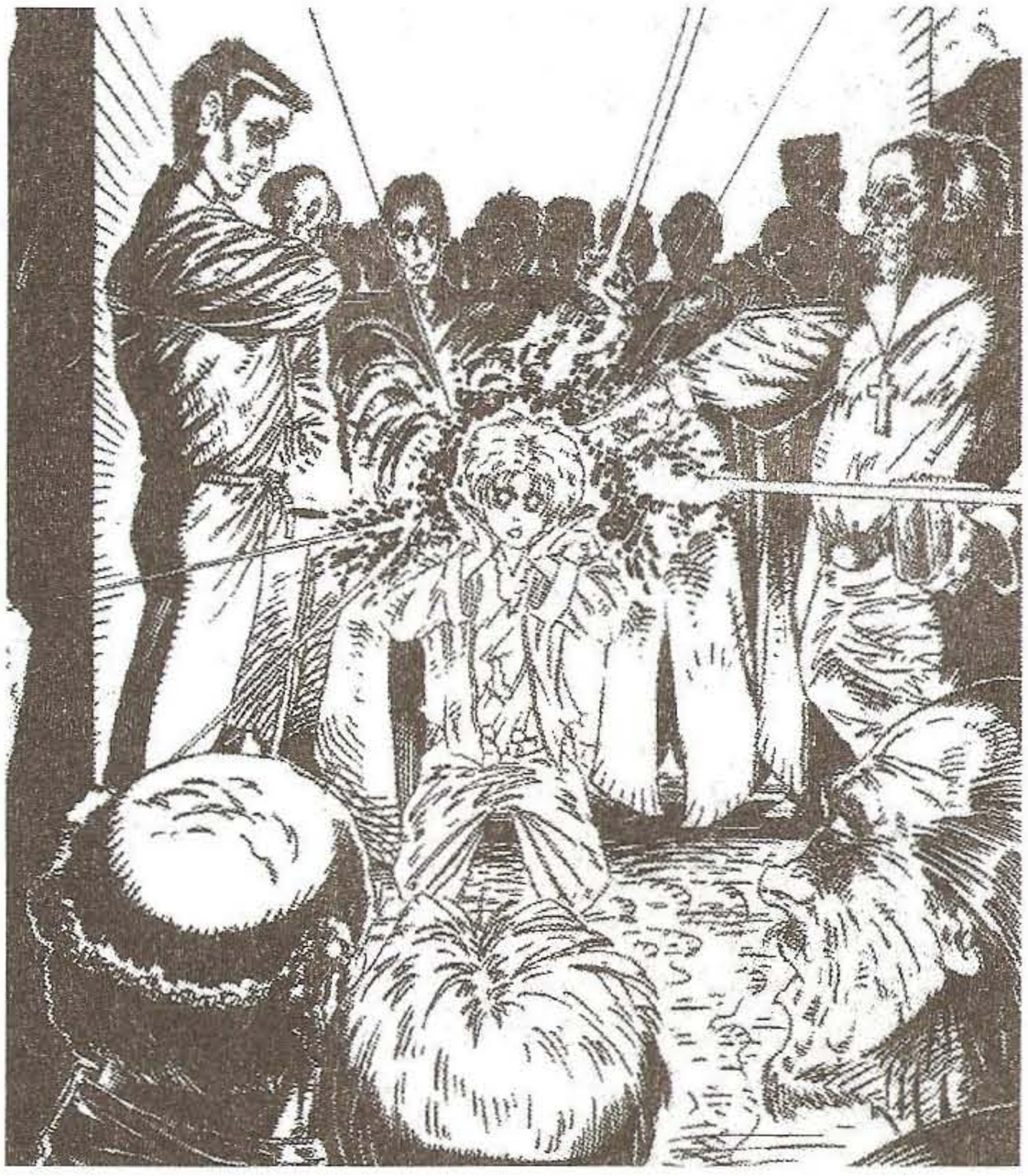
Vínculo Ilimitado: Os poderes de seu vínculo incluem os poderes das três cordas e todas as qualidades do vínculo alcançadas, trabalham em qualquer alcance.

Qualidades do Vínculo + 15

Mutante: Seu familiar pode tomar forma humana, e com uma jogada de Inteligência + Concentração 9+, você pode tomar forma da espécie do Familiar. O familiar deve expandir 5 pontos do Poder Mágico para mudar, você deve expandir um nível de Fadiga. (se seu familiar não tem nível de Poder Mágico, ele deve também expandir um nível para mudar de forma). Para cada hora transformada, aquele que está transformado deve fazer uma jogada de Fadiga contra um Fator de Facilidade 9. Se a jogada falhar, ele perde um nível de Fadiga e retoma a forma normal. Aquele que se rendeu inconscientemente, por qualquer razão, a transformação individual retoma sua forma normal. Você pode também ganhar uma peculiaridade física do outro, que é muito notável.

Magia Compartilhada: Variável. Seu familiar ganha uma habilidade limitada para usar mágica em sua mais Arte forte, e você ganha uma habilidade limitada para usar uma das habilidades familiares básicas ou Poderes Naturais da mágica. Seu familiar pode lançar mágicas Instantâneas de nível 5 relacionados a sua Arte mais forte, no valor de 1 ponto de cada Poder Mágico (ou o valor de um nível de Fadiga se o animal não possui um nível de Poder Mágico). Você pode, com uma jogada de Inteligência + Concentração de 9+, usar um poder especificado ou habilidade natural do familiar, no valor de um nível de Fadiga por uso.

Transferência de Ferimento: Variável. Cada um de vocês pode misticamente aceitar o ferimento no lugar do outro. Calcule o dano normalmente. A quantidade excedente os níveis de Vigor daquele que o recebe é enviando para o outro. Aquele que transfere um ferimento não pode usar esta habilidade novamente até que o receptor permanentemente cure o dano enviado. (Então o dano não pode ser curado simplesmente através de uma mágica temporária), embora o receptor possa usar este poder em um tempo posterior para transferir um ferimento em outra direção. Se a transferência de um ferimento mata o receptor, a transferência falha.



Qualidades do Vínculo -5

Transferência de Defeitos: Seu Familiar ganha um de seus defeitos, e você ganha um defeito relacionado a um dos defeito natural do familiar ou uma fraqueza sobrenatural.

Independência: Seu Familiar é extraordinariamente independente. Ele frequentemente aja na sua própria vontade, mesmo se você preferir de outro modo, embora você e seu familiar sempre se reunam junto em tempos de necessidades.

Vínculo Limitado: Vocês ganham mais benefícios de seu vínculo somente quando vocês estão próximos um do outro. Qualquer qualidade de vínculo positivo marcado como "alcançado" estão somente em efeitos quando vocês dois estão dentro de 5 passos um do outro. Qualidades de vínculo negativas com um alcance ainda funciona dentro de 6 passos.

Fadiga Solidária: Variável. Quando um de vocês dois está fatigado, o outro deve fazer uma jogada estressante de Fadiga 6+, ou perder um nível de Fadiga (dois níveis em uma rodada imperfeita). Vocês 2 quase sempre dormem ao mesmo tempo.

Dor Solidária: Variável. Quando um de vocês dois é ferido ou está com dor, o outro sente a dor também. Para a rodada seguinte na qual o ferimento original é imposto, ambos vocês sofrem o ferimento como penalidade imposta. Se um de vocês já está em um nível de Corpo mais baixo do que o outro, os ferimentos menores dele não têm efeito no outro. Cada um de vocês ganha ação reflexiva muscular do outro, provavelmente uma associada com dor.

Qualidades do Vínculo -10

Em Conflito: Vocês dois se apõem a vontade do outro em uma base regular, brigando e discutindo ocasionalmente ao ponto de vocês se recusarem a falar um com o outro. Vocês propositadamente trabalham um contra o outro em muitos casos, mas vocês se unem juntos bravamente, em tempos de necessidade (pegue um Traço de Personalidade "Lealdade ao Familiar +3"). Também, cada um de vocês ganha táticas de debate ou uma outra tática mental do outro.

Vínculo Firme: Vocês ganham mais benefícios de seus vínculos somente quando você estão em contato. Quaisquer qualidades ou vínculo positivo marcados como "alcançada" estão só em prática quando vocês estão em contato. Cada um de vocês ganha algum traço físico de pele do outro.

Ferimentos Solidários: Variável. Quando um de vocês e ferido (que é ou seja, leva um nível de danos de Corpo), o outro deve fazer uma jogada de Resistência + uma jogada estressante de Tamanho 6+, ou estar ferido pela mesma quantidade. Se você fizer falhar na jogada, você sofre um nível de dano de Corpo adicional. Cada um de vocês ganha um dos medos instintivos do outro (medo de aranhas, cobras, fogo, certos predadores). Leve um Defeito ou Traço de Personalidade de +3 no próprio medo.

O Familiar como um Personagem

Seu Familiar retém qualquer uma das habilidades naturais que ele tinha antes dele se tornar seu Familiar, mas você deve estar certo que vocês harmonizam todos seus poderes

mágicos para a Magia Hermética. Se você não tem pontos suficientes para harmonizar todos poderes mágicos de seu Familiar, aqueles não calculados estão perdidos quando um animal sofre um ritual de aproximação.

A Inteligência de seu Familiar está somente um ponto abaixo da sua (presumindo-se que ele tinha Inteligência Animal antes). Se a criatura tinha uma Inteligência Animal maior antes de encontrar você, ele retém aquela Inteligência após tornar-se vinculado a você. Portanto, mesmo com um ponto de inteligência a menos do que você, seu Familiar pode ser mais inteligente do que você em desenvolver certos tarefas, como prever o tempo sem usar mágica.

Seu familiar deveria ter Traços de Personalidade apropriados às suas maneiras bestiais, ou selecionado por você ou por quem quer que apresente a fera para a saga. A maioria dos familiares têm um subterfúgio ou dois, tais como tendência para se lembrar de detalhes irrelevantes ou um prazer obsessivo na cor azul.

A fala de seu Familiar é somente compreensível para você a menos que você escolha qualidades do vínculo que seja especificado de outra maneira.

O Familiar usa suas Formas ou sua própria Resistência Mágica, seja qual for é melhor, para resistir mágicas. Ele pode usar uma Parma Magica se você conceder a ele uma, mas não juntamente com a própria Resistência Mágica dele. Cada um de vocês é capaz de enganar a Resistência Mágica do outro à vontade.

O Familiar em Ação

Você e seu Familiar sem dúvida crescerão mais próximos quando a saga progredir, aprendendo um do outro e fortalecendo seu vínculo em comum. Com o passar dos anos, seu Familiar aprende o que você sabe, contanto que você mantenha o Familiar com você quando você estuda e quando você divide seu conhecimento com ele.

Em qualquer momento durante a Saga, você pode gastar uma estação abrandando seu vínculo, que permite você adicionar novas qualidades positivas de vínculo se seu total para determinar seu nível de Vínculo tiver aumentado. O total que pode ser adicionado é a diferença entre seu novo nível e seu antigo. Em nenhum caso você pode aumentar a forças das Cordas, todavia, e você nunca pode mudar uma qualidade de vínculo que você tenha estabelecido. Reabrandar o vínculo vale três Vim vis, como o Vínculo é fechado novamente.

No final de qualquer história, o Mestre da Aventura pode escolher premiar você com uma nova qualidade de Vínculo (boa ou má). Esta geralmente resulta se você e seu familiar cresceram mais próximos juntos durante a história, muitas vezes um resultado da execução de alguma meta importante dentro do uso do seu vínculo, ou um resultado de terem sobrevivido à uma árdua viagem juntos. O Mestre da Aventura pode escolher dar a você uma boa qualidade de vínculo e uma má qualidade vínculo que balanceiam uma à outra.

Seu Familiar envelhece junto com você, geralmente morrendo em poucos dias antes ou algumas semanas depois de você. A súbita morte de seu Familiar é um aviso de perigo imediato, você deveria sempre morrer enquanto seu Familiar permanece vivo, seu Familiar experimentaria um choque que o mataria, e mesmo, se ele vivesse ele seria reduzido a uma patética e devastadora condição logo depois. Da mesma forma, se você não salvar o Familiar, você pode sentir um profundo vazio em sua vida que pode durar meses, ou mesmo anos. Ter um Familiar é uma coisa pessoal, privada, logo somente aqueles mais preocupados com status do que amizade verdadeira, usam seus Familiares como símbolos de status. Você deveria manter o mesmo nível de proteção para seu Familiar que você manteria como um cônjuge.

Você pode somente ter um Familiar de cada vez. Seu Familiar estará com você por um longo tempo, logo faça disso interessante.

A Participação de Outros Jogadores

O Mestre da Aventura tem um papel importante na criação do seu Familiar. Se sua equipe tem alguém que age como Mestre da Aventura para atividades de laboratório, aquela pessoa pode agir como Mestre da Aventura enquanto você está criando seu Familiar. Todavia, você pode desejar usar a equipe toda como ação do Mestre da Aventura durante este processo, ambos para obter mais energia criativa e fazer o Familiar mais aceitável aos seus colegas de jogos, que podem achar isto um desafio para lhe dar com tal estranha adição à companhia.

Porque você e seu Familiar são muito próximos, você pode representar seu Familiar como uma extensão de seu personagem. Apesar de tudo, você pode ter habilidades similares e subterfúgios de personalidade. Todavia, você pode também ter o Mestre da Aventura ou qualquer outro jogador agindo como o seu Familiar. Esta alternativa lhe assegura que seu Familiar é no mínimo distinto de você, e é aconselhado se você e seu Familiar não se dão muito bem, tal como deve ser o caso com a qualidade de vínculo. "Em Conflito".

Aprendizes

Em sua procura da Arte da Magia, é provável que você queira ser um aprendiz. Embora o Código de Hermes requeira que você dedique uma estação por ano ensinando seu aprendiz mais do que fazendo pesquisas, o aprendiz por sua vez é requisitado para ajudar você no seu trabalho de laboratório. Além disso, um aprendiz dá a você companheirismo intimamente humano e a chance de deixar uma herança da vida quando você morrer. É provável que seu aprendiz seja algo mais próximo de um filho ou filha, que você, como um mago, sempre terá.

Competência Mínima para Ensinar um Aprendiz

Você pode somente ter um aprendiz se você for competente o suficiente para ensinar à alguém toda a Arte da Magia. Sem um nível de no mínimo 5 em cada uma das Artes, você não é familiar o suficiente com as Artes para iniciar alguém no uso delas.

Achando seu Aprendiz

Uma vez que você determinar que você está qualificado para ensinar um aprendiz, o próximo passo é achá-lo. Dentre as pessoas mais comuns, algumas vezes aparecem raros indivíduos com a Dom - aqueles que tem poder mágico inato. Somente estes indivíduos podem se tornar aprendizes e eventualmente magos. Felizmente para aqueles magos que buscam estas pessoas inevitavelmente se destacam na multidão. Eles são quase invariavelmente inteligentes e curiosos, causando a eles se ajustarem infelizmente a massa de ignorantes, sociedade supersticiosa. Também, a maioria em potencial dos aprendizes de algum modo atrai atenção sobrenatural para si próprios. Em muitas populações há um jovem que é propenso à vagar sozinho à noite, que é o assunto de muitas fofocas de cidade, e que mostra uma sabedoria precoce. Chances são que tal pessoa é um aprendiz em potencial.

Procurar por um aprendiz pode guiar boas possibilidades de Aventuras, especialmente se a procura é complicada por forças inimigas ou membros que não colaboram com a família do candidato. Todavia, se você não deseja criar uma história sem encontrar um aprendiz, você pode determinar os resultados da procura com uma jogada de dados. Para cada estação que você gasta procurando por um aprendiz em potencial, jogue um dado estressante e adicione sua Percepção. Se o resultado é 6+, você achou um. Se você falhar, você pode pensar que você achou que se adapta para ser aprendiz mas é de algum modo enganado, ou pela criança ou por algum poder que substitui sua criança como seu criado.

Seu estudante deveria ter entre oito à dezessete anos no começo da aprendizagem (se você desejar, jogue um dado simples +7). Crianças mais novas do que oito raramente tem a disciplina requerida para aprendizagem, e jovens adultos mais velhos do que 17 são quase invariavelmente designados de suas maneiras ao ponto que eles são não mais ajustáveis ao treinamento hermético.

Sendo levados por um mago para partes desconhecidas é sempre perturbador e ameaçador para um novo aprendiz, mesmo para àquele provocando ou ajudado a ficar livre de uma situação de vida miserável. Algumas crianças escolhidas para aprendizes sãc sequestradas por seus superiores, algumas são persuadidas com promessas de conhecimento e poder, enquanto outros são na verdade oferecidas (ou vendidas) para magos por familiares que não podem lhe dar com os estranhos modos da criança. Embora a maioria das crianças escolhidas para serem aprendizes vão de boa vontade e livremente, o código de Hermes não exige que elas venham. À rigor, aos magos é permitido obter aprendizes seja qual for à maneira que eles desejarem.

Treinando seu Aprendiz

Uma vez que você tenha seu aprendiz, o treinamento começa. A cada ano, de acordo com o Código de Hermes Periférico, um aprendiz é garantido pelo menos uma estação digna de treinamento. Se você não fornece este treinamento, o aprendiz está livre para ir para um outro mago, e você perde tudo que você investiu.

Use as regras na seção Experiência e Progresso do capítulo do Mestre da Aventura para treinar seu aprendiz; lembre-se que você deve gastar pelo menos um ano diretamente ensinando. Tenha em mente que você deveria tentar conceder uma ampla base de perícias - refere-se aos modelos de casa no capítulo Criação do Personagem para dar a você uma idéia de qual nível de competência do aprendiz que você deveria estar lançando.

Você precisará começar com habilidades básicas como Escrever em Latim, antes que seu aprendiz possa até mesmo começar a aprender mais. A Teoria Mágica é também importante, não somente para seu aprendiz, mas para você - apesar de tudo, quanto mais ele souber, melhor ajuda ele será no laboratório.

Claro, você não tem que fazer tudo do seu próprio ensinamento. Seu aprendiz pode estudar de livros que você tem, e você pode certamente "arrendar" seu aprendiz a outros na convenção para aprender certas perícias.

Exercitando seu Aprendiz

O benefício básico que um aprendiz dá a você é a adição dos níveis dele de Inteligência e Teoria Mágica para seu Total de Laboratório (veja pág. 98). Se tudo o que você quer é um assistente de laboratório, você apenas precisa se manter informado sobre a Inteligência de seu aprendiz e níveis de Teoria de Mágica, e após quinze anos, seu aprendiz se forma em mago completo e deixa seu serviço.

Entretanto, se criado como um personagem completo, um aprendiz pode ser desenvolvido quando a saga progredir em ambos um companheiro muito importante para seu mago e um valioso membro da convenção. Para criar seu aprendiz como um personagem, determine Características, Virtudes e Defeitos e Habilidades para um personagem de idade jovem. Você quererá deixar algumas Virtudes e Defeitos abertos para Virtudes Herméticas e Defeitos que se manifestem quando a aprendizagem continua. Escolha Habilidades que o perso-nagem aprendeu em sua infância. Quando a saga progride, atualiza as Habilidades do aprendiz, Artes Mágicas, mágicas conhecidas e outras estatísticas quando você o treinava, simplesmente como você treinaria aquelas de algum outro personagem.

O Valor de um Aprendiz

Salvo a realização de muitas tarefas mundanas tediosas para você, tais como limpar seu Laboratório, seu aprendiz ajuda você no Laboratório, somando a teoria mágica dele a sua própria. Veja pág. 98 para detalhes em como um aprendiz pode ajudar você no Laboratório.

O Aprendiz no Jogo

Um aprendiz completamente desenvolvido faz um personagem jogável. Se você quer jogar como um aprendiz, tenha em mente que você não tem um nicho natural na história. Grogs lutam, companheiros fornecem assistência, e os magos têm mágicas poderosas. Como um aprendiz você está ultrapassando em todas as áreas, contudo, algumas histórias são animadas por um personagem aprendiz de personagens, como aprendizes são indivíduos interessantes, especialmente senão há magos ao redor para dominar a mágica do aprendiz com sua própria mágica.

Quando você é um mago e professor, algumas das me-lhores oportunidades de encenação para seu aprendiz crescer quando ele está interagindo com você. Para você encorajar este, você pode querer permitir que um outro jogador represente seu aprendiz, ou você pode considerar seu aprendiz um personagem para ser jogado por diferentes membros da equipe em vezes diferente, tanto quanto um Grog seja.

O Fim da Aprendizagem

Normalmente um aprendiz deixa o serviço depois de quinze anos, embora ele possa sair a qualquer hora com a permissão do seu superior, ou depois de aprender todas as quinze Artes da Magia. Em algumas tradições, um aprendiz deve ser submetido a uma bateria de testes por um tribunal de magos antes de ser reconhecido oficialmente como um mago; este famoso "desafio do aprendiz" tem sido pavoroso para muitos estudantes.

Capítulo V
Magias

A Ordem de Hermes colecionou e criou centenas de mágicas que têm sido passadas para seus aprendizes e negociadas entre os magos por séculos. Aquelas listadas aqui são representações das mais usadas, interessantes e exemplares daquelas mágicas - de nenhum modo as mágicas listadas aqui são de uma lista definitiva daquelas disponíveis. Ao contrário, elas poderiam ser usadas como exemplos de como você pode inventar mágicas de sua maneira. Muitas destas mágicas servem como bons exemplos para a criação de outras mágicas similares. Por exemplo, uma mágica para transformá-lo em um lobo pode ser usada como um modelo para uma mágica que transforma você em outro animal.

Formato da Magia

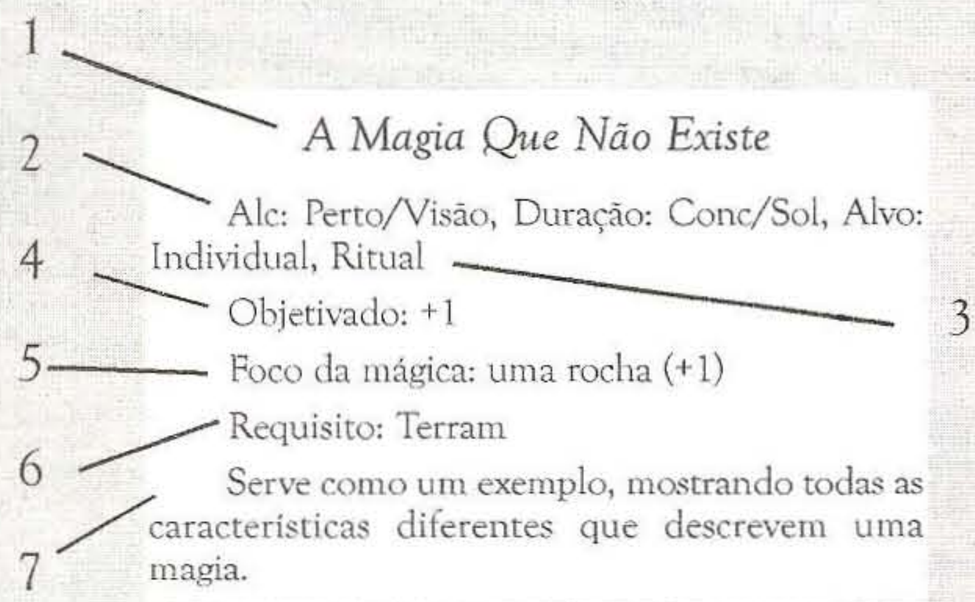
Cada magia tem diversos fatores que a descrevem para o uso do jogo. Elas são descritas no diagrama nesta página e discutidas abaixo.

Técnica e Forma

A Técnica e Forma são listadas no título da magia e são encontradas embaixo. Mágicas são planejadas primeiro pelas suas Formas, depois pelas suas técnicas, em ordem alfabética. Seguindo cada título Técnica/Forma são diretrizes que ajudarão você a criar suas próprias magias, bem como ajudar você a determinar o nível necessário para lançar uma mágica Instantânea. Além disso, cada combinação de Técnica e Forma lista o alcance defeituoso, duração e alvo que caracterizam aquela combinação.

Técnicas e Formas são frequentemente abreviadas pelas primeiras duas letras de cada palavra; uma mágica MuTe é da Técnica Muto e Forma Terram. O nível é frequentemente adicionado após a abreviação - Deste modo, Lampejo da Chama Escarlate torna-se CrIg 15.

Anatomia de uma Magia



1. Título
2. Alcance, Duração e Alvo
3. Designação do ritual
4. Designação do objetivo e modificador de alvo
5. Foco da magia e bônus de lançamento
6. Requisito (s)
7. Descrição do efeito

Título

Os títulos dados são os nomes reais das magias quando conhecidas pelos magos herméticos. Quando você inventar novas mágicas tente dar a elas nomes criativos que adicionarão cor ao jogo. "Bola de fogo" não é interessante; "Bola de Fogo do Abismo" é - você entendeu a idéia.

Nível

A maioria das magias são designadas com o nível, que é geralmente um múltiplo de 5. Uma mágica de 5º nível é muito fraca, uma mágica de 15º nível é de poder moderado e uma mágica de 30º nível é muito poderosa.

Algumas magias são Magias Gerais (abreviadas com "Ger"), que significa que elas podem ser aprendidas em qualquer nível de dificuldade - quanto mais alto o nível, mais poderosa é a mágica. Você pode ainda aprender Magias Gerais nos níveis que não são múltiplos de 5.

O nível em que você conhece um nível Geral formulada ou magia de ritual depende de onde você a obteve. Se você aprendeu um nível de Magia Geral que foi designado para a eficácia do nível 15, depois que está no nível que você a conhece. Você não pode produzir efeitos que excedem o nível 15 de efeitos com aquela mágica a menos que você invente uma versão com nível maior ou aprenda uma versão tal de uma outra origem. Magias de nível Geral são inacabadas somente no sentido que elas podem ser aprendidas em qualquer nível. Elas não podem ser usadas em um nível mais alto (ou mais baixo) do qual ela é conhecida.

Alcance, Duração, Alvo

O alcance, duração e alvo de uma mágica determinam o que ela pode afetar. O alcance guia quão distante o alvo pode estar do mago, a duração determina quanto tempo o alvo será afetado e o alvo descreve o que a mágica pode afetar. Cada parâmetro tem um número de classificações possíveis, que podem ser planejadas em ordem da menos difícil de produzir para a mais difícil de produzir. Isto é feito no gráfico abaixo. Parâmetros que são listados abaixo juntos, mas que são separados por uma barra (como Tato/Olho) representam diferentes alcances reais que dividem o mesmo nível de dificuldade. Eles não são permutáveis, simplesmente equivalentes.

Na descrição da mágica, dois alcances, durações ou alvos separados por uma barra que são comumente listados por mágica. Primeiro alcance ou duração é aquele que é normalmente usado, enquanto o segundo (ou "incentivado") que é o alvo ou duração que é usado se vis é expandida quando a mágica é lançada. Veja "Usando Vis Natural" na pág. 80.

Cada categoria de alcance, duração e alvo está descrita abaixo.

Alcances

Pessoal: O efeito da magia é centralizado no mago que a lança. A quantidade afetada depende do efeito da mágica.

Tato/Olho: *Tato*: o mago ou qualquer coisa que ele toque, seja uma pessoa ou uma coisa. *Visão*: O mago pode alvejar qualquer pessoa ou criatura com que ele tem estabelecido um contato visual (Tato e Visão estão no mesmo "nível" de alcance).

Próximo: Qualquer coisa que o mago poderia tocar (mas não esteja necessariamente tocando) sem se mover substancialmente. Qualquer coisa dentro de dois passos difíceis.

Perto: Qualquer coisa dentro de 15 passos do mago.

Longe: Qualquer coisa dentro de 100 passos do mago.

Visão: Alguma coisa que o mago possa ver. Se o mago está localizado no mais alto ponto por quilômetros, este alcance pode ser imenso.

Conexão Arcana: Qualquer coisa que o mago tenha para uma conexão Arcana. A distância é imaterial a menos que o

Alcances (do baixo ao alto)	**Durações** (do baixo ao alto)	**Alvos** (do baixo ao alto)
• Pessoal	• Momentânea	• Pequeno
• Tato/olho	• Concentração/Diâmetro	• Individual
• Próximo	• Sol	• Grupo/Sala
• Perto	• Lua/Circulo	• Circulo/Estrutura
• Longe	• Estação	• Fronteira
• Visão	• Ano	• Visão
• Conexão Arcana	• Permanente/Instantâneo	

Mestre da Aventura escolha impor algum limite. Note que enquanto a conexão arcana é um alcance, é diferente de um item físico que é uma conexão arcana. Esta distinção é importante, porque algumas mágicas requerem que o lançador tenha uma Conexão Arcana, mas a mágica pode ser lançada como algum outro alcance do que a conexão arcana.

Durações

Momentânea: A magia dura por um momento e logo se dissipa. Qualquer efeito permanece, todavia. Esta é a duração normal para as magias de combate.

Concentração/Diâmetro: *Concentração:* A mágica dura tanto quanto o mago se concentra. *Diâmetro:* a mágica dura na hora que o sol leva para mover seu diâmetro no céu - quase exatamente dois minutos. (Diâmetro e Concentração são de mesmo "nível" de duração).

Sol: A magia dura até o próximo nascer ou pôr-do-sol.

Círculo/Lua: *Anel:* A mágica dura até que o alvo da mágica se mova para fora do círculo desenhado na hora do lançamento ou até que o círculo seja fisicamente quebrado. *Lua:* A mágica dura até que ambas as luas cheia e nova estejam no céu (luz e círculo são do mesmo "nível" de duração).

Um círculo deve ser realmente desenhado enquanto a mágica está sendo lançada. O mago pode usar mágica para fazer isto, mas aquela mágica não deve ter um alcance maior do que o Tato, e o mago deve traçar fisicamente fora do círculo. Todavia, o lançador deve fazer jogadas de Concentração + Inteligência de 6+ a cada rodada para manter concentração na mágica, e se alguém quebrar o círculo em qualquer ponto antes que esteja completa a mágica, a mágica automaticamente falha. Anéis realmente largos são improváveis de valer a pena correr o risco.

Estação: A magia dura até o próximo solstício ou equinócio depois do seu lançamento.

Ano: A magia dura até o quarto equinócio ou solstício depois do seu lançamento.

Permanente/Instantâneo: *Permanente:* A magia dura para sempre, mas permanece eternamente mágica. Deste modo, ela poderia ser dissipada no futuro. Esta duração é somente disponível para mágicas que têm efeitos mágicos: efeitos naturais são de duração Instantânea. *Instantâneo:* O efeito mágico persiste para sempre como uma coisa mundana. Não pode ser magicamente dissipado, embora possa ser destruído por qualquer método que destruiria a coisa mundana que ela é. Esta duração é somente disponível para mágicas que têm efeitos naturais. Observe também que esta duração não pode ser alcançada por criação mágica ou cura sem o uso da vis natural. (Permanente e Instantânea são do mesmo "nível" do efeito).

Alvo

Pequeno: Afeta um item pequeno, alguma coisa de pessoa de força comum que poderia confortavelmente segurar ou carregar com ambas as mãos.

Individual: A magia pode afetar uma coisa simples, tais como uma pessoa ou um objeto. Um imenso pedregulho é um objeto discreto, uma montanha não é (porque está ligada ao chão).

Grupo/Sala: *Grupo:* A mágica pode afetar um pequeno grupo de pessoas ou coisas. Não deveria haver mais do que uma dúzia de coisas, e elas devem ser um grupo óbvio. Três Grogs agrupados juntos ou um círculo de pedras permanentes são um grupo: seis pessoas fora de uma multidão geralmente não são. *Sala:* A mágica afeta um tribunal e cada um ou coisa dentro dele. Esta sala pode ser muito ampla (a nave de uma catedral, por exemplo, ou uma caverna natural), mas isto pode ser incluso e ter fronteiras definidas. Um pátio frequentemente seria levado em consideração, um vale não. (Grupo e Sala são de mesmo "nível" do efeito).

Círculo/Estrutura: *Círculo:* A magia afeta tudo dentro de um círculo desenhado pelo mago no tempo do lançamento, e acaba se o círculo for quebrado, independente da duração nominal da mágica. Veja Círculo, acima, para restrições em desenhar o círculo. *Estrutura:* a mágica afeta uma simples estrutura e tudo dentro dela. A estrutura pode alcançar em tamanho de uma cabana a um castelo, mas deve ser um simples, edifício ligado. Como uma regra de prática, se está todo coberto por um teto, ele é uma estrutura, exceto pela descrição aplicada pelo Mestre da Aventura. (Círculo e Estrutura são o mesmo "nível" do efeito.

Vínculo: A magia afeta tudo dentro de uma fronteira natural bem definida ou feita pelo homem. Isto poderia ser a parede de uma cidade, a margem de uma vila, a beira de um lago, a margem de uma floresta ou a parte de baixo de uma montanha. Uma vez que o oceano não é obviamente ligado, ele não pode ser afetado deste jeito. O mago deve ser capaz de ver a maioria da área limitada a menos que a mágica esteja lançada no alcance da conexão arcana.

Visão: A mágica afeta tudo dentro de uma visão do lançador.

Mudando Alcance, Duração e Alvo

Cada combinação da Técnica e Forma lista o alcance, durações e alvos para aquelas magias. Estas são conhecidas

como o alcance básico, duração básica e alvo básico. Estas são usadas para determinar o nível de magias novamente criadas ou de mágicas Instantâneas.

Para calcular o nível para uma mágica usando aquelas Artes, mas com características diferentes, referem-se as listas acima. Para cada passo pelo qual uma categoria é aumentada, adicione-se cinco níveis ao nível da mágica. Para cada passo pelo qual uma categoria é abaixada, subtraia cinco níveis. Se as subtrações levam o nível baixar cinco níveis subtraia níveis simples ao invés. Nenhuma mágica pode ser reduzida abaixo do nível 1.

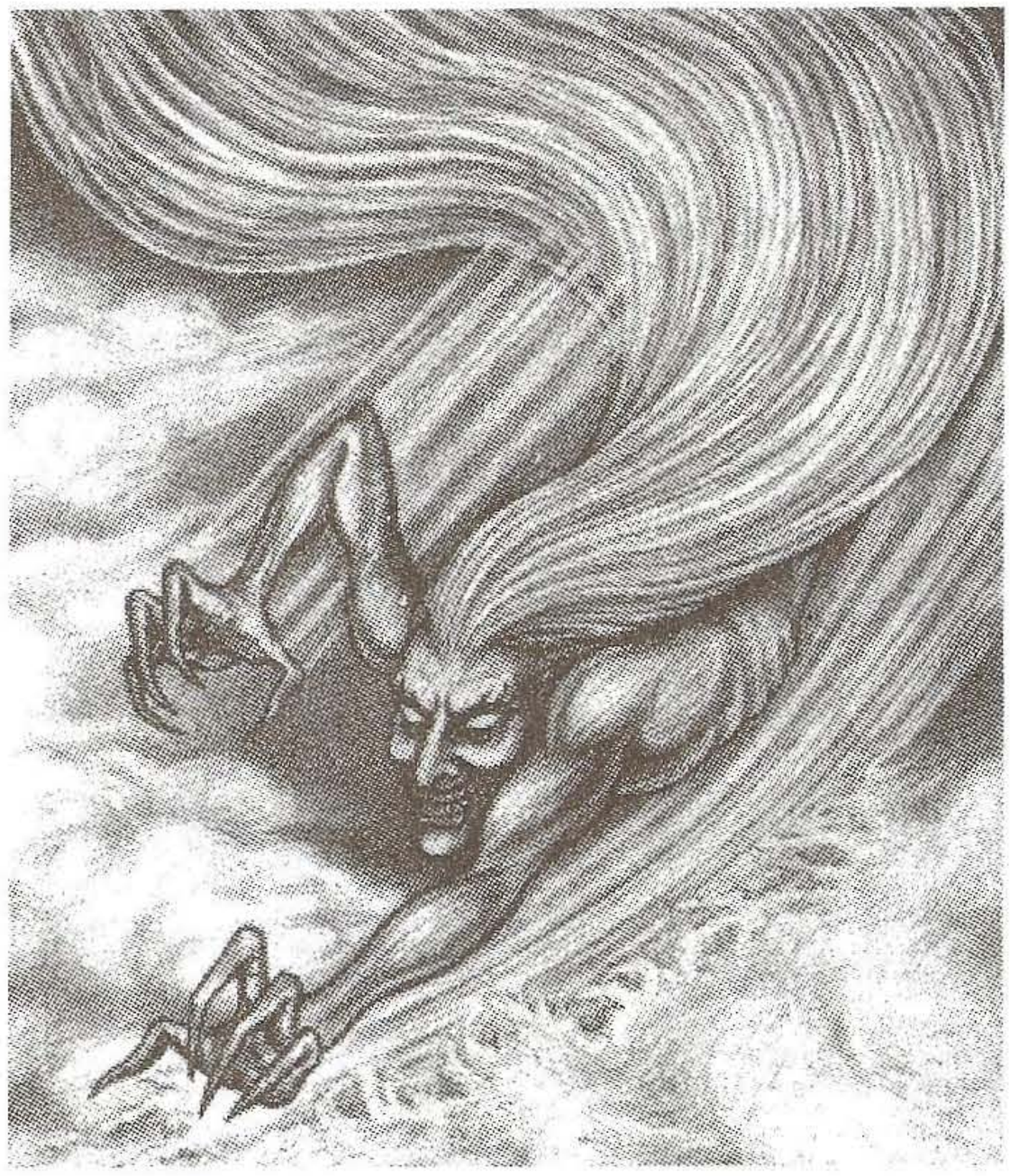
Por exemplo, considere o nível 15 de mágica com uma extensão de alcance duração de Sol e alvo de Grupo. Uma variante com o mesmo efeito, mas com alcance Perto, Círculo de duração e alvo Sala seria o nível 25 (+5 para aumentar a extensão de Alcance para Perto, +5 para aumentar a duração de Sol para Círculo, e nenhuma mudança para modificar o alvo de Grupo para Sala, porque eles estão no mesmo nível). Uma variante diferente com alcance Pessoal, Concentração de duração, e alvo Individual seria nível 3 (-10 para diminuir a extensão do Alcance para Pessoal, -5 para diminuir duração de Sol para Concentração, e -5 para diminuir o alvo de Grupo para Individual). Note que desde que -10 leve o nível de 15 para 5, o adicional -10 somente baixa o nível de -1 por -5.

O Mestre da Aventura pode sempre intervir e declarar que uma certa combinação de alcance, duração, alvo e efeito garante um nível mais alto ou mais baixo do que aquele descrito pelas diretrizes e o sistema acima.

As categorias descritas aqui foram criadas dentro da estrutura da magia Hermética por Bonisagus. Toda mágica Instantânea deve obedecer a essas exigências. Magias Formuladas, por outro lado, podem ser inventadas com alcances, durações ou alvos que não estão listados aqui. Isto é geralmente pouco mais difícil do que se a categoria mais próxima fossem usadas, mas é amplamente deixadas à interpretação do Mestre da Aventura.

Ritual

Magias que requerem rituais são aquelas que estão fora das categorias listadas para Magicas Formuladas ou Instantâneas descritas abaixo "Lançando Mgias de Ritual" na página 72. Certas mágicas poderosas e mágicas herdadas do Culto de Mercúrio são também mágicas de Rituais. Os Mestres da Aventura usam a descrição deles em declarar outras mágicas de Rituais.



Requisitos

Requisitos tornam mais difícil lançar mágicas, como eles exigem ao lançador tenha maior conhecimento. Veja "Requisitos" na pág. 73 para uma descrição completa de como eles limitam os lançadores de mágica particulares. Requisitos que sempre se aplicam estão listados junto com estatísticas das magias. Requisitos de lançamentos estão listados dentro do corpo da descrição mágica.

Objetivos

Mágicas que afetam indiretamente os alvos (ou seja, mágicas que usam um meio termo, como fogo, para atingir o alvo) requerem jogadas de Alvos. Tais mágicas são rotuladas "Objetivos", e listam um modificador para jogada de Alvo quando apropriadas. Veja "Alvo" na pág. 74.

Foco da Magia

A maioria das mágicas formulada listam algum foco de mágica que ajuda no lançamento. Quando tal foco é usado, um bônus variável, que está listado, é ganho na jogada do encantamento. Estes focos das magias são baseados ambos

sobre a Lei de Simpatia e tradição da Europa Mitológica. Veja "Foco Mágico" na pág. 80 para mais detalhes.

Descrição

Descreve os efeitos da mágica. As descrições cobrem aproximadamente 95% das circunstâncias em que as mágicas são usadas, mas desde que a mágica seja variável, imprevisível e possa ser usada em número de maneiras, a responsabilidade para determinar os efeitos em situações não comuns ficam com o Mestre da Aventura.

Muitas das descrições da mágica incluem descrições visuais, gestos manuais, focos de mágicas e Marcas de magos. Deveria ser mencionado que estes são todos exemplos e que você não deveria se sentir amarrado por eles. De fato, você deveria acostumar todas suas mágicas de formas apropriadas a seu próprio mago. Quando você dá detalhes especiais à suas próprias versões costumeiras destas mágicas, você é premiado com um jogo mais interessante.

Resistência Natural

Circunstâncias onde jogadas de resistência natural são permitidas e são detalhadas nas descrições mágicas. Jogadas de resistência natural frequentemente são na maioria Resistência, Tamanho ou jogadas estressantes de Inteligência.

Notas sobre Técnicas

Creo

Uma mágica Creo poderia criar de volta uma pata rígida ou criar um pássaro, mas não pode criar asas em uma pessoa (que seria uma mágica Muto). Coisas criadas ou são independentes ou uma parte natural de um ser maior ou um objeto. Objetos independentes geralmente aparecem em sua mão ou diretamente em frente de você.

Você não pode criar coisas dentro das pessoas para prejudicar ou matá-las, nem você pode realizar outra manobra de trapaça a menos que uma mágica especifique que você pode. Nada criado pela mágica é sempre permanente a menos que vis seja usada para estender a duração da mágica.

Intéllego

Intéllego deixa você perceber coisas ou ver através deles. Uma magia Intéllego Terram, por exemplo, pode deixar você ver através de paredes. Intéllego pode afetar o objeto de suas mágicas (a pessoa ou coisa que você está observando), salvo que aqueles que são sensíveis a magia (por exemplo, aqueles com Resistência Mágica) poderia perceber que eles estão sendo espionados com ela. Magias Intéllego são sempre de duração limitadas, até mesmo quando estendida com vis.

Muto

Há dois tipos de Mágicas Muto, aquelas que mudam a forma de um objeto e aquelas que mudam a substância de um objeto. Embora Magias Muto sejam normalmente de duração limitada quando vis não é usada, a forma de um objeto pode ser perfeitamente mudada se a substância é alterada, porque embora a substância original eventualmente retorne, a forma não pode. Por exemplo, uma mágica Muto Terram pode ser lançada para mudar uma pedra do muro em poeira, que cai no chão. A poeira eventualmente se torna pedra novamente, mas é agora uma pilha de pedra, ao invés do muro que foi uma vez.

Mágicas Muto que mudam o tamanho ou peso de um alvo não podem ser usadas múltiplas vezes a fim de forçar o alvo a continuar mudando. Uma mágica que dobra uma criatura de tamanho, por exemplo, dobra o seu tamanho normal, não seu tamanho real. Para triplicar o tamanho de criatura, uma mágica mais poderosa é necessária.

Perdo

A maioria das mágicas Perdo afetam seus alvos diretamente, usando nenhuma intervenção média. Entretanto, jogadas de alvos são raramente necessárias. Mágicas Perdo com a duração momentânea destroem alguma coisa em um momento. A duração não descreve quanto tempo o objeto é destruído, como os efeitos da destruição dura até o alvo se regenerar (que poderia nunca ser muito satisfatório).

Rego

Uma mágica Rego não muda o alvo, ele move meramente ou o controla. Por exemplo, você pode bater violentamente em um muro com uma magia Rego. A maneira mais fácil para mover coisas é mover o objeto todo igualmente. Para girar o objeto ou mover somente parte dele é geralmente mais difícil.

A Marca do Mago

Quando você inventa uma mágica, alguma quantidade de estilo mágico pessoal é igualmente manifestado nela mesma, dando a mágica algum pequeno subterfúgio ou menor detalhes que a identifica como sua. Esta assinatura periódica ou subterfúgio em uma magia do mago (que geralmente não muda a eficácia da mágica) é designada sua "Marca do Mago". Uma vez conhecidos estes subterfúgios, pode-se identificar certos magos como tendo lançados certas mágicas. Através deste capítulo, várias amostras de marcas de mágica estão listadas nas descrições. Mantenha em mente que estas são simplesmente diretrizes. Elas significam dar a você idéias para melhor personalizar suas mágicas, e talvez ajudar você na escolha de sua própria Marca.

Magias Animál

Mágicas Animál afetam todas as coisas vivas naturais que não sejam plantas ou humanos, fazendo a animais o que Mentem e Corpus fazem às pessoas. Mágicas Animál podem afetar qualquer espécie de animal na mente ou corpo.

Para dizer se uma mágica Animál afetará a mente de uma criatura, determine as Características do animal se ele tem Esperteza ou Inteligência. Se ele tem Inteligência, uma mágica Mentem deve ser usada. Se ele tem Esperteza, uma mágica Animál deve ser usada. Quando uma criatura ou pessoa que tem uma Caracteristica Inteligência é transformada, magias Animál que afetam a mente não são eficazes. De outro modo, mágicas Mentem são necessárias. Entretanto, o corpo de tal ser deve ser afetado pela Mágica Animál, incluindo mágicas como o Capuz do Falcão (PeAn 20) e A Fera Imaculada (MuAn 15).

Se um corpo humano tem partes de animal (tais como asas de morcego), aquelas partes podem ser afetadas pela mágicas Animál, até mesmo se o resto do corpo é somente afetado por mágicas Corpus.

Diretrizes Creo Animál

O alcance básico para CrAn é o Tato. A duração básica é o Sol, mas vis estimulada geralmente aumenta isto para Instantâneo, exceto para criaturas mágicas (como Grifos), onde a duração é aumentada para Permanente. O alcance básico é Individual. A adição de cinco níveis geralmente dobra o número de criaturas criadas.

Quando se cria uma criatura mágica, O Poder Mágico da criatura não pode exceder o nível da mágica e requisitos devem ser incluídos para quaisquer poderes mágicos (por exemplo, Ignem se ele pode respirar fogo, Rego e Mentem se ele pode controlar as mentes das pessoas).

Para criar produtos de animal tratados (como couro, posta de carne e roupa) adicione uma magnitude ao nível necessário para criar a quantidade equivalente de animal morto. Para criar somente parte de um cadáver de animal (como couro ou chifre), subtraia uma magnitude.

A fim de influenciar o comportamento de animais criados, um requisito Rego é exigido. Por outro lado, eles simplesmente fazem o que vem naturalmente.

Nível 3: Criar o cadáver de um animal minúsculo (tamanho -5/-4).

Nível 4: Criar o cadáver de um animal pequeno (tamanho -3/-2).

Nível 5: Criar o cadáver de um animal médio (tamanho -1/0/+1).

Criar um inseto.

Nível 10: Criar o cadáver de um animal grande (tamanho +2/+3).

Criar uma vida animal minúscula.

Nível 15:Criar o cadáver de um animal muito grande (tamanho +4/+5). Parar o progresso de uma doença.

Nível 20: Curar um dano de Nível de Corpo.

Nível 25: Criar um animal pequeno.

Nível 30: Criar um animal médio. Criar uma fera mágica minúscula. Criar um enxame de insetos. Curar dois danos de Nível de Corpo. Restaurar um sentido perdido. Restaurar um membro perdido. Curar uma doença, neutralizando os efeitos dela.

Nível 35: Criar um animal vivo grande. Criar uma pequena Fera mágica. Curar quatro danos de Nível de Corpo.

Nível 40: Criar um animal vivo muito grande. Criar uma Fera mágica média. Curar seis danos de Nível de Corpo.

Nível 45: Criar uma fera mágica grande. Curar oito níveis de dano de Corpo.

Nível 50: Criar uma Fera mágica muito grande. Curar dez níveis de dano do Corpo.

Nível 55: Criar um dragão. Curar doze danos de Nível de Corpo.

Nível 60: Ressuscitar um animal da morte (Ritual).

Magias Creo Animál

Geral

Saúde Completa da Fera e Pássaro

Alc: Tato, Duração: Sol/Instantânea, Alvo: Individual, Ritual

Cancela os efeitos (restrito da morte) de uma mágica Animál maligna, tal como O Capuz do Falcão (PeAn 20), se a mágica é menor do que ou igual ao nível deste ritual.

Nível 20

Dores Suavizantes da Fera

Alc: Tato/Perto, Duração: Sol/Instantânea, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Pedaço de Âmbar (+3)

Esta magia parece muito com uma ritualística "imposição de mãos" visto em muitas Igrejas. Você se ajoelha e pressiona suas mãos na ferida enquanto recita um quieto encantamento. O foco, um pedaço de âmbar, que é uma pedra rotineiramente usada pelos povos comuns para curar e proteger. Você pendura uma correia ao redor de seu pescoço para dar ajuda ao lançamento. O animal tocado recobra um Nível de Corpo perdido fazendo uma jogada estressante de Resistência +3.

Asaron de Flambeau acredita que sua missão na vida é repovoar o mundo, então haverá mais para matar, e desta forma gasta estações curando animais e pessoas por toda Europa. Em sua versão desta magia, um sinal preto na forma de uma língua de fogo é deixado onde o ferimento estava. Uma chama simbólica é vista em quase todas as mágicas de Asaron, fazendo-a sua Marca de mago.

Armadilha de Teias do Tecedor

Alc: Perto/Visão, Duração: Sol/Instantânea, Alvo: Especial

Foco da Mágica: uma Teia de Aranha (+1).

Ao lançar esta mágica, você ou aponta em uma área ou, se você esta usando a foco da mágica, lançando a teia de aranha em um lugar desejado. Desta locação inicial, uma enorme armadilha de teia de aranha cresce, preenchendo uma área de 5 por 5 passos por 2 metros de altura. Com apoios, as teias podem se dependurar verticalmente, formando um muro; de outro modo elas agem como uma armadilha. Quando as teia acabam de crescer após alguns segundos, elas estão tão grossas quanto uma corda e tão forte quanto o ferro. Todos presos na área das teias são imobilizados. Para ficarem livres é exigida uma jogada estressante de Força de 12+, ou alguém que não esteja preso na armadilha pode usar uma arma afiada para libertar uma vítima, que leva três rodadas. Contrariando ao rumor espalhado, o fogo é inofensivo contra estas teias. As Teias podem continuar a prender as vítimas no futuro, contanto que elas não caiam e não sejam completamente cortadas em pedaços.

Nível 50

Maldição do Enxame Faminto

Alc: Tato, Duração: Lua, Alvo: Vínculo, Ritual

Invoca-se um enxame de gafanhotos ou outros insetos destrutivos sobre uma área, que destrói plantas vivas e campos. Quando a duração da mágica acaba, todos os insetos desaparecem, deixando nada exceto o prejuízo.

Diretrizes de Intéllego Animál

O alcance básico é o Tato, a duração básica é Concentração e o alvo básico é Individual.

Quando você tenta obter informação de um animal, lembre-se que suas memórias são unidas através dos sentidos particulares dele, com suas forças particulares e fraquezas. Por exemplo, cachorros lembram-se muito à respeito de odores de várias coisas, mas esquecem frequentemente detalhes de como eles se parecem. Animais não lembram palavras humanas, mas podem se lembrar do tom da voz e semelhante. Você não pode obter a informação exata que você está procurando.

Para se comunicar com um animal, você deve trazer para si o nível mental do animal - um processo que poderia ter um estranho, embora temporário, efeito sobre você. Por exemplo, você poderia ter um desejo por carne crua ou falar muito lentamente por um momento após se comunicar com um urso.

Visto que Animál inclui aspectos de ambos Corpus e Mentem com respeito a feras, diretrizes que se aplicam aos últimos dos dois podem ser aplicar a Animál. InCo e InMe podem ser referidos por idéias adicionais.

Nível 1: Obter uma imagem mental de um animal.

Nível 5: Perceber o estado de consciência de uma fera. Obtém-se informação geral sobre o corpo dela.

Nível 10: Perceber o percurso dominante de uma fera. Aprender um fato específico sobre o corpo dela.

Nível 15: Aprender a origem, idade e história de alguma coisa feita de produto animal.

Nível 20: Falar com um animal (Auram requisito para pássaros, Aquam requisito para peixes). Ler pensamentos superficiais de um animal.

Nível 25: Ler as memórias recentes de uma fera.

Nível 30: Prova completamente a mente de uma fera.

Magias Intéllego Animál

Nível 5

Imagem da Fera

Alc: Arcano, Duração: Conc, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Uma Safira (+5)

Dá a você uma imagem mental confusa de um animal que tenha uma conexão Arcano. Se uma safira (comumente associada com sabedoria ou conhecimento) é usada com esta magia, a imagem da fera é vista dentro da pedra.

Todas as mágicas lançadas por Chavin de Tytalus podem ser reconhecidas porque elas promovem ou defendem guerra ou violência. Em sua versão desta mágica, as patas e dentes da fera aparecem mais perigosas.

Nível 10

Calafrio do Licantropo

Alc: Tato/Perto, Duração: Conc/Sol, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Um cordão de prata (+3)

Você sente de repente um calafrio se você está tocando uma pessoa ou fera que é realmente um licantropo. Você pode mudar o alvo desta mágica (determinando informação sobre mais do que um indivíduo) quando você se concentra. Se você usar um cordão de prata quando lançar a mágica, o cordão se torna extremamente frio contra sua carne.

Nível 15

Visão da Fera Atacante

Alc: Tato, Duração: Lua/Conc, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Uma pedra preciosa olho de gato (+3)

Por tocar feridas criadas por uma fera, você obtêm uma imagem mental da fera da perspectiva da pessoa ou criatura atacada (à mão para descobrir o que matou seu cavalo). Se a vítima não viu a fera, você não pode vê-la também. Se o atacante não for uma fera, a mágica se recusa a

funcionar (embora você deva fazer uma jogada de mágica de qualquer forma checar por uma falha, e você perde qualquer Vis gasta). Se os ferimentos estão em uma pessoa, esta mágica exigem um requisito Mentem. Uma gema Olho de Gato ajuda você focalizar o atacante, já que as gemas estão sintonizadas à natureza de todos predadores.

Nível 25

Abrindo a Mente do Animal

Alc: Tato/Perto, Duração: Conc, Alvo: Individual

Foco da Mágica: O rabo de uma fênix (+3)

Você toca a cabeça do animal em questão e lê suas memórias dos dias passados. Quanto mais longe do homem o animal está, mais difícil é para ler suas memórias corretamente. Se você simplesmente esquadrinhar as memórias da fera, não olhando para nada especial, você obtém as memórias que as feras acham que são mais importantes. Se você está tentando obter um fato específico, você precisa de uma jogada estressante de Percepção de 6+, ou 12+ se o fato é obscuro. Visto que animais normais são sensíveis à mágica, eles resistem a seu toque e tentam evitar você, ambos quando a mágica é lançada e enquanto a mágica continua a funcionar. Isto pode ser um grande problema com animais maiores.

A Fênix é uma criatura fantástica pretensa a ter uma grande inteligência, e deste modo seu rabo é acreditado trazer sabedoria ao portador.

Nível 30

Senso do Caçador

Alc: Pessoal/Tato, Duração: Sol/Lua, Alvo: Especial

Foco da Mágica: O olho de um grifo (+3)

Você sente as formas e motivações de todos os animais acima de um certo tamanho que vem dentro de 15 passos de você. Você decide o tamanho do estímulo quando lança a mágica, tal como "todos animais maiores do que uma raposa". Se você estiver dormindo, você vê o animal no sonho, mas que poderia acordar você. Se a mágica é lançada com o olho de um grifo, o olho deve ser mantido com você pela duração da mágica.

Diretrizes Muto Animál

Alcance básico é o Tato, duração básica o Sol, alvo básico é Individual. Animais que concedem novas habilidades, tais como asas, você precisará poucos minutos para se acostumar a elas. Quando transformar coisas, você pode transformar coisas que eles estão carregando com requisitos apropriados. Por exemplo, você poderia transformar um cavalo e sua armadura com um requisito Terram.

Animais não são infinitamente mutáveis e usando muitas destas mágicas por muito tempo um animal pode desviar-se de sua constituição natural e até mesmo destruí-la. Mágicas Muto Corpus podem ser examinadas para se obter idéias adicionais e diretrizes para mágicas Muto Animal. Marcas comuns vistas em mágicas Muto Animal envolvem animais sendo transformado de alguma maneira estranha. Feras transformadas por Julian de Flambeau, com A Fera Refeita (MuAn 25), poderia ter cabelo vermelho brilhante na nova forma delas, enquanto sapos criados por Silva de Merinita, com Transformação da Fera Faminta em Sapo (MuAn 30), poderia ter uma coloração cômica.

Nível 3: Fazer uma mudança superficial para alguma coisa feita de produto animal (como mudar a cor dele).

Nível 5: Faça uma mudança maior para alguma coisa feita de produtos animais que preserva a substância (por exemplo, mudar um colete de couro em uma sela). Gradualmente transformar carne em animais daninhos. Fazer uma mudança superficial na fera.

Nível 10: Mudar um membro do animal.

Nível 15: Fazer uma mudança maior em uma fera, enquanto deixando-a reconhecidamente o mesmo tipo de animal (por exemplo, fazer um cavalo ficar maior e mudar sua cor).

Nível 20: Mudar um animal em um outro animal diferente. Mudar um animal para uma forma menor a fim de que ele não seja mais natural (por exemplo, mudar a cor de uma capa de cavalo para combinar com a capa de armas da Convenção).

Nível 25: Mudar um animal em um humano (embora ele retenha sua mentalidade animal e não ganhe uma alma). Mudar um animal em uma planta (requer um requisito Herbam).

Nível 30: Mudar um animal em uma forma maior não natural (por exemplo, dar patas de cavalos, dente canino e pele escamada couraçada). Mudar um animal em um item não vivo (com requisito apropriado exigido).

Nível 40: Mudar radicalmente um animal em uma forma não natural (por exemplo, dar a um cavalo asas). Dar a um animal uma habilidade "mágica", tal como a habilidade de cuspir fogo (requer um requisito para a habilidade).

Magias Muto Animál

Nível 15

Fera de Tamanho Excêntrico

Alc: Tato/Perto, Duração: Sol/Instantânea, Alvo: Individual

Foco da mágica: Um coração de gigante (+5)

Muda o tamanho de um animal para +1 ou para -2. Se a fera crescer, esta mudança modifica o Dano por +2, Vigor por +1, Defesa por -1 e adiciona um Nível de Corpo. Se a fera enfraquece, reverta os sinais destes modificadores e os aplique para cada ponto de tamanho decrescente. Se ampliada, a nova fera é de tamanho enorme e parece muito mais impressionante do que sua própria forma anterior. As pessoas de cidades podem correr com medo dela e há pequena dúvida entre elas de que é uma criatura de mágica. Se diminuídas, as feras aparecem para ser muito mais do que um anão, incapacitadas para viver.

Crescimento das Coisas Rastejantes

Alc: Tato/Perto, Duração: Sol/Instantânea, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Um Broto de Manjericão

Faz um inseto, rato, sapo ou outro pequena (Tamanho -5) criatura crescer quatro vezes seu tamanho normal. Se ela era venenosa antes, ela está ainda mais venenosa agora. Criaturas Semi-venenosas, como a maioria das aranhas, fazem +8 pontos de dano de veneno em uma forma mais ampliada.

A Fera Imaculada

Alc: Tato/Perto, Duração: Sol/Instantânea, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Um topázio (+3)

Transforma um animal em uma espécie sem defeito de seu tipo, aumentando suas características notáveis e dando a ela +3 em jogadas relacionadas a sua mais forte característica. Ela melhora uma visão de falcão, a velocidade de um cavalo de raça ou a força de um urso, por exemplo. O Topázio, que pode ser usado com esta magia é associado com o leão, e deste modo a fera em questão é dada o melhor de qualidades do reino animal.

Nível 25

A Fera Refeita

Alc: Tato/Perto, Duração: Sol/Instantânea, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Um coração de metamorfo (+3)

Requisito: Corpus

Dá uma fera terrestre uma forma humana, embora sua inteligência permaneça a mesma. Alguma característica de animal é mantida, na forma humana. Um antigo cachorro poderia ter um corpo humano excepcionalmente cabeludo e um antigo gato poderia soltar um ocasional "miau". Uma vez transformada a fera está desorientada por pouco tempo antes que ele torne a ser o que era.

Nível 30

A Vingança do Corcel

Alc: Tato/Perto, Duração: Sol/Instantânea, Alvo: Individual

Foco da Mágica: O casco de um pooka (+5)

Torna um cavalo extremamente feroz. Sua pele se torna de um preto profundo e seus olhos vermelhos cor de fogo, seus dentes se transformam em caninos, seus cascos tornam-se uma lâmina e ele ocasionalmente sopra vapor de sua boca - o cavalo em si parece uma criatura do mais negro de todos os Infernos. Todo Ataque e jogadas de Dano obtêm-se um bônus de +5. O Cavalo tolera um mago cavalgador. Quando a mágica se consome, o cavalo deve fazer uma jogada estressante de Resistência de 9+ ou morrer de choque. PooKas são duendes trapaceiros que gostam de pregar peças em mortais. Eles podem ser encontrados em florestas de fadas.

Transformação da Fera Faminta em Sapo

Alc: Perto/Longe, Duração: Sol/Permanente, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Uma pedra de sapo (+3)

Transforma qualquer animal em um sapo, a menos que ele faça uma jogada estressante de Tamanho de 9+. Pássaros são tão diferentes de sapos que eles obtém um bônus de +3 para a jogada deles. A pedra de sapo que pode ser usada com esta mágica é uma rocha que é ou formada ou colorida como um sapo. Você pode saber se tem uma pedra de sapo se colocá-la em frente de um sapo. Se o sapo tenta pular para frente e agarrar a rocha, você tem uma genuína pedra de sapo. Um sapo criado conterá um certo terror por camponeses e escravos, porque muitos acreditam que sapos expelem uma substância venenosa da pele deles.

Diretrizes Perdo Animál

Alcance básico é o Tato, duração básica é Instantânea, alvo básico é Individual. Há normalmente nenhum Vigor contra Perdo Animál - a magia não cria alguma coisa que causa dano, ela simplesmente causa dano. A Resistência Mágica é a única forma para resisti-la.

Mágicas Perdo Animál são muito perigosas, porque elas causam dano a uma fera pelo resto da vida natural dela. Uma Marca comum entre magos Flambeau e outros que lançam mágicas Perdo, é para deixar algum tipo de marca com o dano que eles fazem.

Quando inventar novas mágicas, você pode desejar consultar Corpus Perdo para diretrizes e idéias.

Nível 3: Prejudicar alguma coisa feita de produtos animais.

Nível 5: Causar danos superficiais para a fera (por exemplo, remover seu cabelo). Destrói alguma coisa feita de produto animal.

Nível 10: Causar dor a uma fera, mas não causam dano real.

Nível 15: Fazer um nível de dano de Nível de Corpo. Destruir um membro de uma fera.

Nível 20: Destruir um dos sentidos de uma fera. Fazer 2 níveis de dano de Nível de Corpo.

Nível 25: Fazer 4 níveis de dano de Nível de Corpo.

Magias Perdo Animál

Nível 35: Matar um animal.

Nível 5

Agonia da Besta

Alc: Visão/Arcano, Duração: Conc, A: Individual

Foco da Mágica: Galho de azevinho (+3)

Após você apontar a besta e lançar está mágica, ela começa bater selvagemente para lá e para cá, derrubando qualquer objeto por perto e uivando com grande dor. A fim de fazer qualquer coisa, a fera deve fazer uma jogada estressante de Resistência + Tamanho de 9+ a cada rodada.

Azevinho, é acreditado por muitos ser uma planta prejudicial, pode ser usada nesta mágica para infligir dor. Note que um mago notado com um galho de azevinho e com outro aparato obviamente mágico, pode descobrir aldeões que não confiam nele ou nela e podem culpá-lo ou culpá-la por qualquer problema local.

Aliviar a Mordida da Serpente

Alc: Tato/Perto, Duração: Instantânea, Alvo: Especial

Foco da Mágica: Galho de freixo (+3)

Destrói uma dose de toxina animal. A mágica pode submeter veneno em um animal envenenado inerte. Se lançar uma toxina em um corpo de alguém, a mágica exige um requisito Corpo e detém a pessoa de sofrer dano adicional. A fim da mágica afetar erva ou veneno mineral, um requisito apropriado é necessário. Freixo, que é o foco da mágica, é comumente conhecido pelo povo para fornecer proteção de cobras e veneno.

Nível 10

Decadência da Pele e Couro

Alc: longe, Duração: Momentânea, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Uma pedaço de pele de animal (+3)

Destrói um objeto feito de pele de animal ou couro, incluindo lã e couro. Cada lançamento decresce o valor de Proteção de armaduras de

Couro em -3 pontos - qualquer armadura que caiu para Proteção 0 é destruída completamente. Quando a mágica é lançada com um Foco da Mágica, você destrói o pedaço de pele por alguns normais, significados físicos, que fortalecem a mágica através da Lei de Simpatia.

Marius de Tremere inventou esta mágica com um requisito Auram que causa ao alvo desaparecer em um impressionante sopro de fumaça. Quando usar o foco da mágica, ele queima na hora do lançamento.

Nível 20

O Uivo de um Lobo Aleijado

Alc: Próximo/Perto, Duração: Instantânea, A: Individual

Foco da Mágica: Osso da perna de um lobo ou cachorro (+3)

Quando lançar esta mágica, você comumente faz um íngreme estalo de movimento com suas mãos, estalando o osso da perna se você tem o foco da mágica presente. Se a fera falhar em fazer uma jogada estressante de Resistência + Tamanho de 12+, a perna é claramente quebrada. Neste ponto, a fera cai no chão e morre de choque se ela falhar numa jogada estressante de Resistência + Tamanho de 3+. Mesmo se as jogadas tiverem sucesso, o animal perde um nível de corpo. Devido a duração ser Instantânea, o osso nunca se curará sozinho.

Capuz do Falcão

Alc: Tato/Perto, Duração: Instantânea, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Um capuz de falcão (+1)

Destrói a visão de um animal. O título refere-se ao capuz usado para cobrir os olhos do Falcão quando não estão caçando. Se tal capuz é usado com a magia, o lançamento feito é mais eficaz.

Quando lançado por Asaron de Flambeua, esta mágica faz com que o animal carregue uma silhueta fraca de uma chama em seus olhos.

Nível 30

A Flecha Mortal do Caçador

Alc: Especial, Duração: Especial, Alvo: Especial

Foco da Mágica: Destruindo anjo (+3)

Requisito: Herbam

Encantar uma flecha para matar um animal. Para usar o foco da mágica Destruindo Anjo, que é um cogumelo venenoso encontrado somente em florestas de fadas, você esfrega a flecha com a polpa do cogumelo. A flecha deve ser queimada no chão após a mágica ser lançada, de outro modo, a mágica se dissipa. Se a flecha atingir um animal, a fera deve fazer uma jogada estressante de Resistência + Tamanho de 12+. Se o animal falhar, ele cai no chão e convulsiona por vários minutos antes de finalmente morrer. Se o animal faz a jogada, ele ainda sofre um dano normal da flecha de +10. O alvo obtém uma jogada normal de resistência mágica.

Diretrizes Rego Animál

Alcance básico é Olho, duração básica é Concentração, alvo básico é Individual.

Você pode mais adiante referir-se a Corpus por idéias e diretrizes em controlar um corpo de animal, e mágicas Rego Mentem por idéias e diretrizes em controlar a mente de um animal.

Marcas típicas em mágicas Rego Animal são aquelas que fazem as feras agirem de certas maneiras.

Geral: Proteger um grupo de ataque de criaturas mágicas de Poder menor do que o nível da magia (duração Círculo, Alvo Grupo).

Nível 4: Manipular itens feitos de produtos animal.

Nível 5: Plantar uma simples sugestão na mente de um animal. Proteger o alvo dos ataques de animal (afeta animais normais somente).

Nível 10: Acalmar um animal.

Nível 15: Manipular as emoções de um animal. Paralisar um animal.

Nível 20: Fazer um animal completamente passivo

Nível 25: Controlar completamente um animal

Geral

Precaver-se Contra As Feras da Lenda

Alc: Tato, Duração: Círculo, Alvo: Grupo

Foco da Mágica: Um rubi estrela (+3)

Nenhuma fera cujo poder de mágica é igual ou menor do que o nível pode afetar o Grupo alvejado contanto que eles permaneçam dentro do círculo. Quando o mago está fazendo isso e a maioria dos outros fica atenta, em gesto comum empregado é o sinal De Figa. O mago enrola sua mão direita em um punho, colocando o polegar entre o indicador e o dedo médio. Um mago viajando para Itália deveria ser avisado que este sinal é um insulto mortal naquele país. O rubi estrela é uma muito poderosa e rara gema que ajuda a controlar alguns tipos de entidades.

Nível 5

Disfarce do Aroma Pútrido

Alc: Toque/Perto, Duração: Conc/Sol, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Uma garrafa com rolha (+1)

O alvo não tem nenhum interesse em você contanto que você continue a concentrar-se, e não o tema. Um carnívoro trata você como se você fosse simplesmente alguma coisa, que ele não come. Ele retém um interesse normal, entretanto, em alguém qualquer por perto. Uma garrafa com rolha representa você e seu odor contido nela.

Magias Rego Animál

Acalmar o Urso Feroz

Alc: Olho/Perto, Duração: Momentânea, Alvo: ind.

Foco da mágica: Um pedaço de mugem vermelho (+3)

Acalmar um animal até que ele esteja com medo ou provocado novamente. Você deve falar suavemente ou musicalmente com ele. Mugem Vermelho é um peixe conhecido por sua capacidade de acalmar aqueles que o consomem, embora o animal não precise comê-lo.

Nível 15

Pânico de Rato do Elefante

Alc: Olho/Perto, Duração: Conc/Lua, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Um rato (+2)

Faz um animal temer o alvo por estimular sobre seus medos instintivos, fazendo-os tentar escapar pelo o mais rápido, mais praticáveis meios possíveis. O animal pode fazer uma jogada estressante 9+ de Tamanho para resistir. O título refere-se ao legendário medo dos elefantes de ratos, e o rato, sendo capaz de gerar aquele medo, serve como foco para gerar o medo de todos os animais, através da Lei de Simpatia.

Olhar de Víbora

Alc: Olho/Perto, Duração: Conc/Sol, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Dois ossos capturados (+3)

Mantém um animal paralisado tão quanto manter contato visual com ele e concentrar-se nele (assegurando que nenhuma vis seja usada). Os ossos capturados são "solidários" àqueles no corpo do animal.

Nível 20

A Fera Gentil

Alc: Olho/Perto, Duração: Conc/Permanente, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Um cogumelo divino (+4)

Acalma um animal, fazendo ele quase destemido. Ele não resiste ser cavalgado, barbeado ou qualquer coisa mais que você pensar. Se o animal que entra em combate, é extremamente amedrontado, ou é machucado, a mágica acaba. O animal deve ser de Tamanho +3 ou menos. Um cogumelo colhido das terras Dominion coloca a serenidade dos anjos dentro do animal.

Nível 25

Círculo de Fera Protegida

Alc: Próximo, Duração: Círculo/Permanente, Alvo: Grupo

Foco da Mágica: Uma pedra molhada de urina por um lince (+5)

O lançador inscreve um círculo que nenhuma fera normal atravessará. Uma pedra marcada por urina de lince ajuda a formar a fronteira territorial contra os animais.

Dominando a Fera Incontrolável

Alc: Tato/Perto, Duração: Conc/Permanente, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Um dente de um leão (+5)

Você pode fazer que um animal desempenhe qualquer ação de que ele seja capaz, contanto que ele permaneça dentro do alcance de sua visão (embora você deva tocar o animal para iniciar o efeito). É difícil manter controle de animais particularmente teimosos ou ferozes, tais como mula e javali - criaturas com apropriados Traços de Personalidade podem jogar contra um fator de facilidade de 12+ a cada rodada. Como o leão o rei das feras, seus dentes adiciona a sua habilidade para comandar.

Quando Chavin de Tytalus lança está mágica, a criatura age de mau humor e de forma não amigável enquanto cuida de suas tarefas, até mesmo quando Chavin não diz a ele especificamente para agir daquela forma.

Nível 30

Comandando a Fera Subordinada

Alc: Tato/Perto, Duração: Sol/Lua, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Uma língua de leão (+5)

Você implanta um comando complicado dentro de um animal, que ele executa como puder. O comando deve envolver completar uma certa tarefa, tal como achar uma certa pessoa. Ordens vagas, como "proteja-me", não funcionam. Se o animal não completa a tarefa antes da aproximação do fim da mágica, ele se torna desesperadamente feroz, especialmente à noite. Uma língua de leão dá a você comando real sobre animais.

Magias Aquam

Magias Aquam afetam a água e todos os outros líquidos. Elas não podem afetar líquidos em um corpo, tal como sangue, que exige uma Magia Corpus.

Diretrizes Creo Aquam

Alcance básico é Perto, duração básica é Sol (e duração incentivada é geralmente Instantânea). Alvo básico é Pequeno.

Água criada sem vis Natural sacia a sede, mas não fornece benefícios duráveis a quem bebe. Marcas comuns para magias Creo Aquam incluem água com um específico cheiro, cor ou sabor.

Geral: Criar veneno que faz + (nível) dano (Corpus ou requisito Animál). Criar um líquido que faz + (nível -5) dano ou contato (requisito Corpus ou Animál).

Nível 5: Preencher um recipiente feito pelo homem com água (ou algum outro líquido natural com requisitos apropriados).

Nível 10: Criar água (ou algum outro líquido natural) que não está contido (por exemplo, espalhado sobre uma superfície). Criar um líquido ligeiramente não natural.

Nível 15: Criar água (ou algum outro líquido natural) em uma forma não natural (por exemplo, em uma esfera sobre a cabeça de alguém) ou em um local não natural (como dentro dos pulmões de alguém) - mas água então criada se com-

portará normalmente. Criar um líquido extremamente não natural.

Nível 20: Criar veneno que causa um doença fraca.

Nível 25: Criar uma pequena fonte. Criar veneno que causa doença forte.

Nível 30: Criar veneno fatal.

Magias Creo Aquam

Nível 15

Óleo Rastejante

Alc: Perto, Duração: Sol/Permanente, Alvo: Individual

Requisito: Ignem

Foco da Mágica: Um pouco de óleo de tocha (+3)

Satura um material poroso com óleo inflamável. Quando lançar esta mágica, você faz um movimento rápido com seu indicador e polegar, como se empurrasse algo no alvo. Uma mancha de óleo aparece no alvo após a mágica estiver acabada e lentamente espalha-se sobre o alvo, saturando o suficiente para cobrir uma pessoa. Se usada nas roupas de uma pessoa e for aceso, o óleo faz +12 dano na primeira rodada, +6 na segunda e +0 na terceira.

Pegada de Óleo Escorregadio

Alc: Pessoal/Tato, Duração: Especial, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Gordura de Cobra (+1)

De cada um dos 10 passos que o alvo desta mágica leva, graxa não inflamável se espalha, deixando uma área lisa de 10 passos longos. Jogadas estressantes de Destreza são exigidas para permanecer em pé sempre que um personagem no óleo faz algo mais desafiador do que caminhar. Uma jogada de 6+ é necessária para a manobra média, com jogadas de até 15+ necessárias (por exemplo) para uma volta a toda velocidade em uma superfície lisa de graxa. Usar gordura de uma cobra faz os lançamentos um pouco mais fáceis.

Esta mágica foi inventada por um mago de natureza muito boa, e os gestos associados com a maioria mais comum de mágicas variadas são tão cômicas quanto os próprios efeitos. Você pode permanecer primeiro com uma perna e depois com a outra, esfregando vigorosamente a palma de cada pé no outro pé, como se espalhassem uma pomada.

Pulmões de Água e Morte

Alc: Perto/Visão, Duração: Conc, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Ônix Preto (+1)

Preencher os pulmões do alvo com água. O alvo cai no chão e não pode fazer nada exceto tossir água. Uma jogada estressante de Resistência de 6+ impede de sufocar, mas o alvo está ainda incapacitado por pelo menos 3 minutos, quando ele limpa a água de seus pulmões. Requisitos de lançamento são Animál para feras e Corpus para pessoas. Ônix Preto, que pode ser usado com está mágica é conhecido por ser associada com maldição e morte.

Torrente Poderosa de Água

Alc: Perto, Duração: Conc, Alvo: Individual

Objetivo (-3 para +1)

Foco da mágica: Uma Pedra Água Marinha (+3)

Um cone de água com 1 metro de diâmetro é lançado de seus braços estendidos em direção ao alvo. Durante estas rodadas, você deve manter concentração. Qualquer um atingido pela água leva dano de +10 e deve fazer uma jogada estressante de Força + Tamanho de 9+ ou levará um impacto muito forte. O alvo está em -3 para a primeira rodada, aumentando por +1 para cada rodada que ele está alvejando no mesmo alvo depois disso. A Pedra Água Marinha ajuda a mágica devido sua forte ligação ao elemento da água.

A Marca de mago de Marbaid de Flambeau está conectada à sua obsessão com sangue. Em sua versão da mágica, que tem um requisito Corpus, o alvo é atingido por uma jorrada de sangue, e a mancha não saí até o pôr ou nascer do sol.

Nível 30

Quebrando a Seca Perpétua

Alc: Pessoal, Duração: Sol, Alvo: Vínculo, Ritual

Traz uma chuva normal à região sofrida de seca.

Nível 40

Dilúvio de Fúria e Colisão

Alc: Perto, Duração: Conc, Alvo: Vínculo, Ritual

Foco da Mágica: Uma queda d'água de uma Água Elemental (+4)

Faz um córrego transbordar, começando no córrego do ponto mais próximo ao seu e continuando a 1 milha córrego abaixo. Se o foco da mágica está presente, ela é empurrada para dentro do córrego, e a enchente começa naquele ponto exato. Os resultados da mágica são geralmente muito impressionantes. Quando o rio transborda em seu leito original, ele se torna uma corrente violenta, arrastando tudo perto dele. O dano da mágica pode durar por muitos anos.

Contanto que você se concentre, o córrego permanece nos níveis da enchente. Qualquer pessoa pega perto do córrego quando ele transborda é arrastada pela violência das águas (Dano +10), presa na enchente e arrastada. Cada rodada, uma vítima faz uma jogada estressante de Força + Natação. Uma jogada de 9+ significa que o personagem escapa da enchente. De outro modo, o personagem perde um nível de Fadiga e leva um dano de +5. Qualquer um que cai inconsciente se afoga. Esta jogada é repetida até o personagem ou escapar da enchente ou morrer.

Diretrizes Intéllego Aquam

Alcance básico é Tato, duração básica é Concentração e alvo básico é Pequeno. Note que mágicas Intéllego Aquam normalmente não exigem requisitos para outros líquidos.

A maioria das Marcas se manifesta em mágicas Intéllego Aquam por causar a informação a ser relatada de qualquer forma rapidamente ardil. Por exemplo, Chavin de Tytalus em sua versão de Voz do Lago sempre faz o lago parecer forte, masculino e arrogante.

Nível 1: Obter uma imagem de água dentro de um alcance.

Nível 3: Obter uma imagem de água e seus arredores imediatos dentro do alcance.

Nível 5: Aprender propriedades naturais de um líquido.

Nível 10: Aprender propriedades naturais de uma mistura de líquidos.

Nível 15: Aprender as propriedades mágicas de um líquido. Fazer seus sentidos não serem afetados por água.

Nível 20: Aprender as propriedades mágicas de uma mistura de líquidos.

Nível 25: Falar com um Corpo natural de água.

Nível 30: Falar com um corpo artificial de água (como uma fonte).

Magias Intéllego Aquam

Nível 5

Sutil Gosto de Veneno e Pureza

Alc: Tato, Duração: Conc, Alvo: Pequeno

Foco da Mágica: Uma safira (+5)

Determina todos as propriedades mundanas de um líquido que você toca com sua língua. A Safira, que pode ser usada com esta mágica, fornece sabedoria.

Toque das Pérolas

Alc: Tato/Próximo, Duração: Conc/Lua, Alvo: Pequeno

Foco da mágica: uma pérola (+5)

Diz a você se um líquido que você segura ou toca é venenoso, às vezes somente como uma pérola funciona. Não surpreendentemente, ter uma pérola tornar-se muito difícil falhar quando lançar esta mágica.

Na versão da mágica de Verdan de Ex Miscellanea, líquido envenenado se transforma em desmaio verde. De acordo com a Marca dele, todas suas mágicas envolvem a cor verde. Muitas das magias variáveis têm requisitos Imáginem ou Muto.

Nível 15

Chamado das Águas Furiosas

Alc: Arcano, Duração: Conc/Ano, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Uma vara divina feita de aveleira (+1)

Permite a você encontrar qualquer corpo natural de água em que você tenha uma Conexão Arcana (por exemplo, uma via de água). Uma vez que você lança a mágica, você pode ouvir a água enquanto você se concentra. Seguindo o som eventualmente traz a você à água, mas você deve fazer uma jogada simples de Percepção de +6 para seguir o som corretamente (jogue uma vez por dia para jornadas longas). Se você quebrar a concentração, você deve lançar a mágica novamente (a menos que ela seja estimulada). Um corpo de água que não se move ou que faz pouco barulho requer uma rodada de 9+ para ser traçada. Se você construir uma vara de formato Y de madeira de aveleira, você obtém um bônus não somente para jogada de lançamento, mas para a jogada de Percepção também.

Nível 25

Voz do Lago

Alc: Tato, Duração: Conc, Alvo: Especial

Foco da Mágica: Uma rocha do fundo do Lago (+3)

Você pode manter uma conversação com um corpo de água. Um corpo de água, geralmente conhece sobre coisas diretamente em contato com ele, tais como barcos e peixes. Pela a Lei de Contágio, qualquer item do corpo liga você ao corpo.

Nível 30

Encantamento da Piscina Visionária

Alc: Especial, Duração: Ano, Alvo: Especial, Ritual

Requisito: Imáginem

Transforma um corpo de água em uma piscina Visionária. Naturalmente pessoas mágicas (incluindo a maioria dos companheiros com poderes mágicos) que olham para dentro da piscina podem ver alguma mancha que eles conhecem que está dentro da visão de algum corpo natural de água. A vista que você obtém é a mesma vista que alguém teria de algum pequeno barco na água - ou próximo ao litoral ou longe do litoral, quando desejado. O Alcance Máximo é de 800 quilômetros. Este ritual não é completamente da mágica hermética (e não obedece as diretrizes normais InAq). Ele é um ritual de um velho Mercurian que tem se tornado conhecido através da Ordem.

Diretrizes Muto Aquam

Alcance básico é o Tato, duração básica é o Sol e o alvo básico é Pequeno.

Algumas mágicas Muto Aquam envolvem calor e frio, mas não são mágicas Ignem. A distinção é que em uma mágica Ignem usa o calor como um intermediário para afetar uma mudança, enquanto uma mágica Muto Aquam afeta a mudança diretamente. Por exemplo, você pode transformar gelo em um vapor por aplicar calor com uma magia Ignem, mas você provavelmente pode fazer a mudança mais rápida usando uma mágica Muto Aquam, fazendo a mudança diretamente.

Você não pode transformar líquido dentro do Corpo de alguma pessoa a menos que a mágica seja projetada desta forma (e tenha um Corpus ou requisito Animál).

As diretrizes dadas são para transformar água em outro líquido, ou em gelo, ou, em geral, em uma outra coisa que esteja ainda baseada na Forma Aquam. Para fazer um líquido mudar em alguma coisa que não seja governada pela Aquam leva mais um nível de Magnitude, em geral.

Geral: Muda um líquido em um veneno fazendo + (nível +5) pontos de dano (requisito Corpus ou Animál). Muda um líquido em outro líquido que faz + (nível) pontos de dano em contato (Corpus ou requisito Animál).

Nível 3: Muda uma característica de líquido dentro daquele líquido de alcance normal (por exemplo, faz água pura ou podre).

Nível 4: Muda um líquido natural em um outro líquido natural.

Nível 5: Muda um líquido em um sólido correspondente (Requisito Terram) ou gás (Requisito Auram) (por exemplo, água em gelo ou vapor). Muda um líquido natural em um líquido levemente não natural (por exemplo, fazer água azul ou com sabor de morango em óleo de castor) ou vice versa.

Nível 10: Muda um líquido em um sólido não relativo ou gás (com requisitos). Muda um líquido natural em dois ou mais líquidos naturais diferentes, com os dois tipos separados (embora, eles se misturarão normalmente). Mudar um líquido em líquido não natural, por exemplo, um líquido rosa choque que causa alucinações bizarras - requisitos frequentemente são exigidos.

Nível 15: Muda um líquido em uma mistura de qualquer líquido, sólido (com requisito Terram), ou gás (com requisitos Auram). Muda um líquido para um sólido levemente não natural ou gás.

Nível 20: Muda um líquido em um sólido não muito natural ou gás.

Magias Muto Aquam

Nível 10

Pulmões do Peixe

Alc: Pessoal/Tato, Duração: Sol/Ano, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Escamas pulverizadas de um peixe (+3)

Requisitos: Auram

Transforma água em ar como se ela entrasse em seus pulmões, permitindo você respirar água como você respira ar. Se usar o foco da mágica, coloque uma pequena quantidade dela em sua língua e a engula no complemento da mágica.

Nível 15

Encantamento do Vinho Podre

Alc: Próximo/Distante, Duração: Sol/Instantânea, Alvo: Sala

Foco da Mágica: Veneno de uma aranha (+1)

Faz todos os líquidos dentro do alvo, sala desprezível, fedorenta e levemente venenosa (dano +5). A sala onde esta mágica é lançada não pode perder o fedor por semanas ou meses.

Sopro do Inverno

Alc: Tato/Visão, Duração: Sol/Instantânea, Alvo: Especial

Foco da Mágica: Berilo (+5)

Requisito: Terram

Transforma um círculo de água até 5 passos transversalmente em neve. Berilo é uma gema associada com água.

Nível 25

Gelo de Afogamento

Alc: Perto, Duração: Conc/Sol, Alvo: Especial

Foco da Mágica: Um pedaço de gelo de um oceano congelado (+3)

Acumular água em um círculo 10 passos transversalmente abundante, pedaços de gelo irregulares que batem contra qualquer coisa na superfície da água. O gelo pode perfurar buracos em pequenos barcos, mas não danifica navios. Qualquer nadador na área leva +15 dano, sofrem -6 e duas jogadas de dado imperfeitos em jogadas de Natação. Se um pedaço de gelo das águas do norte da Inglaterra está disponível, ele é jogado na água onde a mágica é lançada.

Nível 30

Ponte de Geada

Alc: Perto, Duração: Sol, Alvo: Especial

Foco da Mágica: Berilo (+3)

Requisito: Terram

Faz uma camada grossa de geada (firme suficiente para se caminhar em cima) para formar na superfície de um corpo de água. A geada pode levar qualquer forma até 15 passos em qualquer direção. A ponte cai após 6 à 10 criaturas tiverem passado sobre ela (jogue um dado simples +5). Somente o Mestre da Aventura conhece o número de criaturas que podem atravessar.

Na versão de Halin de Tremere desta mágica, a geada é de cristal claro que pode dificilmente ser visto. Todos suas mágicas são muito sutis.

Nível 55

Água Desprezível de Esterilidade

Alc: Tato, Duração: Permanente, T: Vínculo, Ritual

Foco da Mágica: Veneno de um dragão (+5)

Arruina um corpo de água até o tamanho de um pequeno lago, tornando-o não apropriado para habitação natural e consumo. A água se torna escura e tenebrosa e fumaça nociva emana dela. A vegetação nas margens ou morre ou se torna corrupta. Árvores próximas se tornam torcidas e empretecidas e animais da terra fogem da área. Se o veneno de um dragão está disponível, uma gota é deixada dentro do lago. A corrupção começa lá, e sempre é mais forte naquele ponto.

Diretrizes Perdo Aquam

Alcance básico é o Tato, duração básica é Instantânea e o alvo básico é Pequeno.

Quando as magnitudes nestas magias crescem, a destruição causada se torna mais sutil ou mais perversa. Marcas comumente vistas em magias Perdo Aquam geralmente envolvem destruição de alguma forma específica.

Nível 5: Destrói um líquido (requisitos podem ser solicitados)

Nível 15: Destrói uma propriedade de um líquido (como habilidade de álcool para intoxicar ou a salinidade da água do mar).

Nível 20: Destrói uma fonte pequena, a fim de que nunca jorre novamente.

Nível 4: Destrói um lago, secando o leito e impedindo à água de sempre encher naturalmente lá (canais para escoar também

Magias Perdo Aquam

Nível 10

Vento Abrasador

Alc: Próximo/Perto, Duração: Instantânea, Alvo: Pequeno

Foco da mágica: Um punhado de poeira (+1)

Remove toda água de qualquer objeto inanimado de Tamanho -1 ou menos, incluindo plantas (com um requisito Herbam), possivelmente tornando o objeto quebradiço e frágil. Uma crise de poeira pode ser lançada no alvo, levando água dele.

Nível 20

Maldição do Deserto

Alc: Perto/Visão, Duração: Instantânea, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Uma brisa de um deserto (+3)

Remove a maioria dos fluídos do corpo do alvo, fazendo +15 dano, que pode somente ser recuperado com Resistência + Tamanho. O alvo deve embebedar-se dentro de uma hora após ser atacado por esta mágica ou ele morre. Requisitos de lançamentos são Animál para feras, e Corpus para humanos. Se você conseguiu capturar uma brisa de um deserto, você abre o recipiente no qual ela é carregada enquanto lança a mágica, a brisa soprará em direção a vítima, secando ele ou ela de seus fluídos.

Nível 35

Convocando a Odiosa Seca

Alc: Tato, Duração: Ano/Permanente, Alvo: Vínculo, Ritual

Causa uma seca sobre as áreas próximas. Somente um décimo das chuvas caem, córregos secam e rios diminuem. A área do efeito pode ser aumentada para 800 metros para cada ponto extra de vis de garantia que seja usada.

Diretrizes de Rego Aquam

Alcance básico é Perto, duração básica é Concentração, alvo básico é Pequeno.

Geral: Defender-se contra criaturas fada de água cujo poder é menor do que ou igual ao nível da mágica (duração Círculo, alvo Grupo).

Nível 5: Controla um líquido em um Padrão Natural (por exemplo, controla direção ou velocidade do fluxo).

Nível 10: Controla um líquido em um Padrão ligeiramente não natural (por exemplo, fazê-lo fluir morro acima ou fazer parar de molhar alguma coisa). Controla uma quantidade de líquido que é parte de um corpo maior de um padrão natural.

Nível 15: Controla um líquido em padrão altamente não natural (por exemplo, fazê-lo fluir direto no ar ou tomar uma forma humana). Controla uma quantidade de líquido que é parte de um corpo maior em um padrão ligeiramente não natural.

Nível 20: Controla uma quantidade de líquido que é parte de um corpo maior de um padrão altamente não natural.

Magias Rego Aquam

Geral

Proteção contra Fadas das Águas

Alc: Perto, Duração: Círculo/Permanente, Alvo: Grupo

Foco da Mágica: Um rubi estrela (+3)

Nenhuma fada de água cujo Poder de Fada é igual ou menor do que o nível da magia pode afetar aqueles alvejados pela magia. Fadas não podem diretamente ou indiretamente quebrar o círculo da mágica, nem elas podem usar ataques classificados ou mágicas para afetar aqueles dentro dele.

O rubi estrela é uma pedra rara que ajuda controlar muitos tipos de entidades. Visto de certos ângulos à noite, o círculo parece como uma abobada azul claro.

Nível 5

Manto de Penas do Pato

Alc: Tato, Duração: Sol, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Uma pena de pato (+3)

Faz água escoar de um objeto ou criatura, protegendo o traje do alvo da umidade. A magia é quebrada se o alvo é submergido na água.

Nível 10

Quebra da Onda Iminente

Alc: Perto, Duração: Conc., Alvo: Individual

Foco da Mágica: Uma gema Água Marinha (+3)

Quebra todas as ondas e torrentes de água (incluindo as mágicas) quando elas vêm dentro de 10 passos de você. A água ou caí no chão ou encharca ao redor de você em disposição verdadeiramente impressionante. A gema Água marinha tem forte associação com água.

Na versão Ferramentum de Verdituis desta mágica, á água se rompe à 10 passos precisos, deixando uma linha muito clara mostrando onde as ondas pararam. Todas as mágicas dele podem ser reconhecidas por suas organizações.

Nível 15

Dom da Madeira Flutuante

Alc: Perto/Visão, Duração: Sol, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Um pedaço de madeira (+3)

Permite um objeto ou criatura de Tamanho +3 ou menor flutuar na água.

Empurrão da Onda Gentil

Alc: Perto/Visão, Duração: Conc, Alvo: Especial

Foco da Mágica: Uma lasca de um remo (+3)

Uma onda baixa é formada para impelir um pequeno barco lentamente através da água. Quando se lança está magia, você comumente faz um gesto de empurrão. Se uma lasca de remo está disponível, você a lança para dentro da água atrás do barco, e a onda se origina daquele ponto.

Na versão de Silva de Merinita desta mágica, a onda ocasionalmente acumulasse ou sacode, como se ela estivesse feliz e brincalhona.

Nível 20

Caos das Ondas Furiosas

Alc: longe, Duração: Conc, Alvo: Especial

Foco da Mágica: Uma esmeralda (+3)

Faz a água bater ferozmente, virando uma pequena embarcação e forçando jogadas de Natação à -6, em uma área circular de 20 passos transversalmente. A esmeralda tem associações com água.

Nível 30

Dividindo as Ondas

Alc: Tato, Duração: Conc, Alvo: Vínculo

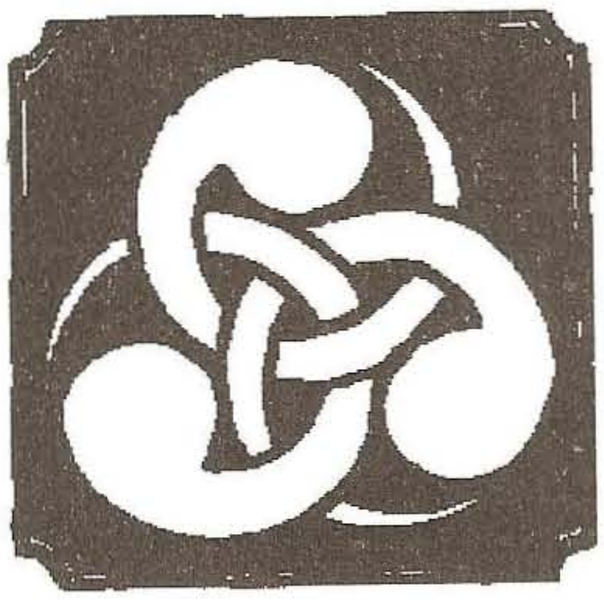
Foco da Mágica: Um frasco de água do mar (+1)

Divide um corpo de água, revelando um caminho seco a 5 passos longos pelo fundo.

Puxão do Túmulo Aquoso

Alc: Visão, Duração: Conc, Alvo: Especial

Foco da Mágica: Um pedaço de um barco enterrado embaixo das ondas (+3)



Cria uma forte ressaca que puxa qualquer objeto menor do que um bote de 50 metros para dentro da profundidade. Cada um daqueles pegos na corrente subterrânea deve fazer 9+ em uma jogada estressante de Força + Natação para evitar ser arrastado. Uma jogada é feita a cada rodada em que a mágica é mantida.

Torre de Água Turbilhante

Alc: Perto/Visão, Duração: Conc, Alvo: Especial

Foco da Mágica: Berilo (+1)

De um corpo d'água grande você forma uma tromba d'água que se move sob sua direção mental. Ela causa um dado simples +15 de dano para qualquer um que ela alcance (nenhuma jogada de Ataque é necessária). Além disso, aqueles atingidos devem fazer uma jogada estressante de Velocidade 6+ para evitar ser sugado pela tromba d'água. Aqueles que caem são desamparadamente empurrados para dentro do jato e começam a afundar imediatamente. Quando a tromba d'água cai, eles caem até 6,5 metros na superfície d'água. Se você direciona a tromba d'água para se mover através da terra, você deve fazer uma jogada estressante de Inteligência + Concentração de 9+ a cada rodada para mantê-la.

Ondas de Afogamento e Colisão

Alc: Visão, Duração: Momentânea, Alvo: Especial

Foco da Mágica: Um frasco de água (veja abaixo) (+3)

Aumenta uma onda em 1,5 metro de altura e 30 passos longos, que pode submergir nadadores, virar botes e danificar navios. Ela começa com uma pequena onda curvada e cresce pelos os primeiros 10 passos, naquele ponto alcança tamanho máximo. Se ela viaja a 100 passos, sem bater em nenhum objeto grande suficiente para quebrá-la, ela se dissipa. O frasco de água deve ter sido tomado de uma grande quantidade de água durante uma tempestade.

Nível 60

Fúria de Netuno

Alc: Visão, Duração: Especial, Alvo: Especial, Ritual

Uma onda gigante é criada em um quantidade muito grande de água. A onda, que tem 6,5 metros de altura, mas até 1,5 quilômetro, é capaz de emborcar navios no oceano, esmagando e afogando pessoas próximas à praia, e destrói completamente comunidades litorâneas. A onda sistemática precisa de 8 quilômetros de superfície d'água para ser construída até suas próprias proporções. O mago não pode controlar a onda sem lançar uma outra mágica.

Magias Auram

Mágicas Auram são poderosas porque o elemento ar está ao mesmo tempo em toda parte. A fraqueza delas é que o ar não é geralmente violento como o fogo, nem forte, como terra. Auram, portanto, inclui no seu alcance a maioria dos fenômenos meteorológicos, tais como: tempestades, relâmpagos, chuvas, neblina e neve. Magias Auram geralmente afetam o ar como fenômeno (ventos, odores) mais do que como gases (um conceito moderno).

Diretrizes Creo Auram

O alcance básico é Visão, a duração básica é Momentânea e o alvo básico é Fronteira. O ar criado se dispersa normalmente (porque a duração é momentânea). Nenhum efeito meteorológico deveria ser medido pelos seus efeitos relativos às diretrizes. Por exemplo, gás envenenado faz dano +5 poderia ser dificilmente equivalente a quantidade de dano causado por uma tempestade.

Marcas em magias Creo Auram comumente dão ao ar propriedades específicas, tais como cheiros ou cores.

Nível 5: Criar um sopro.

Nível 10: Criar uma brisa.

Nível 15: Criar um vento. Criar um nevoeiro.

Nível 20: Criar uma rajada de vento.

Nível 25: Criar uma temporal com raios e trovões.

Nível 30: Criar uma tempestade.

Nível 45: Criar um furacão.

Nível 60: Criar relâmpago.

Magias Creo Auram

Nível 1

Forma Fantasmagórica do Ar

Alc: Perto, Duração: Momentânea, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Uma opalina (+5)

Um nevoeiro espesso se forma ao redor do mago, estende-se para fora a vários passos. Uma brisa pode empurrar o nevoeiro ao redor. O nevoeiro se dissipa com sua taxa natural, e pode se dissipar totalmente dentro de um tempo tão pequeno quanto um minuto. A opalina tem associações com Mercúrio e o Ar.

Nível 5

Câmara de Brisas da Primavera

Alc: Próximo, Duração: Sol/Permanente, Alvo: Sala/Estrutura

Foco da Mágica: uma ágata (+3)

Requisito: Rego

Cria uma brisa de ar fresco que continuamente se move através de uma sala, mantendo o ar continuamente respirável mesmo se a sala é lacrada. A versão de Rose de Jerbiton desta mágica sempre faz o ar com cheiro de rosas.

Nível 10

Sopro Ressoante de Júpiter

Alc: Longe, Duração: Momentânea, Alvo: Grupo

Objetivo: 0

Foco da Mágica: Uma ametista violeta (+5)

Cria um trovão, qualquer pessoa diretamente por baixo deve fazer uma jogada estressante de Resistência de 9+ ou ser ensurdecida. Se ensurdecida, o alvo obtém uma outra jogada simples de Resistência a cada minuto e se recupera com uma rodada de 9+. Se a primeira jogada falhar, a vítima fica surda por um mês. A ametista violeta é a pedra de Júpiter.

Fedor dos Vinte Cadáveres

Alc: Perto/Visão, Duração: Momentânea, Alvo: Sala

Foco da Mágica: Um pedaço de um cadáver em putrefação (+3)

Faz o ar da vizinhança feder horrivelmente como cadáveres em putrefação, até que o odor se dissipe naturalmente. Todos aqueles a 10 passos do ponto do alvo devem fazer uma jogada estressante de Resistência de 6+ ou agir com uma penalidade -3 em todas as jogadas. Qualquer pessoa que fizer falhar na jogada, vomita e está incapacitado por (10-Resistência) rodadas.

Nível 15

Carga dos Ventos Furiosos

Alc: Perto, Duração: Conc, Alvo: Especial

Foco da Mágica: Uma ágata (+1)

Uma Muralha de Ventos ruge distante de você, movendo-se a 10 passos e continuando até 30 passos. O vento está a 5 passos longos. Todos dentro da área devem fazer uma jogada estressante de Destreza + Tamanho de 9+ ou cair e serem soprados pelos ventos. As jogadas devem ser feitas no começo da ventania e em cada rodada subsequente que o vento é mantido. Você deve se concentrar na ventania, mas você só pode mantê-la por 5 rodadas no máximo. Projétil de fogo para dentro ou fora da ventania é inútil e marchar contra a Ventania requer uma jogada estressante de Força + Tamanho de 15+. A falha nesta tentativa ordena uma outra jogada estressante de Destreza + Tamanho de 12+ para evitar cair.

Espiral de Fumaça Imunda

Alc: Longe/Visão, Duração: Momentânea, Alvo: Sala

Foco da Mágica: Um pedaço de tronco com lama de pântano

Espessa, amarela, fumaça sulfurosa aumenta do ponto que você designou, preenchendo uma área circular a 9 passos transversalmente. Ela bloqueia a visão e para cada rodada que alguém respire a fumaça, uma jogada estressante de Resistência de 9+ deve ser feita ou um nível de Fadiga é perdido. Uma vez que um personagem esteja inconsciente, jogadas falhas adicionais resultam na perda de Níveis de Corpo. A fumaça se dissipa naturalmente, ela pode persistir por menos do que um minuto na abertura, ou ela continua em uma sala fechada por horas. A área onde a magia é lançada é danificada: pequenas plantas murcham e morrem, o crescimento de árvores é atrofiado. Um fraco fedor de enxofre agarrar-se por dias a qualquer coisa exposta a fumaça.

Nível 25

Nuvens de Chuva e Trovão

Alc: Visão, Duração: Conc., Alvo: limite

Foco da Mágica: A essência de um ar elemental (+3)

Cria uma severa tempestade, incluindo relâmpagos e ventos. Leva meia hora para as nuvens se formarem e começar a chover, durante a qual o mago deve manter concentração. A tempestade se enfurece por 10 minutos após o mago cessar a concentração nela e se acalma nos próximos vinte minutos.

Nuvens de Neve de Verão

Alc: Visão, Duração: Conc, Alvo: limite

Foco da Mágica: Raspas de gelo (+3)

Cria nuvens que fazem cair neve. Leva meia hora para as nuvens se formarem e começarem a nevar, durante qual o lançador deve continuar a concentração nela. A neve pára 10 minutos após o lançador cessar a concentração, e as nuvens se dispersam nos próximos vinte minutos. A magia não afeta a temperatura.

Nível 35

A Encantação de Relâmpago

Alc: Perto/Visão, Duração: Momentânea, Alvo: Especial

Objetivo: -3

Foco da Mágica: Uma varinha de carvalho (veja abaixo) (+3)

Um relâmpago se lança adiante de sua mão esticada na direção que você está apontando, fazendo dano de +45 num alvo simples que ele atinja. Aqueles próximos ao alvo devem fazer jogadas estressantes de Tamanho de 6+ para permanecer em pé. A varinha de carvalho não precisa ser mágica, mas deve ser de uma árvore atingida três vezes por relâmpago.

Nível 40

Sopro do Céu Aberto

Alc: Pessoal, Duração: Especial Alvo: Especial, Ritual

Você pode chamar um vento capaz de devastar um campo rural. Você deve permanecer sobre o céu aberto para lançar esta magia. Uma vez que você tenha completado o ritual, uma brisa levanta-se em sua frente. Contanto que você enfrente na mesma direção, o vento cresce em velocidade e largura. Após meia hora ter se passado, o vento é uma ventania rugindo sobre um campo rural visível e além disso, forte suficiente para derrubar estruturas de madeira e derrubar árvores. Se você desviar de sua cobertura original por mais do que poucos segundos, você tem que fazer uma jogada de Concentração de 12+ para manter a magia. Se você se desviar por um minuto ou mais, a magia acaba.

Nível 60

Fúria de Água e Ventos Turbilhantes

Alc: Visão, Duração: Sol, Alvo: Especial, Ritual

A magia somente pode ser lançada ao mar ou na costa, e criar uma imensa tempestade, 40 ou mais quilômetros de tamanho. A tempestade leva três ou quatro horas para se formar completamente e enfurecendo por pelo menos um dia, ou mais se ela for lançada quando tempestades são comuns na região. A força da ventania e açoitadas das ondas causam dano ao longo do litoral. A visibilidade é reduzida a poucos passos, projéteis de fogo são inúteis e viagens quase suicídio. Estruturas fracas são arrastadas, e tudo exceto a maioria dos grande navios terá dificuldades a menos que eles possam ser empurrados para a praia antes que a tempestade alcance intensidade completa. Você deve ser capaz de ver a área onde você quer centralizar a magia. O ciclone se dissipa na prudência do Mestre da Aventura, mas dura pelo menos um dia.

Magias Intéllego Auram

Alcance básico é Pessoal, duração básica é Concentração e o alvo básico é Sala.

Nível 5: Sentir uma propriedade do ar (por exemplo, determine se é seguro respirar)

Nível 10: Aprender todas as propriedades mundanas do ar. Ter uma intuição sobre algum fato relativo ao ar.

Nível 15: Fazer seus sensos não obstruídos pelo ar (por exemplo, você pode ouvir a respeito de um urro de um vento).

Nível 20: Prever tempo meteorológico.

Nível 25: Falar com o ar.

Magias Intéllego Auram

Nível 15

Visão Verdadeira do Ar

Alc: Pessoal/Tato, Duração: Conc/Lua, Alvo: Sala

Foco da Mágica: Um trevo de quatro folhas (+1)

Permite você ver claramente através de todas as maneiras de ofuscação no ar por perto, incluindo fumaça, neblina e poeira, mesmo se a ofuscação é mágica. O trevo é dito que ele ajuda você ver através das decepções e obstruções.

Ventos Sussurrantes

Alc: Visão, Duração: Conc/Lua, Alvo: Especial

Foco da Mágica: Três folhas de um carvalho (+1)

Os ventos carregam suas ondas a seus ouvidos, permitindo você ouvir palavras faladas por qualquer grupo de pessoas dentro de sua linha de visão, fornecendo nenhuma barreira sólida (incluindo vidro) para intervir.

Nível 25

Olhos do Morcego

Alc: Pessoal /Tato, Duração: Especial, Alvo: Especial

Foco da Mágica: Os olhos de um morcego (+1)

Você pode mover-se com confiança na completa escuridão sentindo o ar e suas fronteiras (por exemplo, onde objetos sólidos estão). A magia acaba quando você pode ver normalmente, ou quando, por alguma razão, você para de usar navegação cega.

O Gosto do Amanhã do Marinheiro

Alc: Pessoal, Duração: Momentânea, Alvo: Vínculo

Foco da Mágica: O fígado de um porco (+1)

Você conhece precisamente qual será a previsão do tempo do dia seguinte e você ganha uma impressão geral sobre o tempo para a semana à frente.

Diretrizes Muto Auram

O alcance básico é Perto, duração básica é Momentânea e o alvo básico é Pequeno. Transformando somente uma propriedade de ar geralmente baixa o nível por uma ordem de magnitude.

Nível 4: Dobre ou divida em partes iguais a intensidade de uma manifestação de ar.

Nível 5: Transforma uma quantidade de ar em uma outra forma de ar.

Nível 10: Transforma uma quantidade de ar em um outro elemento. Transforma uma quantidade de ar em um gás que faz dano +5.

Nível 15: Transforma uma quantidade de ar em uma mistura de elementos. Transforma uma quantidade de ar em alguma coisa ligeiramente não natural (por exemplo, em uma neblina de prata ou um formato específico).

Nível 20: Transforma uma quantidade de ar em alguma coisa totalmente não natural (por exemplo, transforma uma nuvem em uma forma de cavalo que galopa atravessando o céu).

Magias Muto Auram

Nível 5

Vento Destruidor, Neblina Cegante

Alc: Perto/Longe, Duração: Instantânea, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Ar retido durante uma tempestade (+1)

Dobra a força ou intensidade de um fenômeno menor do ar, tais como neblina, fumaça ou odor.

Nível 20

Nuvens do Poderoso Trovão

Alc: Visão, Duração: Momentânea, Alvo: Especial

Foco da Mágica: A essência de um ar elemental (+5)

Muda nuvens de chuva em uma tempestade madura completa. A tempestade não é mágica, e dura tanto quanto uma tempestade normal, geralmente várias horas. Esta magia não pode ser usada para fazer uma tempestade já existente ficar mais severa.

Chuva de Pedras

Alc: Longe/Visão, Duração: Momentânea., Alvo: Grupo

Objetivo: 0

Foco da Mágica: Um granizo (+1)

Requisito: Terram

Transforma chuva em pedras quando ela cai em um Grupo, causando dano +15. Se o foco da mágica é usado, ele deve ser jogado ao ar.

Garras dos Ventos

Alc: Perto/Longe, Duração: Momentânea, Alvo: Especial

Foco da Mágica: Garras de um falcão (+1)

Transforma um vento afiado como uma navalha que rasga e agarra tudo em seu caminho. Materiais leves como folhas e roupas são retalhadas, e pessoas levam dano de +5 ensanguentado-se com inúmeros cortes . Esta magia não pode ser lançada se não há uma brisa de algum tipo, desta forma fazendo-a difícil para usar efetivamente dentro de casa. O lançador não é afetado pela mágica, mesmo se o vento está soprando diretamente nele.

Na versão de Ossium de Bjornaer desta mágica, que tem um requisito Imáginem, um lamento estranho pode ser ouvido no ar quando ela corta através dos alvos. Marcas dos Magos de Ossium se manifestam por fazerem muitas das suas magias estranhas ou assustadoras.

Nível 30

Calor de Impedimento do Destino Infernal

Alc: Pessoal, Duração: Conc/Lua, Alvo: Vínculo/Ritual

Requisito: Ignem, Rego

O ar na área do alvo aumenta num doloroso calor, com exceção da área dentro de 3 metros de você. Aqueles presos neste calor devem fazer uma jogada estressante de Resistência de 6+ a cada rodada ou perder um nível de Fadiga. Níveis do Corpo são perdidos uma vez que os níveis de Fadiga se forem. Plantas expostas a este calor por qualquer período de tempo murcharão e morrerão.

Nível 40

Fumaça Infernal da Morte

Alc: Perto, Duração: Especial, Alvo: Individual

Foco da Mágica: A respiração de uma cobra venenosa (+3)

Requisitos: Perdo

Transforma uma fumaça normal de um fogo em uma espessa nuvem venenosa. Qualquer um Imerso na nuvem de fumaça leva dano de veneno +20 (uma vez sozinho) contra qual a armadura fornece metade de seu valor normal de Proteção. Materiais macios como roupa, pele, papel e couro são carbonizados e arruinados por exposição ao vapor nocivo. Enquanto você se concentra, qualquer nova fumaça se torna venenosa, mesmo após você parar de se concentrar, a fumaça venenosa, permanece mortal. Ela se dissipa após várias horas. A fumaça é mais pesada do que o ar, então se instala ao longo do chão, permanecendo em pontos baixos. Com um requisito de lançamento Rego, o lançador e os objetos que ele carrega não são afetados pela fumaça, embora ela ainda obscure sua visão.

Nível 45

Nevoeiro da Confusão

Alc: Pessoal, Duração: Ano/Permanente, Alvo: Vínculo, Ritual

Requisitos: Imaginem, Rego

Transforma toda a neblina dentro da área do alvo em uma neblina prateada muito espessa para se ver através. Gritos aleatórios, golpes, assobios e outros barulhos, molestam e confundem qualquer um dentro da neblina, talvez até mesmo os conduzindo para o perigo. Pessoas têm extrema dificuldade em navegar entre a neblina, especialmente através

de territórios desconhecidos. Não mais do que sete pessoas, que devem estar presentes no ritual, podem ver normalmente através da neblina.

Nível 50

Chuva de Óleol

Alc: Visão, Duração: Especial, Alvo: Visão, Ritual

Requisitos: Ignem

Transforma chuva em gotas de óleo. A chuva de óleo continua contanto que a tempestade continue, encharcado a paisagem com líquidos inflamáveis. O óleo se evaporará naturalmente após a chuva cessar. Uma magia Instantânea Creo Ignem de nível 25+ pode queimar a tempestade a fim de que o óleo queime quando cair.

Diretrizes Perdo Auram

Destruir só uma propriedade de ar é um pouco mais fácil do que destruir o ar completamente - tais destruições são uma magnitude mais baixa do que magias que destroem o ar completamente. Causa a destruição de ar com grandes aumentos precisos da ordem de Magnitude por pelo menos um nível.

Alcance básico é Tato, duração básica e Momentânea e alvo básico é Individual.

Nível 5: Destruir uma quantidade de ar. Parar um fenômeno meteorológico muito menor como brisas

Nível 20: Parar qualquer parte de um fenômeno meteorológico (por exemplo, parar os relâmpagos durante uma tempestade).

Nível 30: Parar qualquer fenômeno meteorológico, excluindo aqueles causados pelo Ritual mágico.

Magias Perdo Auram

Nível 10

Ladrão do Sopro Roubado

Alc: Perto/Visão, Duração: Momentânea ,Alvo: Pequeno

Foco da Mágica: Um galho de azevinho (+3)

Leva o fôlego de uma criatura para fora de seus pulmões, causando pânico e perda instantânea de 1 nível de Fadiga, mais um segundo nível a menos que uma jogada estressante de Resistência de 6+ seja feita. Requisito de lançamento é Animál para feras e Corpus para pessoas. Esta mágica não pode afetar um alvo mais de uma vez por rodada.

Nível 15

Sala de Ar Viciado

Alc: Próximo, Duração: Momentânea, Alvo: Sala

Foco da Mágica: Ágata (+3)

Faz o ar em um quarto abafado e não confortável. Qualquer criatura que respire o ar sofre uma penalidade de -3 em todas as jogadas envolvendo atividade física. Além disso, para cada rodada de atividade de um personagem deve fazer uma jogada simples de Resistência de 6+ ou perder um nível de Fadiga. Isto pode causar pânico em algumas criaturas ou pessoas. A velocidade na qual o ar refresca depende de quão bem ventilada a sala é. Quando usando Ágata, uma pedra associada com Mercúrio e o Ar, você deve esmagar a rocha. Através da Lei de Simpatia, isto ajuda a destruir o ar dentro da área.

Nível 20

Acalme os Ventos Furiosos

Alc: Per, Duração: Momentânea, Alvo: Vínculo

Foco da Mágica: Um galho de freixo (+1)

Pára de soprar todos os ventos, deixando somente o ar calmo. Esta magia não é poderosa o suficiente para afetar os ventos causados por Ritual mágico. O galho é dito fornecer proteção de tempestades.

Nível 35

O Retorno do Céu sem Nuvens

Alc: Pessoal, Duração: Especial, Alvo: Visão

Foco da Mágica: Um galho de freixo (+1)

Esta magia clareia o céu de sua visão de quaisquer nuvens ou outra atividade meteorológica, ou ocorrendo naturalmente ou causada pela mágica. As nuvens levam poucos minutos para clarear, durante qualquer tempo você deve se concentrar nelas. Esta magia afeta somente atividade meteorológica em progressão no momento do lançamento, e não é poderosa o suficiente para dissipar uma condição meteorológica causada por Ritual mágico.

Na versão de Ferramentum desta magia, as nuvens clareiam do céu de uma maneira disciplinada, como se elas fossem soldados marchando em um desfile.

Diretrizes Rego Auram

Se você está afetando pequenas quantidades de ar, o alcance básico é Perto, duração básica é Concentração e alvo básico é o Individual.

Tanto como Creo Auram, os alvos frequentemente se manifestam como áreas não limitadas. Um efeito Pequeno na ausência de um recipiente é aproximadamente meio passo transversalmente, um efeito Individual é aproximadamente um passo transversalmente, um efeito Sala (que pode ocorrer fora neste caso) é aproximadamente 5 passos transversalmente, um efeito Estrutura (novamente, pode ocorrer fora) é aproximadamente 20 passos transversalmente.

Controlar uma quantidade de ar com grande força ou grande precisão aumenta a magnitude da mágica em um nível.

Geral: Proteção contra Fadas do ar cujo Poder é menor ou igual ao nível da mágica (duração Círculo, Alvo Grupo).

Nível 5: Controlar uma quantidade de ar.

Nível 10: Controlar uma quantidade de ar com grande força.

Nível 20: Direciona o tempo meteorológico em andamento. Controla uma quantidade de ar com força suficiente para arrancar pequenas árvores.

Nível 30: Fazer nuvens produzir chuvas. Controlar uma quantidade de ar com força suficiente para arrancar árvores grandes.

Magias Rego Auram

Geral

Proteção contra Fadas do Ar

Alc: Perto, Duração: Círculo, Alvo: Grupo

Foco da Mágica: Uma estrela de rubi (+3)

Como proteção contra Fadas da Água (Rego Aquam Geral), mas para Fadas do Ar. As Fadas não podem diretamente ou indiretamente quebrar o circulo mágico, nem elas podem usar ataques variáveis ou mágica para afetar aqueles dentro dele. De alguns anjos à noite, o círculo pode ser visto como uma abobada de coloração violeta.

Nível 4

Vento nas Costas

Alc: Perto/Tato, Duração: Especial, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Um leque (+1)

Uma brisa segue você até você parar de viajar por mais de 10 minutos. Ela causa um fenômeno que você atravessa (neblina, névoa) para seguir você.

Nível 15

Vassoura dos Ventos

Alc: Perto/Longe, Duração: Momentânea, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Lasca de uma vassoura (+1)

Açoite violento, ventos rodopiantes ao redor de seu alvo. O alvo deve fazer uma jogada estressante de Tamanho de 9+ para permanecer em pé. Se o alvo é reforçado ou mantendo algum suporte, ele pode também fazer uma jogada estressante de Força de 9+. Se ambas jogadas falharem, o alvo é colidido em uma direção casual. O alvo pode ser danificado, dependendo se ele colidir com alguma coisa.

Ventos Circulantes de Proteção

Alc: Pessoal /Tato, Duração: Especial/Sol, Alvo: Sala

Foco da Mágica: Sopro engarrafado de um zéfiro (+5)

Cerca você com ventos que circulam em grande velocidade. Desde de que o vento pegue poeira e outros pequenos objetos soltos, você pode ser obscurecido. Qualquer um que fique perto o suficiente para atacar você com uma arma de alcance corpo a corpo deve fazer uma jogada estressante de Tamanho de 9+ no começo de cada jogada ou pode ser soprado de volta. Jogadas de ataques corporais contra você estão em -3, e projétil ou ataques lançados estão em -9. O vento sopra enquanto você se concentra e depois continua por cinco rodadas após você parar. O sopro de zéfiro é liberado para encorajar ventos a soprarem mais rápido.

Nível 20

Asas do Vento Elevado

Alc: Pessoal, Duração: Conc/Sol, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Uma pena de um pássaro de tamanho lendário (+3)

Gera uma massiva rajada de vento ao seu redor que sustenta e empurra você através do ar na velocidade até 65 quilômetros por hora. Pairar em um lugar é difícil e exige uma jogada de Manha de 9+ por rodada. É perigoso estender a viagem, porque se você perder a Concentração, você é provavelmente sofrerá ferimentos graves (Dano de +15).

Nível 30

Acúmulo do Poder de Tempestade

Alc: Pessoal, Duração: Especial, Alvo: Visão

Foco da Mágica: A essência de um elemental do ar (+3)

Chama as nuvens ao redor para dentro de uma tempestade dentro de uma hora. O tamanho da tempestade depende da quantidade de cobertura de nuvens disponíveis. A tempestade tem uma duração de tempo baseada na quantidade de cobertura de nuvens presentes. A duração da queda de chuva pode variar de 15 minutos para chuva fina, nuvens pesadas por várias horas se o céu ainda estiver muito nublado. Esta magia não pode ser usada em um céu completamente claro. Enquanto está magia não pode ser usada para fazer uma tempestade já existente mais severa, ela pode ser usada para fazer um acúmulo de tempestade parar quase imediatamente.

Arrancada dos Ventos no Limite do Céu

Alc: Perto/Longe, Duração: Momentânea, Alvo: Especial

Foco da Mágica: Uma rajada de vento capturada de um tornado (+3)

Faz ventos crescerem na direção para cima, empurrando um objeto, criatura ou pessoa até 16 metros em direção ao céu antes deixar o alvo cair. Mesmo uma pequena construção não pode ser destruída de sua fundação, embora tal prédio possa não ser maior do que 6 metros, e não possa ser construído de um material mais pesado do que uma madeira robusta. Objetos arrancados caem ao acaso, a menos que você faça uma jogada estressante de Manha de 12+ para escolher onde os objetos cairão.

Magia Corpus

Magias Corpus negocia com humanos ou corpos semelhantes a de humanos e qualquer coisa que envolve aqueles corpos. A maioria das Fadas tem bastante em comum com humanos para serem afetadas por Magias Corpus.

Em edições anteriores de Ars Magica, "Corpus" era chamado "Córporem", que é a forma errada do nome Latim. Quando você encontrar magias em produtos antigos para Ars Magica, trate Córporem como Corpus.

Diretrizes Creo Corpus

Muitas magias Creo Corpus são mais úteis como magias permanentes, que exigem vis Natural. Uma mágica que coloca atadura em seus ferimentos deixa seus ferimentos abrirem novamente pelo próximo pôr ou nascer do sol se ela é lançada sem vis Natural; somente com Vis Natural pode a cura ser eficaz permanentemente. A menos que por outro lado, uma mágica de cura lançada sem Vis Natural na verdade suspenda o processo de cura a fim de que uma mágica seja terminada, ferimentos estão tão frescos quanto eles eram quando a mágica foi lançada. Nenhuma mágica Hermética pode restaurar níveis de Fadiga.

Magias Creo Animál podem ser usadas como diretrizes e exemplos para magias Creo Corpus. Note que a criação de partes de corpo e cadáveres é geralmente um nível de magnitude maior do que correspondentes magias Creo Animál, por causa da complexidade do corpo humano.

Alcance básico é o Tato, duração básica é o Sol e o alvo básico é Individual.

Nível 5: Evita a decadência de um Corpo.

Nível 10: Cria um completo cadáver humano. Estabiliza um ferimento

Nível 15: Para a progressão de uma doença.

Nível 20: Cura um nível de dano de Nível de Corpo.

Nível 25: Cura um dano causado por um veneno ou doença

Nível 30: Restaura um membro perdido. Cura dois danos de Nível de Corpo.

Nível 35: Cura quatro danos de Nível de Corpo.

Nível 40: Cura todo dano feito a um corpo.

Nível 50: Devolve a "Vida" para um cadáver (Ritual) - Veja A Sombra da Vida Reanimada.

Magias Creo Corpus

Geral

Libertar o Corpo Amaldiçoado

Alc: Tato/Perto, Duração: Instantânea, Alvo: Individual, Ritual

Cancela ou reverte os efeitos (outros do que morte) de uma magia Corpus maligna, tais como Contorção de Língua (PeCo 30), se você pode igualar ou exceder o nível da mágica com o nível deste ritual.

Nível 10

Colocar Atadura em um Ferimento

Alc: Tato/Perto, Duração: Sol/Instantânea, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Uma teia de aranha (+3)

Tipicamente, você coloca suas mãos sobre o alvo e passa sobre o ferimento que magicamente se fecha e pára de sangrar. Se uma teia de aranha está disponível, ela é colocada sobre o ferimento e desaparece quando o ferimento se fecha. Qualquer jogada subsequente de recuperação necessitada pelo ferimento são feitas com +1.

Amuleto contra Putrefação

Alc: Tato/Perto, Duração: Lua/Permanente, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Um pedaço preservado de carne (+3)

Previne a decadência de um cadáver humano, ou de uma parte de um corpo rígido. Magos a usam para preservar seus cadáveres ressuscitados.

Nível 15

Toque Gentil do Corpo Purificado

Alc: Toque, Duração: Sol/Instantânea, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Uma bolsa de ervas que curam (+3)

Pára o progresso de qualquer doença de força típica. Ela não remove danos que já tenham ocorrido, nem cura doenças espantosas como lepra.

Nível 20

O Toque do Curandeiro

Alc: Tato/Perto, Duração: Sol/Instantânea, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Hematita (+3)

A pessoa tocada pode recuperar um nível de Corpo perdido fazendo uma jogada estressante de Resistência de 3+, para qual é adicionada a maior perícia de Primeiros Socorros de qualquer um que tenha sucesso atendendo os ferimentos. Também, subtraia a penalidade de ferimento da jogada. Não cura o dano de veneno ou doença.

Nível 25

Restauração do Corpo Atingido

Alc: Tato/Perto, Duração: Sol/Instantânea, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Mineral granada (+1)

Remove os efeitos malignos ou de aleijamento de qualquer veneno, de qualquer doença ou de envelhecimento precoce. Os efeitos de envelhecimento natural não podem ser desfeitos por esta ou qualquer magia. A granada é conhecida por ajudar contra doenças e outras aflições.

Nível 30

A Volta do Membro Arrancado

Alc: Tato/Perto, Duração: Sol/Instantânea, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Cornalina (+1)

Um membro que tenha sido arrancado do corpo pode ser reatado, mas qualquer decadência que tenha ocorrido permanece após o membro ser reatado. Após um dia de decomposição, um membro está fraco. Após 7 dias, ele está quase inútil e infecta o personagem em quem é recolocado (jogada estressante de Resistência de 6+ ou perde um Nível de Corpo). Se ele foi arrancado há mais de 2 semanas, o membro está completamente inútil.

Nível 40

Encantamento Feito no Corpo Todo

Alc: Tato/Perto, Duração: Sol/Instantânea, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Lascas de cascos de um unicórnio (+3)

Cura todo o dano de um corpo humano na taxa de um nível de Corpo por rodada. Você deve manter Concentração para as rodadas que a magia que é lançada. Um manto, cobertor ou cobertura similar deve ser colocada sobre o alvo para lançar a mágica.

Nível 50

Anel do Curandeiro

Alc: Especial, Duração: Especial, Alvo: Círculo, Ritual

A cada rodada, toda pessoa no círculo faz uma jogada estressante de Resistência 3+ para recuperar um nível de Corpo. Se a jogada falhar, um nível de Corpo é perdido. Útil para batalhas armadas, durante a defesa da Convenção, e especialmente durante aventuras desastrosas, embora o custo de Vis seja muito alto. O círculo dura até o próximo pôr ou nascer do sol. Ferimentos curados permanecem curados com duração Sol também, a menos que Vis Natural seja usada para estender a duração à Instantânea.

Nível 75

A Sombra da Vida Renovada

Alc: Próximo, Duração: Permanente, Alvo: Individual, Ritual

Requisitos: Mentem

Traz a semelhança da Vida para um cadáver. Durante o ritual, magias de cura trabalham no cadáver, que é importante porque o corpo deve estar fisicamente todo se não ele simplesmente morre novamente uma vez que ele é trazido a vida. Para cada dia que a pessoa tem estado morta, role para envelhecer. Quando o ritual é completo, role um dado para determinar o sucesso da tentativa: 1) o corpo dissolve; 2) o corpo é possuído por um demônio, fada ou outra entidade sobrenatural; 3) irracional e inútil cadáver vivo, 4 ou 5) autômato com nenhuma habilidade acima de 3; 6 ou 7) autômato, mas Habilidades como uma pessoa normal; 8) pessoa com direção própria mas nenhuma personalidade, e de alguma forma perigosamente louco; 9 ou 10) pessoa com desejo, mas nenhuma personalidade. Em qualquer caso, a pessoa ressuscitada não está verdadeiramente viva e é incapaz de ganhar pontos de experiência. A pessoa também, deve fazer uma jogada de envelhecimento no começo de cada ano de sua existência, relativo a idade. Isto é o mais próximo do que a Ordem tem conseguido ressuscitar uma pessoa da morte.

Marcas comuns que parecem em magias Intéllego Corpus geralmente reportam informações de algum jeito estranho e ardiloso.

Diretrizes Intéllego Corpus

Alcance básico é Visão, duração básica é Momentânea e alvo básico é Individual.

Nível 5: Compreende muitas informações gerais sobre um corpo.

Nível 10: Compreende um pedaço específico de informação sobre um corpo.

Nível 15: Localiza uma pessoa com que você tenha uma conexão Arcana.

Nível 20: Compreende toda informação útil sobre um corpo.

Nível 25: Fala com um Corpo morto.

Magias Intéllego Corpus

Geral

Visão da Forma Verdadeira

Alc: Visão, Duração: Momentânea, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Um trevo de quatro folhas (+3)

Você vê a verdade, de forma original de qualquer pessoa cuja forma tenha sido mudada ou mascarada. Esta magia pode ver através de máscaras mundanas e disfarces a nível 10, e pode ver através os efeitos das outras mágicas que são iguais à ou menor do que o nível desta mágica. Um trevo de quatro folhas é dito ajudar seu portador a ver através de decepções.

Nível 5

Olho Clínico

Alc: Visão, Duração: Momentânea, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Mineral granada (+1)

Determina a saúde geral de uma pessoa simples. Aflições específicas aparecem a você como áreas de coloração amarela no corpo da pessoa. Uma jogada estressante de Percepção + Medicina é exigida para identificar doenças incomuns. O fator de facilidade é determinado pela a raridade da doença.

Nível 10

Defeitos Revelados da Carne Mortal

Alc: Visão, Duração: Momentânea, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Uma safira (+5)

Você é capaz de achar qualquer defeito médico em uma pessoa ou ser para quem você está olhando. Você deve possuir uma conexão arcana com a pessoa ou ser. A safira usada com esta magia é dita fornecer sabedoria.

Nível 15

Suspiros Através do Portão Negro

Alc: Próximo/Perto, Duração: Conc., Alvo: Individual

Foco da Mágica: Uma turquesa verde (+3)

Requisitos: Mentem

Você pode falar através da barreira - o figurativo "portão" - que fica entre os mortos e os vivos, para um cadáver que ainda não tenha decaído para um esqueleto. O cadáver não deve ter sido enterrado em divisão da Igreja, e não ter pertencido a um espírito que tenha ido direto para o Paraíso ou se tornado amigo de Deus (por exemplo, um santo ou guerreiro de cruzada). O espírito com que você fala não está compelido a dizer a verdade; você pode, claro, achar formas para coagir ou enganar ele para agir assim. Todos aqueles perto de você podem ouvir a voz do cadáver. Turquesa verde está fortemente associada com necromancia; aldeões tendem assustar-se com alguém com tal "pedra do mal".

Nível 20

A Busca Inexorável

Alc: Arcano, Duração: Conc, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Uma pena do travesseiro do alvo (+4)

Determina a localização de uma pessoa específica. Para lançar a magia você precisa de um mapa e uma conexão arcana. Após lançar a mágica, você pode mover seu dedo sobre o mapa na razão de uma hora por margem quadrada do mapa. Quando seu dedo passa sobre o mapa a localização da pessoa como representada no mapa, você sente a presença da pessoa. (Se a pessoa não está na área coberta pelo mapa, resulta em nenhuma sensação) você pode localizar a pessoa dentro de uma largura de um polegar em um mapa. Deste modo, um mapa com uma escala maior dá a informação mais precisa. Cada lançamento da mágica permite a procura de um mapa. Uma magia similar permite você procurar por um corpo morto (Traçando o Rastro do Fedor da Morte).

Nível 30

O Olho do Sábio

Alc: Arcano, Duração: Especial, Alvo: Especial

Foco da Mágica: Um olho de um grifo (+3)

Requisito: Imáginem

Permite você ver uma pessoa específica e o que está dentro de um passo daquela pessoa. A imagem é clara o suficiente para permitir ler. A visão dura por uma hora ou até que a concentração seja quebrada. Nas distâncias acima de 160 metros, a imagem cresce nublada e se torna obscura. Cada garantia de vis usada no lançamento pode estender este limite por 80 metros.

Diretrizes Muto Corpus

Estas magias transformam pessoas. Há magias benéficas para lançar em você mesmo e seus companheiro e magias prejudiciais para lançar em seus inimigos.

Transformações geralmente não se erradicam completamente, algo do original permanece. Se você se transforma em um homem gordo e de um braço só em um lobo, o lobo é gordo, de 3 pernas e macho.

Transformações podem ter sutis (ou às vezes dramático) efeitos permanentes. Alguém que gaste um mês ou mais como um ser animal para agir e pensar como aquele animal. Eventualmente, um indivíduo de vontade fraca poderia perder sua identidade humana todas juntas. Quando transformado de volta em humano, o alvo poderia temporariamente ou permanentemente reter alguma característica da outra forma. Alguém transformado em um coelho e de volta poderia manter uma afeição por cenouras ou reter orelhas grandes não naturais.

Magias Muto Corpus não podem alterar a mente de uma pessoa, então eles deixam a pessoa transformada de inteligência e conhecimento intactos. Magos podem lançar mágicas, enquanto em forma de animal, mas eles sofrem a penalidade normal de -15 para lançar sem mãos

ou voz. A pessoa transformada ganha algumas habilidades da forma que o animal tem embora ele possa levar um dia ou mais para se acostumar a usá-las.

Para mudar equipamentos junto com o corpo envolve requisitos. Por exemplo, você precisa de um requisito de lançamento de Animál para couro, Aquam para quaisquer líquidos carregados e Terram para objetos de metal (incluindo a montaria em armadura). Equipamentos são transformados somente se eles estiverem realmente sendo usados, não se eles só estão sendo carregados. Simplesmente coloque e equipamento não será transformado por uma dessas duas razões: ou porque você escolhe não usar os requisitos de lançamentos ou porque o Mestre da Aventura ordena que o equipamento não é suficientemente parte do alvo. Este equipamento não transformado cai ao chão.

Quando você está sob a influência de uma de suas próprias mágicas de mudança de forma, você pode mudar você mesmo de volta por concentração, mas fazendo assim acaba a mágica.

Alcance básico é Tato, duração básica é Sol e alvo básico é o Individual.

Nível 5: Muda uma parte pequena de uma pessoa (por exemplo, um olho ou nariz).

Nível 10: Muda um órgão de uma pessoa. Muda a face da pessoa.

Nível 20: Muda completamente a aparência ou tamanho de uma pessoa (embora elas ainda devam permanecer humano na forma). Faz uma resistência de corpo a dano (+5 de Vigor).

Nível 25: Transforma um homem em um animal terrestre (com um requisito animal).

Nível 30: Faz um corpo resistente a dano (+10 de Vigor).

Nível 35: Transforma um homem em um pássaro ou em um peixe (requisito Animál).

Nível 40: Transforma um homem em um objeto inanimado sólido (requisito Terram). Transforma um homem em uma planta (requisito Herbam).

Nível 45: Transforma um humano em um objeto irreal (requisito Auram).

Magias Muto Corpus

Nível 5

Olho do Mal

Alc: Tato/Perto, Duração: Sol/Instantânea, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Uma olho de tamanho grande (+3)

Amplia uma olho do alvo, deformando a face e produzindo uma imagem pavorosa.

Olhos do Gato

Alc: Tato, Duração: Sol/Ano, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Pêlo de um gato (+3)

Requisitos: Animál

O alvo ganha os olhos de um gato, que permite ele ou ela a ver dentro da escuridão (mas não absoluta escuridão, tais como uma caverna subterrânea sem luz).

Nível 15

Disfarce do Novo Rosto

Alc: Tato/Perto, Duração: Sol/Ano, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Uma lasca do casco de um pooka (+5)

Os alvos de características faciais são transformados para qualquer configuração humana aproximada a que você escolhe. Na versão de Cralian de Tremere desta mágica, o novo rosto é sempre tão despretensioso quanto possível.

Nível 20

Braço da Criança

Alc: Perto/Visão, Duração: Sol/Ano, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Mecha do cabelo de um bebê (+1)

Diminui o braço de uma pessoa para metade de sua extensão original e o faz gordinha, como uma criança.

Crescimento Prematuro e Diminuído

Alc: Tato/Perto, Duração: Sol/Ano, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Um coração de gigante (+5)

Adicione +1 a seu Tamanho normal ou diminua ele até 2 pontos. Um ponto extra de Tamanho conferido por esta mágica dá +1 em Vigor, +1 em Força, um nível extra de Nível de Corpo e -1 na Defesa. Cada ponto perdido tem os efeitos revertidos.

Nível 25

Dom da Fortaleza do Urso

Alc: Pessoal/Tato, Duração: Sol/Ano, Alvo: Individual

Foco da Mágica: O coração de um urso preto de fadas (+3)

Requisito: Animál

Sua carne se torna resistente a dano físico. Você obtém +10 em seu Vigor. Se a duração é Ano e você sofre um falha no Vigor, sua resistência volta após o próximo nascer ou pôr-do-sol, qualquer que vier primeiro. Sua carne é dura e insensível, quaisquer jogadas que envolvem um todo sensível (tais como por arrombar uma fechadura) estão em -3.

Forma da Floresta Espreitada

Alc: Tato/Perto, Duração: Sol/Permanente, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Um dente de lobo (+3)

Requisito: Animál

Você coloca uma pele de lobo sobre você mesmo ou em um outro, e o alvo mudar em um lobo. O alvo pode mudar de volta à vontade, terminando a mágica. Antes de lançar a mágica, você deve primeiro, claro, adquirir a pele do lobo.

Nível 30

Manto de Penas Pretas

Alc: Pessoal/Tato, Duração: Sol/Permanente, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Uma capa de penas pretas (+0)

Requisito: Animál, Auram

Você empendura uma pequena capa de penas de corvo em suas costas (ou na de alguém diferente, se você usa vis) e o alvo se transforma em um corvo. O alvo pode voltar à forma humana quando quiser, mas fazendo assim terminar a mágica.

Nível 35

Maldição de Circe

Alc: Perto/Visão, Duração: Sol/Permanente, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Mandrágora

Requisito: Animal

Transforma uma pessoa num porco. Mandrágora, que é também conhecida como a "Planta de Circe", pode ser encontrada em florestas de Fadas e nos lugares onde uma vida humana foi tirada. O alvo pode resistir a este efeito com uma jogada estressante de Resistência de 9+.

Postura da Árvore da Paciência

Alc: Pessoal/Tato, Duração: Sol/Permanente, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Um galho de árvore (+3)

Requisito: Herbam

Você se transforma (ou um outro, se você usar Vis) em uma árvore de aproximadamente 4 metros de altura, com um tronco de aproximadamente de trinta centímetros de espessura. O alvo pode compreender somente as coisas mais básicas, tais como noite e dia, ventos fortes e coisas que podem afetar uma árvore. O alvo pode retomar a forma humana à vontade, mas fazendo isso acaba-se a magia. Enquanto na forma de árvore, o alvo não cura qualquer ferimentos ou restaurar níveis de Fadiga. O galho da árvore que você usa determina o tipo da árvore em que o alvo se torna.

Nível 40

Manto de Neblina

Alc: Pessoal/Tato, Duração: Sol/Permanente, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Uma ágata poderosa (+1)

Requisitos: Auram, Aquam

Você transforma você mesmo (ou outro, se você usar Vis) em um espessa, coesiva neblina de aproximadamente do tamanho humano. Você pode flutuar no ar na velocidade de caminhada e pode ver e ouvir o que está acontecendo ao seu redor. Você pode também surgir através de fendas, mas não pode se mover através de objetos sólidos. Você retorna a forma humana a qualquer hora, mas fazendo isso acaba a magia. Como neblina, você está sujeito à força dos ventos. Se uma ágata é usada, você a joga sobre você mesmo ou outro alvo, e quando ela cair, o alvo vira neblina.

Transformar em Água

Alc: Pessoal/Tato, Duração: Sol/Permanente, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Água derretida de gelo (+3)

Requisito: Aquam

Você se transforma (ou à outro, se você usa Vis) em água, 1 ml para cada 1 grama de peso do alvo. Como água, você pode se ficar unido a menos que alguém faça um esforço para separar parte de você do resto. Você pode rolar lentamente através do chão, mas não pode mover-se morro acima. Você pode ouvir sons, sentir coisas que tocam você e pode sentir a temperatura. Você pode retomar a forma humana à vontade, mas fazendo assim a magia acaba. Você não pode retomar a forma humana se uma parte significante de seu corpo-água é separada do resto.

Nível 45

A Vigília Silenciosa

Alc: Pessoal/Tato, Duração: Especial, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Essência de um elemental da terra (+3)

Requisito: Terram

Você pode se mover para dentro e tornar-se parte de uma formação rochosa que é pelo menos duas vezes seu tamanho. Enquanto na pedra, você pode ouvir o que está se passando ao seu redor, mas você não pode usar os outros sentidos. A mágica dura até você sair, e você deve sair de onde você entrou. Você não tem necessidade de comida ou bebida, embora você realmente envelheça. Jogadas para recuperar-se da Fadiga ou ferimentos levam duas vezes mais tempo, enquanto você está na pedra.

Requisitos de lançamentos são exigidos por itens que você leva com você para dentro da pedra.

Nível 50

Neblinas de Mudanças

Alvo: Especial, Duração: Especial, Alvo: Especial, Ritual

Requisitos: Animál, Auram

Quando esta mágica é lançada, um vento cortante aumenta e terrenos de neblina começam a rolar através da paisagem. Às vezes, um terreno de neblina de repente envolve uma pessoa por poucos segundos, durante o tempo que a vítima não pode se mover. Quando a neblina sopra para longe, continuando seu curso, a pessoa é deixada transformada em uma criatura ao acaso. Role um dado simples para determinar o resultado: 1) lobo; 2) Cavalo; 3) Urso Marrom; 4) Sapo Grande; 5) Furão; 6) Víbora; 7) Porco; 8) Cachorro; 9) Gato ou 0) outro animal (o Mestre da Aventura escolhe, seja muito cruel). Pessoas transformadas retém suas mentes humanas, mas herdam todas as paixões e instintos de suas novas formas.

A neblina cobre uma área dentro de um raio de 1.500 metros, o centro de que deve estar na visão quando você lança a mágica. As neblinas afetam a área por uma hora. Geralmente, as neblinas afetam uma em cada 10 das pessoas presas nos raios. Para ver se uma dada pessoa cai vítima, faça uma jogada simples. Um zero indica que a magia afetou a pessoa.

Diretrizes Perdo Corpus

Estas magias danificam pessoas diretamente, frequentemente permanentemente, a menos que magias do lado de fora sejam usadas para reparar o dano.

Alcance básico é Perto, duração básica é Momentânea e alvo básico é Individual.

Nível 5: Faz dano superficial a um corpo (por exemplo, remove seu cabelo).

Nível 10: Causa uma dor a uma pessoa, mas não nenhum dano real. Causa a perda de um nível de Fadiga.

Nível 15: Faz um dano de nível de corpo à uma pessoa. Destrói um membro de uma pessoa. Destrói um cadáver.

Nível 20: Destrói um dos maiores sentidos de uma pessoa. Faz dois danos de níveis de corpo.

Nível 25: Envelhecer alguém 5 anos. Faz três danos de níveis de corpo.

Nível 30: Inflige um doença maior. Faz 4 danos de níveis de corpo.

Nível 40: Mata uma pessoa.

Magias Perdo Corpus

Nível 5

Toque da Pena do Ganso

Alc: Perto/Visão, Duração: Momentânea., Alvo: Individual

Foco da Mágica: Uma pena de ganso (+3)

O alvo deve fazer uma jogada estressante de Resistência de 9+ ou espirrar bem alto. Os magos que espirram devem fazer jogadas estressantes de Inteligência + Concentração de 12+ para manter Concentração e outros obtém -1 na maioria das atividades no momento do espirro.

Nível 10

Invocação do Tédio

Alc: Perto/Visão, Duração: Momentânea, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Uma punhado de areia (+3)

O alvo deve fazer uma jogada de Fadiga de 9+ ou perder um nível de Fadiga. As frases usadas com esta mágica são geralmente melodias de canções, que embalam a vítima com sonolência.

Nível 15

Do Pó ao Pó

Alc: Perto/Visão, Duração: Momentânea, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Dois ossos (+3)

Transforma um corpo morto ou um corpo morto vivo sem mente em poeira em duas rodadas. A magia não afeta mortos vivos possuídos por espíritos. Esfregue dois ou mais ossos juntos para fazer uma poeira durante o lançamento dessa magia ampliando os efeitos. Fazer isto à um cadáver de um animal requer uma magia Perdo Animál.

Aperto da Mão Sufocante

Alc: Perto/Visão, Duração: Conc, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Galho de azevinho (+3)

O alvo sente uma invisível, estrangulação na garganta. A cada rodada, o alvo perde um nível de Fadiga, ou um nível de Corpo se já estava inconsciente. Isto requer uma jogada estressante de Resistência de 6+ para quebrar a magia, rolando a cada rodada. Se usar o foco da mágica, você aponta o galho em direção à vítima enquanto você lança a magia. O azevinho é perigoso para os magos carregarem por causa dos supersticiosos.

A Ferida que Lacrimeja

Alc: Perto/Visão, Duração: Momentânea, Alvo: Individual

Objetivo: +0

Foco da Mágica: Um galho de azevinho (+1)

Quando lançar esta mágica, você aponta para a vítima, possivelmente com um galho de azevinho, e um grande ferimento se abre no corpo dela. O ferimento não é profundo, mas ele sangra abundantemente.

O alvo deve fazer uma jogada estressante de Resistência a toda rodada. Se o resultado é falho, ele perde 2 níveis de Fadiga. Se o resultado é 2 ou menos, um nível de Fadiga é perdido. Se o resultado é de 3 a 8, nenhum nível é perdido. Se o dado rolado é 9+, o sangramento cessa. Um alvo inconsciente perde níveis de Corpo ao invés de níveis de Fadiga. Um alvo que está ativo sofre uma penalidade -3 a estas jogadas de Resistência e um alvo ainda completamente imóvel recebe um bônus de +1. Claro, Fadiga acumulada e ferimentos de penalidades se aplicam à todas as jogadas. Se ajuda de fora é recebida, uma jogada estressante de Primeiros Socorros de 6+ pára o sangramento.

Nível 25

Veneno do Corpo Decrépito

Alc: Perto/Visão, Duração: Momentânea, Alvo: Individual

Foco da Mágica: O coração de um homem velho (+3)

O alvo envelhece 5 anos. Determina aflições normalmente. Esta magia não funciona em crianças mais jovens do que 16. Se lançar com o foco, você esmaga lentamente o coração, consumindo os anos do alvo.

Confundir a Conexão

Alc: Especial, Duração: Momentânea, Alvo: Pequeno

Foco da Mágica: Uma perfeita imitação escrita da conexão usada contra você (+5).

Permite você destruir um item usado por outro mago com uma conexão arcana ou a você ou alguém que você tocar o uso desta magia garante você conhecer uma conexão arcana que tenha sido feita à você ou a pessoa que você tocar, embora você não tenha que saber qual item está sendo usado para formar a conexão. Uma vez que esta magia seja lançada, a conexão arcana é destruída. Uma outra conexão pode somente ser formada por um mago se ele tiver um outro objeto pessoal seu.

Nível 30

Encantamento dos Olhos de Leite

Alc: Perto/Visão, Duração: Lua/Permanente, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Um olho de vidro branco (+3)

Cega um alvo, deixando os olhos cor de leite com catarata.

Contorção de Língua

Alc: Perto/Visão, Duração: Lua/Permanente, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Uma língua humana (+3)

Torna a língua do alvo em um espiral, destruindo completamente a habilidade de falar. Uma grave ofensa a um mago.

Nível 40

Aperto com Força do Coração Esmagado

Alc: Perto/Visão, Duração: Momentânea, Alvo: Individual

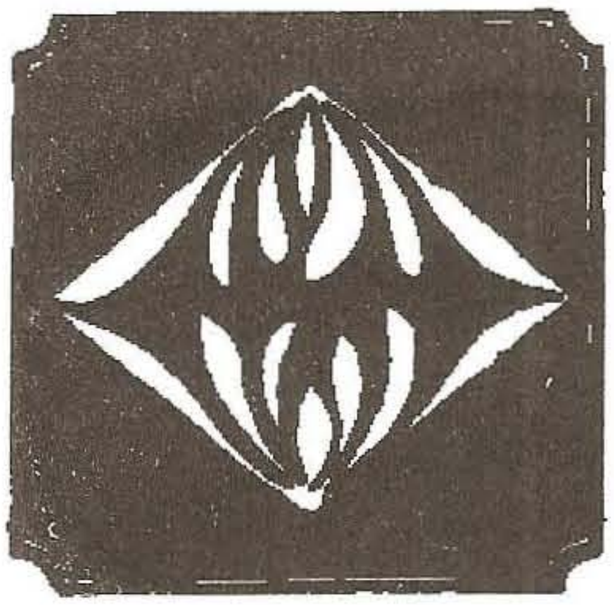
Foco da Mágica: Um coração humano (+3)

Quando lançar esta magia, você faz um movimento de aperto com sua mão, esmagando o foco da mágica se usar um. A vitima sente imediatamente, e se ela cair faça uma jogada estressante de Resistência de 15+, ela morre com um coração esmagado. Se a jogada do alvo tiver sucesso, 5 pontos de Resistência são ainda perdidos, o alvo ainda está provavelmente aleijado por toda vida, e pode morrer com uma morte rápida.

Maldição da Carne Leprosa

Alc: Tato/Perto, Duração: Especial, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Pedaços de pele de um leproso (+1)



Esta magia faz a carne de uma pessoa apodrecer em questão de semanas - uma visão verdadeiramente horrível. Muito da carne do alvo literalmente se dependura no corpo dele, e muitas vezes há um pungente cheiro de podridão. Cada semana, acima de um período de três meses, o alvo deve fazer uma jogada estressante de Resistência de 6+ ou perde um nível de Corpo permanentemente. Em uma jogada falha, mais um nível de Corpo é perdido. O alvo também perde um ponto de Resistência quando a magia termina. A mágica pode ser expelida enquanto ela ainda está em efeito, mas qualquer dano feito é permanente. Se a vítima de qualquer forma sobreviver a esta maldição, ela é evitada pelas comunidades mortais. Se você está lançando a magia com pedaços de pele de um leproso, você os sopra na vítima.

O Beijo da Morte

Alc: Tato/Perto, Duração: Momentânea, Alvo: Individual

A pessoa que você beija morre subitamente. A única marca no cadáver é a impressão preta de seus lábios. Nenhuma palavra ou gestos são necessários, mesmo se você aplicar Vis ao alcance, você pode "soprar" um beijo da morte. Ao alvo é permitido uma jogada estressante de Resistência de 12+ para resistir.

Nível 55

Maldição da Praga Não Prognosticada

Alc: Visão, Duração: Momentânea, Alvo: Vinculo, Ritual

Começa uma praga em uma cidade ou Fronteira. A praga alcança o auge de seis à doze meses e pode se espalhar como qualquer outra praga. Ela não é mágica uma vez começada, e medidas de saúde podem diminuir o efeito da praga. Uma praga completamente soprada mata um entre dez habitantes da cidade em poucos meses. Usando, ou transcrevendo, esta mágica é rigorosamente desencorajada pela maioria da Ordem de Hermes.

Diretrizes Rego Corpus

Alcance básico é Perto, duração básica é Concentração e alvo básico é Individual.

Nível 5: Faz um alvo perder o controle de uma parte do corpo.

Nível 15: Controla grandes movimentos de um alvo.

Nível 20: Mantém o corpo de um alvo sem movimento.

Nível 25: Controla os movimentos de um alvo. Elimina as penalidades de Fadiga e Ferimento.

Nível 30: Dirige o fluxo de energia corpóreo

Nível 50: Teleporta corpo de um alvo para um lugar que você tenha uma conexão arcana. Teleporta o corpo de um alvo a 34 quilômetros.

Magias Rego Corpus

Nível 5

Maldição da Língua Incontrolável

Alc: Perto/Visão, Duração: Conc/Sol, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Um galho de azevinho (+3)

Faz o alvo gaguejar e pronunciar as palavras erradamente. Jogadas de Comunicação são a -3. Magias faladas são a -6 para a jogada de lançamento e há um dado imperfeito extra.

Esparmos da Mão Incontrolável

Alc: Longe/Visão, Duração: Momentânea, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Um galho de azevinho (+3)

O alvo deve fazer uma jogada estressante de Resistência de 6+ ou derrubar qualquer coisa segurada na mão do alvo.

Subida do Corpo Emplumado

Alc: Tato/Perto, Duração: Conc/Lua, Alvo: Individual

Foco da Mágica: A pena de uma águia (+3)

Permite o alvo flutuar verticalmente para qualquer altura, carregando até 50 libras, e sobe tão rápido quanto a fumaça sobe, mas lento se levar uma carga pesada. O alvo não pode se mover horizontalmente através desta magia.

Nível 10

Dom das Pernas de Rã

Alc: Tato/Perto, Duração: Especial, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Pernas de uma rã (+1)

Permite o alvo saltar até 5 metros verticalmente ou 8 metros horizontalmente (50 cm a menos para cada ponto de Obstáculo). A pessoa deve fazer uma jogada estressante de Destreza - Obstáculo de 6+ para cair sem se machucar. Um erro indica a perda de 1 nível de Corpo, e uma falha indica um tornozelo quebrado ou outro machucado incapacitante. O alvo somente pode saltar uma vez por cada lançamento da mágica, e que o salto deve ser feito dentro de dez segundos. Igualmente como um pulo de rã, um início de corrida não melhora o pulo.

Nível 15

Desespero do Constrangimento Trêmulo

Alc: Perto/Visão, Duração: Conc/Sol, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Um manequim do alvo (+5)

Seu alvo treme vigorosamente de um lado para o outro sem cair. Aqueles afetados obtém -3 em jogadas exigindo movimento físico, e -1 a maioria de outras jogadas.

Fúria dos Berserkers

Alc: Tato/Perto, Duração: Conc/Sol, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Mecha de cabelo de um Berserker (+3)

O corpo do alvo age como se ele não estivesse ferido e não fatigado enquanto você se concentra (ou até o nascer ou pôr-do-sol se Vis é usada para aumentar duração). Mantenha-se informado dos níveis reais de Corpo e Fadiga que o corpo perde enquanto está "Berserker", porque assim que a magia se consome, o alvo perde aqueles níveis. Se o alvo não tem mais níveis de Corpo a qualquer momento durante a mágica, a mágica termina imediatamente e o personagem morre. Se o alvo não tem mais níveis de Fadiga, a magia termina imediatamente e o personagem cai inconsciente.

Lançamentos consecutivos em um personagem atrasa o fim da mágica - ou seja, adia o tempo quando ferimentos acumulados fazem efeito - mas um corpo pode levar somente um número de lançamentos consecutivos iguais a seu Tamanho +2. Mais lançamentos não têm efeito.

Levantar a Marionete Balançante

Alc: Perto/Visão, Duração: Conc, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Um manequim do alvo (+3)

Levanta uma pessoa de Tamanho +1 ou menos verticalmente dentro do ar. Geralmente, você pode fazer o alvo subir ou descer tão rápido quanto a fumaça sobe, mas uma pessoa mais pesada sobe mais lentamente e cai mais rapidamente.

Nível 20

O Dom do Vigor

Alc: Tato/Perto, Duração: Momentânea, Alvo: Especial

Foco da Mágica: Um rubi (+3)

Transfere a energia corporal de você para qualquer alvo que esteja com um nível de Fadiga mais baixo do que você. Deste modo você está no nível de Fadiga do alvo e ele assume seu nível anterior. Se você perde um nível de Fadiga por lançar esta mágica, a perda vem após a transferência. Os magos têm procurado muito por uma forma de restaurar a energia deles a fim de lançar mais magias. Isto é o mais perto que a eles chegaram. O rubi está associado com Marte, representando vigor e força.

Nível 25

Acordar o Cadáver Adormecido

Alc: Perto/Visão, Duração: Conc/Lua, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Uma turquesa verde (+3)

Faz um cadáver funcionar a seu comando verbal. Os comandos têm que ser muito simples, como "ataque alguém que venha até aqui". Use as estatísticas da pág. 268 para Zumbis (se alguma carne ainda estiver intacta) ou esqueletos (se a maioria da carne se foi). O Cadáver usado não pode ter sido enterrado por cerimônia da Igreja.

Cordas da Marionete Indesejada

Alc: Perto/Visão, Duração: Conc, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Um manequim do alvo (+3)

Você pode controlar os movimentos físicos de uma pessoa, tais como caminhar, ficar em pé e virar. Se o alvo resiste ao controle, os movimentos são convulsivos. O alvo pode gritar, mas você pode evitar discurso inteligível por controlar a boca do alvo. O alvo deve estar consciente para ser movido para lá e para cá. Uma jogada estressante de Força de 12+ permite resistência, rolando a cada rodada.

Nível 35

O Salto da Volta ao Lar

Alc: Pessoal/Tato, Duração: Momentânea, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Uma opalina (+1)

Teleporta você ou qualquer um que você tocar, de volta a um lugar que você conhece bem (provavelmente seu Laboratório), contanto que ele esteja dentro de 250 quilômetros. Você deve ter uma conexão arcana com o lugar que você está se lançando, tais como um azulejo do chão, ou um pedaço de parede. A opalina é a pedra de Mercúrio e é acreditada trazer boas jornadas.

Quarenta Passos Largos

Alc: Pessoal/Tato, Duração: Momentânea, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Uma opalina (+1)

Teleporta você ou alguém que você toca para qualquer lugar dentro de 40 quilômetros que você possa ver ou que você tenha uma conexão arcana. Se você falhar numa jogada estressante de Inteligência + Manha de 9+, sua chegada vai ser levemente perversa. Por exemplo, você poderia cair quando você aparece, ou somente estar de frente para a direção errada. Uma falha na jogada significa que você aparece no lugar errado, talvez até mesmo em um muro.

A versão de Praefactus de Bonisagus desta magia sempre permite ele aparecer em um lugar seguro e não embaraçoso (assegurando que ele não falhe sua jogada de Manha). Todas as magias de Praefactus fazem com que ele pareça tão digno quanto possível - manifestando sua Marca de feiticeiro.

Nível 45

O Cadáver que Anda

Alc: Próximo, Duração: Permanente, Alvo: Individual, Ritual

Requisito: Mentem

Transforma um cadáver em um servo quase imbecil que pode seguir seus simples comandos verbais confiantemente, mas sem imaginação. Se o cadáver ainda tem a maioria de sua carne, ele se torna um zumbi, se não, ele se torna um esqueleto animado. A menos que o cadáver seja preservado com Amuleto contra Putrefação ou o equivalente, o corpo se deteriora normalmente.

Herbam

Magias Herbam funcionam em plantas e matérias de plantas, ambos vivos ou mortos. Desde de que madeira é um material comum em armas, veículos e construções. Magias Herbam podem ser úteis em melhorar ou destruir coisas físicas. Elas também podem ser usadas para trazer planta para lhe ajudar.

Diretrizes Creo Herbam

Estas mágicas criam e curam plantas. Qualquer comida criada é nutricional somente se Vis Natural é usada.

O alcance básico é Perto, a duração básica é Sol, o alvo básico é Individual. Plantas podem ser criadas vivas ou mortas com igual facilidade. Para criar produtos Herbam tratados (por exemplo, mobília de madeira, uma refeição vegetariana, linho ou roupa de algodão) adicione uma magnitude ao nível necessário para criar a quantidade equivalente de vida impraticada ou plantas mortas.

Nível 5: Cria um produto de planta (como uma fruta ou folha). Cria uma planta. Previne uma planta de ficar doente.

Nível 10: Cria um arbusto ou um pilha de galhos ou espinheiro. Evita um arbusto de ficar doente.

Nível 15: Cria uma árvore. Cria madeira. Evita uma árvore ficar doente. Evita a madeira de apodrecer.

Magias Creo Herbam

Geral

Restauração da Planta Corrompida

Alc: Perto, Duração: Instantânea, Alvo: Individual, Ritual

Cancela os efeitos de uma mágica Herbam maligna que tenha seu nível igualado ou exercido pelo nível deste ritual.

Nível 10

Invocar a Videira Robusta

Alc: Perto/Visão, Duração: Sol/Permanente, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Uma folha de uma videira (+3)

Crescem 10 passos de videira a partir de uma quantidade moderada de madeira ou de solo fértil. A videira é extremamente forte e flexível, apropriada para se usar como corda. Se o foco está disponível, ele é plantado no chão e a videira cresce instantaneamente dele.

Armadilha das Videiras Entrelaçadas

Alc: Perto/Longe, Duração: Especial, Alvo: Especial

Foco da Mágica: Uma folha de uma videira (+1)

Faz fortes, videiras silvestres crescerem rapidamente em terra fértil. As videiras cobrem um círculo de 2 passos transversalmente e alcançam 2 metros de altura. Qualquer coisa pega dentro dela é imobilizada. Para evitar os vinhedos, o alvo deve fazer uma jogada estressante de Rapidez - Obstáculo de 9+. Para sair é necessário uma jogada estressante de Força de +12 (permitida uma vez por rodada). Alguém não pego na armadilha pode libertar uma pessoa presa em duas rodadas, utilizando ferramentas adequadas. As videiras enfraquecem e murcham após uma hora.

Nível 20

Muro de Espinhos

Alc: Perto/Longe, Duração: Sol/Permanente, Alvo: Estrutura

Foco da Mágica: Um espinho (+1)

Dentro de segundos, esta magia cria um muro plano arborizado de arbustos espinhosos até 20 passos de comprimento, 1 passo de espessura e 4 passos de altura. Os espinhos que são artificialmente elásticos, tem Vigor +15 e 4 níveis de Corpo (e são somente cortados com armas afiadas). Forçar com o corpo o caminho de alguém para à parede requer uma jogada estressante de Força de 9+ e faz Dano de +15 se a tentativa suceder ou falhar. Se a jogada falhar, um adicional de 5 pontos de Dano são sofridos. A parede resulta de arbustos existentes ou de solo fértil. Uma jogada estressante de subida de 9+ permite um personagem escalar o muro, mas o personagem leva um Dano de +10 no processo.

Nível 25

Muro de Madeira Viva

Alc: Perto/Longe, Duração: Sol/Permanente, Alvo: Estrutura

Foco da Mágica: Um galho de carvalho (+1)

Um muro de carvalho vivo, cresce rapidamente de árvores próximas, outras plantas desenvolvidas ou terra fértil. O muro é de 20 passos de comprimento, 1 passo de espessura e 5 passos de altura. Ele pode ser escalado com uma jogada de subida de +9.

Nível 30

Ponte de Madeira

Alc: Perto/Longe, Duração: Sol/Permanente, Alvo: Estrutura

Foco da Mágica: Uma lasca de uma ponte de madeira (+1)

Cria uma ardonada e requintada ponte esculpida de folhas vivas, videiras e madeira. A ponte pode alcançar ate 17 metros e é forte o suficiente para suportar criaturas de até Tamanho +4.

Nível 35

O Banquete Generoso

Alc: Especial, Duração: Ano, Alvo: Vínculo, Ritual

Este ritual que dever ser lançado ao meio dia após o solstício de inverno, tenta assegurar que todas as plantações que crescem dentro de seu alvo serão saudáveis e frutíferas. A magia protege contra doenças de plantas e outras doenças. Ela não pode controlar o tempo meteorológico ou evitar outros de danificar plantações, mas ela realmente faz a plantação ser mais saudável, maior e mais saborosa do que elas de outro modo seriam. O limite desta magia são os campos possuídos por aqueles presentes neste ritual. Embora as plantas comestíveis sejam afetadas na maioria por este ritual, todas as plantas são feitas mais saudáveis para algum grau.

Diretrizes de Intéllego Herbam

O alcance básico é o Tato, a duração básica é a Concentração e o alvo básico é Individual.

Nível 3: Ganha um conhecimento intuitivo de uma planta (por exemplo, sabe se uma dada ação danificaria uma planta).

Nível 5: Aprende informação geral, ou um fato específico simples sobre uma planta ou um item feito de produtos de planta.

Nível 10: Aprende todas as propriedades mundanas de uma planta ou item feito de produtos de plantas.

Nível 15: Sente ou localiza plantas que você não pode de outro modo perceber.

Nível 25: Fala com uma planta.

Magias Intéllego Herbam

Nível 4

Investigar o Conhecimento Escondida da Natureza

Alc: Tato/Perto, Duração: Momentânea, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Uma safira (+5)

Diz a você que tipo de planta você está tocando. Você também obtém uma imagem dela no seu habitat natural. Funciona com produtos de planta e também com as próprias plantas.

Nível 10

Intuição da Floresta

Alc: Pessoal/Tato, Duração: Sol/Ano, Alvo: Vínculo

Foco da Mágica: Fragmentos do casco de um fauno (+5)

Você se empenha em um tipo de comunhão com a floresta em que você está. Dando um sentimento intuitivo de como se dar bem na floresta, e como sair dela sem causar dano. Você obtém um +3 para todas as jogadas de natureza orientada (não incluindo magias) quando está em uma floresta ou área similar. Causar dano significante à floresta cancela está magia.

Nível 15

Caça à Erva Selvagem

Alc: Tato, Duração: Conc/Lua, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Folha de uma árvore cipreste (+3)

Quando você lança esta magia, a vegetação da floresta conduz você (ou o alvo da mágica) à espécime mais próxima do tipo de planta que você procura, contanto que você (ou o alvo) continue a se concentrar. Você deve ter uma amostra do tipo de planta que você está procurando. Uma jogada estressante de Percepção de 6+ é necessária para seguir os sinais sutis, que incluem galhos pontudos e troncos inclinados. Uma planta do tipo que você procura deve estar dentro da floresta que você ocupa, ou a mágica falha automaticamente.

Grito das Lanças Pendentes

Alc: Pessoal/Tato, Duração: Conc/Lua, Alvo: Especial

Foco da Mágica: Uma vara de madeira de avelã (+1)

Permite você conhecer onde qualquer coisa de madeira estará num futuro imediato (nos próximos poucos segundos) por um grito que soa no ar adiantado da madeira que se aproxima. Você obtém um bônus de +9 nos níveis de Defesa contra armas de madeira (contanto que você tenha chance para se esquivar e tenha visado o atacante), e você pode automaticamente se esquivar de projéteis de madeira lançados que seja maiores do que alvo Perto a menos que muitos estejam vindo para você e que você não possa sair do caminho, neste caso o fator de facilidade de disparos ainda é modificado por +3. Projéteis de arqueiros em alcance Perto ou mais próximos ainda tem que somar +6 a seu fator de facilidade normal para atingir você.

Nível 25

Conversa com Plantas e Árvores

Alc: Toque/Longe, Duração: Conc, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Uma folha mastigada (+1)

Você pode falar com uma planta. O nível de conversação depende do tipo de planta, de vida mais longa e plantas mais nobres têm mais a dizer. Uma pergunta simples e resposta leva de dez a trinta minutos, plantas de crescimento mais lento falam mais lentamente. Tipicamente, plantas podem conversar sobre o solo e sobre outras plantas ao redor delas, mas têm consciência limitada de mais eventos momentâneos, tais como a passagem de animais ou pessoas, a menos que a passagem tenha uma relação direta na planta (por exemplo, uma pessoa corta o tronco dela). Novidades podem se espalhar rapidamente através de uma floresta quando ela tem que ser espalhada, chamando de árvore à árvore no vento. Espectadores não podem entender sua conversa.

Nível 45

Convocando o Conselho das Árvores

Alc: Pessoal, Duração: Lua, Alvo: Vínculo, Ritual

Você convoca todas as árvores potencialmente móveis e mágicas dentro da floresta onde você lança o ritual para o lugar do ritual. As árvores não são forçadas a vir, pois estarão igualmente interessadas em qualquer um que as tenha convocado. As árvores na Floresta das Fadas são especialmente propensas a responder. Uma vez reunidas, as árvores mantém reuniões, convocação de poderes antigos e discutem os problemas enfrentados por seus tipos. Você pode falar, e entender o que as árvores estão discutindo. Os resultados da conferência podem não ser completamente a seu favor. As árvores permanecem animadas por um mês e podem procurar retornar ao lar antes do fim daquele período.

Diretrizes Muto Herbam

Alcance básico é o Toque, a duração básica é o Sol e o alvo básico é Pequeno.

Estas diretrizes asseguram que quando você muda uma planta, ela ainda é uma planta de qualquer forma. Mudar uma planta em algo diferente geralmente envolve uma magia de um nível de magnitude maior do que a diretriz mais apropriada à ação. Para mudar plantas em material tratados ou acabados (por exemplo, mobília de madeira, uma refeição vegetariana, linho ou pano de algodão) adicione 1 magnitude ao nível necessário para transformar plantas impraticáveis em plantas naturais .

Nível 5: Muda uma planta ou item feito de produtos de plantas.

Nível 10: Muda uma planta ou item feito de produtos de planta em metal ou pedra (requisito Terram).

Nível 15: Faz uma planta se curvar ou enrolar rapidamente em um lugar.

Nível 20: Afeta a consciência e espírito de uma planta.

Magias Muto Herbam

Nível 5

Transformação do Cajado Espinhoso

Alc: Tato/Perto, Duração: Sol/Permanente, Alvo: Pequeno

Foco da Mágica: Uma rosa com espinhos (+3)

Faz uma extensão de madeira (até 2 metros) crescer cheia de espinhos afiados em qualquer lugar que você tocar. Se a magia é lançada num cajado, os espinhos fazem Dano de +4 na primeira vez que um golpe é desferido, após isso os espinhos se quebram.

Nível 15

Dança dos Bastões

Alc: Perto/Visão, Duração: Momentânea, Alvo: Pequeno

Foco da Mágica: Um ramo pequeno (+1)

Faz um mastro, cajado, cabo ou qualquer outro longo, fino e não vivo objeto de madeira se curvar e chicotear loucamente por poucos segundos e parar de repente, mantendo sua nova forma curvada. Um cajado giratório derruba seu portador e faz Dano de +4.

Corda de Bronze

Alc: Toque/Perto, Duração: Sol/Permanente, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Uma pedaço de bronze (+1)

Requisito: Terram

Transforma um pedaço de corda (feita de material de planta) em bronze refinado e superior, que não quebra sob circunstâncias normais. Se um pedaço de bronze está disponível, ele é tocado na corda durante a magia, acionando a mudança.

Transformação Taumatúrgica de Plantas em Ferro

Alc: Toque/Perto, Duração: Sol/Ano, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Um pedaço de ferro (+1)

Requisito: Terram

Faz qualquer planta, morta ou viva, tão dura quanto o ferro. Afeta qualquer quantidade de material contínuo de planta até o tamanho de uma árvore pequena ou uma pequena clareira de vidro. Plantas de extremidades afiadas podem se tornar fatais quando elas são mudadas. Se um pedaço de ferro está disponível, ele é tocado na planta, acontecendo a transformação.

Nível 20

Giro da Planta Viva

Alc: Tato/Longe, Duração: Sol/Ano, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Uma pérola (+3)

Você faz uma planta viva curvar-se em posições não usuais. Dependendo de suas necessidades, você pode fazer uma gaiola, uma proteção ou um muro. Até mesmo as folhas podem ser comandadas, talvez para formar um telhado sólido que protege da chuva. Leva 10 minutos para completar (dependendo da complexidade da nova forma), durante qualquer tempo que você deve manter Concentração.

Nível 25

Perfurando Lança de Madeira

Alc: Tato/Perto, Duração: Instantânea, Alvo: Individual

Objetivo: +2

Foco da Mágica: Uma flecha (+1)

Requisito: Rego

Transforma um pedaço de madeira em uma brilhante, farpada, lança forte que voa no ar até um alvo. O Dano depende do tamanho do item de que a lança é formada: Cajado (de tamanho limitado superior) +10; um galho de 50 cm +8; vara mágica de +5. Se ela perfurar um corpo, remover a lança faz o alvo automaticamente perder um nível de Corpo, a menos que uma jogada estressante de Resistência de 6+ seja feita (adicione o nível de Primeiros socorros daquele que remove o cajado).

Mover a Árvore Inativa

Alc: Tato/Perto, Duração: Sol/Permanente, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Um rubi estrela (+1)

Requisito: Mentem

Ergue uma árvore em um estado de consciência assemelhando-se a de um humano. Tal árvore pode ver e ouvir o que está acontecendo ao seu redor em um nível humano normal de percepção. Tal árvore pode dividir alguns atributos mentais de Traços de Personalidade com o lançador. A árvore pode reorganizar seus galhos acima de um curso de várias horas, embora também lentamente para pessoas observarem o movimento de segundo à segundo. A maioria das árvores em áreas mágicas já estão acordadas. O rubi estrela é uma gema que pode ser usada para invocar e controlar entidades ocultas.

Nível 55

Maldição da Floresta Assombrada

Alc: Pessoal, Duração: Permanente, Alvo: Vínculo, Ritual

Requisito: Perdo

Transforma uma floresta previamente normal em um lugar assombrado e perigoso. Árvores se tornam torcidas e espantosas e o imaginativo pode ver as faces ameaçadoras nelas. As árvores podem também ficar conscientes e cruéis, capazes de visão, ouvir e movimento limitado. Enquanto elas próprias não podem sair da terra, elas podem mover seus galhos, e podem alcançar o chão em uma hora ou duas. Somente animais de caráter doentio, tais como varrões e corvos, moram nestas florestas e nada mais nelas é comestível. O único conhecimento de que poderia acontecer desse ritual ser tentado na floresta das fadas vem de lendas antigas e disputadas da Ordem de Hermes.

Diretrizes Perdo Herbam

Estas magias destroem plantas e material de plantas. Desde que muitos itens são feitos de madeira, estas magias podem ser muito destrutivas. As diretrizes dadas são para destruir florestas mortas. Destruir florestas vivas é geralmente um pouco mais difícil - adicione 1 nível de magnitude.

Alcance básico é Próximo, duração básica é Instantânea e o alvo básico é Pequeno.

Nível 4: Estraga uma quantidade de comida.

Nível 5: Destrói uma quantidade de floresta morta. Faz as folhas caírem de uma planta.

Nível 10: Destrói uma planta.

Magias Perdo Herbam

Nível 5

Maldição da Madeira Apodrecida

Alc: Tato/Perto, Duração: Instantânea, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Um pouco de serragem (+3)

Faz um objeto não vivo de madeira apodrecer e cair. Objetos acima do tamanho de uma simples porta podem ser afetados, exceto coisas que o tamanho leva até duas rodadas para cair. Geralmente, grandes pedaços

de madeira começam a cair do alvo, e lentamente se desintegram em pedaços menores e menores até virarem poeira.

A versão de Ferramentum de Verditius desta magia é muito ordenada de acordo com a sua Marca de Mago. A decadência do objeto começa do topo e continua até a borda, deixando somente poeira quando ele vai.

Nível 15

Outono do Mago

Alc: Pessoal/Visão, Duração: Instantânea, Alvo: Vínculo

Foco da Mágica: Uma mão cheia de neve (+3)

Faz todas as folhas caducas (ou seja, aquelas que normalmente caem no outono) ficarem marrons e depois caírem ao chão. O processo completo leva um minuto. As árvores não brotam novamente até a próxima primavera.

Nível 20

Plantas Murchas Envenenadas

Alc: Perto/Longe, Duração: Instantânea, Alvo: Especial

Foco da Mágica: Uma folha de angélica (+1)

Murcha e destrói uma árvore viva, que não pode ser mais do que duas vezes tão alta quanto o homem. A magia também pode afetar todos as pequenas plantas em um raio de 3 metros, centralizadas no lançador. Se a angélica é usada como um foco, ela é triturada e lançada ao vento.

Nível 25

A Grande Putrefação

Alc: Perto/Longe, Duração: Instantânea, Alvo: Estrutura

Foco da Mágica: Um pedaço podre de madeira (+1)

Apodrece e destrói uma grande quantidade de madeira morta, até a quantidade encontrada em uma casa de madeira ou uma pequena estalagem. Estruturas de madeira rangem e gemem estrondosamente por aproximadamente um minuto antes de ruir.

Nível 30

Trilhando o Caminho de Cinzas

Alc: Especial, Duração: Especial, Alvo: Especial

Foco da Mágica: Uma ônix preta (+1)

Quando você atravessa uma floresta após lançar esta magia, todo o material de planta 10 passos à frente de você e 5 passos para cada lado murcha e morre. As árvores são reduzidas a troncos nus, enquanto suas folhas e todas as plantas menores se transformam em cinzas. Você pode caminhar por 11 quilômetros em cada lançamento desta magia. O uso desta mágica em floresta de Fadas não é recomendado. A ônix preta é dita trazer maldição e morte. Esta magia foi originalmente inventada por um mago da Casa Flambeau e a ele foi concedido um prêmio por seu talento.

Diretrizes Rego Herbam

Alcance básico é Próximo, duração básica é Concentração e alvo básico é Pequeno. Ela é igualmente fácil de controlar florestas vivas e mortas.

Nível 5: Controla uma quantidade de madeira (por exemplo, um galho ou uma arma de madeira).

Nível 10: Desvia um ataque simples por uma arma de madeira.

Nível 15: Desvia de vários ataques por armas de madeira.

Nível 20: Desvia de todos os ataques conhecidos por armas de madeira. Faz uma quantidade Pequena de madeira (por exemplo, uma arma de madeira, uma pequena planta ou um galho) mover-se ao redor enquanto você direciona, embora se ela é uma planta apodrecida, ela permanece apodrecida.

Nível 25: Desvia de todos os ataques de armas de madeira, ambos vistos e não vistos. Faz uma quantidade Pequena de madeira (por exemplo, uma arma de madeira, uma planta pequena ou galho) mover-se ao redor de você enquanto você direciona (não é necessário permanecer podre).

Magias Rego Herbam

Geral

Proteção Contra Fadas da Floresta

Alc: Perto, Duração: Círculo/Permanente, Alvo: Grupo

Foco da Mágica: Um rubi estrela (+3)

Como defesa contra Fadas das Águas (ReAq Gen), exceto para Fadas da Floresta. Em alguns ângulos, à noite, o círculo parece ser uma abóbada de coloração verde.

Nível 10

Repelir a Arma de Madeira

Alc: Próximo, Duração: Conc/Sol, Alvo: Pequeno

Foco da Mágica: Um cajado (+3)

Desvia um golpe simples de qualquer arma de madeira, até o Tamanho de um porrete de duas mãos. Você pode desviar um ataque diferente a cada rodada. O ataque falha automaticamente, mas o atacante ainda rola para ver se fez uma jogada malfeita (com duas jogadas malfeitas extra para armas de luta corporal). Se você simplesmente carregar um cajado, ele deve ser atirado de lado para o lançamento.

Nível 15

Golpe do Galho Irritado

Alc: Perto/Longe, Duração: Conc, Alvo: Individual

Objetivo: + 0

Foco da Mágica: Um galho de árvore como um chicote (+3)

Faz um galho de árvore grande girar em um alvo. Você deve alvejar a mágica para o galho bater; Dano de +10.

Emaranhado de Madeira e Espinhos

Alc: Perto/Longe, Duração: Conc, Alvo: Individual

Objetivo: +1

Foco da Mágica: Uma rede pequena (+1)

Requisito: Muto.

Leva uma extensão de madeira que você designa e arremessa em um alvo (uma jogada de Alvo é exigida). A madeira envolve e imobiliza o alvo (assegurando que há madeira suficiente), que deve fazer uma jogada estressante de 9+ para se libertar (uma tentativa por rodada). Se a vítima já falhou, ela não pode escapar sem ajuda de fora. Se a extensão de madeira tem espinhos, ela faz um dano de +6 quando bate e novamente cada vez o alvo tenta se libertar, se tiver sucesso ou não. Quando o lançador pára de se concentrar, o alvo pode escapar em uma jogada de Força de 6+. Uma pequena rede feita de plantas e grama ajuda simpaticamente esta magia.

Nível 20

Espiral das Plantas Emaranhadas

Alc: Perto/Longe, Duração: Especial, Alvo: Especial

Foco da Mágica: Uma rede pequena (+1)

Anima todas as gramas e pequenas plantas dentro de um campo delineado de lado a lado por seus braços esticados e em frente por não mais do que 15 passos de distância. As plantas se agarram e envolvem elas mesmas ao redor das pessoas mais próximas a elas (jogada estressante de Força de 9+ para se libertar, rolando uma vez por minuto). Se uma jogada para se libertar sempre falha, a vítima não pode escapar sozinha. Após uma hora de jogo, as plantas libertam suas vítimas e reassumem suas formas normais. Com uma jogada de Concentração de 6+, você pode libertar um indivíduo por rodada.

Nível 25

Senhor das Árvores

Alc: Próximo/Longe, Duração: Conc, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Casca de uma árvore centenária (+3)

Faz uma árvore movimentar seus galhos e dobrar seus troncos de qualquer modo que você direcione mentalmente. Uma grande árvore balançando com galhos tem Iniciativa +5, Ataque +7 e Dano +10. Armas normais são praticamente inúteis contra grandes árvores.

O Arpão Traiçoeiro

Alc: Perto/Visão, Duração: Especial, Alvo: Pequeno

Foco da Mágica: Um pingo de sangue (+3)

Uma gota de sangue que pode ser usada com esta magia deve ser de uma pessoa que tenha traído sua família. A mágica anima uma madeira ou arma de cabo rígido de luta corpo a corpo na mão de alguém, e faz a arma atacar seu portador até que seja morto ou a arma seja destruída. Quando a magia é lançada, a arma tenta quebrar a influência do portador (jogada estressante de Rapidez - Obstáculo de 9+ para atacá-lo). Em rodadas subsequentes, o portador espera por fazer jogadas estressantes de Força de 6+, permitida uma vez por rodada. Se uma jogada para agarrar sempre falha, o portador perde o controle da arma e é atingido por ela automaticamente (veja abaixo). Enquanto ainda no controle de seu dominador, a arma não o ataca, mas também não atinge o interesse do dominador. Uma vez que a arma se liberta ou é solta, ela atinge seu portador, usando seus níveis de Ataque e Dano.

O antigo portador pode lutar com a arma rebelde. A arma usa sua classificação de defesa como seu total de Defesa. Ela tem um número de "níveis de Corpo" igual a sua característica de Espaço. Uma arma manuseada tem um nível de Vigor de +6 e duas armas manuseadas têm nível de Vigor de +10. Todas as armas usadas contra a arma controlada sofrem -6 em Totais de Ataque. A magia termina quando a arma perde todos os níveis de Corpo ou quando passa uma hora, qualquer que venha primeiro. Fazer a arma perder seus níveis de Corpo pode não destruí-la, dependendo da qualidade da arma.

Nível 30

Libertando a Árvore de Passos Largos

Alc: Próximo/Longe, Duração: Conc, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Uma ametista violeta (+1)

Como o Senhor das Árvores, acima, mas a árvore pode andar à metade do ritmo humano. Se você falha na jogada de Concentração para manter controle, a árvore ataca você, sendo acordada e perturbada por esta magia. A ametista violeta ajuda esta mágica porque é a pedra de Júpiter e portanto ajuda no comando de outros.

Magias Ignem

Como fogo é volátil e perigoso, estas magias também são. Magos que possuem a Arte do Fogo também fazem boa consideração para os perigos e poderes envolvidos, pois o fogo é perigoso e forte, igualmente para amigo e inimigo. Mestres da Aventura poderiam fazer produzir falhas Ignem particularmente intensas.

Luz e Calor também caem dentro do domínio desta Forma. É importante lembrar que o calor também inclui a ausência relativa de calor, também magias que resultam de temperaturas frias são possíveis com Ignem.

Os alvos padrões correspondem a diferentes tipos de fogos. Velas, tochas e pequenos fogos de acampamento são alvos Pequenos, grandes fogos e fogueiras são alvos do tamanho do Indivíduo, e casas em chamas são do tamanho Estrutura. Magias que podem afetar um tipo de fogo pode afetar fogos menores também. Dano de fogo é explicado na pág. 189.

Diretrizes Creo Ignem

Magias que criam fogos são armas versáteis - destrutivas para coisas vivas, mortos vivos, edifícios e moradia. Aqueles que dependem de mágicas de fogo, todavia, se arriscam ao erro. Fogo é um elemento imperdoável para aqueles que perdem o controle dele e a própria incineração é sempre uma possibilidade.

Marcas típicas vistas em mágicas Creo Ignem envolvem a chama sendo de uma cor ou forma específica ou soltam um cheiro incomum.

O alcance básico é Perto, a duração básica é Momentânea, duração incentivada é geralmente Permanente e o alvo básico é Pequeno.

Nível 1: Incendiar algo extremamente inflamável (como óleo ou um pavio). Iluminar uma área como se fosse a luz da lua. Aquece um objeto quente para o toque.

Nível 3: Incendiar algo muito inflamável (como pergaminho). Iluminar uma área como se fosse a luz de uma vela. Aquece um objeto para estar quente para o toque.

Nível 5: Cria um fogo intenso suficiente para fazer dano +5 (uma Pequena chama pode apenas afetar um simples alvo). Incendiar algo inflamável (como madeira seca ou carvão). Iluminar uma área como se fosse a luz de uma tocha. Aquece um objeto o suficiente para ferver água.

Nível 10: Cria um fogo fazendo Dano +5 de um Tamanho não natural (como um anel ou lençol). Criar um fogo fazendo Dano +10. Incendiar algo levemente inflamável (como madeira úmida ou couro). Iluminar uma área como se fosse a luz do dia em um dia nublado. Aquece um objeto o suficiente para fazer ele brilhar em chama vermelha.

Nível 15: Cria um fogo fazendo Dano +10 de um Tamanho não natural. Cria um fogo fazendo dano de +15. Incendiar algo dificilmente inflamável (como um corpo humano). Ilumina uma área como se fosse a luz do sol completa. Aquece um objeto o suficiente para derreter.

Nível 20: Cria um fogo fazendo Dano +20. Aquece um objeto o suficiente para derreter aço.

Nível 25: Criar um fogo fazendo Dano +25

Nível 30: Criar um fogo fazendo Dano +30

Magias Creo Ignem

Nível 1

Raio de Luar

Alc: Especial, Duração: Especial, Alvo: Especial

Foco da Mágica: Quartzo (+5)

Produz uma luz gentil, brilhante o suficiente para se ler, para brilhar de baixo para cima e iluminar a área descrita por seus braços circundados. Dura contanto que você segure seus braços em um circulo. Quartzo é uma rocha associada com a lua.

Nível 5

Palma de Chama

Alc: Toque, Duração: Conc, Alvo: Pequeno

Foco da Mágica: Um pedaço de pedra de faisca (+1)

Uma chama pula em cima da palma, que deve ser mantida pela duração da magia. A chama faz dano +10 para qualquer um que a toque.

Nível 10

Calor da Fornalha Chamuscante

Alc: Perto/Visão, Duração: Momentânea., Alvo: Individual

Foco da Mágica: Crisólita (+3)

Aquece um pedaço de metal de modo que seja muito quente para tocar. Alguma coisa, do tamanho de uma placa de peito ou capacete faz dano +5 se em contato direto com a pele por uma rodada. Para cada rodada adicional, mais dano é feito, a quantidade diminui para 2 pontos a cada rodada (dano +3 na segunda rodada, então +1). Objetos menores causam menos dano. A maioria das armaduras metálicas tem couro ou roupa debaixo que dá a vítima um bônus de Vigor +3 contra o calor. A crisólita é uma rocha que tem fortes associações com o Sol.

Lampião sem Chama

Alc: Toque, Duração: Conc, Alvo: Sala

Foco da Mágica: Lampião (+1)

Ilumine a sala em que você está com uma luz igual a luz de uma tocha ou lampião, contanto que você se concentre. Quando você usa um lampião, você propaga isto sobre algum objeto, e a luz emana daquele objeto. Quando lançada do lado de fora, esta magia ilumina uma área de 5 passos transversalmente.

Nível 15

Lampejo da Chama Escarlate

Alc: Perto/Visão, Duração: Momentânea, Alvo: Pequeno

Objetivo: -3

Foco da Mágica: Pedra de faisca (+1)

Um brilhante lampejo vermelho explode no ar onde você designa. Se seu alvo é o rosto de uma pessoa (que requer uma jogada de alvo), o alvo precisa de uma jogada estressante de Resistência 9+ para evitar cegueira temporária. Se o alvo faz uma jogada malfeita, ele fica permanente cego. Se temporariamente cego, ele pode fazer uma jogada simples de Resistência de 9+ a cada minuto para se recuperar. O lampejo é equivalente a olhar direto para o sol.

Na versão de Rosa de Jerbiton desta mágica, há um ligeiro odor de rosas na área onde o lampejo explode.

Nível 20

Lâmina da Chama Virulenta

Alc: Próximo/Perto, Duração: Especial, Alvo: Pequeno

Foco da Mágica: O sangue de um lagarto de fogo (+3)

Forma um fogo ao longo do comprimento de uma lâmina de metal. Esta chama duplica o dano da arma pela lâmina (ou adiciona +6, qualquer que seja o maior), e o fogo começa imediatamente. Depois de meia hora, a lâmina se torna tão quente que começa a derreter. Uma vez que isto ocorra, a magia termina. O usuário de uma lâmina flamejante deve usar luvas quando o cabo se torna quente, ou quando a espada não pode ser manuseada. Se usar o foco da mágica você espalha o sangue ao longo da lâmina. O foco modificador +3 é também adicionado ao dano causado pela lâmina, porque o fogo é mais quente e mais intenso.

Tubo de Fogo

Alc: Especial, Duração: Momentânea, Alvo: Individual

Objetivo: +1

Foco da Mágica: Um Javelin (+1)

Com 60 cm de espessura, um jato de lança de fogo salta de suas mãos (consumindo seu foco da mágica, se você está usando um) fazendo dano de +25. Um ponto a menos de dano é feito para cada passo de distância entre você e seu alvo. Além de 25 passos o fogo se dissipa.

Nível 25

Arco de Adornos de Fogo

Alc: Especial, Duração: Momentânea., Alvo: Grupo

Foco da Mágica: Um diamante amarelo (+1)

Um dúzia de adornos de múltiplas matizes de fogo saltam de suas mãos e voam a 15 passos, abrangendo um arco de 60 graus. Todos aqueles no arco levam dano +20, modificado por 1 para cada passo de distância entre você e o alvo. A área afetada por esta mágica é tão ampla que jogadas de alvo são apenas necessárias em circunstâncias excepcionais. Alvos que vêem adornos vindo podem se jogar e por essa razão sofrer meio dano. Uma jogada estressante de Rapidez - Obstáculo de 18 ou melhor, é requerido para fazer isto, embora um bônus de +1 se aplique a cada passo entre alvo e lançador. Se esta jogada de fuga falhar, o alvo sofre um dano extra de +5. O diamante amarelo tem associações com o sol.

Nível 35

Bola de Fogo do Abismo

Alc: Perto/Visão, Duração: Momentânea, Alvo: Individual

Objetivo: 0

Foco da Mágica: O coração de um lagarto de fogo (+3)

Esta magia cria uma bola de fogo do formato de uma maçã na sua mão. Quando você arremessa ela (acima do alcance da mágica), ela estoura em chamas assim que atinge alguma coisa, fazendo dano +30. Qualquer um dentro de 5 passos que olha para este estouro deve fazer uma jogada de Resistência de 12+ ou ficar cego por uma rodada (ou permanentemente em uma jogada malfeita). Você pode manter a bola em sua mão por 3 rodadas antes de arremessá-la. Depois de 3 rodadas, ela some.

A versão de Marius de Tremere da magia faz com que a bola faça um alto estouro, quando ela atinge o alvo. Sua Marca é um luxo em suas magias.

Circulo de Chamas Inclusos

Alc: Perto/Visão, Duração: Conc, Alvo: Individual

Objetivo: 0

Foco da Mágica: Uma jóia de olho de gato (+1)

Cria um círculo de chamas 2 metros de altura. Uma jogada de Alvo é necessária para cercar alguém. O círculo começa a um raio de 1 passo, mas você pode fazer isto diminuir a um pilar ou crescer a um raio de 3 passos quando você se concentra, se você lançar com um requisito Rego. Qualquer um movimentando-se entre as chamas leva dano +20. Você não pode mover o centro do círculo. A jóia de olho de gato é associada com o sol.

Diretrizes Intéllego Ignem

Alcance básico é Próximo, duração básica é Concentração e alvo básico é Pequeno.

Nível 4: Sentir uma propriedade de um fogo. Localizar um fogo.

Nível 5: Sentir todas as propriedades mundanas de um fogo. Ficar ciente de todos os fogos dentro da área de alvo. Ver um fogo com que você tem uma conexão arcana.

Nível 10: Sentir todas as propriedades mundanas da cinza. Ver um fogo que você tem uma conexão arcana e todas as coisas que ilumina (por exemplo, ver um fogo de acampamento e tudo dentro do seu círculo de luz).

Nível 15: Ver claramente dentro de um fogo violento (um requisito Auram pode ser necessário se fumaça está presente também). Aprender as propriedades magias de um fogo.

Nível 25: Falar com um fogo.

Magias Intéllego Ignem

Nível 5

Fábulas das Cinzas

Alc: Toque/Perto, Duração: Conc., Alvo: Pequeno

Foco da Mágica: Uma safira (+3)

Deixa você ver o que as cinzas que você toca originalmente eram, e como e quando o objeto foi queimado, assim que o objeto não é maior do que Pequeno. Os dois últimos são adivinhados por marcas e sinais nas cinzas.

Sombras dos Fogos Passados

Alc: Pessoal/Visão, Duração: Conc., Alvo: Sala

Foco da Mágica: Uma massa de carvão (+1)

Permite você a ver onde fogos tinham estado no passado mensal lunar. Cada lançamento permite você detectar um fogo simples - o mais recente que já não tem conhecimento. Uma luz vermelha de neblina vacilante aparece onde o fogo estava, e você ganha um senso intuitivo de quando o fogo estava lá. Esta magia não olha para o passado, mas detecta os traços de fogo. Esta magia pode ser lançada ao ar livre, em qual caso ela detecta fogos em áreas do tamanho de salas ajustáveis pelo Mestre da Aventura.

Nível 20

Visão da Luz do Calor

Alc: Pessoal, Duração: Sol/Lua, Alvo: Visão

Foco da Mágica: Uma jóia olho de gato (+3)

Permite que você veja o calor de objetos que são da temperatura do corpo humano ou mais quente. Excelente para uso no escuro, mas isso não dá visão verdadeira.

Nível 25

Palavras de Chamas que Brilham Fracamente

Alc: Próximo/perto, Duração: Conc, Alvo: Pequeno.

Foco da Mágica: Cinzas na boca (+3)

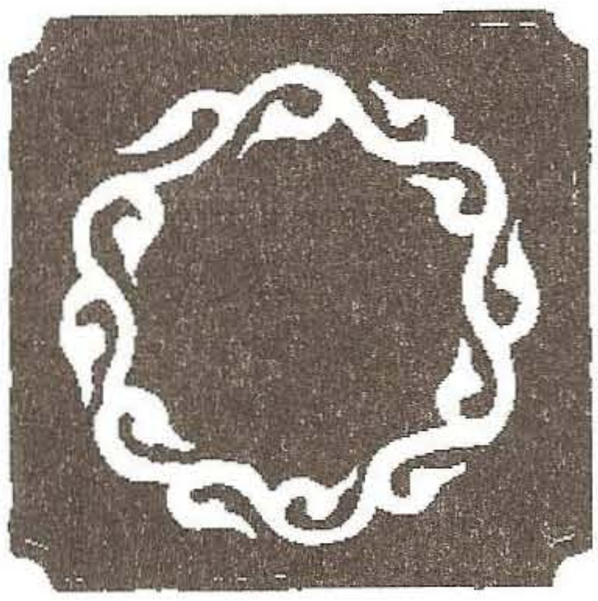
Permite a você conversar com o fogo, comumente muito caótico e confuso. Prometendo ao fogo mais combustível mantém-se seu interesse. Fogos são na maioria dos casos cientes do que eles queimam, mas eles tem uma limitada consciência do que acontece ao redor deles também.

Nível 35

Olhos da Chama

Alc: Arcano, Duração: Conc, Alvo: Individual

Deixa você ver um fogo do tamanho da área na qual você tem uma conexão arcana. Você pode também ver tudo que o fogo ilumina.



Diretrizes Muto Ignem

Alcance básico é Próximo, duração básica é Concentração e alvo básico é Individual.

Nível 3: Muda uma característica de um fogo dentro de uma área de alvo (por exemplo, faz um fogo queimar de modo mais brilhante ou produzir mais fumaça).

Nível 4: Muda totalmente um fogo em outro fogo natural (mudando qualquer ou todas de suas características).

Nível 5: Muda um fogo que é levemente não natural (por exemplo, fazer chamas coloridas, ou fazer a fumaça do cheiro de rosas). Geralmente pede requisitos.

Nível 10: Mudar um fogo que é completamente não natural (por exemplo, chamas multicoloridas que formam imagens enquanto os disparos do fogo tocam músicas). Frequentemente requer requisitos.

Nível 15: Transformar um fogo em ar natural (requisito Auram).

Nível 20: Transformar um fogo em um sólido natural (requisito Terram). Transforma um fogo levemente em ar artificial

Nível 30: Transformar um fogo em líquido natural (requisito Aquam). Transforma um fogo em ar muito artificial.

Magias Muto Ignem

Nível 5

A Conflagração de Muitos Aspectos

Alc: Perto/Visão, Duração: Momentânea, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Um rubi (+5)

Faz um fogo queimar de maneira brilhante em cores transformados por um instante. Cada criatura olhando para o fogo deve fazer uma jogada estressante de Resistência de 6+ ou ficar cego por uma rodada pelas luzes multicoloridas.

Nível 10

Manifestação da Chama e Fumaça

Alc: Perto/Visão, Duração: Conc, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Raios de luz multicoloridos (+3)

Causa fumaça de diferentes cores, correntes de chama e estranhos estouros e barulhos que chiam vindos do fogo. O efeito é tão incrível que os espectadores são maravilhados ou horrorizados, dependendo das circunstâncias. A pirotécnica deve incendiar objetos inflamáveis próximos e causar zumbidos para aqueles dentro de 2 passos do fogo.

Marimbondo de Fogo

Alc: Perto/Visão, Duração: Com., Alvo: Individual

Foco da Mágica: Inseto com ferrão (+1)

Requisito: Rego

Transforma um fogo em uma multidão de bolas de fogo, cada uma do tamanho de um grande inseto, que voa e ataca ao seu comando. Seus toques abrasadores dá a todos aqueles que você indica dentro de 7 passos do fogo ambos uma penalidade de -3 em todas as jogadas e dois dados imperfeitos extras. Se usar o foco, você arremessa um inseto com ferrão dentro do fogo.

Nível 15

Prisão de Chamas

Alc: Próximo/Longe, Duração: Sol, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Uma Pequena Jaula de Ferro (+1)

Transforma uma fogueira em uma prisão no formato de uma miniatura de castelo. Uma pessoa arremessada no meio que não é queimada, leva dano +25 se tentar escapar.

Nível 25

Prendendo o Fogo

Alc: Próximo/Perto, Duração: Sol/Permanente, Alvo: Individual

Requisito: Terram

Esta magia transforma o calor e chamas de um campo amplo de fogo ou fogueiras em um objeto pequeno, e muito duro, tal como uma jóia ou um pedaço de metal. Se o objeto é quebrado, a chama retorna, mas morre se não há nada para queimar.

Nível 35

Chamas de Gelo Esculpido

Alc: Perto/Visão, Duração: Especial, Alvo: Estrutura

Foco da Mágica: Essência de um elemental de água (+3)

Requisito: Aquam

Transforma um fogo do tamanho de uma casa pequena em gelo. O gelo forma belas esculturas de chamas, antes que ele comece a derreter. Quando o gelo é derretido à metade, as chamas acendem de novo, mas provavelmente não se espalham, por causa da água ao redor.

Diretrizes Perdo Ignem

Alcance básico é Próximo, duração básica é Momentânea (a coisa destruída não retornará exceto por processos naturais) e alvo básico é Pequeno.

Nível 3: Reduz extremamente a quantidade de luz numa área.

Nível 4: Extingui completamente toda luz numa área.

Nível 5: Extingui um fogo, refrescando as cinzas meramente quentes. Esfriar um objeto.

Nível 10: Resfria fortemente um objeto. Destrói um aspecto de um fogo (por exemplo, calor ou luz).

Magias Perdo Ignem

Nível 15

Tranquiliza as Chamas Violentas

Alc: Próximo/Longe, Duração: Momentânea, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Uma risólita (+5)

Acaba com o fogo de uma fogueira, que, portanto, continua a queimar até que o combustível já abrangendo a chama seja consumido. As chamas não se espalham, ou prejudicam alguma coisa além do que elas já tem queimado. Se o foco da magia crisólita é usado, é destruído durante o lançamento da magia. Se o fogo é extinto e reacendido, ele queimará novamente, como é agora um fogo diferente.

Toque Gélido de Inverno

Alc: Perto/Visão, Duração: Momentânea, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Mineral granada (+5)

Causa ao alvo um resfriamento que provoca a perda de calor do corpo. Uma jogada estressante de Resistência de 9+ é requisitada, ou um nível de Fadiga é perdido. Se usada, a granada é destruída durante o lançamento da mágica. Granadas dão proteção contra doença, logo destruir uma ajuda a magia.

Nível 20

Encantamento do Frio Indubitável

Alc: Próximo/Longe, Duração: Momentânea, Alvo: Sala

Foco da Mágica: Mineral granada (+3)

Resfria o ar numa sala de alvo (ou dentro de 10 passos externos ao alvo), deixando-o um pouco abaixo de congelante. Todas as coisas não vivas são resfriadas cuidadosamente, não apenas na superfície. Todas as coisas vivas (exceto você, se você lança com um requisito Rego) perde um nível de Fadiga e deve fazer uma jogada estressante de Resistência de 6+ para evitar perder um segundo. Casas em chamas se tornam tão pequenas quanto campos de fogo, fogueiras se tornam tão pequenas como tochas e campos de fogo e fogos pequenos se vão.

Nível 30

Bem Sem Luz

Alc: Próximo/Longe, Duração: Círculo/Permanente, Alvo: Círculo

Foco da Mágica: Ônix preto (+1)

Remove luz da área alvo. Apenas magias maiores do que o nível 25 podem criar luz dentro desta área. Quando lançar esta magia, os magos geralmente cerram os punhos, possivelmente agarrando com firmeza um ônix preto. A luz voa ao punho como uma entidade viva, até que a área toda seja escurecida. O ônix preto é uma pedra comumente associada com escuridão e morte.

Nível 35

Eclipse do Mago

Alc: Visão, Duração: Diâmetro, Alvo: Vínculo, Ritual.

O sol é obscuro dentro da área de alvo, tornando isto tão escuro quanto a noite. A escuridão começa muito de repente - a superstição se parece com o pânico, especialmente se eles vêem que há luz do dia normal além das fronteiras da magia.

Diretrizes Rego Ignem

Alcance básico é Próximo, duração básica é Concentração e alvo básico é Pequeno.

A intensidade de um fogo também afeta a dificuldade de controla-lo. Adicione um (bônus -5 de dano) do fogo para o nível da mágica para controlar um fogo.

Nível 5: Controla um fogo numa forma natural (por exemplo, controle sua direção de distribuição).

Nível 10: Controla um fogo em uma suave direção artificial (por exemplo, parar de queimar uma pessoa).

Nível 20: Controla um fogo em uma direção não muito natural (por exemplo, direção dentro de um formato humanóide dançante).

Magias Rego Ignem

Nível 5

Passagem Trêmula das Chamas da Tocha

Alc: Próximo/Perto, Duração: Momentânea, Alvo: Pequeno

Objetivo: 0

Foco da Mágica: Uma jóia olho de gato (+5)

Faz uma tocha estremecer poucos segundos e depois faz um salto de mais de 3 metros naquela direção. Uma jogada de alvo é requisitada para atingir um alvo específico. A chama permanece na marca atingida se ela pode queimar lá. (veja regras de dano de fogo na pág. 189). Caso contrário, ela simplesmente queima a marca e se apaga (fazendo dano +5).

Nível 10

Leve Raio da Noite

Alc: Longe/Visão, Duração: Conc, Alvo: Especial,

Foco da Mágica: Quartzo (+5)

Coleta raios de luar e luzes de estrelas em um simples raio vertical de leveza, luz prata que se movimenta sobre seu controle. Ela ilumina uma área 15 passos em frente até com luz quase igual à luz do sol (se a lua está fora) ou luz da lua (se a lua não está fora). Se o céu está nublado, a magia não funciona. Pode ser lançada somente sobre o céu da noite.

Nível 20

Salto do Fogo

Alc: Perto/Visão, Duração: Momentânea, Alvo: Individual

Objetivo: +2

Foco da Mágica: Uma jóia olho de gato (+3)

Faz uma fogueira saltar até 10 passos em qualquer direção, onde ela pega se há combustível, ou queima se não há nenhuma. Faça jogada de Alvo para atingir um alvo; as chamas fazem dano +10.

Nível 25

Explosão de Chamas Impetuosas

Alc: Visão, Duração: Momentânea, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Um Rubi (+3)

Esta magia faz um fogo explodir para fora da sua origem ao longo do chão, como se um vento gigante estivesse soprando nele para cima. O fogo viaja não mais do que 12 passos, mas ele queima ferozmente qualquer coisa na sua passagem. O fogo original é distinto, mas em toda probabilidade um número novo de fogos será iniciado. As chamas causam dano de +5 a +20, dependendo do tamanho original do fogo.

Proteção contra Calor e Chamas

Alc: Toque/Perto, Duração: Sol/Ano, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Escama de um lagarto de fogo (+3)

Mantém calor e fogo acuados, incapazes de aproximararem dentro de 1 passo do alvo. Isto rende a imunidade ao alvo de ser prejudicado com a intensidade das chamas ou do calor menores do que o de uma casa de fogo. O alvo obtém Vigor +15 contra todos os danos relacionados ao fogo. Qualquer fogo que é menor do que um casa de fogo em intensidade (ou seja, tem igual ou menos do que um bônus de dano +15) não penetra na proteção. Tais fogos simplesmente se tornam turvos nas passagens protetoras da pessoa e explodem atrás repentinamente depois que se foi.

Magias Imáginem

Imáginem é a Forma da sensação e ilusão. Usando Imáginem, você pode alterar a percepção de outros. Imáginem, portanto, significa "imagem", não "ilusão". Deste modo, alguém cria, transforma, percebe, destrói e controla imagens, não necessariamente ilusões. Uma magia de vidência, por essa razão, é Intéllego Imáginem porque ela detecta imagens reais. A Arte de Imáginem gratifica os magos criativos ludibriando pessoas em ações que de outro modo evitariam: por exemplo, caminhar para um penhasco, enquanto seus olhos dizem que lá existe uma ponte.

Fortes cheiros e perfumes, tonalidades e manchas, cor e sombra, melodia e cacofonia, doce e amargo, todas estas são percepções, e logo podem ser manipuladas pela Arte de Imáginem. Uma imagem trabalha com os sentidos, não com a mente, então uma fera que não pensa provavelmente acreditará numa imagem da mesma maneira que um homem. Apesar disso, Magias Imáginem são ainda mais eficazes quando poluindo a comunicação da qual a sociedade humana depende. Feras são prováveis de serem enganadas por ilusões, como são simplesmente vivas. Demônios são muito difíceis de enganar, enquanto fadas frequentemente vêem dentre ilusões e manipulam elas para enganar você. Certos membros da Igreja tem comprovado notavelmente adeptos de discernir verdade da ilusão, embora o talento não seja digno de confiança.

É mais difícil imitar um objeto ou pessoa específica usando uma magia Imáginem do que é imitar uma imagem geral, e requer uma jogada estressante de Percepção + Manha. Por exemplo, é mais fácil imitar um anel genérico de ouro do que é reproduzir, o anel de ouro com dedicatórias que o barão presenteou a mulher dele na ocasião do décimo aniversário de casamento deles. Quanto mais alta a jogada, melhor você pode enganar pessoas. Você ganha um bônus pela jogada por familiaridade com a qual você está imitando (-3 para um objeto não familiar, +3 para um objeto altamente familiar ou para ter o tema disponível para modelar). Para imitar pessoas, uma rodada de +6 deixa você enganar conhecimentos da pessoa, +9 deixa você enganar amigos, e +12 deixa você enganar amigos próximos e parentes. Usam uma escala similar para imitar objetos. Se você falha na jogada de Manha, você pode achar que a imagem é satisfatória, mas é imediatamente reconhecida como falsa.

Um ritual para atenção especial é os Olhos do Pássaro (InIm 20). Ele vê dentro do passado, e é usado, quando necessário, para achar quem merece vingança Hermética.

Diretrizes Creo Imáginem

Estas magias criam e restauram imagem. É importante observar que as Magias Creo Imaginem não criam nada que é fisicamente tangível (você pode criar o tato em que você pode criar sentimentos de calor, frio, dor e sensações similares. Você não pode criar a sensação de toque físico). Uma imagem de um balde não manterá água despejada nele, nem a imagem de um cavalo será capaz de carregar um cavaleiro. Isto é muitas vezes a primeira (e mais importante) pista que a imagem é apenas uma ilusão.

O alcance básico é Próximo, a duração básica é Sol e o alvo básico é Individual.

Aumentando complexidade de uma percepção sensorial, tal como fazendo movimento visual da imagem ou fazendo palavras claras em vez de barulho, acrescente um nível adicional de magnitude. Fazendo uma imagem se mover ou fazer barulho em sua direção quando você se concentra acrescenta dois níveis de magnitude. Além disso, imagens muito complexas (por exemplo, uma ponte complexa e ornamentada) são geralmente um nível de magnitude mais alto também.

Marcas de magos podem ser muito óbvias em magias Creo Imáginem. As ilusões comumente têm algum pequeno truque que os marca pertencentes a um certo mago. Por exemplo, lançadas por Fortunatus de Jerbiton frequentemente têm alguns pequenos ícones religiosos trabalhados em suas estruturas, devido à maneira em que ele inventa suas próprias mágicas.

Nível 5: Cria uma imagem que afeta um sentido.

Nível 10: Cria uma imagem que afeta dois sentidos.

Nível 15: Cria uma imagem que afeta três sentidos.

Nível 20: Cria uma imagem que afeta quatro sentidos.

Nível 25: Cria uma imagem que afeta cinco sentidos.

Magias Creo Imáginem

Geral

Restauração de uma Imagem Perdida

Alc: Perto/Visão, Duração: Instantânea Alvo: Sala/Visão

Foco da Mágica: Um ícone (+3)

Cancela o efeito de uma mágica Perdo Imáginem, tal como uma magia de invisibilidade, que confunde algum sentido se você pode igualar ou exceder o alvo do nível da mágica em um dado estressante + o nível de sua magia. O ícone que pode ser usado com esta mágica deve ser representação do que está sendo restaurado (por exemplo, de um humano para destruir invisibilidade, uma rosa para restaurar o cheiro e assim por diante).

Nível 10

Fantasma da Cabeça Falante

Alc: Perto, Duração: Especial, Alvo: Pequeno

Foco da Mágica: Uma máscara (+3)

Cria um rosto ilusório numa parede ou outro objeto plano. A aparição pode falar acima de 20 palavras antes que a mágica termine. Marcas de magos podem produzir diferenças muito interessantes de como a voz soa, como o rosto parece e assim por diante.

Level 20

Animal Fantasmagórico

Alc: Próximo/Perto, Duração: Sol/Ano, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Um topázio (+3)

Cria uma imagem de algum animal ou fera maior do que um cavalo (Tamanho +2). Sobre seu comando mental direto, ele se movimenta e faz barulhos apropriados. Você precisa ser capaz de se concentrar sempre que você deseja direcionar a ilusão para movimentar de alguma maneira. Observe que a imagem não tem aroma (ou sabor), e que isto pode ser observado por animais reais (ou pessoas). Claro, um mago pode não usar esta magia para criar a imagem de um animal que ele ou ela não sabem se existe.

Fogo Fantasmagórico

Alc: Próximo/Visão, Duração: Sol/Ano, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Um rubi (+3)

Faz uma imagem de um fogo (até do tamanho de um largo campo de fogo) que dança, ilumina, estala e aparentemente aquece. Não se espalha, queima ou protege do frio. Faz um grande espetáculo em reuniões da Casa Flambeau, embora criar um fogo verdadeiro é muito mais popular.

Nível 25

Fantasma de Forma Humana

Alc: Próximo/Perto, Duração: Sol/Ano, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Um modelo de argila de uma pessoa (+1)

Faz uma imagem de uma pessoa vestida e equipada que pode fazer barulho. Sob seu comando direto, a pessoa pode se mover, falar e caminhar como um humano.

Nível 40

A Sombra da Vida Humana

Alc: Próximo/Perto, Duração: Sol/Ano, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Uma ametista violeta (+1)

Requisito: Mentem

A imagem humana criada (como de Fantasma de Forma Humana) tem liberdade limitada e intelecto simulado. Isso funciona como um humano independente, embora estúpido, capaz de interpretar ordens gerais em novas situações.

Diretrizes Intéllego Imáginem

Geralmente estas magias têm o mínimo para fazer com ilusões de todas as mágicas Imáginem, porque uma detecta uma imagem sem alterar ou controlar ela. Estas magias melhoram seus sentidos por trazerem uma imagem (geralmente sons e visões) não normalmente disponíveis.

O alcance básico é Perto, duração básica é Concentração e alvo básico é Sala. Observe que vendo ou ouvindo outra sala, o passado ou uma centena de quilômetros longe provoca mal estar se não há luz ou som lá. Como em magias CrIm, cada sentido adicional que você deseja enganar aumenta o nível da mágica para uma magnitude.

Nível 5: Usa um sentido à uma distância. Memorize ou aperfeiçoe sua memória sobre uma imagem que você tenha encontrado. Seja capaz de discernir suas próprias falsas imagens.

Nível 10: Usa dois sentidos à uma distância

Nível 15: Usa três sentidos à uma distância.

Nível 20: Usa quatro sentidos à uma distância. Veja até cinco anos passados.

Nível 25: Usa todos os sentidos à uma distância.

Magias Intéllego Imáginem

Geral

Discernir as Imagens de Verdade e Falsidade

Alc: Perto/Visão, Duração: Conc/Lua, Alvo: Sala

Foco da Mágica: Uma safira (+3)

Você pode dizer se uma imagem foi criada ou alterada dentro de uma mágica, vendo ambas imagens originais e falsas no caso de alterações. Jogue um dado estressante, adicionando +5 ao nível desta magia quando você a lança, quaisquer mágicas ilusórias mais altas do que sua jogada não pode ser discernidas. Se você falha na jogada, você confude ilusões com realidade, e realidade com ilusões.

Nível 2

Discernir Próprias Ilusões

Alc: Pessoal/Toque, Duração: Sol/Lua, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Um olho de vidro (+2)

Esta magia faz suas próprias ilusões amplamente transparentes, mas ainda discerníveis. Uso de Vis para estender o alcance permiti você conferir este benefício sobre alguém.

Nível 20

A Audição de Uma Voz Distante

Alc: Arcano, Duração: Conc., Alvo: Sala

Foco da Mágica: Uma rocha de cristal (+3)

Você pode ouvir o que está acontecendo no lugar que você designou. Você deve ter uma conexão arcana com o lugar ou com uma pessoa lá.

Olhos do Passado

Alc: Pessoal, Duração: Conc, Alvo: Visão, Ritual

Mostra o que aconteceu na presente localização em um tempo específico no passado, até 5 anos atrás. Você pode ver o que aconteceu no passado como se você tivesse permanecido onde você está quando os eventos aconteceram. Quando olhar para o passado, você deve ver uma fatia contínua de tempo - você não pode examinar ao seu redor ou correr rapidamente pelos eventos.

Nível 25

Invocando a Imagem Distante

Alc: Arcano, Duração: Conc., Alvo: Sala

Foco da Mágica: Uma rocha de cristal (+1)

Você pode ver e ouvir o que está acontecendo em um distante lugar se você tem alguma parte de conexão arcana para também ambas a localização ou pessoal lá. Se sua área de visão está do lado de fora, você apenas pode ver e ouvir de uma distância da arca de 5 passos. Fora daquele alcance as imagens e sons ficam indistintas.

Diretrizes Muto Imáginem

Estas são úteis e poderosas mágicas de ilusão, alterando a imagem visual, barulhos, cheiro ou sabor de algum objeto ou ser. A imagem permanece alterada sem sua concentração e que se adapta a si apropriadamente para o ambiente. A exatidão de duplicação depende do conhecimento do assunto. Por exemplo, se você quer fazer a voz como aquela de uma pessoa específica, você deve estar familiarizado com a voz que você queira imitar. Aqueles mais familiares com o rosto, voz, corpo ou outro aspecto sendo imitado podem ver dentro de uma ilusão por meios mundanos. ("Duque Tybol, não é uma cicatriz em sua face esquerda?").

A alcance básico é Perto, a duração básica é Sol e o alvo básico é Individual.

Nível 4: Aumenta ou diminui uma sensação de um objeto (por exemplo, fazer um bombom mais doce ou menos doce).

Nível 5: Muda a sensação de um objeto (por exemplo, fazer uma folha parecer uma moeda), mas não seu tipo.

Nível 10: Muda duas sensações de um objeto.

Nível 15: Muda três sensações de um objeto.

Nível 20: Muda quatro sensações de um objeto.

Nível 25: Muda um objeto completamente, de todas maneiras exceto o toque.

Nível 30: Distorce completamente as percepções sensoriais de um alvo.

Magias Muto Imáginem

Geral

Restauração da Imagem Transformada

Alc: Perto/Visão, Duração: Instantânea, Alvo: Sala

Foco da Mágica: Um ícone (+3)

Restaura a normalidade de uma imagem que tem sido transformada com uma magia do Muto Imáginem, se ele pode igualar o alvo do nível da mágica em um dado estressante + nível da sua magia. Se você está usando um foco de mágica, o ícone representa a imagem que você está tentando restaurar.

Nível 4

Sabor das Pimentas e Ervas

Alc: Próximo/Perto, Duração: Sol/Permanente, Alvo: Pequeno

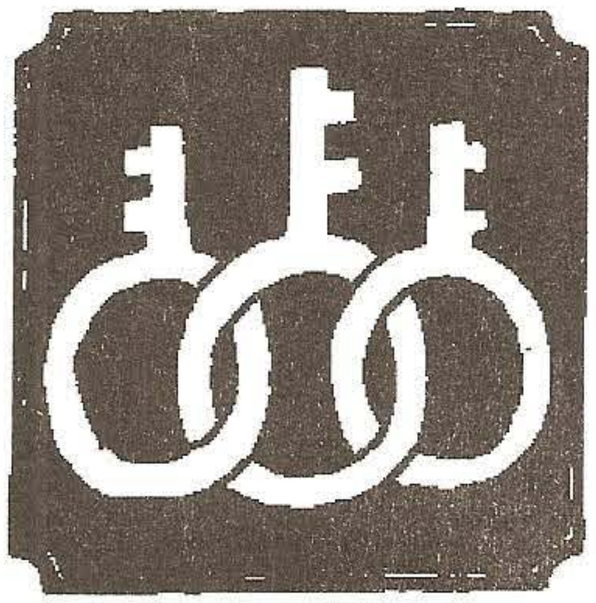
Foco da Mágica: Pimentas (+3)

Um local com comida ou bebida tem sabor e cheiro exatamente como você deseja.

Nível 5

Observações de um Som Encantador

Alc: Perto/Visão, Duração: Sol/Ano, Alvo: Sala.



Foco da Mágica: Um triângulo musical (+3)

Causa em todos os sons de uma sala, particularmente música, uma mudança para que fiquem especialmente claros e sonoros. As notas são claras e mais distintas. Adicione +1 às jogadas de Comunicação e +6 às jogadas de Habilidade relacionadas a música.

Nível 10

Aura de Presença Notável

Alc: Perto/Visão, Duração: Sol/Ano, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Uma ametista violeta (+5)

O alvo aparece mais forte, autoritário e acreditável. Numerosas mudanças súbitas em aparência produzem esta mudança, incluindo uma leve iluminação natural do rosto, uma postura mais ereta e uma voz alta e tranquila. A Presença do alvo aumenta para +1 ou aumenta para 0, qualquer que produza o resultado mais alto. O personagem ganha +3 em jogadas para influenciar, conduzir e convencer outros.

Nível 15

Disfarce da Imagem Transformada

Alc: Perto/Visão, Duração: Sol/Ano, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Um ícone (+3)

Faz alguém olhar, ouvir e cheirar diferente, embora no mínimo humanamente tolerável. O ícone deve se parecer com a aparência transformada da pessoa.

Nível 25

Imagem de Fantasma

Alc: Perto/Visão, Duração: Sol/Ano, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Um casulo (+1)

Qualquer coisa, incluindo coisas vivas, pode ser feita para aparecer como se ele fosse algo mais de aproximadamente a mesma forma e tamanho. A ilusão não pode ser lançada em coisas que tem um tamanho ou formato impróprio à aparência final, e é quebrada se alguma, incluindo o alvo, leva uma ação que sugere que é alguma outra coisa do que o que parece ser. Por exemplo, uma pessoa tem que rolar para se parecer com uma rocha; a reputação de uma pessoa ou ser tocado mostra a ilusão que é e termina a mágica.

Nível 30

Visões de Terrores Infernais

Alc: Perto/Visão, Duração: Sol/Ano, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Uma mão de glória (+3)

Requisito: Mentem

Faz com que todos os alvos vejam a aparência e som aterrorizante. O mundo parece basicamente o mesmo, salvo que tudo está horrivelmente transformado de algum modo. O alvo deve jogar um dado estressante, adicionando sua Resistência e adicionando ou subtraindo um Traço de Personalidade apropriado para ver quais são os efeitos. A natureza do Traço de Personalidade usado determina como ela afeta a jogada de Resistência. Um Traço como Bravura faz você resistente ao medo, enquanto um como Covardia reduz o resultado de sua jogada.

Jogada	Resultado
0 ou menos	Com medo da morte (literalmente)
1-5	Incapacitado com medo, permanente -1 para Resistência
6-9	Incapacitado com medo
10-15	Fuga, luta a -6 se encurralado ou impedido
16+	Arrasta-se, -3 em todas jogadas

Uma mão de glória é a mão de um assassino recentemente condenado morto e é o mais poderoso ingrediente em muitas magias de necromancia e convocações diabólicas.

Diretrizes Perdo Imáginem

Além de destruir imagens criadas, estas magias tornam estúpidas as propriedades das coisas - fazendo vinho insípido, surrupia silêncio e magos invisíveis. Destruir as imagens de coisas em movimento é mais difícil - adicione um nível de magnitude para mágicas que fazem assim. Isto é normalmente uma parte das mágicas listadas. Por exemplo, o efeito do Sabor da Língua Insensível permanece em efeito mesmo se a comida em questão é movimentada ao redor e devorada.

O alcance básico é Próximo, duração básica é Sol e alvo básico é Individual.

Nível 5: Destrói uma habilidade do objeto para afetar um sentido.

Nível 10: Destrói uma habilidade do objeto para afetar dois sentidos.

Nível 15: Destrói uma habilidade do objeto para afetar três sentidos.

Nível 20: Destrói uma habilidade do objeto para afetar quatro sentidos.

Nível 25: Destrói uma habilidade do objeto para afetar cinco sentidos.

Magias Perdo Imáginem

Geral

Dissipar a Imagem de um Fantasma

Alc: Perto/Visão, Duração: Instantânea, Alvo: Grupo

Foco da Mágica: Ônix preto (+3)

Destrói a imagem de alguma magia CrIm cujo nível você iguala ou excede em um dado estressante + o nível de sua magia.

Nível 4

Sabor da Língua Insensível

Alc: Próximo/Perto, Duração: Sol/Ano, Alvo: Pequeno

Foco da Mágica: Uma língua (+2)

Esconde o gosto de qualquer substância, líquida ou sólida.

Remoção da Marca Notável

Alc: Próximo/Perto, Duração: Sol/Ano, Alvo: Pequeno

Foco da Mágica: Uma semente de samambaia (+5)

Sulcos, runas, escritos e marcas similares são obstáculos tanto que eles não são visíveis, mas o formato global do ambiente permanece constante. Por exemplo, runas cravadas na lâmina de uma espada podem ficar invisíveis, fazendo a espada parecer normal. Sementes de samambaia podem apenas ser achadas na véspera da metade do verão, durante o resto do ano elas não existem.

Nível 5

Invisibilidade do Mago Parado

Alc: Próximo, Duração: Sol/Ano, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Uma semente de samambaia (+3)

O alvo se torna invisível, mas a magia é quebrada se o alvo se move (exceto respirando e mudando lentamente de lugar).

Ilusão de Chamas Amenas

Alc: Próximo/Perto, Duração: Sol/Ano, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Um carvão (+1)

Uma origem de calor tal como um fogo, parece perder seu calor e cair a temperatura ambiente. Ele ainda, todavia, tem seus normais efeitos benéficos e prejudiciais (ou seja, carvões ardentes ainda cozinham carne ou queimam a mão de uma pessoa, embora não sinta calor).

Nível 10

Silêncio do Som Sufocado

Alc: Perto, Duração: Sol/Ano, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Uma pena (+3)

Faz um ser ou objeto incapaz de produzir som. Magos não podem proferir suas palavras mágicas e sofrem as penalidades normais em suas jogadas de feitiços.

Véu de Invisibilidade

Alc: Próximo/Toque, Duração: Sol/Ano, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Uma semente de samambaia (+1)

O alvo se torna completamente indetectável à visão normal, apesar do que ele faz, mas ainda lança um reflexo em um espelho.

Nível 15

Câmara de Invisibilidade

Alc: Próximo/Toque, Duração: Sol/Ano, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Uma semente de samambaia (+1)

Faz com que um grupo de criaturas se tornem invisíveis (se você lança um requisito rego, as criaturas afetadas podem ver uma a outra). Cada personagem afetado que se move ou é tocado faz todos visíveis.

Diretrizes Rego Imáginem

Estas mágicas fazem coisas parecerem estar em um outro lugar do que realmente está. Como com CrIm e PeIm, é levemente difícil afetar objetos em movimento. Adicione um nível de magnitude a mágicas que também fazem. Adicione um adicional nível de magnitude se a imagem deve-se mover junto com o objeto. Adicione um nível de magnitude às diretrizes para cada sentido adicional a ser afetado.

O alcance básico é Próximo, a duração básica é o Sol e o alvo básico é Individual.

Nível 5: Faz um objeto parecer (para um sentido) estar até um passo longe da posição real.

Nível 10: Faz um objeto parecer (para um sentido) estar até 5 passos longe da posição real.

Nível 15: Faz um objeto parecer (para um sentido) estar até ao alcance Perto de sua posição real. Faz um objeto parecer (para um sentido) estar incluso ou preso a outro objeto definido na hora do lançamento (por exemplo, faz a voz de alguém parecer vir de dentro de uma maleta).

Nível 20: Faz um objeto parecer (para um sentido) estar em um alcance Longe de sua posição real.

Nível 25: Faz um objeto parecer (para um sentido) estar em Visão de sua posição real.

Nível 30: Faz um objeto parecer (para um sentido) estar numa localização que o lançador tem uma conexão arcana.

Magias Rego Imáginem

Geral

Restauração da Imagem Movida

Alc: Perto/Visão, Duração: Instantânea, Alvo: Individual

Foco da Imagem: Um ícone (+3)

Cancela uma magia ReIm que movimenta uma imagem, colocando a imagem de volta aonde ela pertence, assim como você pode combinar os níveis de mágica em um dado estressante + o nível de sua mágica. O ícone que pode ser usado com esta magia deve representar a imagem que está sendo restaurada.

Nível 10

Ilusão de uma Imagem Mudada

Alc: Perto/Visão, Duração: Sol/Ano, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Um ícone do alvo (+3)

Faz qualquer pessoa ou objeto parecer estar a um passo longe da posição real. A imagem não pode ser mudada para um objeto sólido. Assim que o original ou a imagem é tocada ou se move, a magia termina.

Movimento do Mago

Alc: Pessoal/Toque, Duração: Sol, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Uma opalina (+3)

Sua imagem aparece até 1 passo de onde você realmente está, logo objetivo de ataques existem provavelmente para perder você. Sempre que a imagem é atingida com êxito, ela desaparece e reaparece em outro lugar.

Nível 15

A Voz Cativa

Alc: Próximo/Visão, Duração: Sol/Ano, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Um fio de cobre (+3)

Captura a voz de uma pessoa e a coloca em uma bolsa. A pessoa não pode falar a menos que a bolsa esteja aberta, em qual caso a voz vem da bolsa, não da boca da vítima. Se a vítima grita enquanto a bolsa é fechada, a bolsa vibra visivelmente.

Nível 30

Confusão das Vibrações Insanas

Alc: Pessoal, Duração: Conc/Ano, Alvo: Visão

Foco da Mágica: Quartzo (+1)

Qualquer um dentro do alcance de sua visão parece ver seus arredores vibrarem para trás e para frente variando altas velocidades. Além disso, sons e odores deslocados parecem vir de áreas erradas. Qualquer um tentando lutar nestas circunstâncias sofre -3 em seus níveis de Ataque e Defesa, e deve jogar dois dados imperfeitos extras. Pessoas na área são prováveis de se tornarem desesperadas e terrivelmente confusas. A navegação é excessivamente difícil. Os efeitos visuais desta magia são negados se aqueles afetados estão em uma completa escuridão ou se eles fecham os olhos. Se você usa um requisito de lançamento Rego, você não é afetado. Quartzo tem associações com a lua, e portanto com loucura.

Imagem do Mago Destruído

Alc: Pessoal, Duração: Conc, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Uma opalina (+3)

Requisito: Intéllego

Uma cópia de sua imagem se separa de seu corpo e se move ao seu comando. Ela pode falar tudo que você diz e faz em sua voz, e você pode ver através de seus olhos. Portanto, alguém assistindo é incapaz de dizer qual é a duplicata e qual é você. Você deve fazer uma jogada estressante de Inteligência + Concentração para cada objeto sólido que a imagem passa por dentro e para cada 1,5 quilômetro que ela viaja. Se você deseja que a imagem seja capaz de deixar sua visão, você deve usar uma conexão arcana para você mesmo (por exemplo, uma unha ou uma madeixa de cabelo) quando você lança a magia. Essa conexão se torna uma parte integral da imagem, e quando a magia termina, ela cai no lugar onde a imagem foi colocada.

Se você deseja reconhecer a imagem, a habilidade para mover debaixo d'água ou dentro da terra ou voar pelo ar, você deve empregar Aquam, Terram ou Auram, respectivamente, como requisitos de lançamentos, e adicione +10 no lançamento ao nível da mágica para cada habilidade.

Assombração da Vida Fantasma

Alc: Pessoal, Duração: Conc, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Uma opalina (+1)

Requisito: Intéllego

Com esta magia, você pode instantaneamente projetar sua imagem e voz para qualquer local designado que você tem uma conexão arcana (embora Mestres da Aventura possam desejar limitar este alcance para alguma distância parecida como 450 quilômetros). Você pode ver e ouvir pela imagem. A imagem deve aparecer em algum meio, tal como fogo, espelho ou poço. A magia tem um requisito de lançamento da Forma apropriada ao meio em que a imagem aparece.

Alguns magos usam esta mágica para frequentar conselhos entre convenções sem viajar a distância necessária.

Nível 50

Ilusão do Castelo Sumido

Alc: Visão, Duração: Sol/Ano, Alvo: Estrutura

Foco da Mágica: Um ícone (+1)

Movimenta a imagem de qualquer construção do tamanho de um castelo ou menor até 1,5 quilômetro distante da sua real localização. O ícone deve representar a imagem que está se movimentando.

Magias Mentem

Magias Mentem governam pensamentos, emoções e memórias. Mentes inteligentes são afetadas pelas magias Mentem, enquanto as mentes de feras são afetadas apenas por mágicas Animál.

Pessoas normais frequentemente têm resistência melhor do que a resistência normal contra mágicas da mente se elas são especialmente dedicadas, não apaixonantes ou desesperadas. Por exemplo, um parente defendendo o lar a família deve ganhar um +3 em jogadas para resistir uma mágica maligna, ou ganha uma jogada de resistência onde uma não é normalmente aplicável. O Mestre da Aventura usaria sua discrição para determinar quando aplicar esta regra.

Já que os efeitos das mágicas Mentem não são geralmente visíveis, eles dão a você uma grande quantidade de poder quando lidando com o povo comum. Mesmo magias que requerem contato de visão não é relativamente notável quando lança sem voz e gestos, mas só magos poderosos podem lançar mágicas deste modo no Dominion.

Diretrizes Creo Mentem

Além de curar mentes, estas magias podem também criar pensamentos, emoções e memórias na mente de outra pessoa.

Marcas típicas para mágicas Creo Mentem envolvem algum pequeno truque no qual é criado. Uma idéia específica pode ficar no conhecimento de todos com memórias criadas, por exemplo.

Alcance básico é Olho, duração básica é Sol e alvo básico é Individual.

Nível 5: Formar palavras nas mentes de outros.

Nível 10: Colocar um pensamento na mente de outros.

Nível 15: Criar uma emoção na mente de outros.

Nível 20: Criar uma memória na mente de outros.

Nível 25: Aumentar efetivamente a habilidade de pensar de outra pessoa.

Magias Creo Mentem

Geral

Retorno da Lucidez Mental

Alc: Toque, Duração: Instantânea, Alvo: Individual, Ritual

Cancela os efeitos (curto de morte) de uma mágica Mentem maligna se pode igualar ou exceder o nível da mágica com este nível do Ritual + um dado estressante.

Nível 5

Palavras do Silêncio Inquebrável

Alc: Perto/Visão, Duração: Momentânea, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Um cristal claro (+2)

Deixa você dizer 2 palavras diretamente para a mente de um alvo. O alvo pode reconhecer sua voz e saber que a mensagem é de origem sobrenatural.

Nível 15

Pânico do Coração Trêmulo

Alc: Olho/Visão, Duração: Sol/Lua, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Um rato (+1)

Cria um medo opressor em uma pessoa de um objeto específico, pessoa ou lugar.

Ira Crescente

Alc: Olho/Visão, Duração: Sol/Lua, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Um rubi (+3)

Faz o alvo furioso em alguém ou alguma coisa de sua escolha. Uma jogada estressante de 9+ usando um Traço de Personalidade apropriado (como Calma) pode manter a raiva controlada, mas ele é sentida fortemente apesar da jogada. O Rubi está associado com Marte e guerra.

Nível 20

Lembrança do Sonho Distante

Alc: Olho/Visão, Duração: Sol/Lua, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Um ramo de rosemary (+1)

Coloca uma memória cheia e completa dentro da mente de uma pessoa. Se o alvo dá à memória algum pensamento ou concentração, e faz uma jogada de Inteligência de 9+, a memória é revelada como falsa. Quando lança o foco de mágica, que é comumente associada com boa memória, a erva é esmigalhada e então é soprada em direção a vítima.

Dores da Preocupação Perpétua

Alc: Olho/Visão, Duração: Lua/Estação, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Ônix (+3)

Dá a alguém uma emoção incômoda, de escárnio, dolorosa - em sentido repetido de ansiedade, um medo de algo que ele ou ela não conhece, um medo de tudo, e um medo de nada. Ter esta magia lançada em você é verdadeiramente uma maldição. Ônix mantém a tristeza afastada de quem a maneja. Por destrui-la durante o lançamento, você é capaz de levar tristeza ao seu alvo.

Nível 25

O Peso de Mil Infernos

Alc: Olho/Visão, Duração: Lua/Ano, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Uma mão de glória (+3)

Causa na vítima desespero, angústia, dor e pena de mil pecadores no inferno. Esta é uma magia verdadeiramente horrível, para a vítima perder quase toda a motivação e cuidados imagináveis. Tudo que ele pode sentir é sua própria dor - eterna, inflexível e insensível. Jogadas de Traço de Personalidade apropriadas sofrem um ajuste prejudicial de -5 e o alvo sofre -2 em quaisquer jogadas que requerem pensamento ou concentração. O alvo tem uma forte tendência para fazer nada mais tolerável. Uma mão de glória é a mão de um assassino recentemente condenado morto e é um ingrediente muito poderoso em muitas magias de bruxaria e convocações diabólicas.

Dom da Razão

Alc: Olho/Visão, Duração: Sol/Lua, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Uma safira (+1)

Dá ao alvo a habilidade de raciocinar claramente e entender idéias sem o preconceito ou distrações que normalmente interferem com pensamento. Um forte compromisso a uma causa, uma forte personalidade ou uma personalidade obstinada anula os efeitos desta magia. Mesmo uma pessoa relativamente estúpida é capaz de entender conceitos difíceis sobre a influência desta mágica. A safira usada traz sabedoria e é frequentemente usada por nobres e governantes por exatamente esta razão.

Diretrizes Intéllego Mentem

Estas magias são soberbas por penetrar na confusão de interação social e o gracejo infinito da ralé. As mágicas InAn que lidam com a mente podem também ser usadas por idéias e diretrizes para esta seção.

Marcas para mágicas InMe geralmente envolvem informação sendo transmitida em modos únicos.

Alcance básico é Olho, duração básica é Momentânea e alvo básico é Individual.

Nível 5: Sentir o estado de consciência de um ser inteligente (por exemplo, adormecido, acordado, meditando, morto, drogado, insano ou em coma).

Nível 10: Sentir uma emoção em um ser.

Nível 15: Sentir todas as emoções em um ser. Descobrir a verdade de uma afirmação.

Nível 20: Falar com qualquer humano: Ler os pensamentos da superfície da pessoa.

Nível 25: Levar as últimas memórias do dia de uma pessoa.

Nível 30: Aprender toda a informação que você deseja da mente de uma pessoa.

Magias Intéllego Mentem

Nível 10

Visão de um Motivo Transparente

Alc: Olho/Perto, Duração: Momentânea., Alvo: Individual

Foco da Mágica: Um cristal claro (+3)

Detecta o motivo geral mais poderoso que influência o alvo no momento. Motivos gerais são tais como medo, raiva e gula, não coisas especificas, como o desejo de parecer bem diante de superiores.

Nível 15

Percepção de Motivos Opostos

Alc: Olho/Perto, Duração: Momentânea, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Uma safira (+3)

Você pode detectar motivos opostos atrás das ações de um alvo. Portanto você deve aprender que um guarda sente conflito entre medo e obrigação. Esta magia geralmente é usada antes da aplicação de uma mágica Muto, já que é geralmente mais fácil mudar emoções de um alvo depois de você ter sentido eles do que é criar emoções.

Nível 20

Respiração Gélida de uma Mentira Falada

Alc: Olho/Visão, Duração: Conc, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Uma amêndoa (+1)

Requisito: Auram

Assim como você mantém esta magia, o alvo exala uma respiração indistinta com cada mentira falada. Pequenos pedaços de gelo se formam nos lábios da pessoa se a mentira é particularmente severa. No inverno, quando a respiração é visivelmente de qualquer modo, mentiras produzem uma quantidade de névoa maior do que a normal (a névoa realmente se encapela). Um alvo que faz uma jogada estressante de Comunicação + Malicia de 15+ pode determinar se alguma dada declaração será tomada pela magia como uma mentira. A mágica pode ser derrotada por extensa e sensata aplicação de mágicas Creo Auram e Perdo Auram, e um demônio é capaz de manipular ela da maneira que ele desejar, como demônios são as personificações de decepção e nunca são pegos em uma mentira se eles não desejam ser. Se o foco da mágica é usado, ele deve ser destruído durante o lançamento da mágica.

A Casa Quaesitor levou para a Ordem esta mágica, e é um infeliz o quaesitor que está sem ela.

Apresentando a Questão Silenciosa

Alc: Olho/Visão, Duração: Momentânea, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Uma safira (+1)

Você pode perguntar uma questão mental silenciosa ao alvo, então detectar a resposta. A verdade da resposta é limitada pelo conhecimento do alvo. Perguntas para o efeito de "O que você faria se ...?" geralmente recebe respostas que não colaboram. Você está provável de ganhar o que o alvo acha que ele faria, não necessariamente o que ele realmente faria. O alvo desta magia não observa o questionamento a menos que ele ou ela faça uma jogada de resistência mágica.

Nível 25

Pensamentos ao Alcance de Balbucios

Alc: Pessoal/Toque, Duração: Conc., Alvo: Grupo

Foco da Mágica: Uma pena (+3)

Você pode entender a fala daqueles dentro da área de alvo, ou qualquer escrita em qualquer língua, a menos que a fala e escrita sejam codificadas. Jogadas estressantes de Percepção ou Comunicação são necessárias para difíceis mudanças.

Nível 30

Olhando com Esforço a Mente Mortal

Alc: Olho/Visão, Duração: Momentânea, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Uma safira (+1)

Você pode completamente provar e entender os conteúdos da mente do alvo, incluindo motivos imediatos de longo - termo dele ou dela, forças e fraquezas pessoais, e outra informação pertinente. A safira é dita que trás sabedoria. O alvo pode resistir a esta mágica fazendo uma rodada estressante de Inteligência de 9+.

Diretrizes Muto Mentem

Desde que estas mágicas literalmente mudaram as mentes das pessoas, elas são muito poderosas.

Alcance básico é Olho, duração básica é o Sol e alvo básico é Individual.

Nível 4: Força um fantasma a se tornar visível (contanto que ele possa fazer normalmente).

Nível 5: Faz uma mudança pequena na memória da pessoa de um evento.

Nível 10: Faz uma mudança maior à memória de uma pessoa de um evento. Faz uma mudança maior à emoção de uma pessoa.

Nível 15: Faz uma mudança maior à memória de uma pessoa de uma série de eventos. Faz uma mudança maior para a emoção de uma pessoa.

Nível 20: Faça mudanças maiores à memória de uma pessoa de um período da vida dela. Muda completamente as emoções de uma pessoa.

Nível 30: Rescrever completamente as memórias de uma pessoa. Muda totalmente a mente de uma pessoa.

Magias Muto Mentem

Nível 5

Visão do Espírito Assombrado

Alc: Perto/Visão, Duração: Momentânea, Alvo: Grupo

Foco da Mágica: Turquesa verde (+5)

Todos os espíritos ao ar livre de dentro da área do alvo se tornam visíveis (se eles podem fazer também normalmente). Eles podem então se tornarem invisíveis novamente, mas é provável de estarem interessados em quem lança esta magia neles. Turquesa verde tem associações com bruxaria e outras mágicas de maldade.

Na versão Asarom de Flambeau desta mágica, um pequeno remendo na testa do fantasma, no formato de um língua de chama, permanece invisível.

Nível 10

Súbita Troca de Coração

Alc: Olho/Visão, Duração: Sol/Lua, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Uma figura (+3)

Subitamente mudar uma emoção para uma relatada, mas diferente. Por exemplo, nojo pode se tornar ódio, e inveja pode se tornar ciúme. A figura usada tem que representar o alvo da magia.

Nível 15

Encantamento de Indiferença

Alc: Olho/Visão, Duração: Sol/Lua, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Uma figura (+3)

Acalma e diminui grandemente a intensidade das atuais emoções do alvo.

Nível 20

Emoção de Intenções Reversas

Alc: Olho/Visão, Duração: Sol/Lua, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Um rubi (+3)

A emoção principal influencia um personagem na hora de lançamento e é substituída por sua oposta pelo próximo minuto. A nova emoção é sentida tão fortemente quanto a original, mas falta justificação e pode por essa razão ser dissuadida de alguém. Jogadas estressantes de Inteligência de 9+ para resistir.

Nível 25

Recordação de Memórias Não Muito Vividas

Alc: Olho/Visão, Duração: Instantânea, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Rosemary (+1)

Muda a memória do alvo de um detalhe para uma similar embora diferente, memória. O alvo não é mais certo desta memória fabricada do que a autêntica, então ele pode descobrir estranhas fabricações por ser falso.

Nível 30

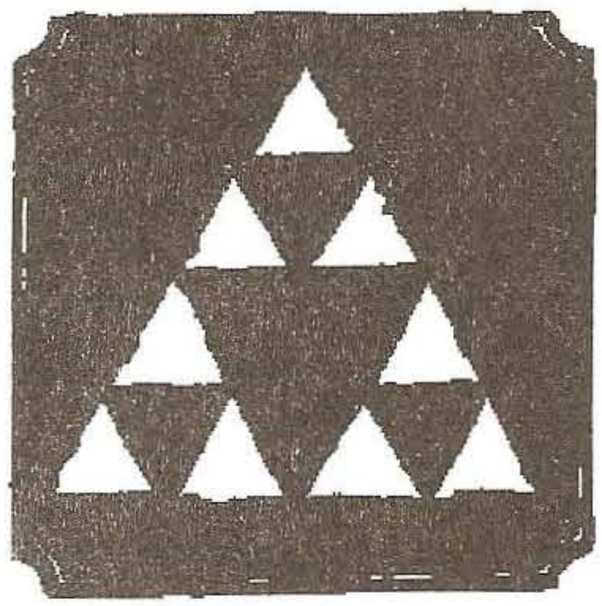
Mente da Fera

Alc: Olho, Visão, Duração: Sol/Lua, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Um topázio (+1)

Requisito: Animál

Você transforma a mente do alvo na de um animal de sua escolha. A vítima age e pensa como aquele animal assim que possível.



Diretrizes Perdo Mentem

Alcance básico é Olho, duração básica é Sol e alvo básico é Individual.

Nível 5: Remove um detalhe menor da memória de uma pessoa.

Nível 10: Remove um detalhe importante da memória de uma pessoa.

Nível 15: Reprime uma emoção de uma pessoa. Diminua uma simples capacidade mental de uma pessoa.

Nível 20: Remove uma memória menor ou curta da mente de uma pessoa.

Nível 25: Remove uma memória maior ou longa da mente de uma pessoa. Reduz todas as capacidades mentais de uma pessoa.

Nível 30: Remove todas as emoções de uma pessoa. Conduz uma pessoa à insanidade.

Nível 40: Deixa uma pessoa sem mente.

Magias Perdo Mentem

Geral

Deite para Descansar o Espírito Assombrado

Alc: Perto/Visão, Duração: Instantânea, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Uma turquesa verde (+3)

Destrói um espírito simples, não corpóreo se sua jogada de dado estressante + nível da magia iguala no mínimo o dobro Poder do Espírito da mente atual do fantasma. Filósofos concordam que o espírito vai para a vida após a morte, ou é talvez enfraquecido ao desamparo, mas não é realmente destruído. Almas, além de tudo, são imortais.

Nível 5

Ponta da Língua

Alc: Próximo/Visão, Duração: Diam./Sol, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Uma figura (+5)

Causa ao alvo esquecer uma palavra de sua escolha para a duração da mágica. Quanto mais o alvo tenta lembrar a palavra, mais difícil se torna. O alvo pode surgir com a palavra sem assistência fazendo uma jogada estressante de Inteligência + Concentração de 9+. Se o alvo fracassa ele pode tentar novamente, mas cada jogada extra adiciona +1 à dificuldade. A figura usada na mágica deve representar a pessoa que você está tentando afetar.

Nível 10

Perda da Exceção de Momento de Memória

Alc: Olho/Visão, Duração: Momentânea, Alvo: Individual

Foco da Mágica Rosemary (+1)

Requisito: Intéllego

Retira até 5 minutos contínuos da memória de um alvo, deixando em branco. Você objetiva a perda de memória a um evento específico ou tempo. Com uma jogada estressante de Inteligência de 9+, o alvo percebe que memórias de um certo período estão faltando. Este fator de facilidade pode mudar, dependendo de quanto importante é a memória perdida e que tipo de circunstâncias ao redor do evento. Cuidadosa introspecção sobre um período de tempo restaura a memória.

Confiança da Fé Inocente

Alc: Olho/Visão, Duração: Diam/Sol, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Uma madeixa do cabelo de uma criança (+3)

O alvo perde julgamento e acredita em quase qualquer mentira tolerável pela duração da mágica. Uma jogada estressante de Inteligência de 6+ é permitida para resistir. Mentiras verdadeiramente inacreditáveis permitem jogadas de resistência mais fáceis.

Nível 15

A Calma do Movimento do Coração

Alc: Perto/Visão, Duração: Momentânea, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Uma figura (+3)

Retira uma emoção do alvo até ela aparecer de novo naturalmente. Uma pessoa zangada para de ser zangada, e uma curiosa para de ser indiscreta. Muitos magos acham esta mágica útil para manter seu nariz de aprendiz fora de seus negócios imediatos.

Nível 25

Benção de Grande Felicidade Infantil

Alc: Olho/Visão, Duração: Sol/Lua, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Uma madeixa do cabelo de uma criança (+1)

Reduz uma mente adulta ao nível de criança. O alvo resolve problemas, razões e expressa emoções como seria uma criança de 3 anos de idade. Magos afetados não podem lançar magias. Primeiramente, de qualquer maneira, é provável que o alvo esteja feliz em ter perdido um mundo de cuidados e problemas que são mais do que imagináveis.

Sentimento de Paixão Perdida

Alc: Olho/Visão, Duração: Especial, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Uma figura (+3)

O alvo é incapaz de sentir qualquer tipo de emoção e age indiferentemente, sem motivação ou cuidados, até ter um descanso de uma hora e meditação. Uma jogada estressante de Inteligência + Resistência de 12+ é requerida para resistir, e a necessidade medonha permite jogadas adicionais de Resistência Mágica.

Nível 35

Sussurro Negro

Alc: Toque, Duração: Lua/Permanente, Alvo: Individual

Você sussurra uma sentença mágica no ouvido do alvo. Isso leva vários segundos para falar a sentença, então um indisposto, alvo de corpo capaz pode parar você. Se você fala a sentença toda, o alvo deve fazer uma jogada estressante de Resistência de 15+ ou ficar completamente insano. Você não precisa usar suas mãos para esta magia, mas você deve ser capaz de falar.

Nível 70

Envenenando a Decisão

Alc: Visão, Duração: Lua/Permanente, Alvo: Vínculo, Ritual

Você amaldiçoa um lugar, seja ele um vale, cidade, interior ou convenção. A maldição gradualmente debilita a decisão e vitalidade das pessoas de lá. Elas se tornam menos enérgicas e vagarosamente param de cuidar do lugar, o que acontece lá, outras pessoas e finalmente elas mesmos. Cores parecem mais sem graça e os dias mais longos, e há um sentimento que tudo está impregnado de tédio e fadiga. Indivíduos fortemente dispostos e aqueles com fortes Traços de Personalidade são menos afetados, mas ainda sofrem. Todos os Traços de Personalidade jogam, enquanto na área, com um modificador -3. Esta magia somente afeta aqueles que estão dentro da área amaldiçoada, incluindo visitantes. Aqueles que deixam a área são oprimidos pelo retorno do vigor e senso de propósito.

Diretrizes Rego Mentem

As magias Rego Animál que lidam com a mente podem também ser usadas como boas diretrizes para níveis de magias Rego Mentem.

Alcance básico é Olho, duração básica é Sol e alvo básico é Individual.

Nível 10: Controla um estado mental do alvo (por exemplo, acordado ou confuso).

Nível 15: Controla uma emoção natural (por exemplo, calma, medo). O alvo deve sentir a emoção antes de poder controlá-la.

Nível 20: Controla uma emoção estranha (por exemplo, cultiva os sentimentos de uma pessoa de bravura onde ela é geralmente covarde).

Nível 25: Controla o ser humano assim que você pode vê-lo.

Nível 30: Dá a pessoa um comando complexo, que ele tenta cumprir para realizar o melhor de sua habilidade.

Nível 40: Controla completamente a mente de uma pessoa e suas emoções.

Magias Rego Mentem

Geral

Reprimir os Espíritos da Morte

Alc: Perto/Visão, Duração: Conc, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Uma turquesa verde (+3)

Faz uma alma do além obedecer você assim como você pode reprimir ele com ameaças, tais como uma ameaça de sujar seu túmulo ou bani-lo para o Inferno. Quanto mais chocante e dramática a ameaça, mais cooperativo a alma do além é. Para afetar a alma do além, você deve vencer seu atual Poder de Espírito em um dado estressante + o nível da magia + Comunicação + Liderança. O Mestre da Aventura daria sempre um bônus ou uma penalidade que depende da potência da ameaça.

Anel de Defesa Contra Espíritos

Alc: Pessoal, Duração: Círculo/Permanente, Alvo: Círculo.

Foco da Mágica: Uma turquesa verde (+3)

Quando a mágica é lançada, o Mestre da Aventura joga um dado simples + o nível da magia. Só alma do além com atual Poder de Espírito mais alto do que este total pode entrar o círculo que você criou. Em certos ângulos, o círculo pode ser visto como um cúpula de tonalidade laranja.

Nível 10

A Chamada ao Sono

Alc: Perto, Visão, Duração: Momentânea, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Um punhado de areia (+1)

O alvo se torna sonolento e cai adormecido dentro de cinco minutos a menos que alguma necessidade atual o faça acordar urgente. O alvo pode resistir com uma jogada estressante de Resistência de 12+.

Estalo de Despertar

Alc: Perto/Visão, Duração: Momentânea, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Um raminho (+1)

Quando você estala seus dedos ou quebra o foco da mágica, você instantaneamente acorda o alvo do sono para alertar seus sentidos. Não funciona em alguém inconsciente de nível de Fadiga perdido, ferimentos ou magia.

Nível 15

Confusão da Decisão Dormente

Alc: Olho/Visão, Duração: Sol/Lua, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Pequena mancha de álcool (+1)

Confunde uma pessoa, que deve fazer uma jogada estressante de Inteligência toma qualquer ação direta. Uma jogada de 12+ finaliza a mágica, enquanto uma jogada de 9+ deixa o personagem ter uma ação pretendida, mas a magia permanece em efeito. Qualquer jogada mais baixa significa que o personagem está confuso e toma algum outro tipo de ação. Quando é imperativo para a vítima tomar uma ação, o Mestre da Aventura deveria permitir um modificador apropriado para a jogada. Enquanto está sobre esta magia, um personagem sempre atinge menos em combate e ganha no mínimo um -1 em todas as jogadas de ataque e defesa.

Aroma de Sono Tranquilo

Alc: Perto/Visão, Duração: Momentânea, Alvo: Sala

Foco da Mágica: Um Lilás (+1)

Requisito: Auram

Uma névoa levemente roxa que tem cheiro de lilás vagarosamente sobe do chão e permanece por alguns minutos. Aqueles que cheiram a névoa e fracassam numa jogada estressante de Resistência de 9+ caem adormecidos. Você deve se concentrar por duas rodadas afim dele alcançar a altura do nariz de uma pessoa em pé.

Nível 20

Aura de Autoridade Justa

Alc: Toque/Perto, Duração: Sol/Lua, Alvo: Especial

Foco da Mágica: Ametista violeta (+3)

Aqueles que ouvem aos toques do indivíduo durante o lançamento desta magia têm sua obediência e tendência para seguir ordens realçadas grandemente. Pessoas comuns geralmente fazem como elas dizem sem perguntar (assim com as ordens estão dentro do domínio da razão). Aqueles que estão acostumados a dar ordens sozinhos são muito menos prováveis de seguir os alvos. Bispos, duques, generais e magos não são afetados por esta magia a menos que ela seja lançada em alguém de status próximo deles. Mesmo assim, tais figuras são permitidas para tentar fazer uma jogada estressante de Inteligência de 15+ para resistir.

A ametista violeta é comumente produzida em um broche ou fivela. Enquanto lançar uma magia, geralmente você dá a ela para o alvo da mágica para usar e fazer um arco frívolo. Ametista violeta é a pedra de Júpiter e dá poder político e ascendência sobre as massas.

Nível 25

Encantamento de Convocar o Morto

Alc: Próximo/Perto, Duração: Conc., Alvo: Individual

Foco da Mágica: Ônix negra (+1)

Convoca uma alma do além da pessoa. Você deve estar no local onde a pessoa morreu ou deve ter o cadáver. Alternadamente, você pode convocar qualquer alma do além que assombra a área que você está, se você conhece o nome completo da alma do além, de acordo com a Lei de Nomes. Aqueles enterrados por cerimônia na Igreja e aqueles que foram direto para o céu (ou seja, santos e guerreiros da cruzada quando opostos ao povo normal que devem esperar por um tempo antes de continuar) não estão disponíveis para convocar.

Nível 40

Escravizar a Mente Mortal

Alc: Olho/Perto, Duração: Sol/lua, Alvo: Individual

Possibilita você de controlar completamente a lealdade, emoções, desejos, interesses e atividades de longos termos de qualquer pessoa. O alvo obtém uma chance para resistir fazer uma jogada estressante de Resistência + Inteligência de 12+. Jogadas de Resistência Mágica adicionais são possíveis quando o seu controle faz a vítima fazer coisas fortemente em desavença com a personalidade formadora dele ou dela.

A Mortalha do Vale Estreito

Alc: Pessoal, Duração: Lua/Permanente, Alvo: Vínculo/Ritual

Encanta a fronteira na qual o ritual é lançado, logo que alguém se move em direção a ela é sutilmente desviado, mantendo efetivamente o lugar de ser descoberto acidentalmente. Alguém não procura ativamente pelo local oculto que nunca acha ele. Aqueles que procuram com eficácia podem achar o lugar fazendo uma jogada estressante de Percepção de 12+ (permitida uma vez por dia). Exploradores ganham um bônus +6 por ter um mapa preciso. Se o terreno ao redor é mais difícil de procurar do que a média floresta, o fator de facilidade aumenta. Do mesmo modo, o fator de facilidade se o terreno é mais aberto do que uma floresta, e o terreno completamente aberto é inadequado para esta magia. Uma vez que o explorador marca o local oculto, a magia não previne aproximação. Aqueles que estão presentes no ritual não são afetados pela mágica. Esta mágica imita as propriedades de muitas florestas de fadas.

Nível 55

Troca das Duas Mentes

Alc: Toque, Duração: Ano/Permanente., Alvo: Especial, Ritual

Esta magia troca as mentes (mas não almas) de duas criaturas. Um novo corpo extremamente confunde aqueles que estão despreparados para o choque, e mesmo aqueles que estão preparados levam um dia para se ajustarem completamente. Magos que transportam suas próprias mentes para corpos mais saudáveis e jovens, geralmente acham que ter um corpo forte acarreta ter paixões poderosas que interferem o pensamento claro necessário para possuir as Artes Mágicas. Ambas pessoas envolvidas devem fazer uma jogada estressante de Resistência de +3, jogada antes da troca ser feita, para sobreviver à transferência.

Magias Terram

Magias Terram, além de abrangerem a terra, pedra, barro, metal e vidro, podem algumas vezes afetar objetos inanimados em geral. Por exemplo, Manejando a Funda Invisível (ReTe 10) arremessa todo o tipo de coisas mortas.

Embora magias Terram afetem todo tipo de objetos sólidos, é mais difícil afetar certos materiais. Aqui, aumentando a ordem de dificuldade, são as magias materiais Terram que afetam: terra (areia, sujeira, lama), barro, pedra, vidro, metal, pedra preciosas. Cada nível de dificuldade não necessariamente representa um aumento em um nível de magnitude.

Diretrizes Creo Terram

Criar terra com um formato elaborado com alguma propriedade artificial é um nível de magnitude mais alto do que as diretrizes listadas.

Marcas de Feiticeiro comumente visíveis em magias Creo Terram envolvem o objeto criado sendo bizarro de algum modo, tal como sujeira sendo de uma cor ou textura específica.

Alcance básico é Perto, duração básica é Sol e alvo básico é Pequeno.

Nível 5: Cria uma quantidade de terra, sujeira, lama ou barro.

Nível 10: Cria uma quantidade de pedra ou vidro.

Nível 15: Cria uma quantidade de metal ou pedra preciosa maciça.

Nível 20: Cria uma quantidade de pedra preciosa polida.

Magias Creo Terram

Nível 15

Lacre a Terra

Alc: Perto/Visão, Duração: Sol/Instantânea, Alvo: Sala

Foco da Mágica: Um punhado de sujeira (+3)

Cria sujeira suficiente para preencher uma cova de até 6 passos de largura e 3 passos de profundidade.

Nível 25

Parede de Pedra Protetora

Alc: Perto/Visão, Duração: Sol/Instantânea, Alvo: Especial

Foco da Mágica: Um pedaço de granito (+1)

Faz uma parede de granito até 10 passos de extensão, 4 passos de altura e 1 de espessura. Precisa-se de uma ferramenta de minerador para quebrá-la, embora ela possa desabar se não estiver unido para suportar seu lado ou topo.

Nível 30

Círculo de uma Pedra de Fada

Alc: Perto/Visão, Duração: Sol/Permanente, Alvo: Estrutura

Objetivo: 0

Foco da Mágica: Um cogumelo de fada

Requisito: Vim

Cria uma parede de pedra de 4 metros de altura em um círculo de 10 passos de largura. Ela tem um resistência mágica de +20. Esta magia só precisa do objetivo se você pretende envolver um alvo específico.

Nível 35

Invocando a Torre Mística

Alc: Perto, Duração: Lua/Instantânea, Alvo: For, Ritual

Uma torre elaboradamente esculpida, formada de um simples bloco de terra, ergui-se do chão. A torre fica a 25 metros de altura e está a 10 metros de espessura, com uma fundação a 7 metros ao chão. Você determina o projeto das câmaras de dentro.

Nível 40

Abrindo os Poros da Terra

Alc: Visão, Duração: Lua, Alvo: Especial, Ritual

Requisito: Ignem

Abre um buraco na superfície da terra, tão profundo que alcança o próprio Inferno. Rocha fundida e gases nocivos vomitam fora deste buraco. Aqueles em proximidade imediata (30 passos) do poço são atingidos por uma lava quente que mantém +20 de dano a cada rodada; aqueles que não estão em proximidade imediata pode superar a corrida do fluxo da lava. A lava derramada cobre a terra dentro de 1,5 quilômetro do poço, fazendo dano, como descrito, a cada rodada para alguém atingido por ela.

Diretrizes Intéllego Terram

Alcance básico é Próximo, duração básica é Concentração e alvo básico é Pequeno.

Nível 2: Aprender uma propriedade visível de um objeto (uma propriedade que alguém com habilidades apropriadas poderiam determinar apenas por determinada aparência).

Nível 4: Aprender uma propriedade mundana de um objeto. Ver um objeto e seus arredores.

Nível 5: Aprender todos os componentes de uma mistura ou liga (você deve conhecer os componentes antes de adivinhar as propriedades).

Nível 10: Aprender todas as propriedades naturais de um objeto.

Nível 15: Sentir todas as propriedades mundanas de um objeto composto.

Nível 20: Aprender as propriedades mágicas de um objeto. Fazer seus sentidos não serem ocultos pela terra (por exemplo, ver direito dentro da rocha).

Nível 30: Falar com uma rocha natural (por exemplo, um pedregulho).

Nível 35: Falar com uma rocha artificial (por exemplo, uma estátua).

Nível 45: Ver um objeto e arredores no passado.

Magias Intéllego Terram

Nível 4

Sonda de Prata Pura

Alc: Perto/Visão, Duração: Momentânea/Conc, Alvo: Pequeno

Foco da Mágica: Uma lasca de prata (+3)

Você é guiado por uma intuição para qualquer prataria próxima.

Nível 10

Olhos das Eras

Alc: Visão, Duração: Momentânea, Conc., Alvo: Pequeno

Foco da Mágica: Uma safira (+3)

Determina a idade de qualquer alvo morto dentro de 10% de sua idade real.

Nível 20

Olhos do Terreno Traiçoeiro

Alc: Visão, Duração: Momentânea/Conc, Alvo: Vínculo

Foco da Mágica: Um olho de trol (+3)

Você pode dizer intuitivamente se algum terreno natural que você vê é traiçoeiro, tal como se um campo rochoso estivesse propenso a ser escorregadio.

O Olho Perspicaz de um Minerador

Alc: Perto/Visão, Duração: Momentânea/Com, Alvo: Pequeno

Foco da Mágica: Olho de um anão (+3)

Você pode ver qualquer tipo de mineral (ouro, diamante, areia), especificado na hora do lançamento, através de mais de 3 passos de intervenção material. Você tem uma boa idéia de quanto há e como pura ela é, se apropriada.

Nível 25

Rastros do Brilho de Fada

Alc: Perto/Longe, Duração: Conc, Alvo: Especial

Foco da Mágica: Um cogumelo de um círculo de fada (+1)

Causa rastros ligeiramente perceptíveis de um ser específico brilharem com uma luz ligeiramente mágica, fazendo-os permanecer quando você está dentro de 30 passos deles. O brilho dá um bônus para jogadas de Rastros, que dependem da amizade entre o alvo a ser rastreando e o terreno. Se o alvo está magicamente relacionado ao terreno, +2; nativo ao terreno, +4; neutro ao terreno, +6; hostil ao terreno, +8. Rastreado à noite sem origem de luz, duplica o bônus. Quanto mais ligeiro forem os alvos, mais turvos eles brilham, então o Mestre da Aventura deve também modificar o bônus baseado na duração do tempo desde que o alvo passou. Você precisa de algo íntimo ao alvo (uma conexão arcana) para arrastá-lo. O foco da mágica é espalhado sobre a área onde você espera achar os rastros.

Nível 30

A Pedra que Conversa com a Mente que Questiona

Alc: Próximo/Perto, Duração: Conc, Alvo: Pequeno

Foco da Mágica: Sujeira em sua boca (+3)

Permite você falar com uma pedra natural. Uma pergunta típica e resposta leva uma hora - a pedra fala vagarosamente. Embora uma pedra

esteja geralmente disposta a conversar, seu senso de direção e percepção de objetos se movendo rapidamente (tais como pessoas) são limitados.

Sinta os Passos que Trilham a Terra

Alc: Toque, Duração: Conc., Alvo: Vínculo, Ritual

Você toca a terra e sente o que está se movendo ao longe do terreno dentro de uma área natural onde você permanece. Você pode dizer a direção, distância, peso, número e tipo de movimento de coisas que se movem. Por exemplo, você deve sentir "uma criatura de 50 pedras escorregando para nós, à uma centena de varas naquela direção".

Nível 40

Cumprimentando o Construtor

Alc: Toque, Duração: Conc., Alvo: Pequeno, Ritual

Dá a você uma visão do construtor de um item e o processo (até no valor de 15 minutos) usado para criar o objeto. Quando usado em conjunto com investigação mágica no laboratório, isto dá um +5 à jogada de Investigação, e, em qualquer caso, dá uma sugestão sobre a natureza do item a ser estudado.

Diretrizes Muto Terram

Os alvos abaixo são para mudar sujeira. Para mudar a areia, lama ou barro, use o mesmo nível de magnitude como para sujeira. Para mudar pedra ou vidro, adicione um nível de magnitude. Para mudar metal ou pedra preciosa, adicione dois níveis de magnitude.

O alcance básico é Próximo, duração básica é Sol e alvo básico é Pequeno.

Nível 3: Muda a forma da sujeira.

Nível 4: Muda uma propriedade de sujeira.

Nível 5: Muda sujeira para outro tipo da terra natural (por exemplo, areia tratada com cal).

Nível 10: Muda sujeira tanto que ela seja levemente artificial (requisitos devem ser requeridos). Muda a sujeira em um líquido ou gás (com requisitos). Muda a sujeira para pedra ou vice versa.

Nível 15: Muda sujeira tanto que ela seja altamente artificial (requisitos frequentemente serão requeridos). Muda sujeira para uma mistura de líquidos, sólidos e gases (com requisitos).

Nível 20: Muda sujeira para um líquido ou gás levemente artificial (com requisitos).

Nível 25: Muda a sujeira para um líquido ou gás altamente artificial (com requisitos).

Magias Muto Terram

Nível 3

Ferro Flexível e Corda Rígida

Alc: Toque, Duração: Sol/Permanente, Alvo: Pequeno

Foco da Mágica: Um pedaço de ferro ou um pedaço de corda (+3)

Faz um objeto flexível ficar inflexível ou um objeto inflexível ficar flexível. Requisitos de lançamento de Formas apropriadas aos materiais afetados são requeridos.

Nível 5

Extremidade da Navalha

Alc: Toque, Duração: Sol/Permanente, Alvo: Pequeno

Amolar qualquer extremidade de metal a um grau inigualável por métodos manuais. Uma extremidade ou ponta de arma ganha +2 bônus para Dano. Um mago bondoso recompensa grogs encantando as armas deles deste modo.

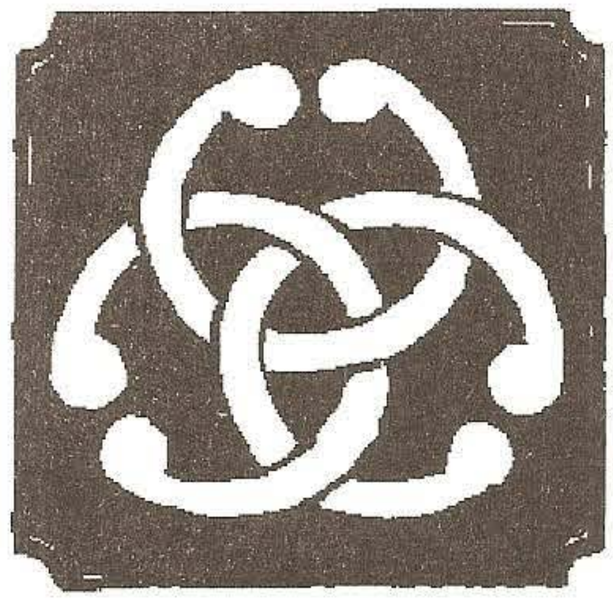
Nível 10

Objeto de Tamanho Ampliado

Alc: Próximo/Perto, Duração: Sol/Permanente, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Um pedaço da alvenaria de um castelo (+1)

Esta magia aumenta um objeto inanimado originalmente não maior do que um grande baú. Este objeto duplica em cada uma de suas dimensões e aumenta seu peso oito vezes. O tamanho ampliado é baseado no original do objeto, tamanho natural, logo lançar a magia mais do que uma vez em um objeto não tem efeito algum. Elementos nobres como ouro, prata e pedras preciosas, não são afetadas por esta mágica.



Se qualquer parte do item resiste ao crescimento, o item como um todo não cresce. Requisitos de lançamento são requeridos para a Forma apropriada ao alvo.

O Dardo de Cristal

Alc: Próximo/Longe, Duração: Momentânea, Alvo: Pequeno

Objetivo: +4

Foco da Mágica: Uma rocha de cristal (+3)

Requisito: Rego

Um dardo de cristal de 10 polegadas sobe do solo até seus pés, flutua no ar e acelera como um arco em um alvo que esta dentro do alcance Longe. Ele faz +10 de dano.

Nível 15

A Perdoável Terra

Alc: Perto, Duração: Sol/Instantânea, Alvo: Especial

Foco da Mágica: Um punhado de areia (+3)

Enfraquece a terra em 15 por 15 passos de área, fazendo um acúmulo de sujeira tão folgado como uma terra arada.

Terra não Produtiva

Alc: Perto, Duração: Sol/Instantânea, Alvo: Especial

Foco da Mágica: Uma nuvem de terra acumulada (+3)

Faz a superfície do terreno em 15 por 15 passos de área se tornar mais sólida. Lama se torna uma terra leve, e a terra leve se torna um acúmulo de sujeira.

Rocha de Barro Pegajoso

Alc: Próximo/Perto, Duração: Sol/Instantânea, Alvo: Especial

Foco da Mágica: Um pedaço de picareta de um anão (+5)

Rochas moles o suficiente que podem ser escavadas, moldadas e de outro modo manipuladas do mesmo modo como barro. A rocha é levemente pegajosa. A magia afeta a rocha em uma superfície de formato esférico com 1 metro de diâmetro.

Nível 20

Terra que Não Quebra Mais

Alc: Próximo/visão, Duração: Sol/Instantânea, Alvo: Especial

Foco da Mágica: Um pedaço de pedra (+1)

Transforma o volume de uma sujeira acumulada para o tamanho de uma Sala em pedra.

Nível 25

Estátua para o Animal

Alc: Próximo, Duração: Sol/Permanente, Alvo: Individual, Ritual

Requisito: Animál

Encanta um terreno do tamanho de uma mão ou a estátua de pedra de um animal. Depois, a qualquer hora alguém dá a palavra de comando (identificada durante o ritual), a estátua se transforma no tamanho da espécie de vida do animal representado. O animal segue as ordens da pessoa que dá a palavra comando, e reverte a forma da estátua quando morto ou quando comandada a reverter. Se o animal for morto, a estátua não é mais mágica. Alguém deve tocar a estátua quando estiver dando a palavra de comando.

Nível 35

Dentes da Mãe Terra

Alc: Perto/Visão, Duração: Sol/Ano, Alvo: Especial

Objetivo: -3/0

Foco da Mágica: A presa de marfim de um grande elefante (+1)

Requisito: Rego

Você faz 20 pilares pontudos de marfim de mármore branco surgirem do solo para uma altura de 4 metros, formando um círculo com 3 passos de diâmetro. Nos seus topos, os pilares são finos e tão afiados como eles parecem. Na base, onde eles tocam, eles têm 45 centímetros de espessura. Quando os pilares surgem, eles podem ser usados por pessoas enjauladas, para formar uma parede, ou simplesmente para espetar inimigos. Para espetar um alvo, você deve fazer uma jogada de alvo com uma penalidade de -3, mas para capturar o alvo você deve fazer uma jogada padrão de alvo. Escalar o topo dos pilares requer três jogadas estressantes de Escalada de +12, e os topos se soltam quando o alvo os alcança, fazendo com que a vítima caia. Espetar um alvo causa um dano de +25, possivelmente mais em rodadas seguintes se a vítima luta ou é excepcionalmente pesada. Quando a magia termina, os pilares se desmoronam ao pó.

Diretrizes Perdo Terram

Para destruir areia, lama ou barro, use o mesmo nível de magnitude. Para destruir metal ou pedra preciosa, adicione 2 níveis de magnitude.

O alcance básico é Próximo, duração básica é Momentânea (o dano permanece) e o alvo básico é Pequeno.

Nível 3: Destrói uma propriedade da sujeira.

Nível 4: Destrói sujeira.

Magias Perdo Terram

Nível 10

Punho de Destruição

Alc: Perto/Visão, Duração: Momentânea, Alvo: Pequeno

Foco da Mágica: Pedaço de uma rocha destruida (+3)

Um objeto de pedra ou material inferior que pesa acima de 2,5 quilos se quebra. A forma apropriada para o alvo é um requisito de lançamento.

Decadência Enferrujada de Dez Anos Contados

Alc: Perto/Visão, Duração: Momentânea, Alvo: Pequeno

Foco da Mágica: Um punhado de ferrugem (+1)

Depois que a magia é lançada, o metal do alvo se torna completamente enferrujado, que se quebra se usado de qualquer maneira exigente (por exemplo, usado para atingir em combate ou abrir uma porta). Ele também perde qualquer formato que ele uma vez teve.

Nível 15

Cova da Terra Escancarada

Alc: Perto/Visão, Duração: Momentânea, Alvo: Especial

Foco da Mágica: Terra tomada de uma caverna profunda (+1)

A sujeira em um círculo de 6 passos de extensão no solo, deixando uma cova de 3 metros de profundidade.

Eliminação da Barreira Metálica

Alc: Próximo, Duração: Momentânea, Alvo: Especial

Foco da Mágica: Um punhado de ferrugem (+1)

Destruir uma barreira de metal ou pedra acima de um pé de espessura. Aqueles a um passo da barreira, no lado oposto a você, tem +10 de Dano. Metais mágicos e alquimicamente refinados podem ser capazes de suportar esta mágica.

Nível 25

Pedra para a Poeira que Está Caindo

Alc: Visão, Duração: Momentânea, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Poeira de 100 anos de idade (+3)

Um sólido sem vida, um objeto não metálico pesando acima de 225 quilos se transforma em uma pilha de sujeira. Um requisito de lançamento pode ser requerido da Forma apropriada para o alvo.

Nível 40

Cascata de Rochas

Alc: Visão, Duração· Momentânea, Alvo: Vínculo, Ritual

Faz um desabamento do penhasco, causando uma avalanche. Os efeitos dependem do tamanho do desabamento e o que se dispõe abaixo dele.

Diretrizes Rego Terram

As diretrizes para controlar sujeira, areia, lama ou barro são listadas abaixo. Para controlar pedra ou vidro, adicione um nível de magnitude para controlar metal ou pedra preciosa, adicione dois níveis de magnitude. Manipular objetos com grande precisão pode ser também mais alta, dependendo do nível de precisão.

Alcance básico é Perto, duração básica é Concentração e alvo básico é Pequeno.

Nível 5: Controla ou move sujeira.

Nível 10: Desvia um ataque simples com uma arma metálica.

Nível 15: Transporta sujeira por telecinese até 15 passos. Desvie-se de ataques diversos com armas metálicas.

Nível 20: Desvia de todos os ataques com armas metálicas contra você que lhe faz cientes disto.

Nível 25: Mantém objetos metálicos completamente longe de sua pessoa (ou seja, desvia de todos os ataques contra você de armas metálicas, se você estiver ciente deles ou não).

Magias Rego Terram

Geral

Proteção Contra as Fadas das Montanhas

Alc: Especial, Duração: Círculo, Permanente, Alvo: Círculo

Foco da Mágica: Uma estrela de rubi (+3)

Como proteção contra as Fadas das Águas (ReAq Geral), porém para fadas de terra e pedra. De alguns ângulos a noite, o círculo pode ser visto como uma cúpula castanha escura.

Nível 5

Braço Não Visto

Alc: Perto/Visão, Duração: Conc, Alvo: Pequeno

Foco da Mágica: Uma raspa de prata (+1)

Move-se vagarosamente uma luz, coisa sem vida, como lama, instrumento ou pequena bolsa de moedas; não pode se opor à resistência intencionalmente. Magos usam esta mágica para manipular coisas à distância, mas a mágica pode não ser usada para empurrar alguma coisa da mão de uma pessoa ou mover alguma coisa que é mantida. O foco da mágica deve vir de uma travessa valiosa. Requisitos de lançamento de uma apropriada Forma para alvo são requeridos.

Nível 10

Passo Sem Vestígio

Alc: Pessoal/Toque, Duração: Especial, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Raspa do casco de um veado (+3)

Você não deixa pegadas na terra até que você venha a parar, tal como descansar ou lutar.

Controlando a Corrente Invisível

Alc: Longe, Duração: Momentânea, Alvo: Pequeno

Objetivo: +2

Foco da Mágica: Uma corrente (+3)

Arremesse qualquer objeto próximo que poderia normalmente ser arremessado por uma pessoa em qualquer alvo a 100 passos. O objeto não deve ser capaz de ser oprimido ou de outro modo controlado. Dano depende do objeto arremessado, até +5 para uma pedra do tamanho de um punho. Requisitos de lançamento de uma Forma apropriada para alvo são requeridos.

O Portador não Visto

Alc: Perto/Visão, Duração: Conc, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Uma raspa de prata (+1)

Como o Braço Não Visto (ReTe 5), mas ele pode carregar grandes objetos tal como caixotes. Severamente falando, ele tem as capacidades de uma pessoa muito forte (For +5). Quanto mais pesado for o objeto, mais lentamente o portador se move. Se delicadeza é exigida, altas jogadas estressantes de Manha (12+ ou mais) são necessárias. A magia pode apenas carregar objetos inanimados, e não pode carregar você. Ela também não pode erguer coisas mais do que 2 metros acima do solo. O

foco deve ser de uma travessa valiosa. Requisitos de lançamento de uma Forma apropriada para alvo são requeridos.

Nível 15

O Carbúnculo da Terra

Alc: Perto/Visão, Duração: Momentânea, Alvo: Especial

Objetivo: +1

Foco da Mágica: Uma estalactite pequena (+3)

Requisito: Muto

Faz com que um círculo de 1 metro de diâmetro de solo se fragmente, suba e queime no ar. Qualquer um que esteja no círculo é arremessado as alturas onde é atingido pelos fragmentos. O dano é de +10. Na aterrissagem, a vítima é parcialmente enterrada.

Mãos da Terra Ávida

Alc: Perto/Visão, Duração: Sol, Alvo: Especial

Foco da Mágica: Um par de luvas marrons (+1)

Requisito: Muto

Mãos terrestres indignas do alvo, que se elevam do solo, e agarram os tornozelos do alvo. O alvo pode evitar as mãos em uma jogada estressante de Rapidez de 12+. Uma jogada de 9+ indica que apenas um tornozelo é capturado (a outra mão desaparece na terra). Para se libertar requer uma jogada estressante de Força de 15+ se ambos tornozelos forem capturados, e uma jogada de 12+ se apenas um for capturado. (uma tentativa é permitida por rodada e cada uma requer uma jogada de Fadiga). Cada mão pode ser destruída se for derrotada numa jogada de Vigor de +25 (armas cortantes causam dano dobrado). Cada mão tem um nível de Corpo.

Mão Invisível do Ladrão

Alc: Perto/Visão, Duração: Momentânea, Alvo: Pequeno

Foco da Mágica: Uma luva de uma ladrão convicto (+3)

Leva um item que pesa acima de 1,5 quilo e teletransporta ele instantaneamente para um saco ou bolsa que você esteja segurando. A magia não funciona se o item é usado, segurado, tocado ou visto por alguém que não seja você, ou se ela é um objeto vivo. Você deve saber exatamente o que e onde o objeto está. Requisitos de lançamento: Forma apropriada para um objeto roubado.

Nível 30

Crista da Onda Terrestre

Alc: Longe, Duração: Especial, Alvo: Especial

Foco da Mágica: Um frasco de água de uma onda sísmica (+5)

Cria uma onda na terra que começa a seus pés e viaja a 100 passos numa direção designada. Ela começa como uma leve e estreita ondulação e dentro de 5 passos alcança seu tamanho total de 1,5 metro de altura e 30 passos de profundidade. Ela se movimenta cerca de 50 passos por rodada. Aqueles capturados por seu curso devem fazer jogadas estressantes de Destreza de 9+ para pular sobre a onda, ou eles são atirados e levam Dano de +10. A onda derruba árvores e destrói prédios em seu curso.

Impacto Terrestre

Alc: Longe, Duração: Momentânea, Alvo: Especial

Foco da Mágica: Lava de um vulcão recente(+3)

Sacode o solo em um raio de 100 passos. Todos os afetados por esta mágica devem fazer uma jogada estressante Rapidez - Obstáculo de 10+ ou fracassar. Aplique estes modificadores: permanecendo ainda +2; sobre uma pedra sólida, +2; movendo-se vagarosamente, +0; sobre a terra, +0; correndo, -2; permanecendo sobre uma ponte estreita, -6.

A Terra Dividida em Pedaços

Alc: Perto/Visão, Duração: Especial, Alvo: Especial

Objetivo: 0

Foco da Mágica: Terra de uma caverna profunda (+1)

Cria uma rachadura de 1,5 metro de espessura, 20 metros de largura e 3,5 metros de profundidade no solo. Ela abre numa rodada, fica aberto por outra rodada, e fecha no começo da terceira rodada, destruindo tudo dentro dela por dano de +25. Você deve manter a Concentração por todas as três rodadas, ou o buraco se fecha vagarosamente, além do tempo de uma hora, mais do que fechando rapidamente e violentamente. Para evitar o buraco, aqueles em seus arredores diferente do lançador devem fazer uma jogada estressante de Rapidez de 9+. Fracassando você fica sujeito a +10 em dano. Para escapar, outra jogada é feita. A menos que a ajuda venha de fora, as pessoas no buraco têm apenas uma chance para escapar.

Nível 35

Arrastando-se pelo Abismo

Alc: Longe, Duração: Especial, Alvo: Especial

Objetivo: +6

Foco da Mágica: Terra de uma caverna profunda (+1)

Cria um abismo que corre a partir do solo em frente a seus pés para algum alvo dentro do alcance que você designou. O abismo viaja cerca de 4 passos por rodada, crescendo vagarosamente mais extenso do que quando ele viaja, alcançando uma extensão máxima de 6,5 metros em uma distância de 30 passos. O abismo é de 6,5 a 10 metros de profundidade, e os lados estão quase entrando em colapso, logo qualquer um no abismo poderá ser esmagado. Para escapar de ser engolido pelo abismo faça uma jogada estressante de Rapidez de 9+. O abismo se fecha naturalmente em uma semana.

Nível 75

Portal de Hermes

Alc: Arcano, Duração: Permanente, Alvo: Individual, Ritual

Cria um portal mágico por meio do qual pessoas, animais e objetos podem viajar instantaneamente. O ritual deve ser conduzido simultaneamente em duas localizações diferentes, e depois que o ritual é realizado, há uma conexão arcana entre eles. Os magos que conduzem cada ritual devem ter uma conexão arcana (tal como uma chuva de sujeira) para a outra localização quando eles estão conduzindo o ritual. O portal é ativado por alguma palavra de comando ou ritual determinado quando o portal é encantado. Coisas inanimadas e criaturas indispostas podem ser transmitidas se alguém mais diz a palavra de comando e empurra para o portal.

Magias Vim

Magias Vim são muito úteis. Elas ajudam você a usar suas magias com melhor efeito, e desde que usar mágicas eficientemente é o que um mestre mago quer, estas mágicas são muito importantes. Com imaginação, você pode usar estas mágicas para fazer prevenções, alarmes, itens mágicos de uso único e outras coisas interessantes. Muitas magias Vim são destinadas para serem lançadas com outras mágicas, e modifica ou transforma seus efeitos. Tais magicas vim não tem nenhuma foco mágico.

Magia Vim também inclui lidar com demônios. Convocar e lidar com demônios é proibido dentro da Ordem, mas lutar com eles é permitido.

Magos frequentemente usam vim para neutralizar um fenômeno mágico. Mestres da Aventura designariam níveis de mágicas para todo fenômeno mágico que aqueles usando mágicas neutralizadoras de vim terão que combater.

A maioria das magias Vim são de um nível Geral, porque as mágicas que as magias Vim afetam variam extensamente em poder, logo uma mágica para ter uma primeira magnitude dispersada precisa ser muito menos poderosa do que uma mágica similar para dispersar um efeito de quinta magnitude. As diretrizes dão às mágicas Vim conta disto, e mais do que dar um nível absoluto para um efeito correspondente, eles dão a relação que o nível da mágica Vim deve suportar para o nível do alvo. Portanto, a diretriz para criar proteção contra demônios que o nível da proteção mais um dado de qualidade menos 5 deve exce-der o Poder do demônio.

Como usual, estas diretrizes referem-se a uma mágica com o alcance básico, duração básica e alvo básico. Quando transformando estes parâmetros a transformação no nível seria levada em conta antes de multiplicar ou dividir o nível de mágica para ganhar o efeito. Portanto, uma versão de Vento do Silêncio Mundano (PeVi) com alcance longe dispersaria uma mágica lançada com uma Técnica + Forma total de menos do que a metade (nível de mágica - 10). Dez níveis de poder de mágica são dedicados a aumentar o alcance, e apenas o poder restante está disponível para o efeito.

O alvo individual para uma mágica Vim pode se referir para ambos como uma mágica individual ou um objeto ou pessoa individualmente, e si-milarmente para o Grupo. Se o Alvo é um objeto ou pessoa, a mágica Vim afetará qualquer mágica sutil afetando aquela pessoa, não apenas aquela mágica. A maioria das mágicas pode apenas ser lançada em ambas outras mágicas ou indivíduos, mas, se a descrição sugere que elas poderiam se lançadas em ambos, então elas podem. Por exemplo, *Espelho de Oposição* pode apenas ser lançado sobre outras mágicas, enquanto *O Olho Invisível Revelado* pode apenas ser lançado em pessoas ou objetos.

As diretrizes abaixo referem-se principalmente à magias. Isto é para se ter brevidade, como mágicas Vim podem afetar efeitos mágicos vindos de itens mágicos, criaturas mágicas ou demônios. Todavia, a menos que especificadamente estabelecido caso contrário, as mágicas não afetam itens mágicos, apenas os efeitos que elas produzem. Portanto, Vento do Silêncio Mundano poderia dispersar uma parede de pedra produzida por um item mágico, mas Desencantar é preciso para dispersar a mágica do efeito sozinho.

Isso deveria ser observado que magos Herméticos, e alguns mago não -Herméticos, não têm níveis de Poder, e portanto não são afetados por seções ou outras magias que agem contra níveis de Poder.

Diretrizes Creo Vim

Existem poucas magias Creo Vim conhecidas por toda a Ordem. O alcance básico é Toque, a duração básica é Sol, que geralmente aumentam para Permanente e o alvo básico é Individual.

Geral: Criar uma concha mágica que pareça real para mágicas Intéllego com penetração menos do que duas vezes seu nível (esta aura é genérica 'mágica' somente - nenhuma informação desencaminhada pode ser substituída). Criar uma concha mágica que previne magias Intéllego com penetração menor do que seu nível a partir de aprender quaisquer detalhes sobre mágica sobre o alvo. Criar uma concha mágica que dá informação falsa sobre o alvo para magias Intéllego com penetração menor do que metade de seu nível.

Magias Creo Vim

Geral

Concha de Determinações Falsas

Alc: Toque, Duração: Permanente, Alvo: Individual, Ritual

Criar uma "concha" de magia sobre um item, ajudando a protegê-lo da investigação de outros magos. Todas as tentativas de investigar o item mágico dá uma informação falsa sobre seus poderes a menos que metade do nível da concha seja excedido pela jogada de Investigação do mago. A duração é mais alta do que a normal porque isto é um Ritual, e portanto é sempre aumentado com Vis.

Concha de Mistérios Opacos

Alc: Toque, Duração: Permanente, Alvo: Individual, Ritual

Esta magia é similar à Concha de Determinações Falsas (acima), mas ela faz todas as tentativas para investigar o item mágico falharem completamente, a menos que o nível do ritual seja excedido pela jogada de Investigação do mago. Uma vez que um mago determina a presença de uma concha particular (isto é, por dominá-la), ela não tem mais poder contra ele ou ela.

Nível 15

O Dom Fantasma

Alc: Perto/Visão, Duração: Sol/Permanente, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Asas de morcego (+1)

O alvo da mágica se torna contaminado pela mágica como a maioria dos magos são. Feras e pessoas reagem ao alvo, embora ele seja um mago. Aqueles que normalmente associam-se com a vítima não se tornam hostis, mas dão a ele ou ela uma extensa colocação. A mágica não tem

efeito algum naqueles que já tem a Dádiva, incluindo aqueles abençoados com a Dom Gentil.

Diretrizes de Intéllego Vim

Já que mágica é uma coisa traiçoeira de entender, magias são difíceis e importantes. Embora demônios negociem em Vim, eles são feitos da essência da própria decepção. Se um demônio não deseja ser detectado, ele não pode ser (no mínimo para o comum conhecimento da Ordem), e por esta razão não há magias para localizar demônios. Itens mágicos não podem ser investigados com mágicas simples. Investigação requer que você gaste no mínimo uma estação no laboratório para descobrir qual mágica um item encantado contém (veja o capítulo Laboratório). Uma magia será suficiente para dizer a você que um item é mágico, todavia, e pode dar a você alguma idéia de seus poderes. Magias nunca dirão a você como usar um item.

Alcance básico é Perto, duração básica é Concentração e alvo básico é Individual.

Uma primeira magnitude de mágica Intéllego Vim detectará efeitos mágicos de décima magnitude ou mais alta. Para cada magnitude pela qual a magia detectada é aumentada, diminua a mágica mínima para ser detectado por duas magnitudes. Portanto, uma sexta magnitude da mágica detectará "magnitude zero" de efeitos: os traços de mágica poderosa, ou a presença recente de mágica fraca. Aumentos adicionais no nível darão sensibilidade crescente para resíduos. Este nível de mágica também dá uma idéia razoavelmente boa da força da mágica (dentro de uma magnitude). A adição de uma magnitude dirá se o efeito é Hermético, e um mago familiar com outros tipos de mágica será capaz de indentificá-las também. A adição de duas magnitudes dará informações sobre Técnica e Forma, ou quase equivalente para outros tipos de mágica. Aumentos adicionais no nível produzirão informação adicional, dependendo do formato da específica mágica.

Magias diferentes podem ser inventadas para detectar efeitos de Fada, Divino ou Infernal. Cada magia só afeta um domínio e Mestres da Aventura podem desejar proibir mágicas para detectar o Divino ou Infernal.

Como uma regra geral, resíduos de declínio mágico como segue. Tão logo que a mágica termina, a magnitude é reduzida à metade. Ela então cai para aquela para cada duração da mágica que passa. Mestres da Aventura podem empregar isto como uma diretriz, não uma fórmula rígida, e podem, se eles, desejarem, permitir altos níveis detectarem mágicas para compreender os resíduos com magnitude negativa.

Itens mágicos tem um resíduo de magnitude eficaz igual ao número de garantia de vis usadas para abrir o encantamento (ou metade do total de garantias usadas para conselhos encantados inferiores). Magnitudes de itens não-Herméticos devem ser estabelecidos pelo Mestre da Aventura. Uma magia para detectar itens também não detectará efeitos ou criaturas, e vice-versa. Variações detectarão itens encantados por diferentes Domínios, como acima.

Criaturas mágicas podem também ser detectadas. Trate o Poder delas com o nível do efeito: para magos Herméticos, use a Arte mais alta deles. Divida o Poder ou Arte mais alta por cinco (rodada acima) para ganhar o resíduo eficaz de magnitude. Novamente, isto requer uma mágica diferente e variações podem detectar Fada e possivelmente criaturas Divinas. Demônios podem não ser detectados. Mestres da Aventura podem, na opção deles, permitir mágicas que detectam outras criaturas Infernais, tais como bruxos e mortos vivos.

Vis Natural surgirá como mágica, simplesmente como vis natural, sobre alguma detecção mágica. O nível da mágica detectada é irrelevante, como é o domínio de poder que ela estava designada a detectar. Todavia, apenas mágicas especificamente designadas produzem qualquer informação diferente daquela que é vis natural.

Magias Intéllego Vim

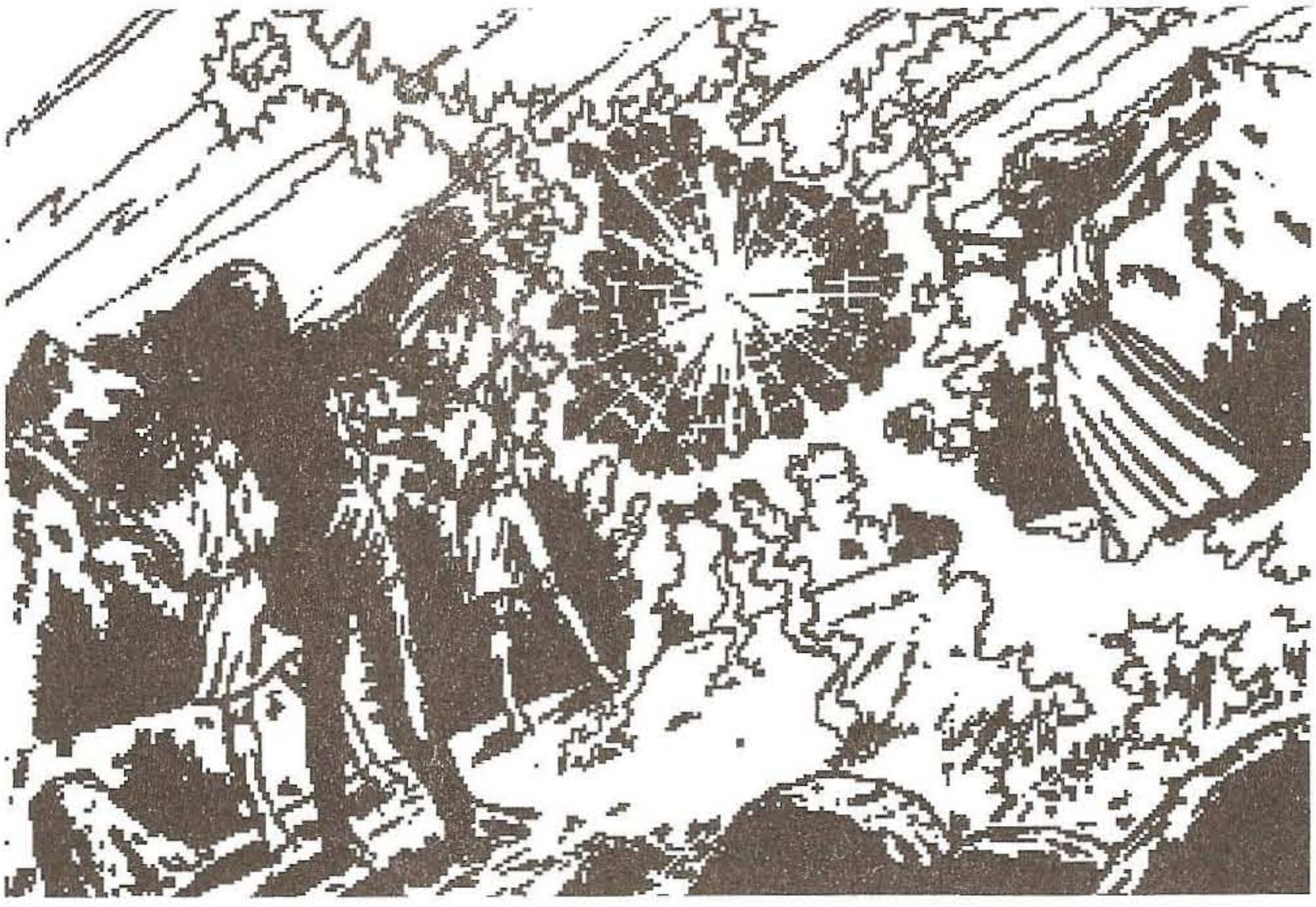
Geral

O Olho Invisível Revelado

Alc: Pessoal, Duração: Conc/Ano, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Olho de tritão (+3)

O Mago pode ver uma representação visual de quaisquer modos mágicos atualmente sendo usados para espionar ele. A representação varia de um modo que depende da mágica, mas ela geralmente parece



com algum tipo de olho flutuando no ar. Por exemplo, um mago sendo espionado com Encantamento da Piscina Visionária deve ser um olho de cor profundamente azul, enquanto um mago que esta sendo seguido pela Procura Inexorável deve ver uma representação de uma pequena figura dele se movendo sobre um mapa. Esta magia detecta o uso de mágicas Intéllego até o dobro do nível desta mágica. Uma mágica especial é requerida porque a maioria das magias Intéllego são designadas serem sutis, e elas são mais sutis em níveis mais altos.

Nível 5

Balanças de Peso Mágico

Alc: Toque, Duração: Instantânea, Alvo: Pequeno

Foco da Mágica: Um conjunto de balanças (+3)

Quando lançar esta mágica, você tipicamente mantém suas mãos corretamente fora de seu corpo, substitui uma quantidade conhecida de Vim vis na sua mão esquerda (geralmente uma garantia) e então substitui uma quantidade desconhecida de Vis na sua mão direita. Depois de lançar a mágica, você pode sentir como pesada é a Vis desconhecida em relação com a conhecida, determinando o número de garantias presentes. Quando usar o foco para ajudar a colocar poder na mágica, você substitui a Vis nos pratos da balança, e a escala muda para fazer óbvio o relacionamento dos dois. Uma técnica comum é encantar um dos pratos da balança com uma garantia de Vis, como se ela estivesse sendo preparada como um item mágico, logo não há necessidade de carregar uma garantia de Vis sobre ele. Se você lança a mágica sem algo para medir a Vis desconhecida, você apenas tem uma idéia muito geral de como valiosa ela é. A mágica não pode ser usada para determinar a quantidade de vis natural investida num item encantado.

Sinta a Natureza de Vis

Alc: Toque/Perto, Duração: Instantânea, Alvo: Pequeno

Foco da Mágica: Safira (+5)

Você pode dizer a qual Arte uma quantidade de vis natural está conectada. Para você, a Vis aparece para brilhar intensamente com uma aura que está apropriada à Técnica ou Forma a qual a Vis está associada. Creo é branco, Intéllego dourado, Muto constantemente flutuando, Perdo preto, Rego roxo, Animál marrom, Aquam azul, Auram violeta, Corpus vermelho escuro, Herbam verde, Imáginem azul perolado, Ignem vermelho brilhante, Mentem alaranjado, Terram castanho escuro e Vim prateado. Algumas das cores são muito parecidas, mas são fáceis de distinguir se o item está seguro no seu lugar e estudado por alguns segundos.

Nível 30

Sentido de Mágica Prolongada

Alc: Perto, D. Conc, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Safira (+1)

Esta magia pode detectar a presença de muitos resíduos mágicos, mesmo de mágicas fracas, tanto quanto dar a presença e poder de mágicas ativas. Ela não concede nenhuma informação separada do poder, entretanto.

Nível 40

Visão de Mágicas Ativas

Alc: Perto, Duração: Conc/Lua, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Ergotina (+3)

Você pode ver mágicas como "auras" ao redor de coisas e pessoas. A cor da aura indica a Forma da mágica trabalhando em um tema, a cor se iguala àquela apropriada descrita no Sinta a Natureza de Vis (acima). A Técnica de uma mágica funcionando num tema é reconhecida pela forma da aura, não a cor. Creo e Rego são ambas auras muito em ordem. Muto está constantemente mudando e Intéllego geralmente está também, porém mais vagarosamente. Uma aura Perdo está geralmente em fragmentos. Portanto, um mago com ambas Fúria dos Berserkers e O Olho Invisível Revelado sobre ele tem uma aura muito controlada em ordem de profundo vermelho ao redor do corpo todo dele ou dela, e os olhos de um mago são cercados com mudança vagarosamente de auras de uma tonalidade prateada. Você seria avisado: mágicas Imáginem ou Vim podem ser usadas para disfarçar auras. Também observe que esta magia detectará os resíduos de algumas mágicas. O fungo ergotina, que pode ser usado nesta mágica, é uma planta de fada muito poderosa que cresce no trigo. É salpicado sobre sua cabeça durante a mágica.

Magias Muto Vim

Estas magias deixam você mudar outras magias. O alcance básico é Próximo, a duração básica é Especial (estas mágicas não são bem descritas pelas durações padrão), e o alvo básico é Individual. A maioria das mágicas Muto Vim duram assim como a mágica que eles alteraram.

Estas magias meta-mágicas têm certas restrições especiais que se referem a todas as mágicas Muto Vim inventadas de acordo com a Teoria Hermética. Primeiro de tudo, elas não podem ser lançadas sobre mágicas Instantâneas. Tal mágica está sendo manipulada por capricho - qualquer tentativa adicional em alterá-la faria o feiticeiro perder o controle.

Em segundo lugar, quando você lança uma mágica MuVi, você ganha o dobro do normal em um dado imperfeito. Magos que tem controlado a mágica jogam, o número normal. Mesmo se a mágica estiver controlada, você deve jogar um dado estressante. O mesmo se aplica à mágica que você está lançando, mesmo se ela está sendo lançada por outro mago e mesmo se ela está controlada. Se uma das mágicas falharem, ambas falham.

Em terceiro lugar, você deve fazer uma jogada de Inteligência + Concentração de 9+ se você está lançando ambas as mágicas (ou seja, a mágica MuVi e a mágica que ela está afetando). Se esta falhar, as mágicas não acontecem. Se uma delas fracassa, elas falham. Embora você não tenha que duplicar dados imperfeitos sobre ela.

Se você deseja lançar uma destas mágicas sobre uma mágica que está sendo lançada por outro mago, você deve também cooperar ou deve lançar rápido a mágica MuVi instantaneamente. Não há outra maneira para ganhar o senso de oportunidade corretamente. Além disso, seu total de Penetração para a mágica Muto Vim deve derrotar o outro total de Penetração do mago para que a mágica seja transformada, a menos que você esteja cooperando.

Estas magias só podem ser usadas sobre mágica Hermética, como elas dependem de um bom entendimento do processo envolvido.

Você pode apenas colocar um efeito Muto Vim em um item mágico se é para trabalhar com outro efeito naquele item. Todas as mágicas Muto Vim requerem alguma medida para o específico uso, daí o dado imperfeito adicional e um efeito de item mágico não pode ser feito sob medida.

Observe que uma mágica inventada de acordo com uma das diretrizes abaixo transformará outra mágica de um modo específico: não é possível inventar uma mágica simples que transforma outra mágica contanto que o feiticeiro queira. Veja os exemplos de mágicas para idéias de como específica esta deveria ser.

Geral: Transforma superficialmente uma mágica menos do que duas vezes o nível da mágica Vim. Isto pode não ser o efeito primário da mágica, ou seu poder.

Geral: Transforma significantemente uma mágica de menos do que o nível da mágica Vim. Isto pode não transformar a Técnica ou Forma do alvo da mágica. Uma mudança no poder de mais ou menos uma magnitude é uma mudança significante, como é uma mudança de alvo, se o alvo era possível para a mágica original.

Geral: Transforma totalmente uma mágica de menos do que metade do nível da mágica Vim. Isto pode transformar a Técnica, Forma ou ambos do alvo da mágica, e não precisa de requisitos daquelas Artes. A mágica Vim afeta a estrutura da mágica, não os objetos dos alvos da mágica. Uma mudança no poder de mais de até duas magnitudes é uma mudança total. Qualquer mudança maior requer ambos Creo ou Perdo para criar mais energia mágica ou destruir alguma.

Magias Muto Vim

Geral

Espelho de Oposição (Forma)

Alc: Próximo, Duração: Especial, Alvo: Individual

Lanço outra mágica enquanto outra está sendo lançada, isto causa ao objetivo da mágica ter exatamente o oposto de seus efeitos normais. Este efeito funciona sobre mágicas até a metade do nível da magia Espelho de Oposição. Os efeitos da inversão depende do Mestre da Aventura para determinar, mas o alvo da mágica invertida geralmente permanece o mesmo como aquele da mágica original. A magia invertida não pode vencer quaisquer limitações da mágica Hermética. Por exemplo, se uma mágica Instantânea Perdo Corpus é lançada, a inversão é provavelmente uma mágica Creo Corpus de duração Sol. Há dez versões desta mágica, cada uma afetando uma das formas Herméticas.

Manto Mágico

Alc: Próximo/Perto, Duração: Especial, Alvo: Individual

Esta mágica permite um mago eliminar ou alterar uma Marca em uma mágica que esta sendo lançada atualmente, ou que tem sido lançada e ainda está ativa. A mágica para ser mantida pode estar até o dobro do nível de Manto.

Garfo do Feiticeiro

Alc: Próximo, Duração: Especial, Alvo: Individual

Esta mágica divide outra mágica (o qual nível deve ser menor do que o nível desta mágica) em duas ou mais mágicas idênticas de poder reduzido, que deve ser lançada contra dois ou mais alvos separados. Cada mágica resultante tem o mesmo alcance, duração e alvo (categoria de alvo, ou seja - o alvo atual pode ser diferente) como a mágica original, mas o poder do efeito é dividido pelo número de mágicas resultantes divididas. O efeito precisa estar na descrição do Mestre da Aventura. Um dado de Penetração é jogado, e o total de Penetração é dividido entre as mágicas. O Garfo do Feiticeiro deve ser igual ou maior do que o nível da mágica que é dividida. A mágica dividida tem uma penalidade de alvo quando por lançamentos múltiplos (veja pág. 77). Se o mago que lança não está cooperando, todas as mágicas divididas atingirão o alvo original.

Impulso do Mago (Forma)

Alc: Próximo, Duração: Especial, Alvo: Individual

Você lança esta mágica como outra mágica de um nível inferior ao qual este é lançado. O efeito da outra mágica aumenta 5 níveis em poder, mas não passa o nível do Impulso do Mago. Os efeitos dos 5 níveis extras de poder são para o Mestre da Aventura determinar. Um Impulso do Mago pode nunca afetar uma mágica simples mais do que uma vez. Há dez versões desta mágica, uma para cada Forma Hermética. Há outras versões desta mágica, cada uma delas afeta uma Alcance, Duração e Alvo, para qualquer forma. Mestres da Aventura podem achar esta mágica desequilibrada e podem proibi-la na opção deles.

Comunhão do Mago

Alc: Próximo/Perto

Esta magia deixa os magos combinarem seus poderes para lançar mágicas. O grupo de magos trabalha juntos para lançar uma mágica especificada por meio do poder unificado da Comunhão. Apenas um mago extra pode se juntar a Comunhão por cada nível da mágica especificada a ser lançada. Um dos magos no grupo deve também conhecer a mágica especificada, ou deve lançá-la a partir de um texto.

Todos os magos na reunião que conhecem a Comunhão do Mago adiciona o nível o qual eles conhecem para ganhar o nível eficaz da Comunhão do Mago. Este total combinado deve ser de no mínimo duas vezes o nível da mágica especificada sendo lançada.

Cada mago joga por Fadiga e por sucesso como se lançando a mágica especificada sozinho. Entretanto, o número do alvo para a jogada de feitiço é o nível da mágica dividida pelo número que participam da Comunhão. Então se 5 magos participam para lançar um mágica de 50º nível, cada um teria que lançar com sucesso uma mágica de 10º nível com todos os requisitos relevantes, claro. Se algum mago falhar ao lançar a mágica, a mágica toda falha. Se todos tiverem sucesso, a mágica é lançada. Qualquer Vis necessária para lançar a mágica deve ser dividida entre os magos envolvidos na Comunhão, e a penetração da mágica final é também o nível da mágica, ou o total de Penetração mais alto jogado por um participante, qualquer que seja é o mais alto. O uso desta mágica não aumenta o número de dados imperfeitos requeridos, mas cada mago na Comunhão tem a chance de falhar a mesma mágica.

Comunhão é um resto de rituais de Mercúrio, então mágicas Instantâneas não podem ser lançadas por estes meios, e ela não pode ser perfeitamente adequada dentro das diretrizes da teoria Hermética. Esta mágica é geralmente usada para lançar mágicas protetoras na Convenção - mágicas que são muito poderosas para um simples mago lançar, ou mesmo aprender.

Nível 15

Reunindo a Essência da Fera

Alc: Toque/Perto, Duração: Instantânea, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Um globo de prata (+3)

Concentra a vis natural em um cadáver numa parte do cadáver, que pode depois ser removida. Esta magia deixa você reunir toda a vis natural que você acha sem carregar ao redor dentro dos cadáveres das feras.

Observe que a vis em muitas criaturas mágicas já está concentrada neste modo em algum órgão específico, embora esta mágica permita você restabelecer aquela Vis se você desejar.

Magias Perdo Vim

O alcance básico é Próximo, a duração básica é Instantânea e o alvo básico é Individual.

Geral: Faz alguma coisa (incluindo um item mágico) parecer não mágico para alguma mágica Intéllego menor do que duas vezes o nível desta mágica. Duração básica para esta é Sol.

Geral: Dispersar efeitos de um tipo específico com um total de lançamento menos do que o nível da mágica Vim + um dado de qualidade. Um tipo específico poderia ser mágica Hermética Terram, ou espírito Shamanic controlar a mágica. Um mago deve ter algum conhecimento de um tipo de mágica (embora não necessariamente habilidade para usá-lo) para inventar uma mágica para afetá-lo. Todo mago Hermético tem algum conhecimento de toda mágica Hermética.

Geral: Reduz o Poder do alvo por um ponto para cada ponto pelo qual o nível da mágica Vim + um dado de qualidade excede seu Poder. Magias diferentes são requeridas por criaturas limitadas para Domínios diferentes.

Geral: Dispersa qualquer efeito mágico com um total de lançamento menor do que a metade do nível da mágica Vim + um dado de qualidade.

Geral: Dispersa qualquer efeito mágico para toda mágica lançada por, em, ou sobre o alvo pela metade do nível da mágica. Observe que uma mágica também reduz totais para mágica lançada pelo alvo, ou no alvo, ou sobre o alvo, mas não dois ou três deles. Qual é para ser afetado deve ser determinado na hora que a mágica é inventada. Duração básica é Sol. Se duas ou mais mágicas afetam um alvo, apenas o mais alto tem qualquer efeito: as penalidades não são adicionadas.

Magias Perdo Vim

Geral

Oblívio Eterno do Demônio

Alc: Perto/Visão, Duração: Instantânea, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Coral vermelho puro (+3)

Enfraquece e possivelmente destrói um demônio. Jogue um dado de qualidade + este nível de mágica -5. Para cada ponto pelo qual você excede o Poder Infernal do Alvo, ele perde 1 ponto de Poder Infernal. Se este nível cair para 0, o demônio é banido de volta para o Inferno por uma quantidade indeterminada de tempo. Se você sabe o nome verdadeiro do demônio, você pode duplicar sua jogada, adequada à Lei de Nomes, que, como as Leis de Contágio e Simpatia, pode ser usada para fortalecer suas mágicas. Observe que lançamentos repetitivos da mágica são particularmente eficazes, como os breves lançamentos reduzem o número que você tem que derrotar.

Desencanto

Alc: Toque/Perto, Duração: Instantânea, Alvo: Individual, Ritual

Foco da Mágica: Uma pitada de sal (+1)

Você faz um item mágico Hermético perder todos os seus poderes permanentemente se o nível desta mágica +5 + um dado de qualidade excede o mais alto nível dos encantamentos no item. O encantamento é destruído completamente, como toda a Vis que foi usada no item mágico. O objeto deixado é de todas maneiras um item mundano, mas poderia ser aplicado com encantamentos novamente depois de um tempo.

Mascarando o Odor da Mágica

Alc: Toque/Perto, Duração: Sol/Ano, Alvo: Individual

Foco da Mágica: Uma pincelada do almíscar de jaritataca (+3)

Previne a detecção de uma mágica, ou de um poder mágico em um item ou ser, por uma mágica InVi, a menos que a jogada de Penetração da mágica InVi exceda duas vezes o nível desta mágica +5 (por exemplo, excede 15 para um nível de versão 5).

Vento do Silêncio Mundano

Alc.: Próximo/Perto, Duração: Instantânea, Alvo: Sala

Foco da Mágica: Âmbar (+3)

Você aumenta uma "brisa" atmosférica que sopra a mágica para fora de uma área, cancelando os efeitos de qualquer mágica lá. Você pode cancelar os efeitos de qualquer mágica se, com esta mágica, você puder duplicar o nível inicial Técnica + Forma do mago (na hora que ele ou ela lança a mágica) sobre um dado de qualidade + o nível da sua mágica -5. Se a mágica a ser eliminada não foi lançada por um mago Hermético, o número para igualar é o dobro do nível de Poder do mago. Se a mágica era um item mágico, o valor para derrotar é o dobro da mágica. Parmae pode ser soprado para baixo se o total excede o dobro (5 vezes Parma Magica). Vento do Silêncio Mundano não afeta mágicas de duração Instantânea. Coisas mágicas perto da área de Vento ondulam levemente da "brisa".

Diretrizes Rego Vim

Magias Rego Vim repelem demônios. Teoricamente, é possível invocar e controlar demônios por meio de mágicas Rego Vim, mas este conhecimento e seu uso são proibidos pelo Código Hermético. Alguém que acha e se atreve a usar este Conhecimento encara perigos de ambos os seres que eles lidam e aqueles da Ordem de Hermes que fortemente objetiva tais práticas.

Alcance básico é Próximo, duração básica é Concentração e alvo básico é Individual.

Geral: Desvia o alvo contra criaturas de Poder inferior ao nível da mágica + um dado de qualidade. Uma criatura desviada não pode diretamente afetar o alvo fisicamente ou por meios mágicos. Uma mágica desta natureza só se desviará de criaturas de um Domínio (mágico, infernal ou fada - magia Hermética não pode se desviar da Divina). Observe que desvios contra criaturas mágicas e fadas podem também ser construído usando outras Formas, mas aqueles desvios são mais limitados em efeito.

Geral: Dá ao alvo de Resistência Mágica igualdade para o nível da mágica. Isto adicionará a resistência dos magos de Formas. Entretanto, duas versões desta mágica, ou versões desta má-

gica e Parma Magica, não adicionam suas resistências. Apenas a mais alta resistência conta.

Geral: Sustenta ou reprime uma mágica que você lança, o qual nível é inferior ao nível da mágica Vim.

Geral: Cria um conduto ou recipiente para mágicas com nível inferior ao nível da mágica Vim. Um conduto coloca você em contato místico com o alvo (alcance Toque eficaz), enquanto um recipiente manterá uma mágica para uma duração específica de tempo antes de libertá-la.

Geral: Sustente ou reprime uma magia lançada por outro com nível inferior a metade do nível da mágica Vim.

Diretrizes Rego Vim

Geral

Era do Lar

Alc: Especial, Duração: Ano, Alvo: Vínculo, Ritual

Este Ritual protege uma Convenção do modo que uma Parma Magica protege um mago.

Se alguma magia é lançada para a Era (originando-se a partir dela) por algum mago que não está envolvido no ritual da Era, a Era resiste à mágica. Além disso, mágicas que trazem objetos pela Era, incluindo teleportação de mágicas tal como As Sete Alianças Transpostas, são também resistidas a menos que o mago esteja envolvido no ritual. Se uma magia externa não pode dominar o nível da Era + 5 + um dado estressante, ela fracassa. A Era é também capaz de bloquear mágicas externas Intéllego, mesmo se elas não possam ser bloqueada por uma Parma Magica.

Magos que não estavam envolvidos e que lançam mágicas dentro da Era devem subtrair metade do nível da Era de todos os totais de lançamento e penetração. Mágicas lançadas com sucesso tem portanto efeitos normais (ex. mágicas Ignem ainda têm dano completo).

Criaturas com um nível de Poder entram na área protegidos pela Era a menos que eles tenham um Poder mais alto do que o nível de Era. Criaturas divinas não são afetadas, mas criaturas mágicas, infernais (incluindo demônios) e fadas são. Quando se aproximando da fronteira da Era, uma pessoa mágica (incluindo um Mago Hermético) sente uma leve vibração nas extremidades. Criaturas mágicas, infernais e fadas e pessoas podem ser trazidas para dentro da Era, se elas são formalmente convidadas por uma que participou do seu lançamento e deu um símbolo para representar o convite. (Os símbolos são usados durante o lançamento do ritual, e portanto, conforme a Lei de Simpatia). Tal como uma pessoa também não é afetada pela penalidade de lançar dentro da Era. O convite pode ser retirado a qualquer hora. Isto não requer recuperar o símbolo ou mesmo observar o indivíduo que não é mais bem vindo. Recuperar um convite não expulsará a pessoa mais do que a Era, mais prevenirá elas de entrar novamente depois que elas saíram (a menos que o Poder delas seja alto o suficiente), e sujeitará elas a penalidade total de lançamento enquanto elas estão dentro da Era. O convite e a expulsão devem ambas ser expedidas por magos que participaram no ritual, mas não necessariamente pelo mesmo mago. Um mago pode apenas convidar ou expulsar indivíduos específicos, conhecidos. Ele não pode expulsar alguém que ele não conhece e que foi convidado.

A Era é tipicamente lançada sobre o solstício de inverno, desde que auras mágicas possam ser levemente mais altas naquela hora, e a Era então dura por todo o próximo ano. Toda a Convenção geralmente participa no ritual da Era, que frequentemente termina os participantes caminhando ao redor do perímetro da área protegida em ordem para definí-la. Quase sempre, a Convenção mantém o encontro do conselho dos superiores, ou talvez um extenso banquete, depois do ritual da Era.

Era do Lar foi inventada por Notatus, o primeiro Primus da Casa Bonisagos. Foi uma grande penetração, incorporando rituais de Mercúrio assim como teoria mágica, e foi a razão pela qual Notatus foi escolhido para suceder Bonisagus. Como resultado, a magia é mais poderosa do que deveria ser, e não tem requisito Perdo. A partir de 1220 as descobertas de Notatus se expandiram e qualquer mago treinado na Ordem é capaz de inventar versões da Era com os parâmetros acima. Inventando uma versão com diferentes parâmetros, todavia, requer uma similar grande descoberta, e anos de pesquisa.

Círculo de Proteção Contra Demônios

Alc: Pessoal, Duração: Círculo/Permanente, Alvo: Círculo

Foco da Mágica: Coral vermelho puro (+3)

Quando você levanta o círculo, o Mestre da Aventura secretamente joga um dado de qualidade + o nível da mágica -5. Todos os demônios com Poder Infernal igual ou inferior a este total são incapazes de entrar no círculo ou prejudicar aqueles dentro dele. Se você lançar a mágica de novo, o segundo círculo dispersa o primeiro, apesar das forças relativas. Alguns magos lançam esta mágica antes de irem dormir à noite. A noite, por ângulos diversos, o círculo pode ser visto como uma cúpula de tonalidade prateada.

Mantendo Mágica Exigente

Alc: Pessoal, Duração: Diam, Alvo: Individual

Você lança esta mágica sobre uma mágica que você já lançou e está mantendo por meio de concentração. A mágica que requer concentração é então automaticamente mantida pela duração desta mágica, se você se concentrou ou não. Você pode mudar os efeitos da primeira mágica sem se concentrar nela de novo. Por exemplo, você pode usar o Braço Não Visto (ReTe5) para manter um objeto no ar sem concentração, mas para mover o objeto ainda requer concentração. Uma jogada estressante de Inteligência + Concentração de 6+ deve ser feita em ordem para lançar esta mágica enquanto mantém a primeira mágica indo (uma rodada mais baixa do que a normal porque esta é para que a mágica foi designada). Esta magia de nível igual ou mais baixo.

Abrindo o Túnel Irreal

Alc: Arcano, Duração: Conc, Alvo: Individual

Você pode abrir um canal mágico a partir de você mesmo para algum alvo, permitindo a você lançar qualquer mágica com um alcance maior do que o Pessoal sobre aquele alvo. O túnel, não dele mesmo, concede qualquer impressões sentidas do alvo - você deve lançar mágicas apropriadas por meio dele se você deseja ver. Magias lançadas por meio do túnel não podem ser de nível mais alto do que esta mágica -20. Você deve fazer jogadas de Concentração padrão para manter Concentração sobre a mágica. Abrindo quando você lança outras mágicas.

Um mago que magicamente reconhece o túnel (através do Olho Invisível Revelado ou uma mágica similar) pode lançar magias através do túnel de volta para você, e ele não precisa se concentrar ou manter o túnel aberto. Se este mago é o alvo da mágica, ele é considerado estar tocando você. Desta forma, seu efetivo alcance à você é seu alcance ao alvo da mágica.

Reprimindo o Trabalho Manual do Feiticeiro

Alc: Perto/Visão, Duração: Conc., Alvo: Individual

Foco da Mágica: Um ônix preto (+3)

Cancela uma mágica que você lançou, mas apenas quando você se concentra. Quando a Concentração é quebrada os efeitos da mágica retornam. O nível da mágica a ser reprimida deve ser inferior ao nível

desta mágica. Os efeitos da mágica a serem reprimidos levam cerca de uma rodada para diminuir, e então outras rodadas para voltar depois de que a Concentração é quebrada. A mágica a ser afetada deve estar ativa para ser reprimida - em particular, ela não pode ser de duração Instantânea.

Usos comuns desta mágica incluem dar acesso a algum lugar normalmente bloqueado pela mágica (por exemplo, tendo um MuTe permanente bloqueando a porta do seu laboratório, e então reprimindo-a de entrar), e evitando armadilhas (tais como reprimindo uma Seção de Vigilância [ReVi Ger] sobre sua porta traseira). Esta mágica é designada a ser mantida enquanto você faz mais alguma coisa, logo jogadas de Concentração são mais fáceis do que as normais (3+ andando, 6+ ameaça pessoal iminente).

Seção de Vigilância

Alc: Toque, Duração: Especial, Alvo: Individual, Ritual

Seção de Vigilância coloca outra mágica sobre um dado alvo sustentado até que a mágica é a causa de alguma condição simples que é determinada quando este ritual é lançado. O alvo da Seção de Vigilância deve ser apresentado para todo ritual de lançamento. Quando as condições que você especifica passam, a magia suspensa tem efeito.

Apenas uma Seção de Vigilância pode ser substituída sobre qualquer pessoa ou objeto. O nível da Seção de Vigilância deve no mínimo igualar o nível da mágica mantida em suspensão. Você pode colocar múltiplas mágicas na Seção, contanto que seu nível +10 no mínimo se iguale ao total dos níveis das mágicas contidas. Se magias Intéllego são incluídas em uma Seção de Vigilância, elas podem ser usadas para causar às outras mágicas. Portanto, se você coloca a Respiração Gélida de uma Mentira Falada (InMe20) em Seção de Vigilância, você também pode colocar em uma mágica que é lançada quando alguém mente. Uma mágica Intéllego na Seção de Vigilância não tem outro efeito do que lançar outras mágicas quando a própria condição é detectada. Portanto, no exemplo, a respiração de alguém é fria quando ele ou ela é pego numa mentira.

Se alguém tenta dispersar a Seção de Vigilância e falha, a mágica suspensa é lançada. Magos Flambeau e Tytalus comumente colocam magias altamente destrutivas sobre suas pessoas, para serem lançadas se eles morrem então eles podem se vingar daqueles que os mataram. A natureza do Ritual desta mágica suporta potencialmente a duração indefinida.

Uma versão desta mágica com alvo Sala, conhecida como Magia de Espera é também bem conhecida na Ordem. Ela pode conter mágicas acima do nível da mágica de Espera +5, e é também um Ritual.

Capítulo VI
Combate

Combate é uma hora de trabalho em equipe e agitação. Em um ambiente onde toda realização real vem frequentemente em meios a passos turvos, o combate oferece uma oportunidade para a vitória decisiva. Cada batalha é uma história em seus próprios direitos, com seus próprios heróis, e enredo.

Combate em Ars Magica é uma narrativa - cada jogador descreve as ações do personagem dramaticamente, adicionando à agitação do combate como ele se revela. As regras apresentadas aqui dão a estrutura na qual esta narrativa é baseada. O Mestre da Aventura interpreta a estrutura, controlando a batalha.

Quando você dirige um combate, jogue-o com o ouvido. Designe livremente modificadores tutoriais para os totais de combate, dando bônus para jogadores que preparam estratégias complexas que são tanto de som quanto de entretenimento. Se um efeito é dramaticamente claro para a equipe, passe bem uma jogada de dados. Sinta-se livre para usar miniaturas para representar o campo de batalha, mas somente se os jogadores continuarem a usar a imaginação também. Você deve trabalhar muito especialmente ajudando os jogadores a visualizarem propriamente a cena. Se você faz isso logo no começo, e todos ouvem, você evitará muita confusão. Tente imaginar a agitação e os cenários variados das batalhas, e compreenda como eles afetarão a cada batalha, é a hora de emoções culminantes, logo tente extrair cada último pedacinho de agitação e agonia.

Introdução aos Níveis de Combate

Há sete Níveis calculados que são frequentemente usados em combate. Isso aumentará a velocidade do combate extremamente se cada nível do personagem for calculado antes do combate começar. Em casos onde um dado personagem é provável de usar mais do que uma arma, um nível para cada uma é necessário. Estes níveis são baseados nas Características e Habilidades, que você deve conhecer para cada personagem, e outros modificadores, que possam ser achados em diversos tabelas e gráficos no final deste capítulo.

Iniciativa: Iniciativa reflete a habilidade do seu personagem para manobrar rapidamente e taticamente em um campo de batalha.

INICIATIVA = VELOCIDADE + PERÍCIA DA ARMA + BÔNUS DE INICIATIVA DE ARMA + OBSTÁCULO

Ataque: O nível de Ataque representa a habilidade do seu personagem em se conectar com a arma dele. Armas de Combate Corporal usam Destreza para calcular este níveis enquanto armas de projéteis confiam na Percepção.

ATAQUE = (DES OU PER) + PERÍCIA DA ARMA + BÔNUS DE ATAQUE DA ARMA + OBSTÁCULO

Defesa: O nível de defesa representa a habilidade do seu personagem de executar posturas de defesa estabelecidas e bloquear em ordem a evitar ataques que estão para chegar. Você não pode ter um nível de Defesa com um projétil. Personagens que mantêm projéteis devem defender o uso de suas habilidades para participar de brigas e determinar o nível de Defesa.

DEF = VEL + PERÍCIA DA ARMA + BÔNUS DE DEFESA DA ARMA - TAMANHO + OBSTÁCULO

Dano: Este nível indica o quanto se prejudica quando sua arma atinge seu alvo. A Força do seu personagem e Tamanho são somente adicionados em combate de luta corporal.

DANO = (FOR + TAMANHO) OU (NADA) + BÔNUS DE DANO DA ARMA

Vigor: Este nível reflete a quantidade de dano física que seu personagem pode ter antes de ser realmente machucado.

VIGOR = RESISTÊNCIA + TAMANHO + PROTEÇÃO DA ARMADURA

Fadiga de Combate: Quando seu personagem se esforça em combate ou em qualquer outra atividade árdua, há o risco de exaustão. Prática e treinamento em uma atividade melhoram as chances de realizar aquela tarefa mais longa, entretanto menos liberdade de movimento e equipamento pesado diminui as chances.

FADIGA= RESISTÊNCIA + PERÍCIA DA ARMA + OBSTÁCULO

Obstáculo: Seu obstáculo é a medida de quanto o equipamento que você carrega impede seu movimento. Obstáculo não pode ser maior do que 0. Observe que carregamentos são números negativos. Veja "Obstáculos" na pág. 65 no Capítulo de Criação do Personagem para mais informação.

OBSTÁCULO = FOR + CARREGAMENTO

Introdução aos Alcances de Combate

Alcance é a distância entre dois combatentes (ou entre dois quaisquer personagens ou objetos). Os alcances usados em combate correspondem a alcances nomeados de maneira semelhante aos usados em descrições mágicas, que discutem como eles se aplicam à mágicas na pág. 108. Alcance é muito importante em combate, porque o alcance entre dois combatentes determina o tipo de armas que cada um pode usar. Armas de hastes longas se tornam difíceis de manejar em um alcance de briga, e usar um cetro contra um arqueiro a 15 passos é inútil.

Toque: Combatentes em alcance de toque estão em contato físico atual ou no do alcance de um punho suspenso. Em geral, a extensão máxima deste alcance é um passo.

Próximo: Combatentes em Próximo estão fora do alcance de uma arma, mas dentro das larguras de espada. Próximo inclui a distância entre um ou dois passos, variando um pouco, dependendo do espaço requisitado por cada combatente para manejar suas armas.

Imediato: Combatentes em imediato estão fora do alcance da espada. Este alcance, que é o máximo de combate mão a mão, começa um a dois passos de distância entre combatentes e se estende até 4 passos. Observe que alcance Imediato não corresponde diretamente a algum alcance de mágica.

Perto: Combatentes Perto estão fora do alcance Imediato, mas estão dentro de 15 passos um do outro.

Meio: Combatentes no alcance Meio de um a outro estão fora do alcance Perto, mas estão dentro de 15 passos um do outro. Observe que alcance Meio não corresponde diretamente a algum alcance de mágica.

Distante: Alcance Distante inclui a distância fora do alcance Meio acima de cerca de 200 passos.

Sequência de Combate

Tempo em combate é medido em rodadas. Uma rodada de combate é cerca do tempo suficiente para cada personagem realizar uma ação rapidamente - uma tentativa de correr para outra parte da batalha, oscilar uma espada dentro de uma série de balanços, ou encantar uma fórmula mágica - tempo suficiente para fazer algo interessante. A quantidade de tempo que passa durante uma rodada varia entre 5 a 20 segundos dependendo das atividades a serem realizadas.

Há 6 fases para cada rodada de combate, cada uma que compõe por sua vez um diferente tipo de ação. Estas fases (em ordem, como elas ocorrem em cada rodada) são Movimento, Primeiro Projétil, Luta Corporal, Segundo Projétil, Magia e Fadiga. Cada fase é descrita em detalhes abaixo, mas você pode usá-las muito casualmente quando um detalhe insuportável é requerido.

1. Movimento

Neste estágio, o Mestre da Aventura pede a cada jogador para declarar quais ações seus personagens tentarão realizar na duração da rodada. Quando pedido, cada combatente declara a ação desejada e quais movimentos estão envolvidos. Qualquer personagem que pretende lutar durante a rodada deve declarar que oponente (s) ele está tentando entrar em combate, em qual alcance pretende entrar em combate com ele, e quais armas ele pretende usar. Ação com certo oponente pode ser impossível devido ao alcance ou intervenção de barreiras. O Mestre da Aventura poderia usar o bom senso para acon-

selhar jogadores quando eles declaram uma ação impossível ou absurdo.

Depois que todas as declarações forem feitas, cada combatente joga um dado estressante de nível de Iniciativa, usando o nivel de Iniciativa apropriado para a arma que ele declarou. Outros modificadores, encontrados na Tabela de Modificadores de Iniciativa, podem modificar este total. O resultado é um total de Iniciativa. Mestres da Aventura poderiam se sentir livres para impor Modificadores adicionais apropriados para cada situação especifica.

Se tudo o que foi declarado é compatível, cada ação ocorre. Se algumas declarações são exclusivas (por exemplo, dois personagens querem ocupar a mesma posição, ou um personagem está tentando entrar em combate com um oponente relutante) resolve, cada movimento do personagem em ordem do mais alto para o mais baixo Total de Iniciativa. Totais mais altos predominam sobre totais mais baixos.

A forma mais comum de movimento em combate é: movendo-se mais rapidamente possível enquanto mantém-se o ritmo e evitando se perder. Você pode se mover até 15 + Rapidez passos de por rodada enquanto se movimenta: menos em solos partidos ou no escuro. Andar cautelosamente movimenta você com 9 + Rapidez + Obstáculo passos por rodada. Uma corrida de velocidade total envolve um número de total de passos igual a 30 + Rapidez + Atletismo + Obstáculo, incluindo penalidades Ferimento e Fadiga. O Mestre da Aventura pode requerer personagens de corrida para fazer uma jogada de Atletismo para evitar que falhem ou prejudiquem a si mesmos, especialmente quando correndo a toda velocidade em um terreno irregular.

Personagens que estão simplesmente se movimentando - não entrando em combate com outros personagens ou por eles - estão simplesmente livres para viajar acima do alcance máximo do modo de movimento declarado, tanto quanto eles não se movem dentro do Espaço Efetivo (como definido pela arma) de um personagem que está envolvido em combate. Personagens que pretendem se mover e depois se envolvem em combate podem se mover além da metade de seus movimentos em uma velocidade já selecionada e ainda lutam. Se eles devem se mover mais do que isso, eles não têm tempo para ao mesmo momento se movimentarem e entrarem em Combate com seu oponente. Eles devem entrar em combate na próxima rodada, mas podem ainda ganhar o bônus de ação, presumindo que eles entraram em combate na prévia rodada.

Um personagem a cavalo pode se mover além de seu movimento total e ainda entra em combate. Todavia, se ele se movimenta mais do que o movimento a cavalo e logo entra em combate, o objeto do ataque tem a oportunidade de suportar e atirar com um projétil, contanto que ele tenha um

Tabela de Modificadores de Iniciativa

Ação	Modificador para o Total de Iniciativa
Personagem a cavalo	+Perícia Cavalgar e terreno amplo
Personagem em fuga	+6*
Personagem atacando	+3**
Personagem ocupando um terreno amplo	+3

* Um personagem que declara que ele está em fuga (que está fugindo de um combate em intensa velocidade) não pode fazer um ataque e não pode defender contra alguns ataques incomuns pela duração da rodada.

** Um personagem que está atacando deve ter uma espaço suficiente para um iniciar uma corrida, ajustado pelo Mestre da Aventura. Este modificador pode também se aplicar a uma montanha de personagens que estão atacando, além disso para o modificador eles obtém simplesmente estando a cavalo.

Tabela de Movimento

Velocidade	Passos por Rodadas
Andando	9 + Velocidade
Em Movimento	15 + Velocidade + Obstáculo
Entrando em Combate	30 + Vel + Atletismo + Obs - Ferimento - Fad
A cavalo (galope seguro)	50 + Cavalgar

Exemplo de Combate

Alberto e Bors estão lutando contra 2 ladrões, Frederico e Inigo, e com Frederico ferido, estão pressionando a vantagem deles. Alberto declara que se movimentará para combater Frederico em Próximo com sua espada, usando a classe de armas simples (Frederico comandou para arriscar outra vez a última rodada de Alberto). Bors declarou que se movimentará para combater Inigo no Alcance Imediato com sua lança, usando a classe haste longa. O Mestre da Aventura declara que Frederico estará em fuga, tentando correr 30 metros para abranger sem combater ou ser combatido por qualquer um. Ele declara que Inigo se movimentará para combater Bors no Alcance Toque com seu punhal, brigando com ele.

Bors joga o Total de Iniciativa mais alto de 18, seguido por Inigo com 13, Frederico com 11, e Alberto com 10. Desde que Bors e Inigo desejam ser combatidos em alcances diferentes, eles têm um combate. Bors tem o Total de Iniciativa mais alto, e logo eles concluem combater em Alcance Imediato, dando a Bors +5 (18-13) bônus de primeiro ataque. Inigo não pode atacar Bors (porque Bors está fora do alcance do seu punhal). Frederico controla a saída sem Alberto atacá-lo (desde que seu Total de Iniciativa seja mais alto), e Alberto é deixado sem nada para fazer, mas persegue Frederico, ou talvez entra em combate com Inigo na próxima rodada.

preparado. Determine o disparo a um alcance Perto, e logo determine a Luta Corporal como normal.

Se algum personagem declara a intenção de entrar em combate com outro, um combate pode ocorrer, combatentes comparam seus Totais de Iniciativas. O vencedor do combate é aquele com o maior Total de Iniciativa, ou num caso de empate, o combatente que declarou o alcance mais longo. Depois do combate, o alcance entre os combatentes é estabelecido seja qual for o alcance que o vencedor declarou. Além disso, o vencedor obtém a diferença entre Totais de Iniciativas com o primeiro bônus conseguido, que pode ser adicionado ou no seu Total de Ataque ou no Total de Defesa nesta rodada.

Algumas vezes o perdedor de um combate será capaz de aproximar a distância ao jogador, mesmo se o vencedor desejou entrar em combate em um alcance alto. Isto ocorre mais frequentemente quando um arqueiro está atirando no inimigo mais próximo. Se um personagem declara a intenção de entrar em combate num alcance Distante, Meio, ou Perto e vence a batalha, aquele personagem pode atirar no alvo pretendido. Todavia, o personagem que perdeu o combate é ainda permitido a usar seu movimento completo para aproximar o arqueiro, possivelmente vindo tão próximo quanto o alcance. Personagens que controlam tão próximos desta maneira podem atacar, contanto que eles apenas se movam a metade de seus possíveis movimentos, como descrito acima.

Se dois combatentes desejam entrar em combate com qualquer outro de mesmo alcance, nenhum combate é realizado - ambos ganham o que desejam. Por essa razão, apenas dois oponentes estão comprometidos, um combate é apenas determinado durante uma rodada quando um dos combatentes tenta modificar o alcance entre eles. Em casos onde o status de alcance que é mantido, nenhum bônus alcançado se aplicará ao combate desde que nenhum combate tenha ocorrido. Desde que o primeiro bônus alcançado tenha ocorrido não simule apenas velocidade, mas a vantagem obtida por entrar em combate contra seu oponente em um alcance desvantajoso para ele, isto não se aplica quando combatentes concordam no alcance.

Combate com projéteis é levemente diferente. Um personagem que suspeita que possa ser o alvo de algum ataque de projéteis deve "Combater" seu oponente em ordem a defender por evasiva ou de algumas outras maneiras. Nenhum combate é requerido, o alvo simplesmente precisa estar a par do número de inimigos que ele tem combatido.

Se o resultado do combate coloca um oponente do combatente fora do alcance eficaz da sua arma, ele não pode alcançar aquele oponente com aquela arma nesta rodada. Além disso, algum bônus de vantagem (veja "Luta Corporal" abaixo) acumulado de uma prévia rodada é perdido.

2. Primeiros Projéteis

Há duas fases de projéteis por rodada, uma antes da Luta Corporal e outra depois da Luta Corporal. Isto simula o fato de que cada projétil atire a um alcance diferente dependendo

Tabela de Índice de Projétil

Iniciativa	Primeiro Projétil?	Segundo Projétil?
-20 ou menos	Toda terceira rodada	Nunca
-19 a -10	Toda outra rodada	Nunca
-9 a 0	Toda rodada	Nunca
+1 a +10	Toda rodada	Toda outra rodada
+11 ou mais	Toda rodada	Toda rodada

da natureza da arma e a velocidade do uso e proficiência. Alguns atiradores velozes serão capazes de perder projéteis duas vezes por rodada e uma vez por fase de projétil. Outras, por causa de suas armas vagarosas e inteligências inertes, serão capazes de atirar com menos frequência.

Quais fases de projéteis que você atira dependem do seu nível inicial, e são refletidas na Tabela de Índice de Projétil.

Tabela de Lançamento de Projétil

Condição do Alvo	Ajuste do Fator de Facilidade
Alvo em Toque ou Próximo	nenhum disparo possível
Alvo em Alcance Imediato ou Perto	+3
Alvo em Alcance Meio	0
Alvo em Alcance Distante	+6
Alvo está Obscurecido (escuridão ou abrigo)	+3
Alvo está parado ou se movimentando cuidadosamente	0
Alvo está em movimento	+3
Alvo entrando em combate	+6
Alvo tem tamanho 0	0
Alvo é pequeno	+ (valor absoluto do Tamanho)
Alvo é grande	– Tamanho
Alvo está se esquivando ou se defendendo	defesa do defensor*
Disparo na mira	–3**
Alvo tem um escudo	+ Valor de Defesa do escudo***

*Se você não está atirando em um oponente que lhe marcou e defensivamente entrou em combate com você na fase de movimento, seu fator de facilidade é modificado por seu nível de Defesa (como refletido na tabela), mas ele deve contar com você como um oponente que ele tem combatido.

**Gastando toda uma fase de Projétil sem nenhuma ação mas mirando, dá a você este bônus; fazendo com que o atirador não se mova ou aja de outro modo antes de realmente atirar.

**Esse é o valor que se aplica ao escudo na Tabela de Armas, não ao nível de Defesa do personagem que carrega o escudo. Se o personagem com um escudo defende ativamente contra você, nesse caso sim, o escudo conta 2 vezes.

Esta tabela assume que o arqueiro está gastando todo o tempo dele entre cada atual troco reabastecendo e preparando sua arma. Se um arqueiro não pode fazer isto, qualquer rodada que ele fizer não prepara a quantidade. por exemplo, se um personagem que está usando uma arma com nível de Iniciativa - 12 dispara uma rodada e corre para a terceira rodada para uma nova posição na próxima rodada, ele não dispara novamente em uma terceira rodada porque ele só pode disparar em outra rodada quando ele gasta a rodada de Intervenção combatendo um carregamento e Manutenção.

Se a ordem em que projéteis são disparados faz a diferença numa situação, o personagem com o Total de Iniciativa mais alto, seguido do segundo mais rápido, cai ao mais baixo. Portanto, é possível para um truque de arqueiro assassinar outro antes que o segundo tenha tempo de atirar de volta.

Quando você dispara um projétil, o Mestre da Aventura classifica a dificuldade do disparo e determina um fator de facilidade que você deve derrotar em ordem a ser de modo bem sucedido atingir seu alvo. O fator de facilidade básico

Regra Opcional de Dano para Arco Longo e Besta

Arcos Longos e, para uma extensão menor, bestas, são armas muito poderosas na Europa Mitológica. Enquanto há descrições de flechas lançadas de arcos curtos acumulados por dúzias, preso na armadura de montanhas de cavaleiros, arcos longos e bestas poderiam frequentemente penetrar naquela armadura e matar com um simples tiro. Na opinião do Mestre da Aventura, projéteis atirados de arcos longos e bestas podem fazer um nivel de dano de Ferimento por cada 2 pontos que o Total de Dano exceda o vigor do alvo, mais do que a cada 5 pontos.

Regra Opcional de Disparos

Arqueiros podem ter permissão para fazer chamadas, disparos, mirar alvos especiais ambos em esperanças a causar danos extras ou ter algum outro efeito especial. O Mestre da Aventura poderia permitir um modificador baseado no Tamanho de uma área de alvo (que é acumulativo com outros modificadores). Se a jogada é perdida, o disparo falha. Se é bem sucedida, o resultado depende do alvo. Se a intenção foi fazer um dano extra para atingi-lo em uma área exposta, o dano parece de acordo com a Regra Opcional de Dano para Arco Longo e Besta, acima (mesmo se a arma que estiver sendo usada não for um arco longo ou besta). Se o arqueiro pretendeu ter algum outro efeito, o Mestre da Aventura poderia usar senso comum para ajustá-lo.

requerido é 6, mas é também afetado por modificadores que descrevem o alvo. Estes modificadores são dados na Tabela de Índice de Projétil. Uma vez que o fator de facilidade final é determinado, jogue um dado estressante mais o nível de Ataque. Se você excede o fator de facilidade, seu disparo é um sucesso.

Um personagem que você atinge perde um Nível de Corpo para cada cinco pontos completos para cada Total de Dano que excede seu Vigor. Seu Dano Total se iguala a seu projétil de Dano mais a quantidade pela qual seu total de Ataque de Projétil excedeu o fator de facilidade. Para mais informação de como os Níveis de Corpo trabalham, veja "Ferimentos" na pág. 187.

Atirar dentro de um combate de Luta Corporal é uma ação arriscada - é quase possível atingir seus amigos. Se você está atirando dentro de uma Luta Corporal, adicione +3 para seu disparo de fator de facilidade. Se você falhar, jogue novamente (sem o modificador de +3), para verificar se você atingiu seu amigo. Determine o dano normalmente.

Tabela de Modificadores Luta Corporal

Situação	Modificador para Totais de Defesa e Ataque
Comprometido num alcance dentro de um alcance listado da arma	-6
Comprometido em 2 alcances dentro de um alcance listado das armas	-12
Usando uma arma simples e empunhada por uma mão debilitada*	-3
Ampla propriedade (incluindo montado contra não-montado)	+3
Atacando de surpresa**	Sem defesa***
Atacando ****	+3
Localizado por ataque*****	+3

*Ou atacando com arma e punhal mantidos para trás.

** Atacando de surpresa significa que o Defensor foi combatido sem ter conhecimento.

*** O Defensor não tem permissão de adicionar seu nível na sua jogada de dados.

**** Veja definições de ataque sobre "Movimento" acima.

***** Um personagem com uma arma sutil de haste longa pode, se ele tem um total de iniciativa alto maior do que o do oponente que está atacando, por a arma dele contra o ataque e ganhar este bônus.

3. Luta Corpo a Corpo

Durante a fase Luta Corporal, combate corpo à corpo é resolvido. A maioria das coisas importantes a se realizar e que cada fase representa mais do que um simples balanço contra uma simples parada. Uma fase representa uma combinação de balanços, paradas, passos, evasivas, meia-virada e outras manobras. A composição atual de cada ataque pode ser narrada e exercitada de acordo com os desejos do grupo - com grande detalhe e ênfase à interpretação, ou com pouco detalhe que aquele grupo possa se movimentar para outras coisas.

Regras Opcionais para a Lutas Corporais

Para tornar as lutas corpo a corpo usuais para a preferência de seu grupo, as seguintes regras opcionais podem ser usadas.

Nenhum relato: para simplificar e aumentar a velocidade de um combate, você pode eliminar a opção de salvar a diferença entre o Total de Ataque e o Total de Defesa como um bônus de vantagem. Em vez disso, todo dano deve ser realizado imediatamente.

Rodada separada para Defesa: Em vez de cada jogador jogar uma vez, e depois adicionar ambos seu nível de Ataque a um Total de Ataque, quanto seu nível de Defesa a seu Total de Defesa, você pode usar uma rodada separada para cada. Usando este método, o personagem com a jogada mais alta de total de Iniciativa gera um total de ataque primeiro, que ele compara à jogada de defesa total de seu oponente. Dano é resolvido normalmente. Logo, o personagem com o total de iniciativa mais baixo joga um novo dado e gera um total de ataque, e seu oponente joga um novo dado e gera um total de defesa. O dano é resolvido novamente com um normal.

Alcance Absoluto de Armas: Como as regras determinam, personagens recebem uma vasta penalidade para atacar e se defender de alcances pequenos do que os alcances listados para as armas deles. Desde que a penalidade está, em muitos casos, oprimindo, você pode simplesmente proibir personagens de atacar e defender quando não estiverem a um ótimo alcance para suas armas (mais observe que personagens podem sempre usar uma defesa de luta).

Lutando em Cavalo

Existe uma pequena dúvida de que a figura mais poderosa dos campos de batalha da Europa Mitológica é o Cavaleiro Armado montado em um cavalo em uma guerra. Lutar no lombo de um cavalo é uma grande vantagem contra aqueles que estão no solo. Além disso para os bônus para iniciar, atacar e defender listados nas tabelas apropriadas acima, personagens montados a cavalo nunca são impedidos por seus equipamentos. Quando montado, seus Obstáculos são iguais a zero, não importa o quanto eles estão carregando.

Para manter a ação que flui compreensivelmente, o Mestre da Aventura poderia dividir amplas batalhas em pequenas sub-lutas. Corpo a corpo é um subconjunto de uma grande batalha cujo o resultado para a rodada não é afetado a não ser pelas ações de personagens fora da sub-luta corpo a corpo. Se você está lutando contra um urso enquanto o resto do seu grupo é ocupado de outro modo, você e o urso estão em uma sub-luta corpo a corpo. A comparação do ataque e defesa do urso e o seu poderiam ser jogados sozinhos, mais do que ter jogadores envolvidos em outras batalhas jogando os seus dados antes que as suas estivessem resolvidas. Se um mago por sua parte está lançando uma mágica para matar o urso, depois esse mago passa a fazer parte da sub-luta corpo a corpo, porque os efeitos daquela mágica são importantes para os resultados de sua batalha naquela rodada. Use sub-lutas corpo a corpo livremente e com bom senso - elas são as diretrizes que fazem o trabalho de correr em combate mais fácil, não uma regra que poderia lhe confundir e atrasar o jogo.

Cada combate por sua parte é requisitado para usar o tipo de arma que ele declarou na fase de movimento, com duas exceções. Primeira, um personagem deve sempre optar por usar luta para defender a si próprio contra um oponente que ele declarou a intenção de combater, não importa qual o alcance os dois usaram para golpear. Segunda, se um personagem acha a si próprio no Alcance Toque depois de ter declarado a intenção de combate em um grande alcance, ele pode usar a luta para atacar em vez de qualquer classe que ele tenha declarado, desde que ele tenha também uma mão livre ou uma arma capaz de ser usada na mão (como um punhal, rocha ou espada).

Logo dois combatentes estão em combate, cada combatente joga um dado estressante, adicionando o resultado ao seu nível de ataque. Este total é conhecido como total de ataque. O mesmo resultado do dado estressante poderia ser também adicionado ao nível de Defesa para dar o total de Defesa. Quaisquer modificadores que um dado combatente

Sandra 95

possa ter nomeado conforme um primeiro bônus de ataque (veja "Movimento", acima) ou bônus de vantagem (veja abaixo) poderiam ser adicionados ao total de ataque apropriado ou ao total de defesa como o combatente desejar, em quaisquer modificadores da seguintes tabela que aplicam a quem poderia também ser adicionados ao total apropriado.

Se um total de ataque do combatente é mais alto do que o total de defesa do seu oponente, determine a diferença. Este é o resultado da troca de rodadas de balanços, esquivas e manobras. Aquela diferença pode ser melhor aplicada para atingir esta rodada ou um bônus de vantagem, resultando a diferença como um bônus para a próxima rodada total de ataque de defesa. A diferença pode ser dividida entre um golpe e uma vantagem.

Se a diferença é aplicada a um golpe, isto é adicionado ao seu nível de Dano de Ataque e pertence ao Total de Dano. Um personagem que foi atingido perde um nível de corpo para cada 5 pontos pelo qual o total de Dano do seu oponente excede o nível de vigor dele. Para mais informação de como os níveis de corpo trabalham, veja "Ferimentos" na pág. 187. Ferimentos são aplicados simultaneamente em ambos combatentes, a menos que ambos sejam mortos ou inconscientes. Naquele caso, o personagem com 1 nível do nível mais alto negocia primeiro o Dano.

4. Projéteis Secundários

Projéteis Secundários são resolvidos como os Projéteis Primários.

5. Magia

Durante a fase de magia, todas as mágicas Instantâneas são lançadas e solucionadas, e também todas as mágicas formuladas são lançadas e solucionadas. Se um mago deseja interromper uma ação em alguma fase, antes da fase mágica, com uma mágica ele deve lançar rápido. Regras para lançamento rápido, para mágicas Instantâneas, e para mágicas formuladas são encontradas no Capítulo de Magia.

Em situações em que é importante conhecer qual mágico é capaz de lançar uma mágica primeiro (e ambas Formuladas ou ambas Instantâneas), compare Rapidez + Manha + Obstáculo. O lançador com o nível mais alto obtém sua mágica desfeita primeiro.

6. Fadiga

Depois de cada rodada de combate, qualquer combatente que lutou contra um inimigo em combate corpo a corpo durante a rodada deve jogar um dado estressante e adicionar isto ao seu nível de Fadiga em Combate. Penalidades de Ferimentos são aplicadas nesta jogada. Se o total não marca um Fator de Facilidade de 6, o personagem perde um nível de Fadiga. O Mestre da Aventura pode modificar o Fator de Facilidade para esta jogada dependendo do tipo de atividade que o personagem realizou durante a rodada, ou pode requerer jogadas de personagens que não participaram de combate algum mas realizaram outras atividades árduas.

Se existe alguma tarefa de guardar livros que seja requerida entre rodadas de combate, ela poderia ser solucionada no final da fase de Fadiga.

Considerações de Combate

Combates Múltiplos

É possível entrar em combate com múltiplos oponentes. Todos os Totais de Iniciativa são trabalhados como o normal, e combates são solucionados entre cada par de personagens como normal. O Mestre da Aventura, todavia, poderia ser especialmente advertido e não permitir nenhum absurdo ou situações impossíveis. Um personagem com uma espada não pode possivelmente combater dois personagens opostos nos extremos de um campo, por exemplo.

Quando um único combatente está enfrentando múltiplos oponentes, ele recebe uma penalidade acumulatativa -3 para seus Totais de Ataque e Defesa para cada combatente sobre aquele o qual ele está enfrentando. Em cada caso, o combatente usa a mesma jogada de dados para calcular todos os totais de Ataque e Defesa por rodada.

Por exemplo, Lorde Boris, um rápido cavaleiro que jogou um Total Iniciativa de 20, acha a si mesmo preparado contra três bandidos que conseguiram Totais de Iniciativa de 23 (um jogada de sorte), 15 e 11. Os bandidos estão armados com uma espada, espada e punhal, respectivamente. Lorde Boris gostaria de combater todos os três, mantendo-os todos em Próximo. Os primeiros dois bandidos gostariam de combater em Próximo também, logo nenhum combate é requerido. O terceiro gostaria de mover o Toque para usar seu punhal, mas

Tabela de Manobras de Briga

Manobra: Substituição do Dano (Substituição de Vigor).

Ataque: Para cada nível de Ferimento, o oponente perde 1 nível de Fadiga (Vigor normal).

Arremessos: Se causar no mínimo 2 níveis de Ferimento, você desequilibra e derruba seu oponente enquanto você permanece em pé. Oponentes ficam em alcance Imediato. (Destreza + Tamanho).

Agarrar: Se causar no mínimo 1 nível de Ferimento, você derruba seu oponente enquanto você cai junto, mas vantajosamente. Os dois ficam ao alcance Toque (Destreza + Tamanho).

Luta por um item: Se causar no mínimo 2 níveis de Ferimento você pega o item do seu oponente ou derruba o item no chão (na sua opção). (For)

Imobilizando: Para cada nível de Ferimento, você mantém seu oponente imobilizado, causando a ele um fator acumulativo de -3 para Ataque e Defesa antes que ele se liberte (For + Obstáculo).

Libertando-se: Se no mínimo 1 nível de Ferimento é, você se livra do seu oponente, concluindo no alcance Próximo (For + Obstáculo).

o combate dele falha (quando ele compara seu 11 com o 20 do Lorde Boris).

O Total de Ataque do Lorde Boris é diminuído por 6 (-3 para cada um mais do que o primeiro). Assumindo que o escore de Ataque dele é 10 e a rodada dele é 7, ele gera um total de Ataque de 11 (10 + 7 - 6) contra cada um de seus oponentes. O total de Defesa do Lorde Boris é do mesmo modo diminuído por 6 contra cada oponente.

Se o bandido com o punhal teve sucesso em aproximar Próximo de Toque, Lorde Boris teria atacado os dois com espadas com um 11, como acima, mas teria somente tido um 5 para atingir o punhal - na direção do oponente, desde que ele tivesse um adicional -6 quando usando o punhal a algum alcance dentro de seu próprio alcance. Seus totais de defesa contra os bandidos com espadas são os mesmos quando eles estão acima, mas novamente, contra o alcance Toque do oponente, ele sofreria um adicional -6 (claro, na opção de Lorde Boris, ele poderia usar sua Perícia de Briga para se defender contra o alcance de Toque do oponente).

Combate Desarmado

Fazer um combate desarmado requer que você esteja em um alcance de Toque com seu inimigo. Muitas vezes, isto significa que você estará dentro do alcance das armas de Próximo de seus Oponentes, e ele será forçado a ambos aceitarem uma grande penalidade ou lutar sozinho. Isto provoca um arremessar dentro de um alcance de Toque uma defesa decente contra um oponente vagaroso que está armado com uma arma de alcance mais longa.

Antes de jogar para atingir quando a luta está desarmada, você deve determinar que tipo de manobra de luta você está tentando. Cada opção é direcionada na Tabela de Manobras de Briga. Você pode apenas selecionar uma manobra por oponente a cada rodada. Depois que a manobra é escolhida, gera totais de Ataque e Defesa como descritos sobre " Luta corpo a corpo", acima.

Quando gera um Total de Dano, em vez de usar Vigor regular do Oponente, use o valor listado para o tipo de manobra que você esta usando. Uma vez que um número de níveis de Ferimento foi determinado, substitua cada nível de Ferimento com o resultado equivalente descrito sobre o tipo de manobra.

Exemplo de um Combate Desarmado

Victor, o Bruto Desajeitado e o Tomas, o Rápido entraram em combate em alcance de Toque. Victor tentará esmagar o pobre Tomas (selecionando a opção de ataque), enquanto Tomas usará sua agilidade para derrubar Victor (opção de arremesso). Victor ganha um nível de Dano 9. Tomas deve resistir usando seu nível regular de Vigor, que é 1 (ele não tem armadura e tem uma Resistência de +1). Ele por essa razão tem um total de Dano 8, o qual faria normalmente um nível de Ferimento, mas que é convertido a um nível de Fadiga de Dano. Tomas decide o nível de Dano de 8. Victor deve resistir ao arremesso usando sua Destreza + Tamanho em vez do Vigor, um total de -2 (o tamanho dele é +1, mas sua Destreza é -3). Por essa razão, Victor faz 2 níveis de Danos de Corpo (8 - [-2] = 10, dividido por 5 = 2), suficiente para o arremesso ser bem sucedido. Embora Tomas tenha sido atingido, Victor agora permanece no solo.

Combate Monstruoso

Feras frequentemente têm ataques especiais desenvolvidos individualmente pelo Mestre da Aventura. Ataques heterodoxos frequentemente afetam o modo, como a jogada de combate funciona. Imagine um lagarto de fogo que se agarra em seus oponentes. Uma defesa de luta corporal poderia por você fora do caminho, mas uma defesa de Escudo e Arma devem apenas por um escudo entre você e ele. Neste caso, você ainda seria derrubado ao solo, segurado e talvez esmagado. Por outro lado, o escudo deve no mínimo proteger você de algumas garras de criaturas. Por causa dos seus ataques especiais, feras e monstros são frequentemente excessivamente perigosos em combate. Mestres da Aventura poderiam usar a imaginação e as regras apresentadas aqui como diretrizes para determinar como monstros com ataques especiais se ajustam dentro do sistema de combatente. Você pode também consultar o Capítulo Bestiário para mais idéias.

Atacando Objetos

Algumas vezes você pode querer direcionar um ataque contra um objeto imaginário, tal como um item mágico de inimigo ou uma porta. Calcule seu Total de Ataque normalmente, mas compare isto a um fator de facilidade determinado pelo Mestre da Aventura em vez de um Total de Defesa. Para determinar quanto dano o item suporta, o Mestre da Aventura designa o objeto de um nível de Vigor e um número de níveis de Corpo. Seu Total de Dano e seu nível de Dano mais a quantidade pela qual seu total de Ataque excede o fator de facilidade designado. Para todos os 5 pontos completos pelo qual seu Total de Dano excede o Vigor do objeto, o objeto perde um nível de Corpo.

O Mestre da Aventura poderia designar níveis de Vigor e níveis de Corpo baseados na elasticidade do item e a quantidade de dano que pode sustentar antes de ser destruído. Por exemplo, uma porta deve ter um escore Saturado de +10, 5 níveis Corpo, enquanto o lado de uma larga cabana deve ter um nível de Vigor de +0 e 3 níveis Corpo. Uma vez que os níveis do objeto são esgotados, é irreparavelmente danificado. Quanto mais frágil um objeto, mais baixo um nível de Vigor e o menor nível de resistência ele tem. Enquanto mais robusto, mais alto é o nível de Vigor e mais níveis ele tem.

Ataques ou Defesas Completos

Podem existir vezes em que você quer ignorar a cautela e ataque loucamente e ignorar a própria defesa. Inversamente, você pode não se importar em atingir seu oponente, mas só cuidar de manter sua pele intacta. Em nenhum destes casos, você deve usar um ataque completo ou uma defesa completa.

Quando combatendo em Ataque Completo, você pode adicionar um +6 ao seu Total de Ataque contra um simples oponente. Para balancear isto, você não pode adicionar seu

Tabela de Armaduras

	Couraça		Meia Armadura		Armadura Completa		
Material da Armadura	**Proteção/Carregamento**		**Proteção/Carregamento**		**Proteção/Carregamento**		**Custo**
Acolchoada/Pele	1	-0,5	1	-0,5	2	-1,0	Barato
Couro Pesado	2	-1,0	3	-1,5	4	-2,0	Barato
Couro-Metal	3	-1,5	5	-2,5	6	-3,0	Padrão
Escama de Couro	4	-2,0	6	-3,0	8	-4,0	Padrão
Escama de Aço	5	-2,5	7	-3,5	10	-5,0	Padrão
Cota de Malha	6	-3,0	8	-4,0	12	-6,0	Caro
Loriga Segmentada	7	-3,5	9	-4,5	n/a	n/a	Caro

nível de Defesa a um Total de Defesa contra qualquer oponente durante a rodada.

Uma Defesa Completa, você pode adicionar +6 a seu Total de Defesa contra um simples oponente. Você não pode causar dano a qualquer oponente durante a rodada.

Falhas em Combate

Estas regras de combate dizem aos jogadores quem vence a luta e indica quanto dano cada lado sofreu, mas elas sozinhos não podem simular toda ameaça â vida, provocação de ansiedade, e mesmo coisas engraçadas que podem acontecer em um campo de batalha. Falhas adicionam possibilidades imprevisíveis.

Em combate (como em qualquer outra situação estressante), quando um dado estressante sobe para 0, dados imperfeito é jogado. Com uma regra geral, algum dado imperfeito (quando um zero sobe em um dado imperfeito) não é prejudicial, somente embaraça ou é inconveniente, enquanto quatro dados imperfeitos poderiam ser altamente bem prejudiciais ou talvez fatais. Cabe ao Mestre da Aventura determinar o efeito exato - nenhum gráfico ou tabela pode substituir uma boa imaginação.

Armadura

Armadura é importante - ajuda a prevenir personagens de ferimentos dolorosos em batalha. Dois fatores descrevem a armadura que um personagem usa: de que é feita e quanto dela o personagem está usando. A Tabela de Armadura no final desta Seção lista as estatísticas para cada tipo de armadura disponível em Ars Magica.

Materiais

Uma roupa acolchoada, uma camada fina de couro, ou camadas de correia de couro de um agasalho de pêlo ou roupa são as formas mais básicas de armadura. Usar um couro muito espesso, ou endurecimento do couro por cera causa dano. Usar reforços adicionais para o couro dentro da aplicação de botões, anéis, ou outros pedaços de metal o reforça contra talhos e cortes. Partir o couro em formas flexíveis de escalas permite o uso de densos pedaços de couro. Substituir as escalas de couro por pequenos pratos sobrepostos de metal contra o aumento da proteção enquanto retém flexibilidade, embora o metal pese levemente mais. No auge da tecnologia de 1220 situa-se a cota de malha, armadura flexível feita de elos de metal. Incluindo a velha armadura Romana, feita de segmentos unidos por pequenos discos de metal. A Loriga Segmentada não tem a versão para o corpo todo, que terá de esperar para a invenção da armadura de placas. Em qualquer caso, não é provável que os personagens comecem o jogo com tal armadura.

Ajustes Externos

O laudel é a parte básica de uma armadura. Ele consiste de um pedaço de material protetor que cobre o tronco, incluindo a parte mais superior dos braços e os ombros. Embora as costas fiquem sem uma melhor proteção por causa de uma couraça, alguma proteção de ombros e braços, sendo isto apenas roupa, é quase sempre incluída. Laudéis são geral-

mente uma parte, com prendedores alcançando do pescoço aos joelhos. Um laudel pode ser vestido sem ajuda.

Meia armadura consiste de um laudel aumentado por alguma proteção adicional: uma gargantilha (uma proteção para o pescoço) e meio elmo (que protege a coroa e a parte de trás da cabeça), braceletes (cobrindo os antebraços) e caneleiras (para a proteção básica das pernas). O meio elmo dá uma penalidade -1 para todas as rodadas de Percepção quando você o usa.

A armadura completa é o traje mais protetor, usada por cavaleiros que têm força, dinheiro e tempo para pegar todos os pedaços e vesti-los. Uma traje completo inclui tudo que o meio traje tem, com acréscimos adicionais: touca, elmo com camal ou capacete completo para a proteção total da cabeça; articulações de cotovelos e joelhos para proteger as juntas; luvas para a proteção completa das mãos; e grevas completas para proteger as pernas. Compreensivelmente, é uma dificuldade de se vestir, levando algum tempo e no mínimo com a ajuda de outra pessoa. A proteção completa da cabeça dá uma penalidade -3 para todas as jogadas de Percepção.

Aperfeiçoando Armaduras: É possível mudar os valores de proteção das armaduras listadas no gráfico, subtraindo ou adicionando material. Os va-lores listados para a Proteção e Carregamento são valores opcionais que os materiais podem dar. Aqueles que desejam melhorar suas armaduras sem adquirir os próximos materiais dispendiosos podem unir mais do que alguns. Para cada +1 adicionado à Proteção dada, um ponto adicional de Carregamento é adicionado. O valor da Proteção de uma dada armadura não pode ser mais do que duplicado por este método.

Se desejar, um laudel pode se reduzir a uma mera couraça por remoção da proteção de ombro e parte superior dos braços. Reduzindo a Proteção para 2 reduz o Carregamento para 1.

	Inic	Ataq	Def	Dano	Força	Carreg	ER	Alc Efet	Custo
ARMAS DE ARREMESSO									
Rocha	+4	+0	n/a	+2	n/a	0,0	0	Imediato	n/a
Funda	+2	+2	n/a	+3	n/a	0,0	1	Meio	Barato
Faca de Arremesso	+1	+1	n/a	+3	n/a	0,0	0	Perto	Padrão
Machado de Arremesso	+1	+1	+0	+4	-1	-0,5	1	Perto	Padrão
Javelin	+0	+2	+0	+6	-1	-1,0	2	Perto	Padrão
Caber	-5	+2	n/a	+10	+3	-6,0	1	Imediato	Padrão
ARCOS									
Arco Curto	+0	+0	n/a	+4	-1	-0,5	1	Distante/Padrão	
Arco Longo	-1	+1	n/a	+10	+1	-0,5	1	Distante/Padrão	
Arco Composto	-1	+1	n/a	+9	+0	-0,5	1	Distante/Caro	
BESTAS									
Besta Leve	-6	+2	n/a	+10	-2	-0,5	1	Distante/Caro	
Besta Pesada*	-10	+2	n/a	+12	-2**	-1,0	1	Distante/Caro	

* Para cada Dano adicional +1, leve -2 para Iniciativa.

** -2 mínima For se manivela ou pé de cabra é usada. Com For. Mín. +2 e luvas, a besta pode ser puxada pela mão e Inic. aumentado para 4 .

Inic: Bônus inicial de arma (uma combinação de velocidade e comprimento)

Ataq.: Bônus de ataque de arma

Def.: Bônus de defesa de arma

Dano: Bônus de dano de arma

For: A força mínima requerida para o uso da arma.

Carreg.: O peso aproximado da arma.

Esp.: Espaço requerido - o número de passos não obstruídos que você precisa ter livre ao seu redor para usar armas daquela classe efetivamente. Se você tem menos do que o espaço requerido você pode receber penalidades por seus níveis de ataque e/ou Defesa com aquela arma, dependendo da situação, como determinada pelo Mestre da Aventura.

Alc. Efe.: Alcance Efetivo - o poderoso alcance para usar aquela arma.

Valor: Um grau que descreve quanto dispendiosa a arma é.

n/a: não aplicável

Tabela de Armas

	Inic	Ataq	Def	Dano	Força	Carreg	ER	Alc	Efet	Custo
ARMAS DE BRIGA										
Soco/chute	+1	+0	+0	+0	n/a	0,0	0	Toque		n/a
Luva	+1	+0	+1	+1	n/a	0,0	0	Toque		Barato
Faca/Adaga	+1	+0	+1	+2	n/a	0,0	0	Toque		Barato
Punhal	+2	+1	+2	+3	n/a	0,0	0	Toque		Barato
ARMAS ÚNICAS										
Arpão Curto	+5	+1	+2	+3	-1	-0, 5	1	Próximo		Barato
Maça	+3	+2	+3	+5	-1	-0, 5	1	Próximo		Barato
Machado	+3	+1	+2	+6	+0	-0, 5	1	Próximo		Padrão
Espada Curta	+4	+2	+3	+3	-2	-0, 5	1	Próximo		Padrão
Espada Longa	+3	+1	+4	+4	-1	-0, 5	1	Próximo		Padrão
ESCUDO & ARMA*										
Broquel	-1	+2	+2	+0	-1	-0, 5	1	Próximo		Padrão
Escudo Pequeno	-1	+1	+3	+0	+0	-0, 5	1	Próximo		Padrão
Escudo Médio	-1	+1	+4	+0	+0	-1, 0	1	Próximo		Caro
Escudo Torre	-3	-1	+6	+0	+1	-2, 0	1	Próximo		Caro
ARMAS FLEXÍVEIS										
Rede	+0	+4	+2	+0	-2	-0, 5	2	Próximo		Barato
Chicote	+0	+6	+0	+2	-2	-0, 5	4	Próximo		Padrão
Mangual (2 mãos)	+1	+5	+0	+8	+1	-0, 5	3	Próximo		Padrão
Flail (2 mãos)	+2	+7	+1	+7	+0	-0, 5	2	Próximo		Caro
DUAS ARMAS*										
Manto/Punhal	+6	+3	+4	+2	-2	-0, 5	2	Próximo		Barato
Espada Curta/Punhal	+6	+5	+4	+5	+0	-1, 0	1	Próximo		Padrão
Duas espadas curtas	+5	+4	+5	+5	+1	-1, 0	1	Próximo		Padrão
Dois machados	+4	+3	+3	+7	+1	-1, 5	1	Próximo		Padrão
Tridentes/Rede	+6	+3	+4	+4	+0	-1, 0	1	Próximo		Caro
ARMAS GRANDES										
Cajado Robusto	+6	+4	+6	+3	+0	-1, 0	3	Próximo		Barato
Espada Grande	+6	+4	+4	+8	+1	-1, 0	2	Próximo		Caro
Clava	+6	+3	+5	+9	+1	-1, 5	3	Próximo		Caro
Marreta de Guerra	+5	+2	+2	+10	+1	-1, 5	2	Próximo		Padrão
Machado de Batalha	+5	+3	+3	+10	+1	-1, 5	2	Próximo		Caro
ARMAS LONGAS										
Arpão/Lança	+5	+6	+1	+6	-1	-1, 0	3	Próximo		Barato
Pique	+6	+4	+1	+6	+0	-1, 5	4	Próximo		Padrão
Foice	+5	+6	+1	+8	+0	-1, 5	3	Próximo		Padrão

* Adicione valores Inic., Ataq., Def., Dano e Carreg. Aos valores para armas simples acima

* Para calcular os valores para pares não listados, use a combinação mais próxima para estimar modificações. Estatísticas não são simplesmente aquelas para as duas armas adicionadas juntas.

Capítulo VII
O Mestre da Aventura

A informação neste capítulo não é apenas para os olhos do Mestre da Aventura, como o título "O Mestre da Aventura" deve sugerir. A primeira seção dá conselhos práticos para velhos tanto quanto para novos Mestres de como controlar um jogo cheio de jogadores, mantendo-os atentos e entretidos. As outras seções consistem de regras que o Mestre da Aventura precisará ajustar ao jogo.

Contando Histórias

Contar uma grande história não é fácil, e nada que possa ser escrito aqui transformará você em um contador de grandes fábulas da noite para o dia. Tornar-se um grande contador de histórias requer nada menos do que experiência. Não há nada que não possa ser dito para lhe ajudar. Com alguma sorte, o conselho apresentado aqui tomará conta de você diretamente da estrada para aventura, e possibilitará você e sua equipe de mapear novos reinos da imaginação.

Há um conselho na seção da Saga de como lidar com disposição o tema, a trama e os elementos de histórias. Esta seção lidará com os aspectos mais práticos de contar histórias.

O Grupo

Ars Magica, como você sabe, é uma forma diferente de encenar jogos na qual o Mestre da Aventura geralmente muda no meio de uma simples saga. Isto representa um único conjunto de desafios. Quem está encarregado dentre as histórias? Quem ajusta as atividades de laboratório? Quem supervisiona as atividades dos próprios personagens quando o Mestre da Aventura está correndo com a história? Quem estabelece todo o arco da história para a Saga? Há diversas maneiras que podem responder a tais perguntas.

A primeira estratégia que você tem que tomar é adotar a estrutura mais tradicional de encenação - aquela do Mestre da Aventura que faz todas as decisões e não controla as personagens de jogadores. Isto mantém perguntas de como ajustar o que é muito simples. Infelizmente, em tais casos, o Mestre da Aventura se perde na criação e joga os personagens dentro de alguma outra estrutura. Os jogadores, por sua vez, têm uma capacidade limitada de criar suas próprias fábulas.

Para aliviar este problema, você pode mudar levemente o estabelecido. O Mestre da Aventura da prévia estrutura se torna o Mestre da Aventura Alfa, que estabelece o principal enredo para a Saga. Ele ajusta muitas histórias e todas dentre atividades como o avanço e o trabalho de laboratório (exceto quando isso envolve seus personagens). Outros membros do grupo são permitidos, sob este modelo a ocasionalmente continuar uma história, ou talvez umas séries de histórias relatadas.

Levando coisas a um passo adicional, o Mestre da Aventura Alfa pode se entregar mesmo que haja mais poder sobre o grupo. Esta terceira estratégia permite a cada membro da equipe que o deseja, construir um arco de Saga inteira e se tornar um importante Mestre da Aventura. Este caminho permite que muitas pessoas com diversas idéias diferentes trabalhem juntos e tenham o direito de opinar em como a Saga progride. O Mestre da Aventura Alfa coordena as diferentes visões para certificar se tudo aquilo faz sentido. O inconveniente é que a equipe corre o risco de se perder nas histórias que indicam a cada qual o caminho, mesmo o Mestre da Aventura Alfa, pode jogar em uma variedade de histórias de combate.

Finalmente a posição do Mestre da Aventura Alfa pode ser porém abandonada. Embora ela provavelmente seja pru-

dente a ter alguém que é nominalmente encarregado de fazer arbitragens finais quando necessário, cada Mestre da Aventura assume o tanto quanto gosta. O Mestre da Aventura Alfa nem sempre sabe onde a "mini-saga" resulta para difundir o trabalho mesmo que insuficiente, sua equipe pode até mesmo querer designar membros diferentes para as diferentes tarefas mecânicas. Algum pode se tornar contador de história do laboratório e ajustar todos os esforços do laboratório, e outro pode se tornar um perito em combate, mantendo coisas correndo tranquilamente sempre que o combate ocorre.

Como você pode ver, cada equipe tem controle total sobre como eles escolhem organizar a Saga. Nenhum método simples é o melhor - ou melhor, cada equipe poderia escolher um estilo baseado nas preferências de seus membros.

O Mestre da Aventura

A função do Mestre da Aventura pareceria, à primeira vista, envolver nada mais do que satisfazer os desejos dos jogadores. É fácil acreditar que seu trabalho é "entreter os convidados". Isto pode estar distante mais a isto do que aquilo, todavia. O Mestre da Aventura é capaz de informar tão bem quanto entreter, de alegrar tão bem quanto combater, para desafiar tão bem quanto recompensar. Em Ars Magica, o Mestre da Aventura tem a oportunidade de traçar um história épica na qual os jogadores podem, pelos seus personagens, realizar atos heróicos e ações épicas que são a essência da lenda e do mito.

Quando você fica na função de Mestre, você se torna parte de uma super-câmera. Você é os olhos dos jogadores, como uma câmera é o alvo de um quadro contemplado, mas você ainda é mais. Você também precisa estar ciente de todas as coisas as que personagens possam perceber - coisas que eles possam usar, coisas que eles possam sentir (ambas fisicamente e emocionalmente), coisas que eles possam ter intuição, coisas que eles possam transitoriamente supor. Se você está sempre em dúvida de sua impressionante responsabilidade disto: tudo o que você quer é que os jogadores saibam de sua história, você deve dizer a eles.

Funções do Personagem

A função do Mestre da Aventura é pedir ao jogador a interpretação do personagem. Esta é uma das mais exigentes tarefas de contar histórias, mas pode também ser a mais divertida. Você poderia tentar fazer um personagem não-jogador com três dimensões. Em literatura, personagens são frequentemente referidos como qualquer "completo" ou "vazio", que é, como qualquer dinâmica acreditável ou parcial e estereotipada. Tente fazer seus personagens não-jogadores (os mais importantes, a algum padrão) completos. Dê a eles motivação convincente e modos, e faça o caminho que ele relatou aos personagens, sensato e confiável. Lembre que você pode usar Traços de Personalidade como uma mãozinha para lhe ajudar a lembrar personalidades únicas dos personagens que você representa. Veja pág. 63.

Ser convincente na função é realizado em prática, e por aceitar o fato de que algumas vezes você parece um pouco estranho. Claro, algumas vezes você se pega interpretando o cavaleiro valoroso que monta em um pálido cavalo no pôr-do-sol. Por outro lado, você poderá obter também sua parcela interpretando o grande vilão. A chave é agir excessivamente - se você não fizer isto, seus jogadores certamente não farão.

Na verdade, a energia e vigor que você coloca no seu personagem é frequentemente absolvida por seus jogadores. Se você é indiferente e insípido na sua interpretação, eles também serão. Se sua agitação entra nos seus personagens a história torna-se empolgante. O modo que você realiza suas funções é um dos caminhos mais diretos e imediatos para afetar a intensidade emocional e a energia do jogo, logo coloque algum esforço nisto.

Conselho do Mestre da Aventura

Há um conselho bem pequeno que pode ser dito com segurança sobre ser um Mestre da Aventura que alguém jamais se oporia. A verdade é dita, não há realmente um caminho certo ou errado para ser um Mestre da Aventura. Basicamente, se você pode manter os jogadores entusiasmados sobre o jogo, você está fazendo um bom trabalho. Mesmo se você está fazendo bem, entretanto, é improvável que você tenha algum terreno para melhorar. Alguns conselhos que os Mestres da Aventura seguem - aja nisto como você agiria.

Coisas a Fazer

Deixe os jogadores controlarem seus personagens: Nunca restrinja a liberdade de expressão dos jogadores. Jogadores têm pouco a dizer em como o mundo funciona, conservados dentro das ações e afirmações dos seus personagens. Se esta liberdade é restrita, os jogadores podem igualmente ficar em casa. Além disso, você tem de representar uma história com todos os personagens não-jogadores, influenciando as ações dos personagens dos jogadores apenas adicionam a seu fardo.

Descreva coisas em detalhes: Quanto mais você descrever as coisas generosamente, mais os jogadores poderão visualisá-las. Coloque sua equipe próxima de seus olhos enquanto

você descreve coisas e pessoas. Imaginação é uma ferramenta muito potente; use-a em vantagem.

Recompense a interpretação: Como crianças, nós queremos ser recompensados por um trabalho bem feito, mesmo se aquela recompensa é nada mais do que um elogio verbal. Então, se um membro de sua equipe joga acima ou mais do que na norma aceita, não deixe seus esforços não serem recompensados.

Peça opiniões de seus jogadores em suas regras: Devido às regras do jogo terem um profundo efeito nas ações dos personagens, deixe sua equipe decidir o que é melhor quando necessidade de levantar uma interpretação. Depois de tudo, os jogadores prestam atenção às regras também - se as regras de combate favorecem projéteis, os jogadores não saem correndo e compram arcos medievais?

Venha preparado: Se você é desorganizado, isso pode quebrar a disposição de uma outra maneira de ocupar a cena. Isto não significa que você tem que gastar cada hora acordado preparando-se para sua seção, garantindo a todos um mapa completo e colorido de seu refúgio. Apenas de às necessidades de sua história algum pensamento antes de sentar numa mesa. O jogo será muito mais divertido.

Vá além das regras: As regras são para manter personagens na linha. Se sua imaginação alcança mais do que saltos de regras, esqueça-as. Até que ponto os poderes das fadas podem ser encenados na mesa de jogo?

Coisas para não Fazer

Não jogue com os favoritos: Não é divertido assistir o Mestre da Aventura e seu jogador estrela se divertindo enquanto você apenas está sentado lá. Todos poderiam ter seus momentos no sol, mas nenhum poderia ser permitido de se aquecer contentemente na luz. É seu trabalho como contador de histórias manter o foco de luz movendo-se de jogador a jogador, dando a todos uma vez.

Não esqueça das habilidades especiais dos personagens: Não há nada pior do que ter que repetir o começo de uma pequena emboscada, você esquece uma Habilidade de Premonições do Companheiro. Olhe as informações do personagem antes da seção começar e tome algumas anotações. Melhor ainda, tire uma fotocópia de cada um personagem da Saga. Você deveria conhecer os personagens dos jogadores tão bem quanto você conhece qualquer outro aspecto do jogo.

Não dê tudo aos jogadores: Muitos personagens são presenteados pelo Mestre da Aventura. Uma junção casual a uma

vilarejo próximo não é razão para gratificar um personagem com uma espada antiga, nem uma noite na cidade suficiente para produzir uma reserva de Vis Natural. Não há sentido de realização para ser achado se os bens fluírem como água. Recompense personagens por um trabalho bem feito, em proporção aos riscos a que eles devam se comprometer.

Não persiga: Alguns Mestres da Aventura têm prazer em destruir os personagens dos jogadores. Jogadores trabalham quase tão duro quanto você trabalha nas suas criações - não abuse deles sem causa. Isto não é para dizer que você não poderia desafiar ou dar obstáculos aos personagens. Simplesmente deixe os perigos serem proporcionais às habilidades dos personagens para manuseá-los.

Não quebre as regras por acaso: Embora as regras sejam meios para atingir uma finalidade, você não deve inspecioná-las indiscriminadamente. Se você muda uma regra, mesmo para uma simples cena, os jogadores poderiam não entender o porquê da mudança ter sido implementada, e a mudança poderia não fazer sentido. Se as regras mudam sem razão, a lógica do seu mundo de regras entra em colapso, lembre-se que as mudanças ou as suas histórias se perderão consistentemente.

Saúde, Idade, Sombra

Durante o curso da Saga, muitas coisas afetarão o bem-estar dos personagens. Eles se esforçarão em batalhas e em feitiços; eles serão atingidos por armas e por doenças; eles envelhecerão, aonde, e ultimamente passarão à morte ou algo mais. Estas são realidades da vida na Europa Mitológica.

Tabela de Recuperação da Fadiga

Nível de Fadiga	Tempo para recuperar o próximo nível mais baixo
Ofegante	2 minutos
Fatigado	10 minutos
Cansado	30 minutos
Confuso	60 minutos
Inconsciente	2 horas

Fadiga

Os Personagens que se esforçam em combates ou em outras atividades árduas podem se tornar cansados e mesmo exaustos. Isto é medido usando níveis de Fadiga. A maioria dos personagens têm seis níveis de Fadiga, e a cada um é dado um nome. Listados em ordem do menos fatigado ao mais fatigado, eles são Descansado, Ofegante, Fatigado, Cansado, Confuso e Inconsciente. Personagens estão normalmente Descansado antes que eles realizem alguma ação árdua, tal como entrar em combate, lançar mágicas Instantâneas, ou correr uma grande distância. Ações árduas requerem um teste de Fadiga, jogue Resistência + Obstáculo em um dado estressante contra um fator de facilidade de 6. Falha significa a perda de um nível de Fadiga. Um dado imperfeito vale 2. Combate tem um conjunto de regras diferente para perda de Fadiga que substitui aquela dada aqui. Veja pág. 177

Cada nível de Fadiga acima de Ofegante tem uma penalidade associada com ele (exceto para Inconsciente, que tem sua própria penalidade). Personagens fatigados devem aplicar as penalidades relevantes a todas as jogadas, incluindo testes adicionais de Fadiga, mas não tentativas de Vigor. Estas penalidades representam os efeitos de crescimento exaustivo, e são acumulativos com aqueles resultados dos Níveis de Corpo perdidos (veja "Ferimentos", abaixo). A penalidade para Fatigado é -1, para Cansado é -3 e para Confuso é -5.

Recuperado-se da Fadiga

Um personagem se recupera da Fadiga um nível por vez, começando com o nível mais exaustivo. A tabela abaixo é a diretriz que ajuda você a determinar quanto tempo levará um personagem para se recuperar. Recuperar-se da fadiga requer descanso calmo; se o personagem permanece ativo, o tempo de recuperação é dobrado. Na opção do Mestre da Aventura, personagens fatigados podem fazer uma jogada de Resistência contra um fator de facilidade de 9 quando estão se recuperando. O sucesso permite a recuperação na metade do tempo normal.

Estas horas de recuperação somente se aplicam à atividades que não foram realizadas durante um longo período. Para qualquer nível de Fadiga perdido durante um longo período de esforço (como correr uma longa distância, carregar pesos o dia todo ou ir e voltar do Inferno), o personagem pode se recuperar somente com uma boa refeição e uma boa noite de sono. É da responsabilidade do Mestre da Aventura determinar a natureza do esforço e se o personagem pode se recuperar mediante a Tabela de Recuperação de Fadiga ou mediante comida e sono. Jogadas de Resistência para se recuperar da fadiga que resultaram de um longo período de

esforço ou extremamente de uma atividade exaustante poderiam não ser permitidas.

Uma regra prática é considerar a atividade mais árdua que causou a perda de Fadiga. Deste modo, se um personagem correu uma distância curta, depois entrou em combate, depois caminhou o dia todo, perdendo 3 níveis de Fadiga, a recuperação poderia levar consideravelmente mais do que seria para qualquer uma destas sozinha por causa do longo período de caminhada.

Ferimentos

Dano físico é registrado em Níveis de Corpo similarmente a maneira que é registrada os níveis de Fadiga. A maioria dos humanos têm 6 níveis Corpo: Sem Dor, Dor, Ferimento Leve, Ferimento Médio, Ferimento Grave e Incapacidade.

Sempre que um personagem é atingido de alguma maneira, o personagem usa seu nível de Vigor para resistir ao dano. Se o nível de Vigor iguala ou é maior que o dano a ser aplicado, nenhum ferimento significante acontece. O personagem pode ainda ser machucado, arranhado ou chamuscado, dependendo do tipo de ataque, mas o dano não é suficiente para levar a grandes perdas. Para cada 5 pontos com-

Tabela de Recuperação de Ferimentos

Jogada de Dado+ Resitência + Primeiros Socorros

Ferimentos	0	1-2	3-5	6-8	9-11	12-14	15-17	18+
Leve	X	14	10	7	6	5	4	3
Médio	X	60	40	21	18	16	14	12
Grave	X	X	80	45	35	28	25	21
Incapacitado	Veja "Recuperando-se da Incapacitação"							

Números indicam o número de dias necessários para curar o próximo nível mais baixo. Se o resultado é X, consulte o Sub-Tabela Catástrofe.

Sub-Tabela Catástrofe

Jogue um dado estressante + Resistência + Primeiros Socorros e consulte a seguinte tabela:

Jogada Resultado

0.....Morte.

1.....Coma. Jogadas adicionais para determinar recuperação são de -2, e o tempo é duplicado. Você acorda quando fica em Ferimento Leve, no ponto em que você deve fazer duas jogadas de envelhecimento.

2.....Você ganha o Defeito Enfraquecido.

3-4.....Você está permanentemente aleijado. Amputação pode ser necessária. Represente este efeito com 3 pontos de aflição (veja "Envelhecendo" na pág. 190).

5-6.....Seus ferimentos inflamam. Perca um nível de Corpo adicional.

7-10.....Faça uma jogada de Envelhecimento.

11-12.....Ferimentos não cicatrizaram corretamente - ganhe 1 ponto de Decrepitude.

13.....Pesadelos e recordações atormentam você por algum tempo nas próximas (dado simples - Traço de Personalidade Bravura) estações, você deve fazer uma jogada de Resistência de 6+.

14+.....Recuperação lenta. Horas de recuperação na Tabela de Recuperação de Ferimentos são duplicadas.

pletos pelo qual o dano excedeu o nível de Vigor, um nível Corpo de ferimentos é mantido. Veja Capítulo "Combate" para mais detalhes.

Como um personagem se machuca e perde níveis de Corpo, ele é ferido e eventualmente morto. Qualquer um que é Incapacitado e mantém danos adicionais é morto ou ferido de maneira tão ruim que a morte é iminente e inevitável. De outro modo, personagens podem se recuperar com atenção médica apropriada e descanso.

Os níveis Sem Dor e Dor não carregam penalidades, enquanto que o Incapacitado significa que nenhuma ação é possível. Mutuamente o nível de Corpo tem alguma penalidade que é aplicada à jogadas que requerem esforços físico e mental. Individuos com Ferimento Leve sofrem -1, Ferimento Médio -3 e Ferimento Grave -5. Penalidades de ferimentos afetam quase todas as jogadas, e são acumulativas com aquelas de níveis de Fadiga perdidos (veja "Fadiga" acima).

Recuperando-se de Ferimentos

Há diversos modos de se recuperar de ferimentos. Descanso e cura natural são eficazes se os ferimentos forem leves. Um personagem em Dor automaticamente recupera-se para Sem Dor em um dia. Injúrias graves requerem atenção mais especializada, já que elas não se curam sozinhas. Atividade árdua deve agravar sua seriedade, especialmente se ela não for estabilizada.

Ferimentos sérios requerem longo descanso e cuidados. A Tabela de Recuperação de Ferimentos indica o progresso da cicatrização de um personagem. Jogue Resistência + Primeiros Socorros em um dado estressante, e observe o total numa coluna apropriada. Cruze o índice desta com o estado atual do personagem ferido para determinar o número de dias necessários para recuperar um nível de Corpo. A mesma jogada é usada para determinar quanto tempo o próximo nível levará para curar, e assim por diante. Deste modo, um personagem gravemente ferido onde o total sobe para 10 se recuperará para Ferimento Médio em 35 dias, para Ferimentos Leves em uns adicionais 18 dias, e ele será completamente curado em outros 6 dias.

Num erro, o personagem recupera na proporção mais devagar para aquele nível de Corpo, e deve jogar na Sub-Tabela Catástrofe. Um resultado de "X" na Tabela de Recuperação de Ferimentos também requer uma jogada na Sub-Tabela Catástrofe. Depois da jogada na Sub-Tabela Catástrofe, outra jogada no gráfico de recuperação de ferimento é requisitada. Isto pode significar outro resultado "X" e outra jogada na Sub-Tabela Catástrofe e assim por diante. Jogadas na Sub-Tabela Catástrofe são feitas do mesmo modo como jogadas de recuperação (dado estressante + Resistência + Primeiros Socorros); um erro significa que o personagem morre.

Recuperação da Incapacidade

Para um personagem Incapacitado, a perspectiva é a pior possivel - a morte pode vir a qualquer momento. O jogador deve fazer duas jogadas estressantes de Resistência a cada dia

(do nascer ao pôr-do-sol) do qual o personagem permanece neste nível. Numa jogada de 0 ou menos, o personagem morre. Uma jogada de 9+ melhora o nível de Corpo para Ferimento Grave, e a recuperação procede normalmente. Qualquer outra jogada significa alguma condição pior, e toda as jogadas de recuperação subsequentes são feitas em uma penalidade acumulativa -1 antes que o personagem recupere um nível de Corpo ou morra. Se os ferimentos forem estabilizados por Primeiros Socorros (veja abaixo), um bônus igual a habilidade de quem socorre é aplicado.

Primeiros Socorros

Primeiros Socorros é o tipo mais comum de ajuda para pessoas feridas. Com esta perícia, um personagem pode cuidar dos ferimentos de outro (ou dele mesmo, numa penalidade -3). Primeiros Socorros é um campo de tratamento difícil e imediato, também frequentemente traumático em si próprio. Todavia, se as feridas não são estabilizadas, atividades árduas podem causar perda de níveis de Corpo.

Quando um personagem está cuidando de um ferido, jogue um dado e adicione Primeiros Socorros + Inteligência + Penalidade do ferimento (para personagens Incapacitados é -6). Se o total é 9+, o personagem ferido imediatamente recupera um nível de Corpo. Se o total é 3+, as feridas estão estabilizadas e a pessoa ferida pode usar o nível do personagem de cuidados em Primeiros Socorros quando jogar por recuperação.

A jogada para Primeiros Socorros é geralmente em um dado simples, assumindo que atenção médica é aplicada depois da batalha ou acidente, quando o drama está devagar. Todavia, quando curando ferimentos no ardor da batalha, ou enquanto na corrida de perseguições, a jogada é feita em um dado estressante. Num erro o paciente perde um nível de Corpo adicional para cada 0 (zero) jogado.

Medicina pode ser usada no lugar de Primeiros Socorros, ambas cuidam de ferimento como um modificador (novamente, no lugar da Primeiros Socorros) no Tabela de Recuperação de Ferimentos.

Magias de Cura

Certas magias Creo Corpus também ajudam na recuperação; elas são descritas na seção de Magias. Todavia, elas não têm efeito permanente a menos que Vis Natural seja usada. Um personagem não se recupera completamente enquanto curado temporariamente por mágica, mas pode se recuperar normalmente depois da cura permanente.

Outros Riscos

O mundo de Ars Magica é carregado de perigos. Há muitos modos de ficar machucado além do combate, e alguns dos mais comuns são descritos abaixo. Algumas vezes, especialmente em descrições de magias, uma quantidade de dano será dada na forma, + x Dano. Quando isto ocorre, subtraia a o Vigor do Alvo para determinar o dano.

Doença e Enfermidade

Doença enfraquece pessoas; você pode simular isto requisitando jogadas de Resistência que, se falharem, removem níveis de Fadiga. Os efeitos precisos de uma enfermidade cabem ao Mestre da Aventura. O personagem recupera energia e níveis de Fadiga depois de abalar a doença. Isto deve requerer mais jogadas de Resistência ou outro uso de Medicina do personagem.

Doenças podem também temporariamente ou permanentemente reduzir Características. Elas podem também produzir aflições temporárias como aquelas adquiridas por envelhecimento (veja "Envelhecimento", abaixo).

Fogo

O calor do fogo é classificado como um modificador para o dano com o qual ele lida. Quando um personagem é atingido por fogo, jogue um dado simples, adicione o modificador e compare este total ao Vigor do personagem. Uma tocha deve carregar um modificador +6, enquanto uma casa pegando fogo violentamente poderia causar +15. Na primeira rodada em que um personagem é exposto ao fogo, um nível de Vigor do personagem é aplicado. Em rodadas subsequentes armaduras não mais proporcionam proteção. De fato um personagem em armadura de metal levará dano em outra rodada depois de deixar ou extinguir o fogo, de uma armadura quente. Outras coisas ruins podem acontecer em um fogo, tais como a desfiguração por queimadura e perda de um objeto de valor, itens inflamáveis, na opção do Mestre da Aventura.

Caindo

O personagem que está caindo sofre um dado de qualidade de dano, que é comparado ao seu nível de Vigor. Para cada 50 cm que um personagem cai, adicione +1 para a jogada de dano. Todavia, a armadura é menos eficaz, desde que o dano seja por impacto sobre o corpo todo. Reduza à metade o valor de Proteção da armadura quando aparece Vigor.

Superfícies duras, tais como rocha, dobre a jogada de queda. Superfícies leves amortecem o choque um pouco,

Modificadores de Idade da Classe Social

Classe Social	Modificador
Camponês Pobre.	+2 (nutrição e tratamento insuficientes)
Camponês Padrão	+1 (nutrição adequada)
Povo Comum do Centro	0 (boa nutrição)
Riqueza moderada	-1 (a maioria das Convenções, nobres comuns, etc.)
Muita Riqueza	-2 nobreza superior

reduzindo isto a metade. Indivíduos que estão caindo dentro da água levam só um quarto do dano.

Se há alguma coisa para se agarrar, um personagem pode tentar evitar esta queda para reduzir o dano. Isto requer uma jogada de Atletismo de 6+. Sucesso significa os primeiros 1,5 m da queda que não contam em relação a jogada de dano.

Veneno

Há uma grande quantidade de poções diferentes, cada uma com um efeito diferente. Uma poção é descrita por sua força, pela quantidade de tempo que leva para trabalhar, e pelos efeitos possíveis. Tipicamente, a vítima deve fazer uma jogada de Resistência contra um fator de facilidade representando a força da poção. Efeitos dependem do grau pelo qual um personagem falha na jogada (embora a maioria das poções tenham um efeito mais fraco que ocorre mesmo se o personagem é bem sucedido) se havia falhado.

Privação

A falta das necessidades da vida, tais como o ar, água, calor e comida, pode causar fraqueza e morte. Privação é geralmente simulada por jogadas de Resistência, as quais falhas custam ao personagem um nível de Fadiga. Quando o personagem termina os níveis de Fadiga (e está Inconsciente), jogadas de Resistência que falham custam níveis de Corpo. Mais cedo ou mais tarde, dependendo do tipo de privação, o personagem morrerá a menos que seja ajudado. Nem sempre o mais durão pode continuar sem as necessidades básicas por muito tempo.

Determine o fator de facilidade e a frequência das jogadas de Resistência baseadas na natureza da privação. Um personagem sem água e abrigo pode fazer jogadas mais frequentes do que se simplesmente se privado de água. Recuperação também depende da natureza da privação.

Envelhecendo

Idade é o grande equalizador, carregando-lhe eventualmente para morte. Magos podem fazer elixires para retardar este progresso, mas até mesmo eles não podem retardar o inevitável. As regras apresentadas aqui refletem o processo destrutivo que efeitos acumulam, esgotando cruelmente a vitalidade de seus personagens. Seu grupo pode decidir retirar um personagem da ação do jogo antes que a idade cause grandes perdas.

Um personagem começa a mostrar os sinais de idade depois de cerca de 35 anos. Cada ano da idade de um mago depois (35 + Resistência), do inverno - um tempo particularmente desagradável na meia idade - o jogador deve fazer uma jogada de idade. Normalmente, uma qualidade dada é usada, mas se o personagem está levando um poção de longevidade, jogue um dado simples, em vez disso. Ajuste para +1 toda década completa da idade do personagem (por exemplo, se o personagem tem 37, adicione +3), a +1 para cada ponto de

Tabela de Idade

Jogada de Idade	Resultado	Aflição
7-9	Aflição física ofensiva*	0
10-14	Aflição física menor,** ou pior de 1.	1
15	Aflição mental menor,*** ou pior do que 1.	1
16-17	Aflição física superior, **, ou pior do que 2.	2
18	Aflição mental maior, *** ou pior do que 2.	2
19+	Adquire um ponto de Decrepitude	-

*Se o personagem já tem 5 aflições, ele deve adicionar 1 para uma aflição existente.

** Exemplos de aflições físicas: Artrite, costas ruins, ossos frágeis, manco, perda de balanço, perda de coordenação, perda de visão, perda de audição, perda da harmonia dos músculos, mãos paralíticas, cicatrizes de varíola, reflexos vagarosos, pulmões fracos.

***Exemplos de aflições mentais: Demência (velhice), perda de memória por longo ou curto período, dificuldade de entender a fala, dificuldade de falar.

Decrepitude que o personagem possui e use o modificador da Tabela de Classe Social que melhor reflete a classe social do personagem. Se o personagem está levando a poção de longevidade, ajuste a jogada para -1 para cada 5 pontos completos do Total de Laboratório naquela poção. Se o total é acima de 6, consulte a tabela de Envelhecimento abaixo.

Envelhecimento e Aflições

Idade faz com que as pessoas se degenerem, e aflições são seus efeitos mais visíveis. Uma aflição pode ser escolhida pelo Mestre da Aventura ou pelo jogador, na opção do Mestre da Aventura. Uma aflição que aborrece é simplesmente algo a ser encenado - é um prenúncio das coisas que virão, com nenhuma penalidade para jogar. O jogador poderia fazer uma observação no papel do personagem, apresentando o que a aflição é e dar a ela um nível de 0. Se o personagem ganha uma aflição menor, algo mais sério se desenvolve, tal como cataratas nos olhos; isto tem um nível de 1. Uma aflição superior representa algo muito sério; talvez o personagem sinta e quebre os quadris e agora ande mancando. O nível de aflição é 2.

Aflições pioram ao longo dos anos, e um personagem pode desenvolver novas aflições ao ficar mais velho. Deixe a história ditar se novas aflições são desenvolvidas ou velhas aflições se tornam piores. O Mestre da Aventura é o árbitro. Se no final, o jogador joga um dado simples e adiciona o nível de aflição; um resultado de menos do que 9, a aflição piora pela quantidade mantida na Tabela de Idade - adicione aquele número a um nível atual. O nível de aflição age como uma penalidade para todas as jogadas relacionadas.

Uma aflição que tem um nível de 6 ou mais alto é incapacitada. Por exemplo, se um personagem tem a aflição "Ficando Cego", com um nível de 4, subtraia 4 de todas jogadas envolvendo visão; se a aflição tem um nível de 6, o personagem seria completamente incapaz de ver.

Nenhum nível de aflição pode ser maior do que 6, e um personagem pode ter não mais do que 5 aflições diferentes. Um jogador pode optar (ou pode ser forçado, se ele já tem 5 aflições no nível 6) para ter seu personagem ganhando um ponto de Decrepitude em vez de ganhar ou piorar uma aflição. Um personagem com 10 ou mais pontos de Decrepitude morre de velhice, é algo como uma vitória, já que ele controlou e sobreviveu a todos os riscos do mundo.

Poções de Longevidade

Magos, nunca estão dispostos a dividir o fato de meros mundanos, serem capazes de fazer poções sozinhos que retardam o processo de envelhecimento. Todavia, se um personagem leva uma poção de longevidade desenvolve uma aflição, tem o nível de um aumento da aflição existente, ou ganha um ponto de Decrepitude dentro da Idade, a poção tem o poder de ser eficaz. Ele deve fazer uma nova. Veja pág. 92 para informação em poções de longevidade.

Controle da Sombra

Bons Efeitos

Jogada	Resultado
1-3	Compreensão aumentada
4-5	Pontos de experiência em Afinidade
6	Aumento em Arte
7	Pontos de experiência na Teoria Mágica
8	Pontos de experiência na Habilidade Arcana
9	Especial
0	Jogue duas vezes: um efeito bom, e um controle de Sombra. Num zero, jogue de novo para um bom efeito.

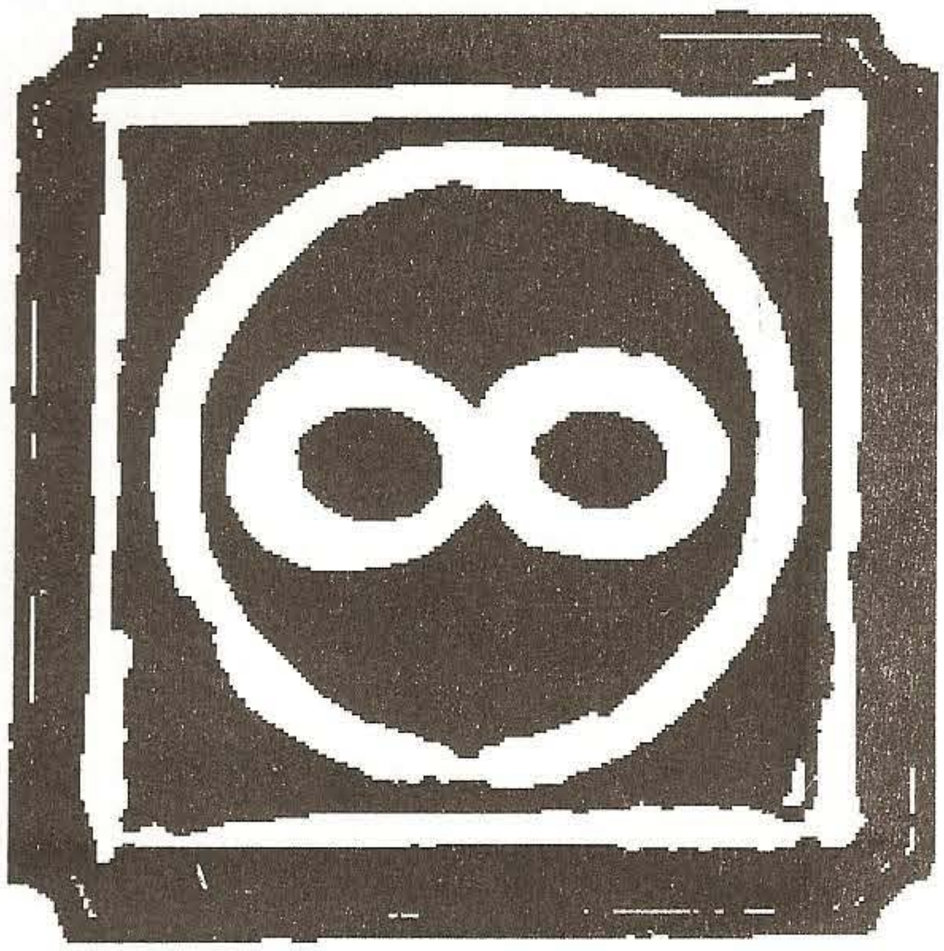
Maus Efeitos

Jogada	Resultado
1-2	Dom Ruidoso
3-4	Deficiência
5	Mágica Atrapalhada
6	Defeito Mental
7	Defeito Físico
8	Mágica Automática
9	Especial
0	Jogue duas vezes: um efeito ruim e um controle de Sombra. Num 0, jogue novamente para um efeito ruim.

Sombra do Mago

Para magos, a morte não é certeza, mas talvez eles tenham algum direito de chamar os outros de "mortais" embora eles próprios não sejam. Enquanto todos os outros da terra estão possuídos pela morte, magos também enfrentam a Sombra do

O Símbolo da Casa Criamon



Mago. Muitos magos, especialmente aqueles que tentam mágicas poderosíssimas ou imprevisíveis que não controlam totalmente são dominadas pela Vis, então eles tentam controlar mas são enviados para fora do mundo mortal.

Magos geralmente vão pelo número de Sombras em suas vidas, cada uma dessas deve durar minutos ou dias. Embora magos controlem para estabelecer conscientemente quando cursos mágicos descontrolados dentro deles, e mesmo têm controles limitados de seus corpos, a maioria cai inconscientemente ou entra em convulsões ou ataques, ou ambos. Interpretar um episódio de Sombra é a única oportunidade para explorar a natureza do personagem dentro do contexto da história.

Sobreviver à Sombra pode dar aos magos novas visões dentro de suas Artes, mas isso pode também deixar deformidades físicas e aberrações mentais. Quando os anos passam, eles se tornam mais vulneráveis para a Sombra Final, deixando mundialmente o domínio na "porta de trás". Embora o corpo possa aguentar por horas ou mesmo dias, os magos passam mais do que o campo de ação do conhecimento humano e sabedoria, e não são mais humanos de como nós entendemos o termo.

A Teoria Hermética geralmente defende que os magos que passaram por uma Sombra Final não estão realmente "mortos" da maneira comum. Eles não podem ser convocados como almas do além, e nenhuma magia hermética pode entrar em contato com eles. De fato, os almas do além de magos mortos podem ainda penetrar na Sombra à ser convocado ou controlado. Por esta razão, é um fator raro convocar a Sombra de um mago morto séculos atrás.

Pontos da Sombra

Magos acumulam pontos sombrios que, como Decrepitude, não podem ser removidos por meios conhecidos. Qualquer mago que tenha um total de 24 pontos sombrios passa para a Sombra Final e se desvia do seu domínio em espírito senão em forma. Há várias maneiras de ganhar pontos sombrios, mas através da Sombra temporária (veja abaixo) tende a ter o melhor efeito.

- **Poções de Longevidade:** Uma vez que um mago começa a confiar em mágica para estender sua vida, ela inicia um controle sobre ele. No primeiro ano tomando uma poção de longevidade, um mago ganha 1 ponto sombrio, com outro ganho a cada 20 anos depois disso.
- **Estudando Vim:** A cada hora o escore dos magos nesta Arte aumenta para um múltiplo de 5, resultando em 1 ponto Sombrio.
- **Magia Malfeita:** O Mestre da Aventura pode permitir pontos sombrios para estes ou outros, efeitos mágicos dramáticos no curso de uma história. Geralmente, um Ponto Sombrio e um efeito colateral apropriado são suficientes.

Sombra Temporária

Quando um mago com pontos sombrios encontra uma poderosa, incontrolável força mágica, ele pode entrar na Sombra Temporária. Como uma regra prática, isto pode acontecer em falhas múltiplas quando se lança magias ou quando se estuda a Vis Natural no laboratório. Todavia, qualquer exposição à poderosa magia pode precipitar o episódio. Siga os passos abaixo para ver se um mago sofre a Sombra.

1. Verifique a Sombra: Faça uma jogada estressante e adicione pontos sombrios ao personagem. Adicione o nível do personagem em Sabedoria Enigmática, se ele tem essa Habilidade. Se o total é 24+, um episódio de Sombra Temporária ocorre; por outro lado, não há efeito incomum. O personagem ainda sofre os efeitos da falha, embora, se esse é o que precipitou a jogada de Sombra.

2. Jogada para pontos sombrios ganhos: Se o personagem entra na Sombra Temporária, faça uma rodada simples. Subtraia a Sabedoria Enigmática do personagem, e adicione o resultado para o total de pontos sombrios. Você sempre adiciona no mínimo 1. Se o nível do personagem é agora 24 ou mais, o personagem entra na Sobra Final. Por outro lado, o personagem tem a chance de controlar o episódio da sombra.

3. Jogada para controle da Sombra: O jogador faz uma jogada estressante de Inteligência para seu personagem. Adicione +3 para a Virtude Força de Decisão e adicione ao nível

de Sabedoria Enigmática do personagem, se ele tiver essa perícia. O Mestre da Aventura joga um dado simples e adiciona à classificação da aura de um domínio sobrenatural da área para representar a intensidade da Sombra. Outros bônus podem ser aplicados se a circunstância permite uma Sombra mais intensa (tal como uma falha quádrupla de mágica).

Se um jogador joga mais alto, o personagem tem controle suficiente sobre a experiência para evitar perigos e aprender alguma coisa - jogada para um bom efeito na tabela acima. Se a jogada do Mestre da Aventura é a mais alta, a Sombra é dominada completamente - jogue para um efeito ruim.

Estas jogadas podem também ser usadas como diretrizes para decidir quanto tempo dura a Sombra e quanto controle o mago retém sobre seu corpo. Há, todavia, nenhuma correlação notável entre o controle interno (físico) e o externo (material).

Bons Efeitos

Aumentando compreensão: Normalmente um mago pode escrever apenas um resumo que descreve a Arte acima da metade do seu nível. Este efeito permite ao mago entender sua mais alta Arte mais claramente, garantindo a habilidade de escrever além de 2/3 de seu nível (rodada abaixo). O próximo acontecimento deste efeito aumenta o máximo para 3/4; depois 5/6; e finalmente, o nível total da Arte. A maior magia vem da Ordem em que quase toda a mágica tem sido escrita por magos que tem sofrido Sombra e tem trazido de volta visões para dividir com o resto.

Pontos de experiência em Afinidade: Jogue um dado simples e adicione o resultado em pontos de experiência a uma Afinidade possuída pelo personagem (veja pág. 34). Um mago com nenhuma Afinidade ou com uma oposta às circunstâncias da Sombra pode ganhar uma nova. Nesse caso, divida em duas partes iguais o resultado da jogada (rodada abaixo) para o número de pontos usados para adquirir a nova Afinidade.

Um exemplo de Sombra do Mago

Erat Caecus enfrentou um demônio. Apoderando-se de um punhado de Vis Natural na forma de pó mágico, ele se privou da manha e deixou fluir uma mágica Instantânea Perdo Vim. O jogador joga um 0, desde que o pó contenha 7 pontos de Vis Natural, ele deve fazer 8 jogadas imperfeitas. Duas delas sobem para 0 e o Mestre da Aventura pede por uma jogada de Sombra.

A jogada é 1 e a nova jogada 9, produzindo 18 + 8 (seu total prévio de Sombra) =28. Como este total está acima de 24, Erat Caecus vai para a Sombra. O seu jogador joga por Pontos Sombrios, ganhando 2, para um novo total de 10. O Mestre da Aventura decide que o mago acidentalmente faça uma conexão sobrenatural com o demônio. Ambos caem ao solo, contorcendo-se, cuspindo e gritando.

As regras do Mestre da Aventura que não levam mais os outros personagens a matar o demônio, por mais intensa a Sombra se torne, logo ele não permite uma jogada para controle da Sombra. Desfazer-se do Demônio indefeso leva suficientemente com que o Mestre da Aventura adicione +1 a sua jogada de intensidade de Sombra, para ser feita contra a jogada de controle de Erat Caecus.

Alguns outros personagens tentam ajudar o mago morto, embora ele não mostre resposta. Um Grog favorecido tenta falar com ele e o Mestre da Aventura decide que isto pode afetar o controle mágico da experiência (uma jogada muito ruim pode impedir isto, e uma muito boa pode ajudar). O Jogador do Grog faz uma jogada de Comunicação e adiciona +3 a uma forte amizade, mas o total é ainda 7 - nenhum efeito.

Jogador de Erat Caecus joga 8 + 3 (Inteligência) = 11 para controle, enquanto o Mestre da Aventura joga 6 + 3 (classificação da aura mágica) + (contato de demônio) = 10 para intensidade. Desde que a jogada dele seja a mais alta, o jogador pode jogar para um bom efeito. Uma jogada é feita para determinar o resultado da Sombra. O dado sobe para 4: pontos de experiência em uma Afinidade. O jogador e o Mestre da Aventura conversam sobre o resultado.

Seria lógico dar experiência a Erat Caecus em sua Afinidade Perdo, desde que ele esteja tentando destruir a magia, mas aquela não considera o único contato com o demônio. Uma afinidade com demônios destruidores faz sentido, mas sobrepõe uma Afinidade Perdo existente. O Mestre da Aventura finalmente deixa o jogador decidir entre um bônus +2 para destruir demônios (além da Afinidade Perdo) e a experiência no Conhecimento Oculto. O jogador decide que Erat Caecus teria gasto mais tempo focalizando-se em suas habilidades de destruição do que na natureza do demônio, então pegue o bônus de assassinar demônios.

Pontos de experiência na Habilidade Arcana: Faça uma jogada simples e aplique esses vários pontos de experiência. A habilidade deve ser adequada à natureza da experiência de Sombra.

Pontos de experiência na Teoria Mágica: Faça uma jogada simples e adicione esses vários pontos à Teoria Mágica do personagem.

Aumento em Arte: Jogue um dado simples e multiplique o resultado por 3. Trate isto como o estudo total de um resumo estudado numa estação (veja " Lendo Resumo" na pág. 199). A arte acrescentada depende das circunstâncias da Sombra e da especialidade pessoal do mago. Este nível aumenta para no mínimo 1 ponto em qualquer evento.

Especial: Isto produz um efeito que o Mestre da Aventura considera apropriado. Algo relevante às circunstâncias que acontecem. O mago deve ganhar uma habilidade mágica inferior ou melhorar uma já obtida.

Maus Efeitos

Dom Ruidoso: Agora a qualidade sobrenatural do mago é mais forte e sempre próxima à superfície. Isto é representado pelo Defeito do Dom Ruidoso (pág. 35). Se o mago já tem este Defeito, jogue um efeito ruim diferente. Um mago com Dádiva Gentil perde essa Virtude, mas não ganha o Defeito.

Deficiência: O mago sofre uma Deficiência Mágica inferior (veja pág. 35) com uma Arte que é oposta à sua especialidade. Uma existente Deficiência Mágica inferior naquela Arte se torna a Deficiência Mágica principal naquela Arte, o mago ganha uma em outra Arte.

Mago Descontrolado: O mago ganha o Defeito Mago Descontrolado (pág. 36). Se isto já foi obtido, jogue para um diferente efeito ruim.

Defeito Mental: O aumento repentino de mágica tem deformado a mente do personagem. Um Defeito Mental, tal como Obsessão ou Medo, pode ser exagerado, ou um truque pode ser pior dentro de um Efeito desenvolvido. Designe um defeito relacionado às Circunstâncias da Sombra, ou dê ao personagem uma idade relacionada à aflição mental, como a descrita em "Envelhecimento e Aflições" (pág. 191).

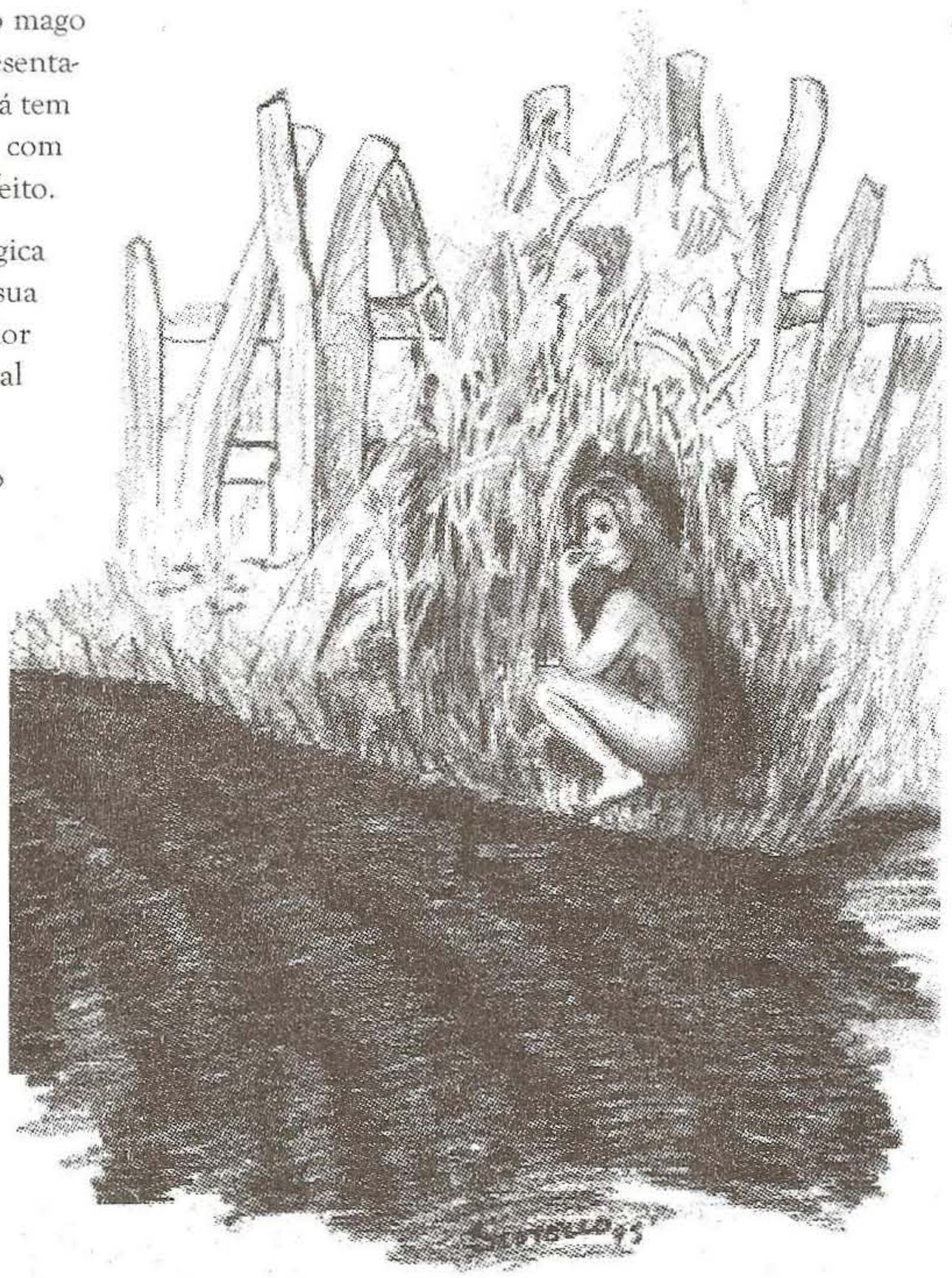
Defeito Físico: O poder da magia que decorre do corpo do personagem tem prejudicado ele permanentemente. Isto deve ser representado por um ponto de Decrepitude, uma aflição física (veja "Envelhecendo", pág. 190), ou uma deformação, como o apropriado para a situação.

Mágica automática: Vis escoa incontrolavelmente fora do mago, a qual presença causa pequenos efeitos mágicos de algum tipo apropriado para a especialidade do personagem ou para sua própria Sombra. Estes efeitos são limitados em força e distância e nunca podem ser direcionados pela decisão. Eles podem vir e ir ou variar amplamente em poder no dia-a-dia.

Especial: Isto pode ser tudo o que se ajusta a inclinação mágica única ou circunstâncias da Sombra do personagem.

História e Consideração de um personagem para Sombra

Sombra do Mago é um evento altamente variável e pessoal para cada mago, e tal como pode adicionar muito à história ou ao personagem. Você poderia se sentir livre para alterar os efeitos que o dado indica, ou produzir seus próprios efeitos quando for apropriado. O maior esforço tanto do Mestre da Aventura quanto do jogador coloca em descrição um dado episódio de Sombra, quanto mais ele



possa atingir a história e o personagem envolvido. Deixe de lado as regras se a imaginação da sua equipe é mais poderosa.

Um fator em estágio eficaz da sombra é regulado. Se um episódio ocorre durante uma batalha, é melhor ter simplesmente um personagem caído e aflito em desmaios e sair daquilo. Não esqueça do resto dos jogadores. Se, no entanto, um mago experimentar a Sombra enquanto outros personagens estão livres para interagir, você pode desejar extrair a cena para um efeito dramático completo: o personagem afetado luta pelo controle enquanto tenta facilitar para seus amigos através da experiência.

Os efeitos imediatos de Sombra são decididos por você, como também Mestre da Aventura. Às vezes o mago é simplesmente deixado inconsciente ou paralisado, em outras horas, ele pode sofrer ataques violentos. Vis incontrólavel muitas vezes se torna pública de um mago aflito, causando efeitos mágicos estranhos. Atinja a natureza de uma dada Sombra para as necessidades dramáticas da história e a atmosfera da Saga.

Além disso, a maioria dos episódios de Sombra deixam algum tipo de marca no personagem, chamada o "toque da mágica". Ela pode ser uma descoloração física, um truque, ou algum outro detalhe interessante menor. Novamente, isto poderia se adequar a natureza da Sombra ou do personagem.

Outras causas da Sombra

Sombra do Mago nem sempre ocorre inteiramente por acaso. Ela pode ser mais comum em certas condições mais raras. Abaixo estão alguns exemplos.

Itens mágicos poderosos: Estes objetos potentes confiam na habilidade do usuário em controlar mágica, logo eles podem apenas ser usados por magos. Os poderes deles são tão fortes, porém, qualquer falha produzida enquanto você os controla causa um risco de Sombra.

Armadilhas mágicas: Um mago deve inscrever num livro uma magia que realmente envie alguém à Sombra, como uma armadilha para aquele que roubar o livro.

Encontros sobrenaturais: Demônios e fadas podem usar poderes que não se emaranham perfeitamente com a magia Hermética. Magos que estão tentando descobrir os segredos de tais entidades podem se encontrar indo através da Sombra, como um resultado.

Experiencia e Progresso

A identidade do personagem, seu ponto de vista e competência mudam quando a Saga prossegue. Pontos de experiências, que são gastos para melhorar as estatísticas do personagem, são uma medida palpável desta mudança. Eles podem ser alcançados nos encontros significantes da vida de um personagem, através da interação com o mundo, e através de estudo e treinamento.

Todos os métodos para ganhar experiência listados nesta seção (a não ser para experiência da história) requerem estações completas de devoção ao treinamento, prática, estudo ou o que você possuir. Personagens muito ocupados não podem gastar mais do que 10 dias fora da estação se empregando em outras atividades. O que conta exatamente como uma "outra atividade" é de decisão do Mestre da Aventura. Viajando (a menos que seja parte da prática ou treinamento) e combatendo em aventuras quase certamente conta. Guardar a convenção não conta (especialmente se o personagem em questão está treinando com armas no pátio), mas o Mestre da Aventura vai querer considerar circunstâncias como aquelas quando se pensa sobre a habilidade atual da convenção para repelir invasores ou observar ameaças. Personagens que têm Virtudes e Defeitos que lhes dão a obrigação de passar uma estação ou mais a cada ano em serviço de algum outro grupo não podem praticar, treinar ou estudar nessas estações (a menos que o Mestre da Aventura especifique regras de outra maneira), mas podem ganhar Conhecimentos por exposição.

Usando Pontos de Experiência

Pontos de Experiência são usados para aumentar níveis de Habilidade, acumulando até o seu total exceder o nível comum para aquele. Naquele ponto o nível aumenta para um e os Pontos de Experiência acumulados são removidos. Aumentar de novo o nível, requer acumular pontos suficientes para exceder o novo número. Por exemplo, diga isso a um personagem que tem a Perícia de Cantar com nível 3. Experiência em Cantar acumulará tempo em excesso. Quando 4 Pontos de Experiência forem acumulado, o nível de Canto do personagem se torna 4, e seus Pontos de Experiência em Canto se tornam zero.

Um mago também pode usar Pontos de Experiência para magias superiores (veja "Dominando Magias" na pág. 77). Isto requer acumular 1 ponto experimental para cada 5 níveis de uma mágica. Não é necessário exceder o nível de mágica, como com um nível de Habilidade. Quando os pontos necessários se acumulam, a magia é dominada.

Experiência da História

No final de cada história, o Mestre da Aventura determina o quanto bem sucedido os personagens estão e para qual extensão suas ações refletem sua natureza. Eles são então recompensados com Pontos de Experiência na proporção para seu sucesso e habilidade de interpretação. Não há regras no número de pontos que você deva dar, depende de como rapidamente você quer que seus personagens avancem e na magnitude de seus dotes. Diretrizes são fornecidas abaixo, mas sinta-se livre para ignorá-las completamente e usar sua intuição para estabelecer o passo do progresso.

Magnitude da História

Diretrizes para experiências baseadas no perigo e no impacto da história são listados abaixo. Lembre-se que estas são apenas diretrizes e que poderiam variar baseadas em como rapidamente você gostaria que os personagens avançassem.

Insignificante: A história é um pouco de uma brincadeira com algum perigo real envolvido ou algum conhecimento substancial ganho. Tal história não merece qualquer ponto de experiência adequado à magnitude, embora a experiência poderia ainda ser concedida à interpretação (como descrito abaixo).

Moderada: A história envolve dificuldade média e perigo, e os personagens foram ameaçados com morte e doença no mínimo uma vez. Histórias onde as vidas e subsistência de uma pequena dúzia de pessoas sustentadas no balanço também caem nesta categoria. Tais histórias são piores que pontos de experiência 1-2 para magnitude.

Alta: Histórias envolvendo grande perigo aos personagens ou de amplo número de vidas sustentadas no balanço caem nesta categoria, tais aventuras são piores do que pontos de experiência 2-3.

Extrema: Se os personagens encararam a morte em todas as direções e suas ações salvam e afetam as vidas de todas as populações, a história se ajusta à esta categoria. Recompensas apropriadas para histórias desta magnitude são 3 ou mais pontos de experiências.

Interpretação

Um personagem interpretando decentemente poderia receber um ponto de experiência por história além disso para aqueles dados com sucesso. Dois pontos podem ser recompensados por interpretação excepcional. Um jogador que não age muito, mas que entusiasmadamente envolve seu personagem em atividades contínuas poderia provavelmente ganhar experiência em representar, particularmente em sacrifícios próprios para salvar o grupo.

Gastando Experiência da História

Experiência adquirida depois da história pode apenas ser gasta em Habilidades que o personagem usou durante aquela história, mesmo se uma jogada foi solicitada ou não. Por exemplo, conduzir uma festa através da floresta requer perícias apropriadas de Guardião de Floresta, e embora as jogadas possam não ter sido requeridas no curso da história, pontos de experiência podem ser aplicados à Perícias Externas. Mesmo se uma jogada foi envolvida, não é preciso ter sido bem sucedida - falhas são frequentemente tão instrutivas quanto o sucesso. Convensivelmente, em ordem para gastar experiência quando dominando uma magia, um mago deve lançar com sucesso aquela magia durante a história.

Um personagem pode investir não mais do que um ponto experimental em qualquer magia por história.

Treinamento

Um personagem pode ser treinado em qualquer Perícias ou conhecimento por um treinador que tem um nível de no mínimo 3 e cujo nível excede o nível da pessoa em treinamento. Em uma estação de treinamento, o aprendiz ganha um ponto de experiência se a inteligência dele é maior do que zero, e mais um ponto de experiência se a Comunicação do treinador é mais alta do que zero (para um máximo aumento de 3 pontos de experiência em uma estação). Um treinador pode ensinar um número de pessoas igual ao total dele de Comunicação + Habilidade simultaneamente (embora sempre no mínimo 1).

Personagens com o Dom podem ser treinados em magias. O treinador deve conhecer as mágicas a serem ensinadas, e o total do número de níveis que pode ser ensinado em uma estação é o sumário do treinador de (Técnica + Forma + Inteligência + Teoria Mágica) mais a Comunicação do treinador + Teoria Mágica. Magias de mais do que uma combinação Técnica/Forma podem ser treinadas, mas o total de níveis é limitado pela combinação mais baixa de Técnica/Forma usada. Um treinador pode apenas ensinar magias para um estudante de cada vez.

Prática

Um personagem que pratica uma Perícia ou Talento por uma estação pode aprender alguma coisa mesmo sem treinamento formal. Se você já tem no mínimo um nível em uma Perícia ou Talento, você pode declarar que gastou uma estação

praticando sua habilidade. Você poderia explicar para o grupo quais atividades você está buscando em ordem a praticar, tal como trabalhar como o ferreiro de um vilarejo ou caçar nas florestas durante todo o verão. No final de uma estação gaste quando se aperfeiçoar ou usar uma habilidade, jogue um dado estressante. Se o resultado for 3 vezes seu nível atual, você ganha 3 pontos de experiência. Se o resultado é 2 vezes seu nível atual, você ganha 2, e se é apenas igual ou acima do seu nível atual naquela Perícia, você ganha 1. Uma falha reflete uma estação muito pobre ou uma falha maior ao que você realizou na prática onde você desperdiçou o resto da estação produzindo.

É também possível praticar uma mágica e eventualmente dominá-la (veja "Dominando Magias" na pág. 77). Um mago pode dedicar uma estação para tal prática, e no fim da estação, ganhar um número de pontos de experiência igual a Inteligência em relação ao domínio daquela magia.

Exposição

Um personagem pode ganhar experiência, Conhecimentos Casuais simplesmente através da exposição por um período de tempo. Para cada estação que o personagem está exposto a um Conhecimento Casual em uma base diária, ele ganha 2 pontos de experiência naquele Conhecimento ou se ele tem uma Inteligência positiva, ou um ponto de experiência de outro modo. Exposição nunca poderá trazer um nível de personagem acima de 4.

Exposição é subjetiva, e o Mestre da Aventura é o árbitro final de qual exposição é apropriada e qual não é. Como num exemplo, viver em uma comunidade onde uma dada língua não familiar é falada e interagir com o povo local em uma base diária somaria como exposição àquela língua. Vivendo na mesma comunidade, mas estudando obsessivamente em uma Universidade onde somente o Latim é falado não seria particularmente merecedor (no mínimo quando se diz respeito a aprender a língua local).

Lectio

Lectio é um ensinamento formal baseado em um texto, e pode apenas ser usado para ensinar Conhecimentos. Lectio é similar a uma conferência, e deste modo muitos estudantes podem ser ensinados simultaneamente. O limite é o total de Comunicação do Professor + Lectio.

Cada membro da audiência gera um Total de Estudo. Este total é a Comunicação do Professor + Lectio, mais metade da Qualidade do livro sendo lido (rodada abaixo), mais a Inteligência do aluno. Um número de pontos de experiência é igual ao total de estudo dividido por 5 (rodada acima) é ganho por cada aluno.

Exemplo de Estudo de Resumo

Estação	Nível Ignem	Pontos de experiência em relação ao próximo nível
1	3	0*
2	5	5
3	7	6
4	9	3
5	10	7
6	11	10
7	12	0**

* Quinta não pode ganhar mais do que 3 níveis por estação. Se ela pudesse usar seus 14 pontos de experiência completos, ela teria um nível de 4 pontos de experiência extras.

** Quinta não ganha os 14 pontos de experiência completos na estação 7, porque ela não pode ganhar pontos de experiência que lhe colocariam acima do nível 12, o nível de resumo que ela está estudando.

Um estudante pode apenas aprender uma estação por algum professor naquele texto. Estações adicionais ao mesmo texto devem ser dadas por diferentes professores e estações adicionais pelo mesmo Professor que deve usar de diferentes textos.

Disputatio

Disputatio é o ensinamento formal de Artes e Conhecimentos baseados na apresentação e resposta de perguntas. Um professor pode apenas ensinar uma pessoa por vez da sua maneira, e deve ter um nível de no mínimo 5 na Arte ou 3 no Conhecimento.

O estudante gera um Total de Estudo igual a Inteligência do professor + Disputatio, mais a Inteligência do estudante +6. Para Artes, o estudante ganha um número de pontos de experiência ganhos que é o Total de Estudo dividido por 5 (rodada acima). O ganho máximo em uma estação é 3 de níveis completos de uma Arte ou Conhecimento. Em nenhum caso um estudante pode exceder seu nível de treinador na Arte ou Conhecimento que lhe está sendo ensinado.

Enquanto o professor tem um nível mais alto do que o aluno, estações múltiplas de ensinamento são proveitosas.

Resumos

Um Resumo é o trabalho de destilar tudo que um letrado conhece sobre uma Arte ou Conhecimento dentro de um único livro. Como tal, eles são difíceis de escrever mais são muito válidos para estudar. Cada resumo é descrito por dois fatores: seu nível, que representa quanto Conhecimento está contido nele, e sua Qualidade, representando quão bem ela é escrita.

Para converter textos da 3ª edição de Ars Magica para estas regras, mantenha o nível deles constante e dê a eles uma Qualidade igual a metade de seus níveis. Por exemplo, um texto Ignem 12 torna-se um resumo Ignem com nível 12 e qualidade 6.

Escrevendo Resumos

Quando o resumo é iniciado, o nível de um livro concluído é determinado. O nível pode ser escolhido livremente pelo autor, até à metade do seu nível na Arte ou Conhecimento apropriado.

Uma vez que o nível é determinado, a escrita começa. Para cada estação gasta escrevendo, o personagem acumula um número de pontos iguais à sua Comunicação + Escrever. Quando o total de pontos se iguala ou excede o nível de resumo, está completo. O nível do livro não pode ser mudado no meio do caminho através da escrita (se o personagem melhora a Arte ou Conhecimento, por exemplo). Uma vez iniciado, o livro deve ser concluído em um nível inicial ou não concluído completamente.

Uma vez concluído, uma Qualidade é designada ao trabalho. A qualidade do resumo completo é igual a Comunicação do autor + Escrever + 3.

Por exemplo, Quintus, que tem um nível de 24 em Ignem e Comunicação + Escrever de 5, quer escrever um resumo Ignem. Ele decide que o nível do resumo será 12, o máximo que ele pode selecionar. Durante a 1ª estação de escrita ele acumula 5 pontos (sua Comunicação + Escrever). Ele acumula outros 5 pontos (numa 2ª estação, levando-o para 10, e mais 5 na 3ª, por um total de 15. 15 é mais alto do que 12, logo o livro é concluído na 3ª estação. A qualidade do resumo é 8 (sua Comunicação + Escrever + 3).

Copiar um resumo já existente não é intimamente difícil ou o tempo consumido quando se escreve eles. Um copista

Nível Completo de Progresso para Artes

Pode ser levemente complexo tomar notas de pontos de experiência de Artes, especialmente quando altos níveis de Arte estão envolvidos. Se sua equipe deseja evitar esta complexidade, você pode usar um método alternativo para determinar o Progresso da Arte (mas você poderia ainda usar o sistema de pontos de experiência para Habilidades). Os sistemas listados abaixo produzirão resultados que aproximam o progresso por pontos de experiência como o apresentado nas próximas seções, mas irão variar de algum modo. Toda a equipe poderia decidir usar tanto o método de ponto de experiência quanto este método opcional para a extensão da Saga.

Para usar o método alternativo, calcule os Totais de Estudo como você fez usando regras padrões ou então siga simplesmente o método alternativo abaixo:

Disputatio: Se o Total de Estudo é 3 vezes seu nível de Arte ou maior, você ganha 3 níveis. Se é no mínimo 2 vezes seu nível de Arte (porém menos do que 3 vezes seu nível), você ganha 2 níveis. Se seu Total de Estudo é maior do que seu nível de Arte (porém menos do que 2 vezes seu nível), você ganha um nível.

Resumo: Se seu Total de Estudo é três vezes seu nível total ou maior, você ganha 3 níveis. Se é no mínimo 2 vezes seu nível de Arte (porém menos do que 3 vezes seu nível), você ganha 2 níveis. Se seu Total de Estudo é menor do que 2 vezes seu nível de Arte, você ganha um nível. Do mesmo modo que o sistema de pontos de experiência, onde você não ganha um nível mais alto do que o nível do livro.

Libri Quaestionum: Libri quaestionum não trabalham bem se você não está usando pontos experimentais para Artes. Todavia, você poderia dar níveis em Artes iguais a magnitude do Total de Estudo. Esteja alerta para isto pois faz o estudo mais rápido em níveis maiores.

Tractatus: Tractatus não funciona completamente se você não está usando pontos de experiência para Artes.

Estudando Vis: Compare o Total de Estudo ao seu nível atual de Arte. Se o Total de Estudo é 3 vezes seu nível de Arte ou maior, você ganha 3 níveis. Se é no mínimo 2 vezes seu nível de Arte (porém, menos do que 3 vezes seu nível), você ganha 2 níveis. Se seu Total de Estudo é maior do que seu nível de Arte (porém menos do que 2 vezes seu nível de Arte), você ganha um nível.

pode copiar completamente um número de níveis de resumo igual ao dele (Escrever + Destreza) vezes 3 por estação.

Lendo Resumo

Quando lê um resumo, o estudante gera um Total de Estudo igual à sua Inteligência + Concentração + a Qualidade de Resumo. Para cada estação de estudo o estudante ganha este número de pontos de experiência numa Arte, este número de pontos de experiência dividido por 5 (rodada acima) num Conhecimento. Em nenhum caso o estudante pode ganhar mais do que três níveis completos numa Arte ou Conhecimento da Estação. Excesso de pontos de experiência sobre aqueles de 3 níveis são desperdiçados.

Um estudante pode continuar a estudar o resumo enquanto o nível dele na Arte ou Conhecimento relacionado é mais baixo do que o nível do texto. Deste modo, um resumo pode ser estudado por diversas estações com proveito.

Por exemplo, Quinta, que tem nível 0 em Ignem e um total de Inteligência + Concentração de 6, decide estudar o resumo de Quintus, o qual tem um nível de 12 e uma Qualidade de 8. Ela tem um Total de Estudo de 14 (sua Inteligência + Escrever + Qualidade do Resumo) e portanto ganha 14 pontos de experiência por estação. A tabela resume o avanço dela por estação.

Libri Quaestionum

Libri Quaestionum (singular liber quaestionum - "O Livro de Perguntas") são versões escritas de disputatio. Eles consistem de uma série de perguntas e respostas em um tópico e são ajudados por estudantes que têm um nível particular de habilidade. Enquanto eles são extremamente úteis para a audiência do alvo, aqueles que têm menos conhecimento ficarão perdidos, enquanto aqueles que têm mais acharão que o livro abrange terreno familiar, e portanto eles aprenderão muito menos.

Escrevendo Libri Quaestionum

Leva uma estação para se escrever um liber quaestionum. Cada livro tem uma Qualidade, representado o quanto ele é bom, e um nível de alvo, o nível da habilidade no qual ele é objetivado. A Qualidade de um liber quaestionum é a Comunicação do autor + Escrever + 6. O nível do alvo é selecionado pelo autor, e pode estar acima de um 3º de um nível do autor no tema do livro.

Por exemplo, Quintus decide escrever um liber quaestionum sobre Ignem. Ele decide ter um nível de alvo de 8, o mais alto possível, logo que ele será útil para aqueles que já tenham estudado o seu resumo. Isso dura para ele uma estação, e o resultante liber quaestionum tem uma Qualidade de 11.

Copiar libri quaestionum não é como o tempo consumido quando você os escreve. Um copista pode fazer um número de cópias de um dado libri quaestionum para igual a sua perícia Escrever em uma estação.

Estudando Libri Quaestionum

Leva uma estação para estudar um liber quaestionum e um estudante pode estudar apenas um liber quaestionum uma vez, com proveito. O leitor do liber quaestionum gera um total de estudo igual a Inteligência + Concentração + Qualidade - (5 vezes a diferença entre o nível atual do leitor e seu nível de alvo). Observe que você pode estudar um liber quaestionum se seu nível é mais alto do que o nível de alvo. Se o texto é sobre uma Arte, o leitor ganha um número de pontos experimentais igual ao Total de Estudo, com um ganho máximo em uma estação de 3 níveis completos do nível de Arte. Se o texto relaciona um Conhecimento, divida o total de Estudo por 5 (rodada acima) e aplique àqueles muitos pontos experimentais. Novamente, o máximo obtido em uma estação é o de três níveis completos.

Por exemplo, Tessa decide estudar o liber quaestionum de Quintus. O nível dela de 9 em Ignem é um nível fora do nível de alvo do livro, logo ela tem uma penalidade -5 ao seu total de estudo. O Total de Estudo dela é 3 (Inteligência) +4 (Concentração) +11 (a Qualidade) -5 (a diferença no nível) e logo ela ganha 13 pontos de experiência.

Tractatus

Tractatus (singular também Tractatus) são textos que lidam em profundidade com algum aspecto de uma Arte ou Conhecimento. Tractatus sob Artes são escritos sobre uma mágica em particular, enquanto aqueles relacionadas a Conhecimentos são sobre algum tema particulares dentro daquele Conhecimento. Um Tractatus é útil para estudantes em qualquer nível de habilidade, porque você nunca pode conhecer algo sobre seu tema.

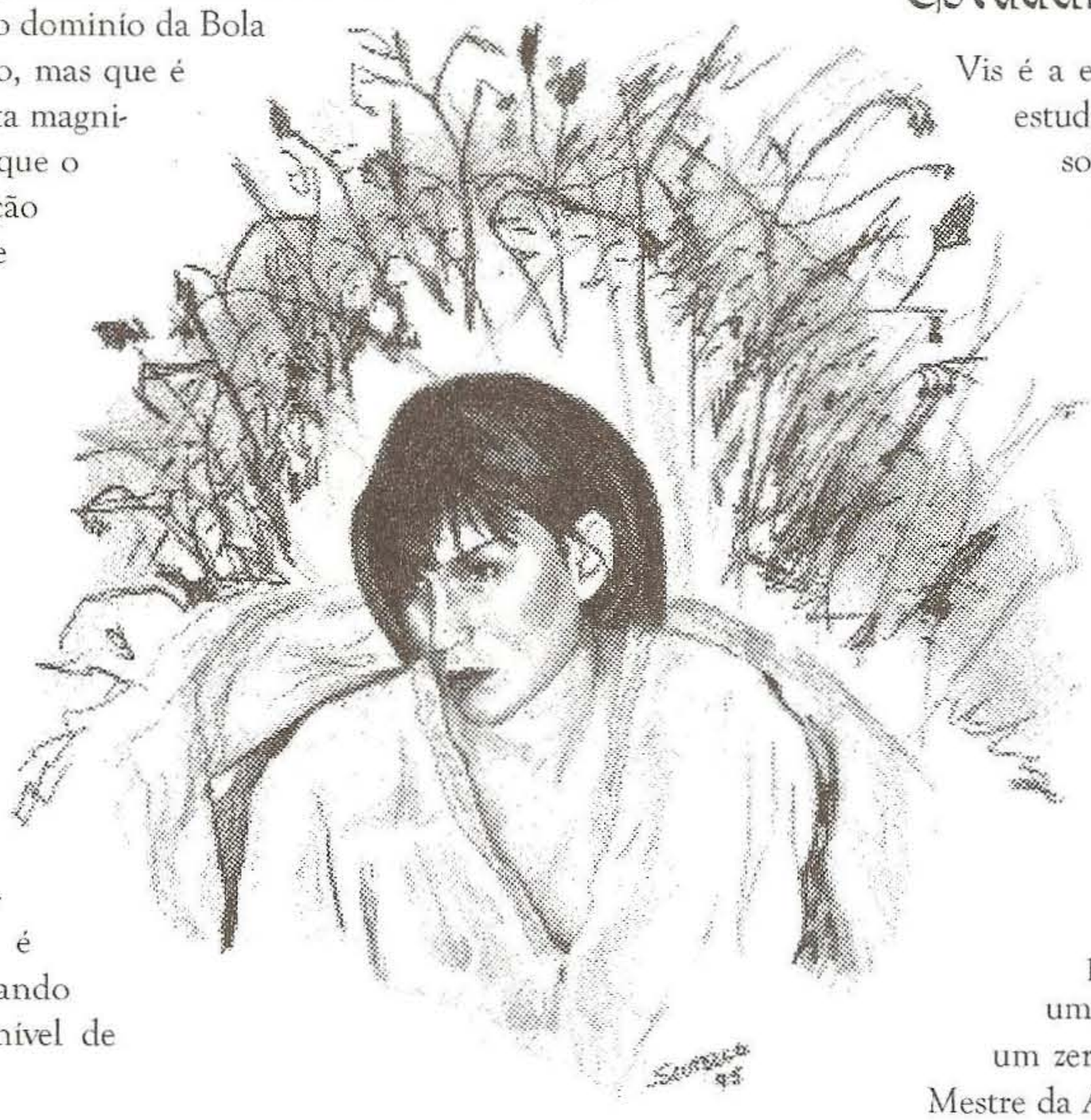
Escrevendo Tractatus

Leva uma estação para escrever um tractatus. Em ordem para escrever um tractatus em uma Arte, o autor deve

primeiro dominar uma magia que usa essa Arte. Um mago pode escrever apenas um tractatus sobre uma dada mágica, e o tractatus interessará a Arte (de 2 relevantes para a mágica) em qual o mago tem o nível mais alto.

A magnitude da magia não pode ser mais alta do que o total de Comunicação do autor + Escrever. A Qualidade do Tractatus é igual à magnitude da magia. Para um personagem em um Conhecimento, a Qualidade é simplesmente a Comunicação do autor + Escrever. Uma pessoa pode escrever apenas um número de tractatus em um Conhecimento igual a metade do nível dele neste Conhecimento, rodada abaixo.

Por exemplo, Quintus decide escrever um tractatus. Ele tem o domínio da Bola de Fogo do Abismo, mas que é uma mágica de sexta magnitude, mais alta do que o total de Comunicação + Escrever de 5 e então ele não pode escrever sobre isso. Ele também domina Arco de Adornos de Fogo, que é de 5ª magnitude, e então ele escreve sobre ele. O tractatus tem uma Qualidade de 5, igual a magnitude da magia, e é sobre Ignem, quando Quintus tem um nível de 18 em Creo.



Um copista pode fazer um número de cópias de um tractatus existente igual ao nível de seu Escrever em uma estação.

Estudando Tractatus

Leva uma estação para estudar Tractatus, e um estudante pode estudar apenas uma vez certo tractatus, com proveito. O leitor de um tractatus em uma Arte já deve conhecer a mágica na qual o tractatus diz respeito, mas precisa não tê-la dominado. Não é possível aprender uma magia sozinho, sendo ela ensinada por outro mago ou aprendida de um texto convencional de mágica. O leitor gera um Total de Estudo igual a Inteligência + Concentração + Qualidade. Se o livro diz respeito a uma Arte, ele ganha o Total de Estudo em pontos de experiência. Se isso diz respeito ao Conhecimento, ele ganha pontos de experiência iguais ao Total de Estudo dividido por 5 (rodada acima).

Por exemplo, Quinta decide estudar o Tractatus de Quintus. Primeiro, ela aprende o Arco de Adornos de Fogo da biblioteca da Convenção. Ela então gasta uma estação estudando o tractatus, ganhando um total de Estudo 11 (5 + 6). Isto dá a ela 11 pontos de experiência.

Estudando Vis

Vis é a essência natural da mágica, e o estudo dela pode revelar novas visões sobre a magia Hermética. Magos podem se dedicar ao estudo de Vis em ordem a aumentar o nível de suas Artes e o conhecimento de suas magias. Em ambos exemplos, a Vis usada em estudo é consumida em experiência.

Se você jogar um zero quando experimenta Vis, jogue um número de dados malfeitos igual ao número de garantias estudadas. Quer você queira ou não geralmente há falha, você não ganha ponto de experiência durante uma estação na qual você jogou um zero. Se você realmente falhou, o Mestre da Aventura pode aplicar qualquer que seja os resultados errados que são considerados apropriados. Se uma falha exige uma jogada para evitar a Sombra do Mago, adicione um dado simples ao número de garantias de Vis que foram usadas para a força de sua aura determinar o poder sobrenatural que você deve controlar.

Aprendendo Artes de Vis

Magos podem estudar Artes da Vis Natural para fazer isto, um mago deve ter algumas garantias apropriadas para a Arte disponível que ele deseja estudar. Ele pode estudar de uma, duas a três garantias no começo da estação, antes de fazer a jogada. O jogador então joga um dado estressante, multiplica isto por um número de garantias estudadas, e então

adiciona a aura da Convenção para ganhar um Total de Estudo. O mago ganha estes pontos de experiência na Arte, mas não pode ganhar mais do que 3 níveis completos. Pontos em excesso são perdidos.

Por exemplo, Quintus, com um nível Ignem de 24 (e nenhum ponto de experiência em relação ao próximo nível) decide estudar a partir da Ignem Vis. Ele escolhe estudar a partir de três garantias e o jogador dele joga um, seguido por outro um, seguido por um 9, para um resultado de 36. Ele multiplica isto por 3 (o número de garantias) para obter 108. Adicionando a aura de sua Convenção, 4, o que dá a ele um total final de 112. Avançando de um nível de 24 para um nível de 27 vale 25 + 26 + 27, ou 78 pontos de experiência. Os 44 pontos restantes são perdidos, como Quintus não pode ganhar mais do que 3 níveis completos em uma estação.

Aprendendo a Teoria Mágica a partir de Vis

Para aumentar seu nível de Teoria Mágica, você pode experimentar com Vis Natural, quais propriedades lhe dão visão da natureza mágica em geral. Quando você estuda a partir de vis, você deve usar também uma, duas ou três garantias. Se você usa uma garantia, ela pode ser de qualquer variedade. Se você estuda a partir de duas garantias, uma deve corresponder a uma Técnica e a outra a uma Forma. Você ganha experiência por observar as interações das duas. Se você estuda a partir de três garantias, uma deve corresponder a uma Técnica, a segunda deve corresponder a uma Forma, e a terceira pode ser de qualquer tipo que seja diferente das duas primeiras.

Tabela da Viagem

Dificuldade	A pé	a cavalo	de carroça
Fácil	40/1	48/1	24
Leve	32/2	40/1	16
Médio	24/2	32/1	12
Difícil	16/3	19/2	4
Muito Difícil	8/3	4/2	–
Terrível	3/3	1/2	–

O número antes da barra é o número de quilômetros viajadas em 8 horas de viagem por dia, assumindo algumas paradas para descanso. O número depois da barra é o número de níveis de Fadiga perdidos. Geralmente, estes níveis de Fadiga devem ser ignorados.

Sempre que você gasta uma estação estudando a partir de Vis, jogue um dado estressante, multiplique pelo número de garantias usadas, e adicione o nível de sua Aura Mágica (geralmente o nível de sua convenção). Se o resultado é no mínimo o triplo de seu nível em Teoria Mágica, você ganha 3 pontos de experiência em Teoria Mágica. Se é no mínimo o dobro mas não mais do que o triplo de seu nível e você ganha 2 pontos de experiência em Teoria Mágica. Se isso excede seu nível mas não dobra o seu nível, você ganha um ponto de experiência. Se sua jogada não excede seu nível você não aprende de seus experimentos, e desperdiça essa estação. Vis é sempre consumida por experiência.

Experiência em Teoria Mágica

Magos podem ganhar experiência em Teoria Mágica por planejar coisas de acordo com as teorias de Bonisagus. Para toda a estação em que um mago inventa uma mágica, investindo num item encontrado ou fazendo poções, ele também ganha um ponto de experiência em Teoria Mágica, a menos que ele esteja trabalhando através de um de seus próprios textos de laboratório.

Reputações

Reputações são medidas concretas das quais um personagem é conhecido. Cada reputação é definida por um narrador, como Insano ou Bravo, e um número, que pode alcançar de 1 a 10. A prática máxima para uma reputação é cerca de 5. Cada Reputação deveria também especificar o grupo de pessoas que ela afeta. Uma dada reputação é geralmente observada como isto: "Ladrão 3, ao redor de residentes de Paris".

Um número associado com a Reputação pode ser usado como um modificador para jogar dados quando um personagem com uma Reputação interage com pessoas que são afetadas pela Reputação. Se o modificador é positivo ou negativo depende também para o que a Reputação serve e quem exatamente está sendo afetado. Por exemplo, o personagem com uma reputação acima receberia um -3 em jogadas para convencer o guarda da cidade que ele estava perambulando "com nenhuma intenção em particular". Isso aplicaria como um bônus para convencer figuras do inferno a colocar o personagem em um acordo. Claro, nem todo mundo com que você está lutando cuidará de sua Reputação. Quando estiver negociando um acordo com um carpinteiro, fará pouca diferença se você tem uma Reputação de um adúltero.

Algumas vezes pessoas não estão cientes da Reputação que se aplica a elas. Por exemplo, nem todo residente de Paris sabe que o personagem do exemplo é um ladrão. Quando há ambiguidade sobre se o personagem é conhecido, faça uma

jogada simples e adicione ao nível da Reputação. Se o resultado é 6 ou maior, a Reputação é aplicada. Além disso, em ordem, por uma Reputação a ser considerada, as pessoas com quem o personagem está interagindo devem reconhecer o personagem pelo que ele é.

Reputações são aumentadas e diminuídas com a decisão do Mestre da Aventura. Para uma Reputação aumentar deve ser realizado alguma ação que confirme e expanda a profundidade da Reputação e novidades sobre aquela ação devem se tornar comuns. O personagem com a Reputação "Ladrão 3, no meio de residentes de Paris" não aumentará a Reputação sendo pego roubando, porque isso é esperado dele. Por outro lado, a Reputação dele deve aumentar se ele rouba alguma coisa muito valiosa, ou comete algum outro crime em alto estilo. Claro, se ele foi bem sucedido em roubos, alguma coisa de grande maldade e nada achado sobre isso, a Reputação dele não aumentará, porque novidades que ele aumentou não seriam muito difundidas. Reputações são diminuídas do mesmo modo, salvo que as ações realizadas devem correr contrárias a Reputação.

Confiança

Confiança representa uma crença sólida do personagem na habilidade de realizar suas metas. É medida em pontos. A maioria das pessoas na Europa Mitológica tem um ponto de Confiança. A maioria dos personagens começam o jogo com 3.

Personagens podem usar Confiança para ajudá-los a ter sucesso nas tarefas. Qualquer hora você tem que fazer uma jogada estressante para ter sucesso em alguma ação, você pode colocar Confiança dentro da ação, adicionando +1 a cada ponto que você gastou. Se você tiver sucesso, nenhum ponto é perdido e você pode usá-lo novamente mais tarde. Se você falhar, você perde aqueles pontos temporariamente, ganhando-os de volta em uma semana ou duas, ou quando você tem sucesso em alguma tarefa vitalmente importante sem usar Confiança.

Se você usa Confiança e seu nível total para realizar a ação aparece para exatamente o que você precisou, faça imediatamente uma jogada simples. Se sua jogada excede sua Confiança (incluindo quaisquer pontos temporariamente perdidos), você ganha uma Confiança permanentemente.

Se você falhar enquanto usa Confiança, você perde um ponto de Confiança permanentemente (embora você não possa perder seu último ponto deste modo). O único modo para diminuir a Confiança é sofrer tratamento desumano extenso, como escravidão ou tortura, ou experimentar algo que destrói sua decisão de viver, como perder seu amor verdadeiro.

Viagem

Tempo de viagem entre cenas importantes é geralmente jogado rapidamente. Se pouco do interesse acontece na estrada, você não quer desperdiçar tempo detalhando cada momento da viagem. As regras abaixo determinam quanto tempo isto leva para personagens chegarem a algum lugar, e como eles ficam cansados depois.

Primeiro classifique a dificuldade da viagem de acordo com as categorias listadas abaixo, baseado no terreno ou tempo. A viagem está no ritmo do membro mais vagaroso do grupo.

Fácil: A melhor (e mais rara) das circunstâncias, tal como um caminho correto do nível Romano com uma brisa gentil nas costas do personagem.

Leve: Uma combinação do melhor tempo, viajantes podem realmente esperar por uma boa estrada (para padrões medievais).

Média: Condições típicas para viagem, em uma estrada rochosa com buracos e sulcos causados por chuva e carroças pesadas. Isto poderia também descrever a viagem numa estrada melhor com infavoráveis condições metereológicas, tais como calor ou neve, ou viagem dentro de uma floresta moderadamente tensa com um guia competente.

Difícil: Viagem em uma estrada típica com menos do que o tempo favorável, ou uma viagem desacompanhada dentro da floresta.

Muito difícil: Tempo insuportável, tal como uma nevasca ou furacão, ou terreno horrível, tal como um campo rochoso escorregadio.

Terrível: Tanto tempo desagradável quanto terreno perigoso. Não viaja geralmente sobre tais condições, já que pode resultar em fatalidades.

Para cada dia de viagem, cada personagem (ou cavalo) joga um dado estressante + Resistência. Em um 6 ou maior, menos um nível de Fadiga do que o normal é perdido. Em uma falha, alguma viagem de infortúnio ocorre, tal como uma doença.

Capítulo VIII
Saga

Uma Saga em Ars Magica conta a história de uma Convenção, descrevendo sua passagem dentro de uma ou mais das estações de existência. Este Capítulo é designado a ajudar você a criar e manter uma saga. Organizar uma saga pode parecer inicialmente uma tarefa enorme - e isso realmente envolve considerável trabalho e imaginação. Mas dada hora, experiência, e algum esforço, você será capaz de criar uma saga criada com locais existentes, vilões, covardes e magia impressionante.

Criando uma Saga

Sagas em Ars Magica são diferentes de campanhas em outro jogo de RPGs porque em Ars Magica, membros diferentes do grupo jogador são encorajados a negociar e assumir os deveres de Mestre da Aventura. Um personagem deve estar encarregado de uma área específica do desenvolvimento da saga, com os outros assumindo funções. Um deve correr uma série de aventuras de um tema, enquanto outro deve supervisionar o desenvolvimento sazonal dos personagens na convenção. Claro, nada proíbe a mais tradicional aproximação onde um Mestre da Aventura fazer todo o trabalho sozinho. Antes algo mais é considerado, seu grupo deve decidir quem irá fazer o trabalho da criação da saga, e quais jogadores farão parte da sua administração. Veja "O Grupo" na pág. 183 para mais informação.

Saga e Drama

A palavra "Saga" chama muitas imagens para serem imaginadas. O Líder dentre estes elementos é o drama, se nada mais é diferente, a encenação é dramática. Em uma Saga digna de nome, alguma coisa vitalmente importante está em jogo. Isso poderia ser algo tão grandioso quanto o ajuste do conhecimento absoluto, ou tão focalizado quanto a preservação de um mistério, uma floresta encantada. A importância do que está em jogo é puramente subjetiva, mas o efeito desta execução, salvação ou fracasso deve ser suficiente para marcar permanentemente o mundo de algum modo.

Quando você considera primeiro a estrutura que sua Saga apoia, pense em termos dramáticos. Que tipo de narrativa contará sua Saga? O que fará suas histórias interessantes, heróicas e excitantes? Onde toda ela terminará? Respostas para estas perguntas de grande extensão lhe guiarão quando você criar os detalhes de sua Saga. Elas ajudarão a assegurar que isso não atolará ou se desviará dos domínios que são monótonos ou irrelevantes. Tais perguntas derrubam a fundação da chama.

Antes de proceder em fazer o trabalho envolvido com a criação da sua Saga, você deveria ter uma boa visão da grande cena.

O Trabalho de Criação

Há duas aproximações diferentes que você pode levar a atual criação de sua Saga. A primeira é derrubar todo a estrutura em avanço, compreendendo onde a Saga irá antes que os jogadores criem personagens. Este método tem a vantagem que você pode criar uma história que é tão firmemente entrelaçada quanto você gosta. Os jogadores devem se ajustar à sua criação. A segunda aproximação é começar a criação quando seus jogadores começam a gerar seus personagens e a Convenção. Isto permite a eles um grande grau de entrada, mas faz seu trabalho mais difícil. Você deve incorporar todos os

motivos e idéias diferentes e frequentemente conflitantes em uma totalidade coerente.

Você tem um número de decisões a fazer quando você designa sua Saga. Manter os seguintes elementos em mente pode lhe ajudar a criar um épico merecedor de seus talentos.

Nome

Alguma vez antes da Saga começar você precisa dar a ela um nome que demonstre o tom de tudo mais que se segue. O nome da Saga poderia sugerir seu tema e potencial, sem revelar qualquer de seus segredos. Muitas são simplesmente nomeados depois de suas convenções, tais como a Saga Mistridge.

Cenário

Desejando criar uma Saga atraente, você precisa de um mundo em que os jogadores podem acreditar. Uma de suas primeiras decisões deveria ser escolher algum local específico. Se você está indo jogar na Europa Mitológica, norte da Ibéria ou sul da França são boas escolhas. Há conflitos contínuos entre os Cristãos e os Mouros, trovadores estão inventando idéias modernas de amor, heresia é comum e picos ameaçadores de Aneto melhoram os abrigos para aquelas feras e magos que querem se distanciar da civilização. Outras áreas da Europa Mitológica estão igualmente disponíveis ao longo do curso. Apenas lembre que o local da convenção fará você definir mais que tipos de histórias você será capaz de contar.

Depois de ter escolhido este cenário inicial, você deve fazer alguma pesquisa. Livros, textos, histórias, jornais escolares e suplementos em **Ars Magica** como Europa Mitológica lhe ajudarão neste trabalho. Embora você não esteja escrevendo uma dissertação, isso acentuará grandemente sua credibilidade se sua Saga basear-se em fatos.

Depois das aventuras iniciais, continue a definir seu mundo. Com cada história, adicione detalhes de geografia, costume e língua. Evoque o mundo em todo o evento da Saga, fazendo dela tão viva que os jogadores pensarão que é real. Seu mundo é seu, e isso requer uma identidade única quando você joga. Faça disto o que desejar.

O material oficial de Ars Magica 4ª edição encontrados em livros de origem e suplemento se estabelecem no ano 1220 d.C. Você pode, claro, sentir-se livre em estabelecer suas estórias em outros tempos. Você deve desejar começar sua Saga antes, dando aos personagens e a Convenção algum tempo para se desenvolverem, alcançando um encontro "oficial".

Motivo

Um motivo é um objeto, tema ou idéia repetitiva que une todos os aspectos da Saga de algum modo sutil. Você deve desejar inventar algum fator repetitivo que melhore a continuidade e significado. As respostas para perguntas como "O que está dominando os fatores da Saga?", "Quais conclusões a Convenção se diz respeito?", e "Quais conclusões galvanizam e motivam cada história?" irão clarear seu motivo.

Um motivo pode ser algo de rivalidade contínua com algum inimigo a uma dedicação solene para algum inimigo ou para algum ideal. Isto deve ser mais efêmero, tal como o declínio gradual da Ordem de Hermes. Sempre, faça do motivo apropriado e entrelaçado dentre todas suas histórias. A equipe nunca deve esquecer do foco da Saga.

Passagem do Tempo

Algumas sagas são medidas através de gerações, enquanto, outras são tão curtas quanto alguns anos. Com a passagem do tempo, pessoas e lugares mudam. Grandes eventos ocorrem que sempre marcam o mundo. Você precisa decidir qual a extensão que sua Saga terá, como isto pode afetar os tipos de personagens que seus jogadores vão querer criar.

Antagonistas

Nenhuma Saga está completa sem a presença de figuras que amedrontem os personagens. Sem a sombra da maldade, os bons não brilhariam tão claramente; um não pode existir sem o outro. Os antagonistas são necessariamente não populares. Não é difícil de se lembrar no mínimo que um vilão que está tão alegre quanto seu sósia. Adversários deveriam ser trabalhos de arte. Crie vilões que seus jogadores amarão odiar.

A persistência deveria sempre ser um dos atributos do domínio do vilão. Antagonistas superiores ficarão completamente na sua Saga, logo deveriam sempre existir algum defeito em cada antagonista superior - alguma fenda em uma defesa impenetrável. Finalmente, cada vilão superior deveria ter algum tipo de meta. Os garotos maus não andam apenas sem objetivo procurando coisas ruins para fazer. Eles têm um plano mestre e a direção dos passos para colocá-lo lá.

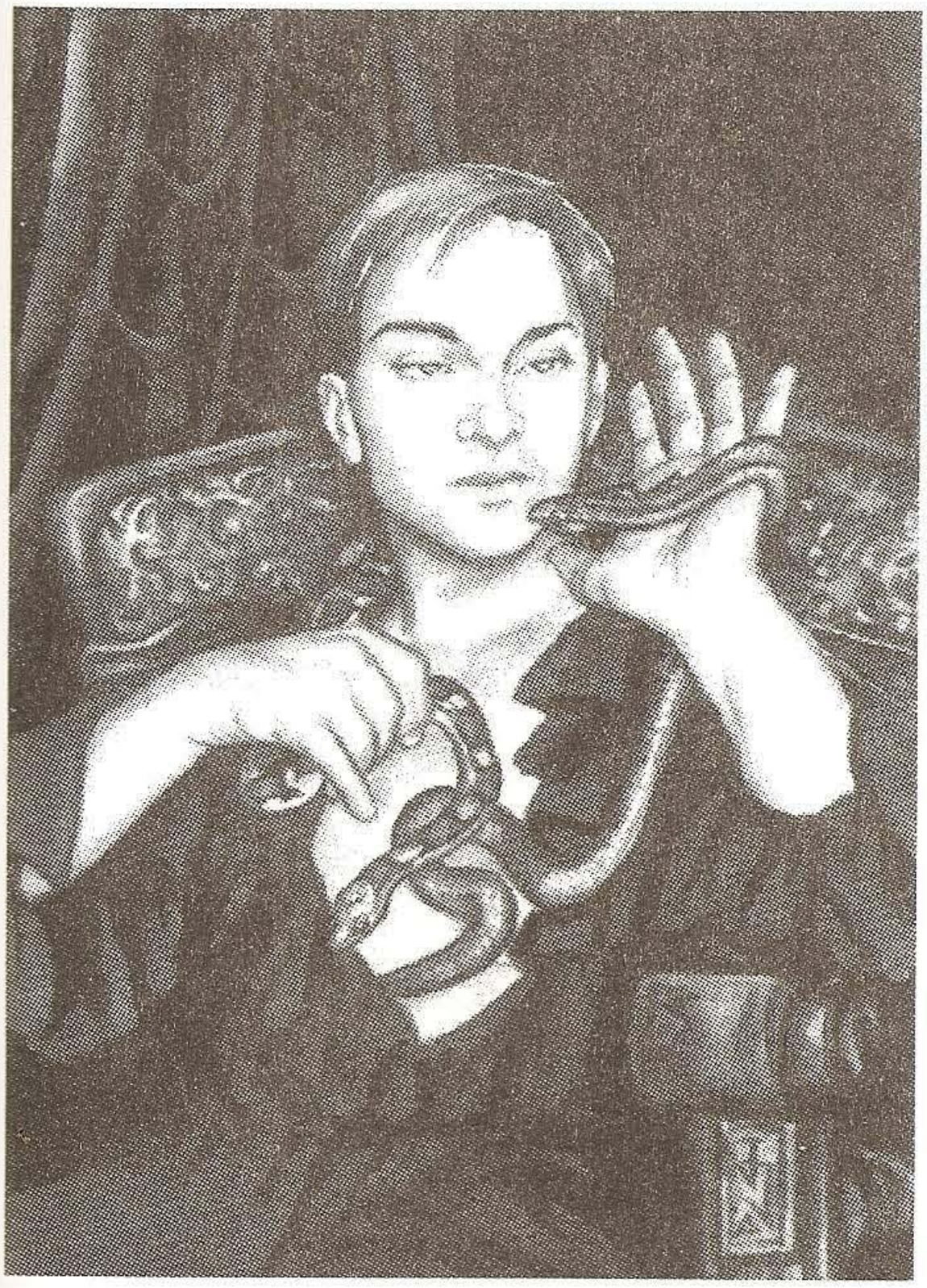
Como o herói e vilão repetidamente se encontram, seus respectivos defeitos se tornam mais e mais bem conhecidos de um ao outro. Um adversário que se torna familiar pode ser apelidado de "arquivilão". O arquivilão parece ter 9 vidas, sobrevivendo por um fio e sempre retornando a para atazanar os personagens. E por que não? Os personagens não escapam desesperados e recuam milagrosos? O arquivilão é um personagem que merece se desenvolver durante a Saga, ganhando

pontos de experiência e melhorando apenas quando os personagens melhoram.

Suporte ao Elenco

Criar as pessoas que habitam seu mundo é um dos trabalhos mais agradáveis que você tem como Mestre da Aventura. Seus personagens podem estar tão vivos quanto os personagens dos jogadores - para tê-los tão perto deste critério de vida, cada um tem uma boa história.

De modo algum você poderia criar um personagem um pouco separado de todos na Europa Mitológica. Presumivelmente você tem um trabalho e outros interesses. Em geral você poderia detalhar indivíduos que os personagens de jogadores interagem sobre uma base regular. E no mínimo, você guardaria observações na conduta de figuras importantes, seus Traços de Personalidade relevantes, e suas prévias interações com os personagens. A minoria dos personagens como os moradores comuns e grogs menos importantes podem ter estatísticas genéricas. Estes podem se tornar blocos de construção para personalidades se você escolheu desenvolvê-las depois.



Pessoas que são intrínsecas à sua Saga seriam tão detalhadas quanto os personagens dos jogadores. Estas figuras incluem patronos, mentores e magos aliados. Não apenas desenvolve completamente um personagem importante, dá a você uma idéia melhor da função dele, isso elimina inconscientemente a representação. Jogadores frequentemente lembram de coisas sobre seus personagens que você apenas mencionou na passagem; você pode esquecer tais detalhes, apenas sendo chamado depois para calculá-los. Desenvolvendo estes personagens, você retém um registro de suas naturezas, e pode mesmo deixar cair insinuações que você poderá usar mais completamente quando você desejar.

A Saga em Jogo

O jogo atual é a finalidade da criação de sua Saga. Há muitas decisões para serem feitas quando a Saga progride. O que segue são muitos pontos que lhe ajudarão e a seus colegas em ajustar a Saga quando ela progride.

Os Personagens

A primeira ordem do negócio na Saga é trazer os personagens dos jogadores juntos. Examine como cada um conhece o outro. Há todos os tipos de opções, de amigos de infância, parentes a rivais. Do mesmo modo, eles devem simplesmente dividir uma meta comum (que limite as metas da Saga, claro), ou acham-se distorção de destino.

Não importa como isso acontece, embora eles tenham um vínculo mais forte com os membros do grupo. Por que eles confiam uns nos outros com suas próprias vidas? Membros da Convenção por conta própria têm uma razão válida para se trabalhar em grupo, mas você deve encorajar mais inter-relações cooperativas de personagens. Personagens que são indiferentes a sobrevivência de seus colegas não trabalharão juntos em contar grandes histórias e a maioria provavelmente discutirá e impedirá o progresso da Saga.

O processo de criação do personagem estará onde os vínculos são propostos primeiramente e a primeira seção da Saga começaria para firmar esses vínculos, quando os jogadores começam a ser usados em suas novas funções. Novas amizades podem também se desenvolver durante o curso da Saga.

A Fronteira do Tempo

História Cronometrada

Quanto tempo passa dentre as histórias? Esta não é uma pergunta inútil. Cada estação que passa é um outro período de estudo, prática e progresso, e cada ano aproxima mais os personagens da morte. Por essa razão, você precisa regular a quantidade de tempo que passa. Se as histórias ocorrem muito próximas e juntas, magos não têm um longo progresso em suas Artes e Mágicas, e a idade nunca pode afetar aqueles que começam a Saga quando jovens. Por outro lado, extensamente uma separação produz magos que progridem muito rapidamente, enquanto companheiros e grogs envelhecem e se deterioram rapidamente.

Uma solução é estabelecer um padrão, tal como uma história por ano de jogo. Você poderia também usar uma jogada de dado simples para determinar o número de estações que passam entre histórias. Uma aproximação mais complexa seria amarrar junto diversas aventuras conectadas uma depois da outra, seguida de uma calmaria de diversas estações ou mesmo anos. Se você não tem um padrão, cada Mestre da Aventura pode decidir quanto tempo passa antes da próxima história ser jogada.

Histórias pontuam vidas dos personagens, mas também permite a eles crescer. Lembre-se que poucas pessoas fazem de suas vidas uma aventura. Aventuras são atividades excepcionais que acontecem apenas uma vez em um longo espaço de tempo. Personagens devem suportar sozinhos de outras maneiras entre histórias.

Começos e Finais

O tempo imediatamente antes e imediatamente depois de uma história é importante para se manter a par do personagem e do progresso da Convenção.

Antes

- Determine o que os personagens têm feito desde a última história. Compreenda quanta experiência eles têm recebido, e quais Habilidades novas eles ganharam.
- Determine os efeitos de idade em personagens mais velhos, se um ou mais invernos passaram desde a última história.
- Ocupe os jogadores em eventos que acontecem no mundo ao redor da Convenção desde a última história, especialmente eventos que afetaram os jogadores de maneira grave.
- Encene uma reunião de magos que tem ocorrido entre histórias, e para estabelecer a cena da história no início.

Depois

- Designe pontos de experiência ganhos durante a história e faça ajustes apropriados aos Traços de Personalidades e Reputações.
- Considere o que aconteceu durante a história: personagens dividem tesouros, recuperam-se de ferimentos e melhoram a biblioteca da Convenção. Determine qual personagem não-jogador (NPC - non-player character) superior tem feito ou deve fazer em resposta às ações de personagens.
- Faça um plano para o futuro da Convenção, baseado nos eventos da história. Você deve querer encenar outra reunião, onde magos discutem as suas opiniões e intenções.

Eventos Externos

Embora os personagens dos jogadores estejam sem dúvida a meio passo da sua Saga, lembre-se que o resto do mundo existe completamente independente da influência deles. Há muitas outras pessoas fora da Convenção, e algumas delas têm um impacto tremendo no avanço da Saga. A maioria delas tem seus próprios planos que têm pouco a fazer com as atividades dos personagens. Tempo influencia pessoas e lugares em todo lugar, mesmo quando os personagens não testemunham isto. Se você estabelece eventos superiores através de movimento "fora do estágio", todavia, certifique-se que você consultou qualquer outra equipe de mentores da história que estão envolvidos no funcionamento das estórias. Isto lhe ajudará a evitar contradições.

Funções dos NPCs

Enquanto os personagens dos jogadores podem ter muita diversão interagindo uns com os outros, igual ou talvez maior agitação pode existir lidando com personagens não-jogadores. Lidar com eles não significa matá-los - simplesmente conversar com pessoas interessantes, ou combater em políticas e intrigas pode demonstrar muitas recompensas.

Criando Funções

Claro, para jogar com bons personagens, você terá que criar bons personagens. Uma das melhores maneiras e uma das mais fáceis é observar os personagens dos outros e tentar se igualar a eles. Histórias curtas, livros, artigos de revista, programas de televisão e mesmo as notícias da noite são cheias de personalidades. Você provavelmente não quer emprestá-los

por atacado, mas você ficará surpreso com quanto você pode ir embora simplesmente trocando um nome.

Claro, as regras para Ars Magica também sugerem uma fartura de personagens interessantes. A partir das formas das casas, a partir de magos a várias virtudes e defeitos, estes são personagens com assistência desconhecida de seus jogadores. Quando eles conversam entre si, dentro ou fora de personagem, os bons jogadores contadores de histórias referem-se a seus diferentes personagens como função de entidades. Se você alcança 1 ponto onde seus personagens são completamente dissociados de sua identidade, você pode realizar a mais horrível das ações através de personagens maldosos e os jogadores nunca lhe censurarão pelas suas atitudes doentias.

Recompensas

Como o objeto de uma busca ou as frustrações de um encontro perigoso, recompensas são provas visíveis do sucesso dos personagens. Algumas coisas, tais como livros e mágicas, são valiosos somente para magos, enquanto outras, tais como jóias ou conselhos mágicos, podem compensar companheiros e grogs por colocar a vida deles na linha. Achar o balanço correto para sua Saga é importante para a satisfação de seus personagens. Dê aos personagens o suficiente para manter o movimento da Saga, mas com moderação de exercício pois assim eles manterão querendo mais.

Vis Natural

Vis Natural é universalmente valiosa. Magos aplicam ela a uma variedade de usos e outros personagens podem comerciá-la ou ter suas posses saturadas dela. Vis natural é frequentemente encontrada dentro de corpos de seres sobrenaturais e algumas vezes pode ser colhida a partir de plantas mágicas ou outras origens renováveis. Quando você dá Vis, decide sobre as características físicas da origem, a Arte a qual ela é destinada e o número de pontos Vis nela.

A disponibilidade de Vis Natural determina completamente quão rapidamente os magos crescem em poder, uma Saga com muito pouca ou muita pode ter sérios problemas. A Convenção começaria com o suficiente de Vis Natural para satisfazer necessidades básicas: De 3 a 5 pontos por mago em história é quase certo, dependendo de com que frequência as aventuras acontecem na progressão dos anos. Você pode aumentar ou diminuir isto quando você achar necessário, mas lembre-se que muita Vis pode destruir uma Saga por fazer magos ultra-poderosos.

Tesouro

Convenções e personagens precisam de dinheiro e fundos de projetos para sobreviver. Tesouros mundanos podem ser uma origem. Adquirir dinheiro é muitas vezes de importância secundária para magos, embora, seja aconselhável concentrar-se na beleza do tesouro: reservas de pilhas de ouro, caixas de jóias embutidas com gemas, colares cintilantes; braceletes espessos de metais preciosos e talvez mesmo uma coroa real. Impressione os personagens logo eles cobiçarão seus achados em vez de investir na joalheiria mais próxima para pagamento imediato.

Livros

Livros mágicos e escolares podem ajudar um personagem instruído a aprender Conhecimentos, Mágicas, Artes e as Técnicas para criação de itens mágicos. Livros são portanto extremamente valiosos e avaliados por magos intimamente acima de qualquer coisa. Livros são muito raros; representem seus romances e mistérios. Faça algo a eles para ser desejado, um item de longe pode ter grande significado para um mago mais do que uma arma encantada poderosíssima.

Veja as págs. 198 - 200 para mais informação dos tipos de livros que existem e como eles ajudarão os magos de sua Convenção em seus aprendizados.

Artefatos Mágicos

Durante suas expedições, magos frequentemente acham conselhos mágicos. Alguns são construídos pelos colegas mágicos, outros criados por anões, gnomos, demônios, fadas ou outros seres místicos. Em lendas, itens mágicos são objetos de grande beleza - admiração, inspirando dizer o mínimo. Eles são objetos poderosos, não são engenhocas de boa qualidade. Apimentando sua Saga com itens você estará diminuindo a grandeza destas criações impressionantes. Uma maneira de evitar isto é conceder predominantemente itens de uso único como poções e pós. Outra maneira é limitar severamente o número de artefatos poderosos verdadeiros. Faça os personagens trabalharem muito para conseguir tais objetos.

Um bom negócio de entretenimento pode ser as tentativas dos personagens para aprender como um artefato funciona. Alguns têm poderes óbvios, tais como uma capa que faz do usuário ficar invisível. Outros são mais obscuros, e descobrir suas habilidades requer intensa pesquisa no laboratório. Uma combinação eficaz envolve alguma que é óbvia e outras que são ocultas. Investir em itens de aparência modesta com poder fantástico pode ser a base para histórias emocionantes. Depois de tudo, o Cálice Sagrado sozinho não tem aquela

Exemplos de Itens Mágicos

Anel que Guarda Vida

Ao usar este anel o usuário perde automaticamente 4 níveis de Corpo. Se o personagem já está ferido, usar o anel pode matar. A única maneira de se recuperar é através do repouso (veja o Tabela de Recuperação de Ferimentos, página 187 para determinar o tempo de recuperação). Se o anel é removido durante este tempo de recuperação, ele não causa mais danos. Ele não causa dano algum se for colocado de novo, mas não concede seus poderes sobre o usuário. Se o usuário se mantém com o anel durante o período de recuperação os poderes do anel são revelados quando ele está próximo do perigo. O anel absorve o primeiro dano de nível de Corpo que o usuário normalmente sofre em um dia qualquer. O usuário pode "colocar as mãos" em outro e se curar acima de um nível de Corpo, embora isto seja somado contra o limite diário que o anel pode curar o usuário.

Este anel foi pego do dedo de um mártir, São Lemar de Bolonha. O anel possui o poder divino de um Santo e continua a expandir suas propriedades de cura. As origens divinas do anel explicam porque aquelas de conhecimento infernal, ou mesmo aqueles com defeito Infectado pelo mal, não podem tocar o anel sem sofrer automaticamente 2 níveis de Dano de Corpo. Os poderes do anel não funcionam para tais pessoas. Além disso, os poderes do item são mais do que uma descoberta na investigação de magos (n/a).

Bálsamo da Força de Pedra

Quando esfregado sobre um corpo nu (um personagem pode usar roupas uma vez que é esfregado) este bálsamo dá força e resistência a Dano. Adicione +3 a força efetiva e +6 ao Vigor do usuário, antes da próxima lua cheia. Um ponto negativo é aquele onde o usuário afunda como uma pedra na água. Os anões que fazem o bálsamo não sabem disto, mas os personagens podem aprender depois por acidente. Depois o bálsamo desaparece, o usuário está insaciavelmente faminto e diminuem 3 níveis de Fadiga. Este bálsamo foi criado por alguns anões nos Alpes por um ocasional negócio com magos e outros mortais (20).

Escudo do Leão Vermelho

Este escudo de madeira tem a face de um leão pintada nele, e foi arte de fadas. O leão está vivo, mas apenas interage com aqueles que o impressionam. Se um personagem se comporta bravamente enquanto usa o escudo, o leão fala depois com o personagem, durante uma hora mais calma, preferivelmente quando os outros não estão por perto. Ele diz, em palavras que só personagens podem ouvir "Saudações, valente cavaleiro. Eu sou Andriste e eu sou seu leal companheiro. Convoque-me e eu emitirei um rugido para amedrontar os corações de outros. Convoque-me e eu tomarei conta de você enquanto dorme. Convoque-me uma vez, uma vez apenas, e eu estarei em harmonia com este escudo, e nós lutaremos contra seus inimigos lado a lado. Eu sou Andriste. Convoque-me quando precisar". A partir deste ponto um personagem (somente) pode ver os olhos do leão se moverem, mas Andriste nunca mais fala. Ninguém mais pode tratar como amigo o leão até ele rejeitar o portador atual do escudo.

O portador do escudo ganha +3 em todas as jogadas de Traço de Personalidade Bravura depois de ter falado com o leão. Uma vez por dia ele pode convocar Andriste para rugir, e todos que ouvem isto e que não estão ao lado do cavaleiro escolhido devem fazer uma jogada de Bravura +6 ou se tornem medrosos. À noite o personagem pode pedir para Andriste para manter a guarda. Ele ruge se ele detectar um perigo para seu dono (ele tem um nível de percepção 10). Este rugido é diferente do rugido que causa medo. O dono pode também gritar com Andriste do escudo, em cada caso o leão luta pela morte lado a lado com o portador do escudo. Quando inimigo for morto ou derrotado, o leão diz adeus a seu companheiro e parte para sempre, deixando o companheiro com apenas um escudo branco com o qual se lembram de seu aliado. O leão nunca mais retorna ao escudo, não importa quem o segure.

ANDRISTE

Características: Int 0, Per +2, Pre +3, Com 0, For 6, Res +5, Dest +2, Vel +4

Poder Mágico: 22

Tamanho: +1

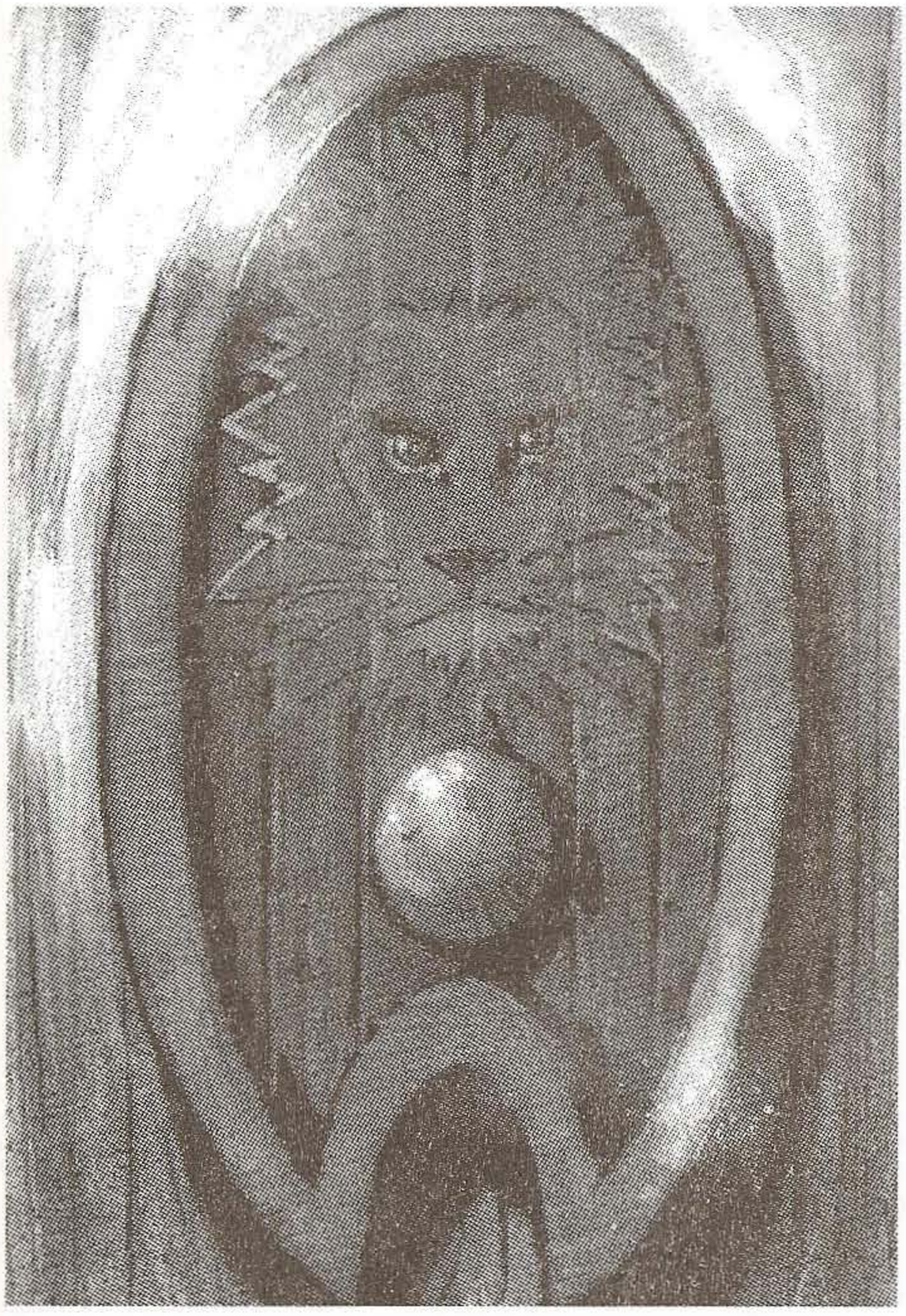
Arma/Ataque:	**Inic.**	**Ataq.**	**Def.**	**Dano**
Mordida/Garras	+7	+9	+5	+18

Vigor: + 15

Níveis de Corpo: OK, 0/0, -1, -3, -5, Incapacitado

Se o dono do escudo sempre age covardemente enquanto usa o escudo, os olhos não mais parecem se movimentar, o leão não responde novamente ao personagem, e o bônus de Bravura +3 é perdido. Neste ponto outro portador do escudo pode agir como amigo de Andriste.

Um mago que joga 25+ enquanto investiga o escudo no laboratório faz contato com Andriste, que explica alguma coisa para ele, mas não necessariamente tudo. Mais do que nada, ele está preocupado em ter sido perturbado por alguém que não era um cavaleiro.



aparência grandiosa. Veja pág. 95 para mais informação sobre investigando encantamentos em itens.

O cenário descreve alguns exemplos de artefatos, alcançando de um razoavelmente simples a um impressionantemente poderoso. Você pode usar estes como modelos para itens mágicos na sua Saga. Cada descrição do item é seguida por um número em parênteses, que indica o número do alvo para investigar suas propriedades no laboratório.

O Grande Final

Eventualmente, a Saga irá a um final. Com alguma sorte, é um que você planejou e um onde os membros da Convenção conseguem suas metas.

Seja dramático sobre o fim da Saga. Será provavelmente a última vez que os jogadores têm a chance de jogar com seus personagens, logo eles sentiriam um satisfatório senso de encerramento. Mantenha em mente a atmosfera e o tema da Saga. Se havia uma tempestade de chuva no começo, descreva uma elevada tempestade no final da cena. Isso reflete a passagem da Saga e sugere uma chance de início, indicando que as vidas dos personagens tiveram algum efeito no mundo. Embora alguns possam ter morrido no curso da Saga, eles não serão esquecidos.

O que separa uma grande Saga de uma medíocre é o balanço cuidadoso. O melhor drama nos faz tanto rir quanto chorar. Sua Saga não tem que terminar com a morte de todos os seus personagens, nem com todos vivendo felizes para sempre. Talvez os personagens devam sacrificar a vida de alguém amado para salvar um reino, criando uma conclusão ao mesmo tempo boa e ruim. Pense nos finais dos seus livros favoritos, filmes ou mesmo outras campanhas. Se você pensa no porquê de você gostar deles, você provavelmente achará algumas pistas sobre como você deve apresentar um final excelente.

Uma vez que a Saga esteja completa, tire uma hora para agradecer a todos pela participação. As histórias fantásticas que você contou são de um esforço de grupo. Você, como Mestre da Aventura, pintou o cenário, mas as ações heróicas dos personagens dos jogadores fornecem ricos detalhes que ocupam o primeiro plano.

Idéias de Histórias

Muito de seu tempo entre seções de jogo é provavelmente gasto na contemplação de novas propósitos da história. Inspiração pode vir de muitas origens, livros e filmes são quase predominantes, mas é importante ir além eles. Se você obtém a maioria de suas idéias de um filme em particular, o que acontece se todos de sua equipe viram ele também? Em vez disso, tente fazer histórias com a fusão de seus propósitos, surpreendendo aqueles que pensam que sabem onde a conspiração é encabeçada.

O que se segue são alguns tipos tradicionais de histórias em Ars Magica. Embora estes propósitos de histórias não sejam únicos de alguma forma, você pode faze-los sob medida para as necessidades de sua equipe usando-os como trampolins para suas próprias histórias originais.

Exploração

A exploração de novas áreas, a partir de clareiras encantadas a catacumbas malcheirosas, oferece uma grande quantidade de emoção. Exploração dá aos membros da equipe uma oportunidade de ampliar seus horizontes e talvez incentive suas reputações. É hora de introduzir novos personagens à sua Saga, idéias novas significam Conhecimentos novos. Você pode também usar tais aventuras para expor novos personagens a novos costumes e novas idéias.

Rumores e histórias geralmente deixam personagens interessados em viagens a que eles devam se submeter. Pistas pautadas em textos mofados podem motivar magos a sair e explorar o desconhecido. Eles devem encontrar pessoas que eles conhecem um pouco, ou devem descobrir por acaso lendas ancestrais apenas agora que se tornaram realidade. As recompensas de tal aventura podem ser alcançadas a partir de riquezas físicas até uma riqueza de conhecimento.

Tribunal

Magos, geralmente não mais do que 3, devem viajar para um tribunal de tempo em tempo para representar a Convenção como mestres de interesses para toda a Ordem. Histórias de tribunal são perfeitas para um grande grupo. Você mesmo deve convidar pessoas a participar, aquelas que normalmente não jogam, para fazer a história mais complicada, e para iniciar jogadores novos no jogo.

Todos jogariam com um mago: Aqueles que não têm a função de personagens através da Convenção de jogadores podem representar outra. Deste modo, todos os jogadores tomam parte e podem conversar, conspirar, ajudar ou se opor à vontade. Faça sala para as pessoas caminharem e conversarem privadamente. Dê ênfase à interpretação e diplomacia além de jogadas de dados e combates. Certifique-se de presenciar algum conflito, embora, muitos personagens tenham algo para combater.

Caça de Vis

Mais importante do que simples ouro, a Vis Natural é a comodidade dos Magos e vale muito alto. Rumores de presença de Vis motiva os magos a viajarem aos mais distantes alcances da Europa Mitológica para obter mesmo quantidades insuficientes da substância preciosa.

Há variações finais no padrão da caça de Vis. Magos devem determinar se a Vis que eles buscam pertence a outra Convenção, e então, se eles correm perigo em problemas políticos por tomá-la de qualquer maneira. Eles devem algumas vezes determinar como podem chegar a Vis que está bem escondida ou bem protegida. E uma vez que a Vis é adquirida, o mago da Convenção determina como ela deve ser usada.

A procura por Vis Natural deixa os magos fora da Convenção, onde eles devem lidar com não só o povo mundano, mas também com problemas mundanos. Você pode usar sedução de Vis para envolver magos em outros problemas de sua própria imaginação, talvez mais perigosos do que eles originalmente pretenderam.

Mistério

O mistério é uma eterna inspiração de história. Parecidas com mistérios convencionais, romances policiais herméticos podem envolver aqueles habilitados na arte da mágica - uma classe de pessoas quase difícil de compreender. A magia usada pelo acusado pode fazer evidências físicas virtualmente impossíveis de se achar. Além disso, barreiras sobrenaturais são demarcadas para embaraçar o progresso dos personagens. Estes se tornam os mais desencorajados como aqueles que revelam mais e mais da verdade. Se o criminoso se refugia na Igreja, os poderes mágicos do personagem serão em grande parte impedidos, e eles terão que se virar de outras maneiras.

Como nos mistérios mais tradicionais, você pode criar sozinho conspirações deformadas. Lembre-se, quando todos os pontos evidentes de uma simples pessoa, ele é provavelmente inocente. Finalmente, mistérios podem ser mais perturbadores e difíceis quando o criminoso é alguém que os personagens confiam como um membro da Convenção ou um colega mago.

Problemas na Frente do Lar

Algumas vezes a história vem para a Convenção. Fazer com personagens se movimentem através de seu próprio lar, tentando resolver o problema ou capturar um intruso, dando a eles um senso melhor do lugar onde eles vivem. Isso também mantém eles dormindo mais facilmente na cama à noite.

Problemas no lar podem alcançar problemas com a equipe da Convenção a discordâncias com a nobreza local. Isso deve envolver o clero também, trazendo o Domínio e todos os problemas que isso representa na figura. Use sua imaginação - membros da Ordem de Hermes têm um pouco de inimigos em potencial.

Reinos de Fadas

Uma história envolvendo um domínio de fadas deixa sua imaginação correr selvagem e fazer toda a cena inesquecível. Fadas, depois de tudo, têm poucos conhecimentos das "tolas" tradições pelo que vivem os humanos. Mesmo onde elas realmente entendam, elas não se importam.

Regras normais de realidade não se aplicam enquanto sobre o domínio de fada. Personagens podem achar que eles podem flutuar quando eles têm pensamentos felizes, mesmo flutuando quando eles dão risadinhas nervosas. Coisas devem assumir um aspecto literal: amoras azuis devem fazer alguém triste e espetam com uma lança penetrante no gra-

mado nos pés de alguém. Tente manter ambos personagens e jogadores equilibrados quando lidam em terra de fadas. Ninguém verdadeiramente entende estas criaturas, porque elas quase nunca fazem sentido para os humanos.

Mantenha em mente que domínios de fada nem sempre são alegres e brilhantes. A maior parte do tempo uma ilha de fada imita seus meios tão quando não são reconhecidos. Se guerra e peste envolvem uma área de fadas, seus habitantes provavelmente não são visitantes bem vindos.

As Ruas da Cidade

A cidade é o coração da sociedade mundana e uma variedade extensa de histórias podem ser ditas dentro dos confins de suas paredes. Apesar de seus intelectos assombrosos, muitos magos são ignorantes dos modos do povo normal. Isto é onde companheiros e grogs podem brilhar, levando a função de comando na história.

Aventuras na cidade geralmente caracterizam as pessoas que vivem lá em função proeminente. Aventuras na cidade podem ser combinadas com outros tipos de aventuras, talvez com resultados surpreendentes. Os magos esperariam achar Vis em tal lugar, por exemplo?

Porque o Domínio está sempre presente em qualquer cidade de bom tamanho, ações mágicas são severamente reduzidas. Aquilo deve ser uma boa coisa, embora, como as pessoas tendem a se unir contra estranhos que tossem fogo entre suas mãos. Na verdade, a cidade frequentemente prova ser uma das melhores armas do clero contra magos da Ordem, já que, em frente de inúmeras testemunhas, a Igreja pode condenar magos e ganhar a maior sustentação possível.

Técnicas Avançadas de Contar Histórias

Uma vez que você tem dominado as bases de ser um Mestre da Aventura, você pode experimentar técnicas e efeitos especiais que adicionam grande profundidade a um jogo. Usadas impropriamente, embora, as idéias apresentadas abaixo podem enfraquecer uma história, logo você teria alguma experiência como um Mestre da Aventura antes de tentá-las. Algumas são difíceis mesmo para um ator experiente, e devem ser cuidadosamente planejadas e executadas em ordem a trabalhar efetivamente. Se você puder empurrar estas proezas, você criará cenas que seus jogadores nunca esquecerão.

Flashback

Flashbacks ocorrem em cinemas e televisão o tempo todo. Em um RPG, você pode voltar ao passado para uma cena ou cenas na história de um personagem. Você deve querer fazer isto para melhorar pistas, para dar aos jogadores alguma visão, ou colocar um tempero diferente nos eventos atuais.

Cenas de flashbacks e mesmo histórias podem ser jogadas ambas separadamente de outras histórias, de que sejam entrelaçadas. Você pode também passar por pequenos flashbacks, interagindo com um personagem como os outros jogadores considerarem, ou você pode jogar flashbacks que a Convenção inteira esteja envolvida. Você mesmo pode designar as funções dos jogadores que eles normalmente não jogam, mas são importantes para o passado da história. Você mesmo deve especificadamente designar o flashback da história a ser jogada como uma parte do intervalo entre as ações da estória principal. As duas histórias podem ser separadas por tempo ou espaço, mas devem ser de algum modo conectadas em tema, disposição, ou assunto, complementando e refletindo uma a outra.

Você também pode experimentar se mover adiante, fazendo seus jogadores se perguntarem se o futuro está estabelecido em pedra, ou se o que eles estão vendo é o futuro em absoluto.

História Paralela

Uma história paralela é bastante parecida com um flashback na qual é desempenhado ao longo da história principal. Uma história paralela, todavia, ocupa o mesmo tempo que a primeira. Do mesmo modo as duas histórias são provavelmente cruzadas e os personagens de cada uma se encontrarão, então você provavelmente não quer concluir a história paralela até você estar perto do final da primeira. É essencial que

O Símbolo da Casa Mercere

você controlar as coisas cuidadosamente - e observe-os, porque seus jogadores são improváveis de cooperar.

Simbolismo

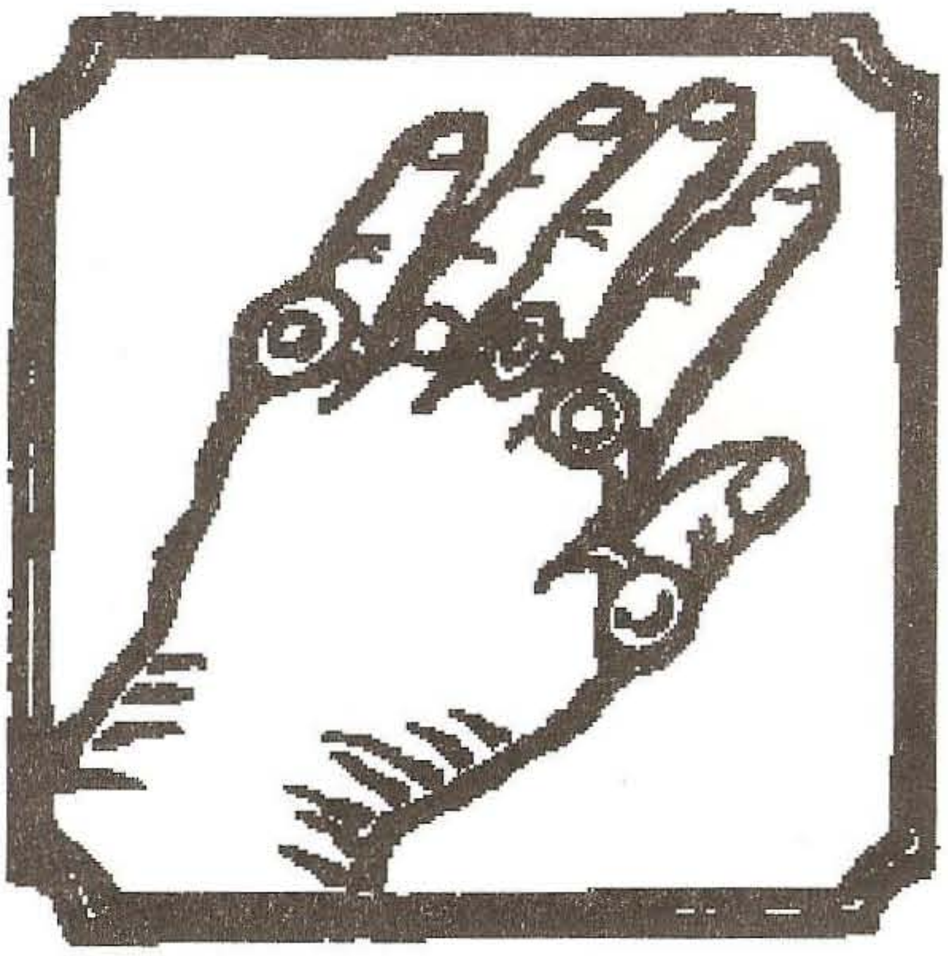
Ter algo na história que representa algo mais é uma técnica literária antiga que possa adicionar um grande acordo de profundidade e intensidade. Por referência criteriosa e dando ênfase a símbolos inerentes numa história, você pode adicionar poder a seus temas e fazer um 1 ou 2 pontos ao longo do caminho. **Ars Magica** mantém símbolos, embora não exista nenhuma interpretação correta para qualquer um deles.

Disposições

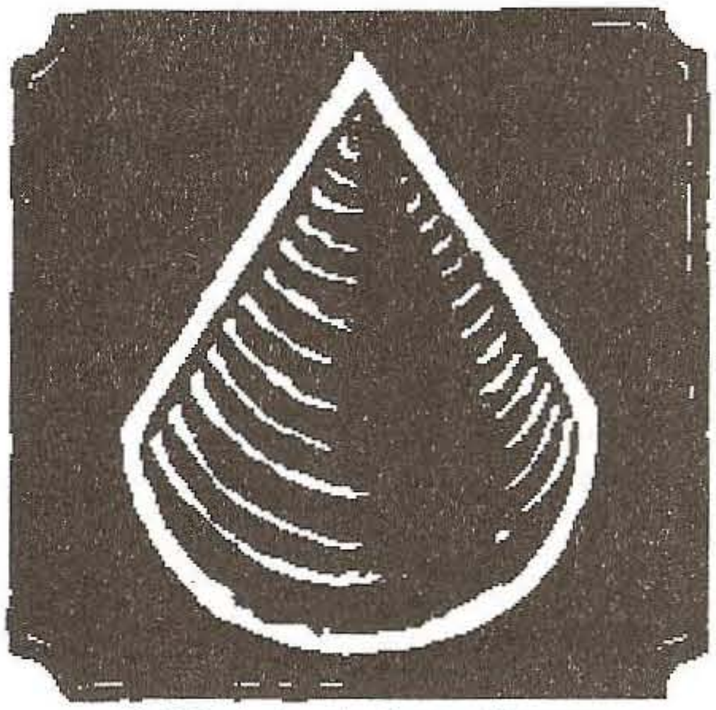
As disposições que você tentou evocar dramaticamente influenciará como os seus jogadores reagirão a suas histórias. Criar ambiente emocional pode ser exigido, mas geralmente pago no final. Você decidirá de antemão qual emoção você espera evocar em uma dada cena ou história. Possibilidades devem incluir horror, admiração, pena ou romance.

Para criar uma dada disposição, faça com que os jogadores estejam olhando para você, como Mestre da Aventura, para ter sugestões sobre como eles estariam agindo. Se você está agindo de maneira tola quando a cena é horrenda, não espere que seus jogadores conduzam apropriadamente. Persiga a disposição escolhida com intensidade; não aceite nenhuma outra responsabilidade. Tudo o que você fez e faz deve refletir a disposição que você está tentando estabelecer. Se você quer evocar um drama, faça seus jogadores ficarem ao seu redor.

Conhecimento de música apropriada, relâmpago, efeitos especiais e apoios podem ajudar quando você está tentando ciar uma disposição, seja criativo.



O Símbolo da Casa Verditius



O Símbolo da Casa Bjornaer

O Símbolo da Casa Tytalus

Capítulo IX
Convenções

Uma convenção, mais basicamente, é um lugar onde um grupo de magos moram juntos. Ela poderia ser um feudo, um castelo, um navio ou um buraco no chão. Convenções suprem as necessidades dos magos de várias formas. Primeiramente, elas fornecem segurança. A Europa Mitológica é um lugar perigoso para todos e os magos em particular precisam de segurança para realizar seus estudos arcanos. Convenções também suprem as necessidades mundanas dos magos: comida, roupa, espaço para trabalhar e gostos. A maioria dos magos não prefeririam ter que dedicar o tempo deles com tais preocupações. Finalmente, Convenções provêm dos magos com uma Comunidade de reinos. Quando em uma Convenção, um mago está cercado por outros que pensam sobre coisas que ele pensa.

Convenções são também a forma mais significativa em que os membros de diferentes casas trabalham juntos e aprendem um do outro. Embora algumas convenções sejam compostas somente de membros de uma casa, pelo menos dois terços são compostas de magos de tradições diferentes. De fato, lealdade para sua Convenção é frequentemente a lealdade mais forte que um mago sente, até mesmo mais lealdade do que para a casa dele. Claro tais sentimentos variam de mago para mago, mas a permanência de tal atitude é um indicador da importância de Convenções para a Ordem de Hermes.

Como há 4 estações no ano, há 4 estações na vida de uma Convenção. Uma Convenção começa na Primavera, um tempo de rápido crescimento mas instabilidade, e depois muda para o Verão, durante o qual ela se torna em energia de vitalidade e ambição. Outono marca o ponto alto da influência da Convenção, quando os magos colhem o que eles já plantaram, mas o declínio no Inverno é certo, quando a convenção dificilmente é capaz de se apegar à sombra da vida. Enquanto cada Convenção segue seu próprio curso através do tempo, qualquer que seja o caminho que ela trace, ela sempre prova o desenrolar inevitável das estações.

– Dionasius da Casa Bonisagus

Claro, Convenções são importantes do ponto de vista de grupo também. Uma convenção fornece uma razão para os personagens trabalharem juntos e dar a eles objetivos comuns. Ela prepara uma unidade em uma Saga e forma sua direção.

Criação da Convenção

O jeito mais comum para jogar Ars Magica é a equipe criar uma convenção que sirva como casa básica para todos os Magos interpretados pelos membros da equipe. Embora outras possibilidades são certamente concebíveis, este método é uma forma muito satisfatória para se jogar o jogo. Todos os jogadores têm sua vez de falar sobre as características da Convenção, quase como se a convenção fosse um personagem controlado pela equipe em comum.

Este capítulo é muito semelhante ao Capítulo da Criação de Personagem. Ele define as características que as convenções podem ter e fornece ao jogo mecanismos que permitirão você criar uma convenção balanceada com ambas boas Características e Prejuízos.

Estações

Convenções, como personagens, têm uma duração de vida definida. Cada estágio de vida de uma Convenção tem características diferentes e desafios identificáveis. Estes estágios, típicos para todas as Convenções, são frequente-

mente referidos com as estações das Convenções. Começando na Primavera e movendo-se até o Verão, Outono, e finalmente Inverno. Convenções se movem do nascimento à morte como as pessoas.

Primavera

Convenções de Primavera são novamente criadas e tem muitas desvantagens. Elas, geralmente, necessitam de influência política. Outras convenções do tribunal podem ter um interesse no estado atual, fazem o que podem para se opor às ações dos membros mais novos. Convenções de Primavera também devem provavelmente ter poucos recursos tangíveis, sejam eles coisas como dinheiro, comida e prédios ou mais exigências arcanas como uma biblioteca aceitável e fontes de Vis Natural. Além disso, os magos que formam tais convenções são frequentemente mais jovens do que outros membros da Ordem, com uma correspondente falta de Poder Mágico e experiência.

Verão

Quando convenções de Primavera ganham influência, aliados e recursos, elas se tornam convenções de verão (a menos que, claro, elas caiam nas ciladas de inimigos ou simplesmente não possam sobreviver devido à falta de recursos. Nem todas as convenções fazem delas tão distante quanto o Verão!). Elas são menos atacadas por outras convenções, porque o poder delas é grande o suficiente para lidar com tais ameaças. Dada a trégua, seus magos fazem grandes descobertas e aumentam seus poderes. Isto é um tempo que as convenções maiores começam a ver a Convenção como uma possível ameaça. Estas outras Convenções geralmente começam a se mover contra a Convenção de Verão, mas usam medidas sutis, e raramente dedicam todos os seus recursos para tais tramas.

Outono

Convenções que tem entrado no Outono se tornam cada vez mais hierárquicas. O envelhecimento dos magos tenta controlar os novos magos que chegam, mantendo seus lugares. Esta tendência geralmente se transforma em um desejo de controlar outras partes da Ordem fora das Convenções. Embora elas sejam geralmente bem sucedidas em suas tentativas de poder por causa do Poder que elas acumulam no Verão, os magos gastam muito tempo em políticas e negligenciam suas pesquisas e estudos. Se eles não são cuidadosos, estagnação interna e corrupção os conduzirão ao Inverno.

Inverno

Quando os magos se tornam muito velhos, convenções de Inverno tendem a submeter-se a eles, zelosamente guardam os conhecimentos acumulados daqueles que podem procurar destrui-los ou roubá-los. Embora elas, às vezes, pareçam sem efeito, estas convenções são muito perigosas, quando a ira delas é levantada - Eles ainda têm: recursos consideráveis quando eles resolvem usá-la. Eventualmente, a maioria das convenções de inverno findam-se ou deixam pouca coisa para trás. Ocasionalmente, uma convenção de inverno se abalará de seu sono, voltando para Primavera. Outras vezes, um novo grupo de magos tomará o lugar onde os velhos deixaram, criando uma nova Convenção com os últimos recursos dos Velhos.

Características da Convenção

As Convenções são determinadas por oito características que descrevem aspectos diferentes. Características, por sua vez, são cada uma descrita por 3 sub-características, chamadas traços, que definem as áreas separadas governadas por cada característica. Enquanto níveis de características fornecem uma visão ampla de uma área grande de um personagem da Convenção, traços são os níveis reais que descrevem aspectos específicos de uma Convenção. Características e traços têm

Nível da Característica	Soma dos Traços
+5	15
+4	10
+3	6
+2	3
+1	1
0	0
-1	-1
-2	-3
-3	-6
-4	-10
-5	-15

Note que as Características não são vinculadas em +/- 5. Continue a progressão até quando for necessário.

valores que são designados baseados nos aspectos positivos e negativos da área que o traço descreve.

Por exemplo, uma das características da Convenção é chamada Construção. Ela descreve (previsivelmente) as construções físicas que criam a Convenção. Os 3 traços que criam a característica são Tamanho, Qualidade e Reparo. Cada uma das 4 estações tem um valor, que pode ser positivo ou negativo. Os valores de traços são somados para determinar o valor da característica.

Continuando o exemplo, imagine que a Convenção tem um grande número de Construções decentes que estão de mal reparo

O Tamanho do traço poderia ser +4, a Qualidade +1, e o Reparo -2. A soma desses traços é 3. Esta soma é usada para determinar o nível das características das Construções (mas o

Estação	Mais	Menos
Primavera	+20	-50
Verão	+40	-30
Outono	+80	-20
Inverno	+40	-50

nível não está nele mesmo). Este nível é adquirido usando uma escada piramidal da mesma forma que as Habilidades dos Personagens e níveis de Arte são. Olhando para o gráfico fornecido, uma soma de 3 igualados ao escore de +2. Note que a soma dos traços nem sempre somam o número exato necessário para adquirir um dado valor de característica. Tais valores deveriam ser por volta da direção ao zero quando os valores de características são determinados. Entretanto, se 7 pontos de valor de traços forem totalizados para determinar uma característica aquele valor de característica seria +3.

Esta escala piramidal de aquisição é usada em vários outros pontos na criação da Convenção. Quando ela é mencionada, você pode usar o gráfico acima para determinar os custos de vários traços.

Passos Iniciais

A primeira coisa que você terá que decidir é em qual estação sua convenção está quando você a cria. Uma vez que isto tenha sido decidido, refira-se à tabela abaixo para o número de pontos positivos e negativos que você deve gastar quando estiver adquirindo os traços da Convenção. Estes valores são aproximações - nem toda convenção de verão somará aos totais listados. Mas desde a mudança entre estações acontece em horas extras, isto é como deveria ser. Nós recomendamos que você insira os Valores listados quando criar a sua equipe de convenção. Você deveria ouvir à experiência da Convenção antes de você começar a gastar pontos. Você criará um lugar muito mais real e coesivo se você tiver algumas idéias principais neste estágio.

Exemplo: Marlo decide elaborar os detalhes de Voluntas, tendo escrito a história de um de seus aprendizes. Ele já tem um conceito quase detalhado, então ele começa por selecionar a estação. Voluntas é uma Convenção de Verão, e então tem 40 pontos positivos e 30 pontos negativos.

As características e traços da convenção podem ser adquiridos de duas formas. Você pode adquirir as características primeiro, na escala piramidal e depois dividir os pontos de cada Característica entre os traços dela. Alternadamente, você pode gastar os pontos diretamente nos traços e depois o totalizar para determinar os valores das características. O primeiro método é recomendado por Convenções de NPCs, o segundo para as grupos de sua própria Convenção.

Custo	Qualidade dos Suprimentos
-3	Nenhum suprimento - a Convenção deve roubá-los.
-1	Baixa Qualidade de suprimentos que tendem a secar em anos ruins.
0	Suprimentos iguais aqueles disponíveis a proporção de camponês.
+1	Suprimentos iguais aqueles disponíveis a prósperos camponeses.
+3	Suprimentos similares aqueles menos disponíveis ao Clero.
+6	Suprimentos similares aqueles disponíveis ao mercador rico.
+15	Suprimentos similares aquelas disponíveis aos nobres donos de terras.

Distância (um caminho)	Percentagem média naquela distância
Dentro da convenção	20%
Dentro da metade de um dia de viagem	40%
Dentro de um dia de viagem	40%
Dentro de 2 dias de viagem	0%
Dentro de uma semana de viagem	0%

traço não está preocupado com a quantidade de suprimentos, que é pago por uma parte dos habitantes abaixo.

A qualidade de suprimento é trazida por gastar pontos ou positivos ou negativos. As seguintes tabelas resumem o que um número dado de pontos será adquirido.

Nos níveis mais altos, a qualidade não implica que todos nas convenções vivam como senhores. Não significa que eles tenham uma grande variedade de comida e outras mercadorias. Por exemplo, pode haver copos e prataria ao redor, e eles comerão carne assim como vegetais. Suprimentos não falharão acima de +1, mesmo em anos de seca e fome, a menos que elas sejam deliberadamente interrompidas.

As distâncias envolvidas em procurar suprimentos são classificados em uma escala de 5 degraus. Uma Convenção em média tira 20% dos seus suprimentos de dentro da convenção, 40% de dentro de 11 quilômetros e 40% de dentro de um dia de jornada. Gastar um ponto positivo moverá 20% dos suprimentos em um degrau mais próximo, enquanto um ponto negativo moverá eles a um degrau mais longe. O mais próximo 20% é admitido a incluir o suprimento de água da Convenção, o mais distante tão exótico como um equipamento de laboratório.

Note que a localização real de uma convenção precisa ter um pouco de paciência nas distâncias. Uma Convenção no topo de uma montanha poderia, com regio, ter excelentes suprimentos disponíveis,

Característica da Convenção

Terreno

Acesso

O acesso comanda quão facilmente sua Convenção pode obter coisas que ele precisa, se comida ou mais suprimentos arcanos. Ele não lida com que facilidade outras pessoas podem chegar na convenção - que é coberta pelo retiro abaixo. Se sua Convenção tem bom acesso e também bom retiro você precisará aparecer com uma explicação interessante.

Há dois aspectos no Acesso: Quão bom são seus suprimentos e quão facilmente você pode chegar até eles. Uma Convenção média tem acesso aos suprimentos similares àqueles disponíveis à proporção dos camponeses e desenhe-os em um raio de um dia de viagem (aproximadamente 32 quilômetros). Este

enquanto uma convenção em uma cidade poderia ter que comprar a um grande distância (embora isso exigisse uma boa explicação). Normalmente uma localização no topo de uma montanha empurrará alguns suprimentos para fora em 2 dias de distância, especialmente se você quiser qualidade. Localizar-se em uma cidade traz tudo dentro de meio dia de viagem e deste modo custa 2 pontos positivos.

Exemplo: Suprimentos de Voluntas são de qualidade média, que não custa nenhum ponto. Portanto, ele está no meio de Sarraceno de York do Norte. Marlo decide que o bem está dentro da Convenção e então o normal 20% vem de dentro. Além disso, a Vila de Wilton pode suprir uma quantidade substancial e que está dentro de 11 quilômetros, metade de um dia de viagem. O resto dos suprimentos, portanto, estão muito mais distantes: pelo menos a uma semana de viagem. Marlo move os 40% de seus suprimentos geralmente achados dentro de um dia de viagem para longe, a 2 degraus, gerando o total de 4 pontos negativos.

Retiro

Uma convenção média tem de lidar com a curiosidade de navegantes uma vez por semana. Cada ponto positivo dobra o intervalo de tempo, cada ponto negativo divide ele. Isto pode ser consistente com qualquer nível de acesso. Um castelo óbvio em uma montanha poderia ter um pobre acesso e bom retiro, enquanto um castelo invisível por uma rua principal poderia ter bons níveis em ambos.

Viajantes geralmente estarão procurando por proteção e terão razões legítimas para suas viagens, frequentemente negociando ou peregrinando. Se não há nada obviamente mágico sobre a Convenção, ela provavelmente não causará problemas. Uma convenção com pobre retiro seria entretanto bem servida por comercializar um esforço para parecer normal.

Retiros também envolvem a dificuldade que as autoridades mundanas têm em lhe achar se eles quiserem causar problemas.

Exemplo: Localização de Voluntas acaba sendo útil para retiro. Nenhuma pessoa teria muita razão para viajar aos Sarracenos, outros que estão perdidos ou procuram a Convenção. Marlo decide ficar perdido o que é relativamente comum na idade média, então alguma pessoa surge apenas em meses ou 8 semanas. Custa 3 pontos positivos.

Meio Ambiente

Um meio ambiente comum não fornece benefícios ou penalidades. Melhor do que meio ambiente comum que pode ter especialmente um bom ar, enquanto, os que estão abaixo da média são áreas não saudáveis como Pântanos. Meio ambiente pode ser adquiridos por comprar um bônus e penalidades para jogadas de envelhecimento ao dobro do valor da pirâmide do bônus ou penalidade (então por exemplo, comprando um bônus +3 que custa 12 pontos).

Meio ambiente é também o ganho de todas as categorias para características do terreno não comuns, tais como uma nascente mágica com água que faz pessoas se embebedarem ou flores mágicas que florescem a todo inverno. O Mestre da Aventura deveria determinar os valores como ele se achar melhor.

Exemplo: Os Sarracenos são um bocado Pantanosos em certos lugares, mas provavelmente não o suficiente para deixar o lugar não saudável. Não havia nenhuma característica no conceito inicial, então ele a deixa daquele jeito, não gasta pontos no Meio Ambiente.

Voluntas deste modo tem 4 pontos negativos e 3 positivos no terreno, para um total de um ponto negativo e um nível de -1.

Construções

Tamanho

Uma Convenção média tem espaço eclesiástico suficiente para 6 magos, 20 especialistas e 50 grogs. Isto é aproximadamente o mesmo tamanho como um de tamanho médio ou um solar muito grande. Cada ponto negativo remove espaço para 2 magos, 20 especialistas ou 50 grogs. Cada ponto positivo soma a mesma quantidade.

Convenções podem também ter estruturas impressionantes: grandes salões, Tribunal de Conselho, bibliotecas impressionantes e o gosto. Cada estrutura impressionante custa 1 ponto. Uma convenção média ganha um ponto por liberdade, que pode ser removido por gastar um ponto negativo. Se não há estrutura impressionante, ainda há salas mundanas para funções necessárias. Estruturas impressio-

nantes podem ser parte da estrutura principal, tais como uma grande sala construída dentro de um salão, ou separada, tal como uma igreja com estrutura arquitetônica livre ou uma capela. Muitas construções medievais são construídas ao redor de um pátio, com várias extensões (lados do pátio) dedicados a funções especificas, tais como quartos de servos ou armazenagem.

Exemplo: Voluntas foi descrito como um grande salão, então o tamanho médio parece ser aproximadamente o certo. Há somente 5 magos residentes, mas Marlo decide que há espaço para outro. Ele hesita sobre a estrutura impressionante, visto que Júlia não construiu seu conselho do tribunal, mas decide quais as qualidades da biblioteca. Deste modo, nenhum ponto é gasto aqui.

Qualidade

Um ponto positivo fará 2 pontos de espaço de boa qualidade ou um ponto de excelente qualidade. (Um ponto de espaço que é para 2 magos, 20 especialistas, 50 grogs ou uma estrutura impressionante). As qualidades incluem qualidades artísticas, bom desenho para o sustento (não somente para olhar) e durabilidade de materiais. Boa qualidade pode significar ladrilhados, janelas envidraçadas e paredes de pedras. Qualidades excelentes incluem contraforte cravado, vidros tingidos, banheiros internos, ou mesmo encanação e aquecedor hipocausto.

Um ponto negativo fará dois pontos de espaço de qualidade pobre, ou um ponto de qualidade espantosa. Qualidade pobre pode significar tetos mal desenhados que podem absorver a água e apodrecer o sapé, vime e argamassa mais propriamente do que madeira ou gesso para as paredes ou mesmo tentativas mal executadas na decoração. Qualidade Espantosa significa que o teto deixa a chuva entrar não importa quão bem reparado ele esteja, o vento não pode atravessar as paredes e as janelas não são vitrificadas e não podem nem mesmo fechar as venezianas.

Exemplo: Embora a qualidade de Voluntas não seja coberta no conceito inicial, Marlo decide que Júlia não terá que aguentar trabalho de Segunda qualidade, então ele está todo pelo menos na média. Além disso, ele sente que ela teria sido impulsionada para algumas áreas melhores e decide que a biblioteca, o quarto de Júlia e os quartos de um outro mago são de boa qualidade. Que custa 1 ponto positivo.

Reparo

O reparo determina quão bem mantidas estão suas construções. Bom reparo significa que não há problemas maiores e menores são consertados dentro de um dia ou mais. Qualidades excelentes de reparo significa que tudo está tão bom quanto novo (a menos que a qualidade básica seja pobre, neste caso ainda haverá problemas). Reparo pobre significa que mesmo tetos de qualidade vazam, porque o encanamento não funciona ou porque o hipocausto joga fumaça para dentro das áreas ativas. Se uma construção em reparo pobre é também de qualidade pobre, as divisões de paredes são remendadas com sacos e amparadas com vigas de madeira e áreas do chão estão quase todos podres.

Um ponto positivo pode colocar 2 pontos de tamanho em um bom reparo, ou em excelente reparo. Pontos negativos significam que as coisas estão caindo. Cada ponto negativo indica que aproximadamente 300 peças de prata devem ser gastas em reparos a cada ano ou 1 ponto de Tamanho será perdido. (note que você perde 1 ponto de Tamanho não importa quantos negativos você leva aqui - ele só vale mais para evitar uma perda).

Exemplo: Os membros de Voluntas não parecem ser do tipo obcecados com reparos e Júlia é mais provável de continuar com novos projetos do que cuidar de velhos projetos, então Marlo decide não gastar nenhum ponto aqui, levando um reparo médio.

Deste modo, um ponto positivo total tem sido gasto em construções dando um nível de +1.

Defesas

Terreno

O terreno da Convenção afeta a sua defesa para uma grande extensão. Os pontos positivos aqui compram facilmente terrenos protegidos como o topo de um morro, uma ilha no rio ou uma Península. Como uma regra severa de golpe, considere haver 4 formas de aproximação de uma convenção. Um ponto fará de uma aproximação um pouco difícil (uma área cansativa, um chão fofo ou uma ladeira suavemente inclinada para cima), 2 fará dela difícil (um campo de pedra, pântano ou uma ladeira moderada), 3 fará

dela muito difícil (uma ladeira íngreme ou rio) e 4 fará tudo muito impossivel (um penhasco ou um abismo).

Pontos negativos compram fraquezas defensivas. Novamente, considere 4 direções. Um ponto coloca uma cobertura em uma direção (uma floresta), 2 a faz inspecionar a Convenção (um penhasco) e 3 a faz perigosa (uma cachoeira que poderia ser desviada para dentro da convenção). Uma Convenção em uma montanha que pode somente se próxima ao longo de uma trilha que gastaria 15 pontos aqui. Quatro pontos para 3 lados, e 3 pontos para o lado com a trilha. Uma Convenção na base de uma montanha, com um rio correndo que passa ao lado, pagaria e pontos positivos para o lado com o rio e 2 pontos negativos para inspecionar a montanha atrás dele.

Exemplo: Voluntas é construída nos Pântanos, que são principalmente matagais achatados. Marlo poderia justificar gastar um ponto em cada direção de aproximação para representar a dificuldade, maciez, chão, mas decide não gastar, neste estágio.

Extensão

Os quartos eclesiásticos previamente adquiridos, incluem defesas básicas - ou parede de pedras ou portas grossas em cada construção, ou paredes básicas ao redor deles. Um ponto negativo fará um ponto de espaço completamente sem defesa. Um ponto positivo fará um ponto de espaço bem defendido (seta cortando em linha reta ou um muro elaborado). Paredes concêntricas são muito caras: Elas custam um número de pontos igual ao tamanho dentro delas, mais o custo de qualquer estrutura elaborada construída nela.

Um ponto positivo compra uma estrutura defensiva (como um portão ou torre de observação). Uma convenção básica obtém uma grátis, que pode ser comprada com um ponto negativo. Estruturas de defesa elaboradas podem ser construídas dentro de outras defesas, como um portão ou ser separada, como uma torre de observação ou um portão bloqueando um rio. Um muro de pedra é uma defesa básica. Se a parede tem seteira e um parapeito para os guardas, então a defesa está elaborada.

Exemplo: Voluntas tem um muro de pedra, mas não há descrição das defesas do resto da convenção, outras mencionadas das 2 torres. Marlo decide que ambas contam como estruturas defensivas elaboradas e gasta um ponto positivo para acumular o segundo ponto positivo. Ele decide que o resto das construções tem defesas básicas e então não gasta mais pontos.

Reparo

O reparo para estruturas defensivas é o mesmo do reparo para construções. Note que defesas em reparos pobres podem ser fáceis de romper, desde que os muros possam ser enfraquecidos, ou as portas corrediças não funcionem.

Exemplo: Reparo médio parece mais apropriado e então Marlo não depende de nenhum ponto aqui.

Completamente, então, Voluntas tem Defesas +1.

Armazenamento

Estoques de Vis

Uma convenção média tem 100 garantias de Vis em estoque. Cada ponto positivo aumenta isso por 50. Cada ponto negativo diminui isso por 50. Quantidades negativas de Vis indicam um débito de Vis. Em geral, a convenção tem 25 anos para pagar isto completamente - O grupo deveria elaborar os detalhes. Os estoques de Vis são separados dos suprimentos de Vis e podem ser de qualquer arte ou combinação de Arte.

Exemplo: Marlo decide que ele precisa se livrar de alguns pontos negativos, e este é um bom lugar quanto qualquer Vis à mão, para dois pontos negativos.

Suprimentos

Uma convenção média não tem suprimentos mundanos estocados (como dinheiro ou outras coisas não usadas) além do estoque anual de comida. Um ponto compra no valor de 3.500 peças de prata, em quanto ponto negativo compra uma quantidade similar em débito. Isto é separado da renda.

3.500 peças de prata é muito dinheiro, o equivalente aproximadamente a 600m3 de trigo que é suficiente para alimentar uma família de camponeses por 200 anos ou aproximadamente 500 carneiros ou

1.500 bois. Alternadamente compraria em média 500 livros, 20 casas normais coisas construídas de madeira ou igreja paroquial com uma torre.

Exemplo: Parece irracional que Voluntas devia grandes estoques de coisas mundanas. Ao contrário os projetos de Júlia são apropriados para gastar fundos além daqueles imediatamente disponíveis, então um débito faz sentido. A falta de qualquer estrutura espetacular sugere que estes débitos são provavelmente para serem modestos, então ele não gasta nenhum ponto negativo aqui, para um total de débito de 3.500.

Reputação

Uma Convenção média não tem nenhuma rede de reputação. Boas reputações são compradas com pontos positivos, má reputação com negativos. Comprar uma reputação custa um número de pontos da pirâmide igual ao nível da reputação. Deste modo, um nível de 3 em boa reputação custaria 6 pontos positivos, enquanto um nível de 4 más reputações custaria 10 negativos. Reputações para a da convenção funciona do mesmo jeito que se faz para os personagens (veja pág. 201). O Mestre da Aventura pode desejar modificar o custo levemente, depende do poder e influencia da partida afetada.

Exemplo: Nenhum dos magos de Voluntas parece com o tipo que quer se dar bem com os outros. Júlia é muito agressiva e Phessalia e Desiderius são positivamente desagradáveis. Marlo pensa sobre suas atividades apropriadas e decide levar 2 reputações negativas. A primeira se aplica a outras Convenções no tribunal no nível 2, para ser propenso a se comprometer a causas impossíveis. A Segunda se aplica aos camponeses no nível 1, como magos perigosos. Ele leva os 3 pontos negativos para o mais antigo e 1 ponto negativo para o mais atual para um total de 4. Completamente, então, Marlo gastou 7 pontos negativos nos estoques de Voluntas, então ele tem um nível de -3 nesta Característica.

Relações

Aliados

Aliados são descritos em 2 aspectos: os poderes dos aliados e a quantidade de tempo e recursos que eles gastam em seu favor. Um ponto de poder é um cavaleiro proprietário de terra, mercador, padre paroquio, convenção de primavera ou convenção de inverno. Três pontos é um nobre menor, conselheiro da cidade, deão ou prior, ou uma convenção fraca. Cinco pontos de poder é um nobre moderado, oficial do rei, bispo menor ou abade ou uma convenção moderada. Sete pontos é um nobre poderoso, oficial importante do reino (como um chanceler), bispo maior ou abade, ou uma Convenção poderosa. Nove pontos é um rei, arcebispo ou um mago domus.

Cada ponto que você gasta no tempo representa 5% do tempo de seu aliado e recursos ou 2 semanas por ano. Isto é muito duro e deveria só fornecer uma ordem de magnitude. Não importa quantos pontos você gasta, o Rei da Inglaterra não gastará cada hora acordado assistindo a Convenção.

Você pode gastar pontos negativos para inimigos do aliado. Você obtém um quarto do número de pontos que eles valem ao aliado. Os inimigos estarão atrás da Convenção para alguma extensão, mas não têm maiores ódios com a convenção.

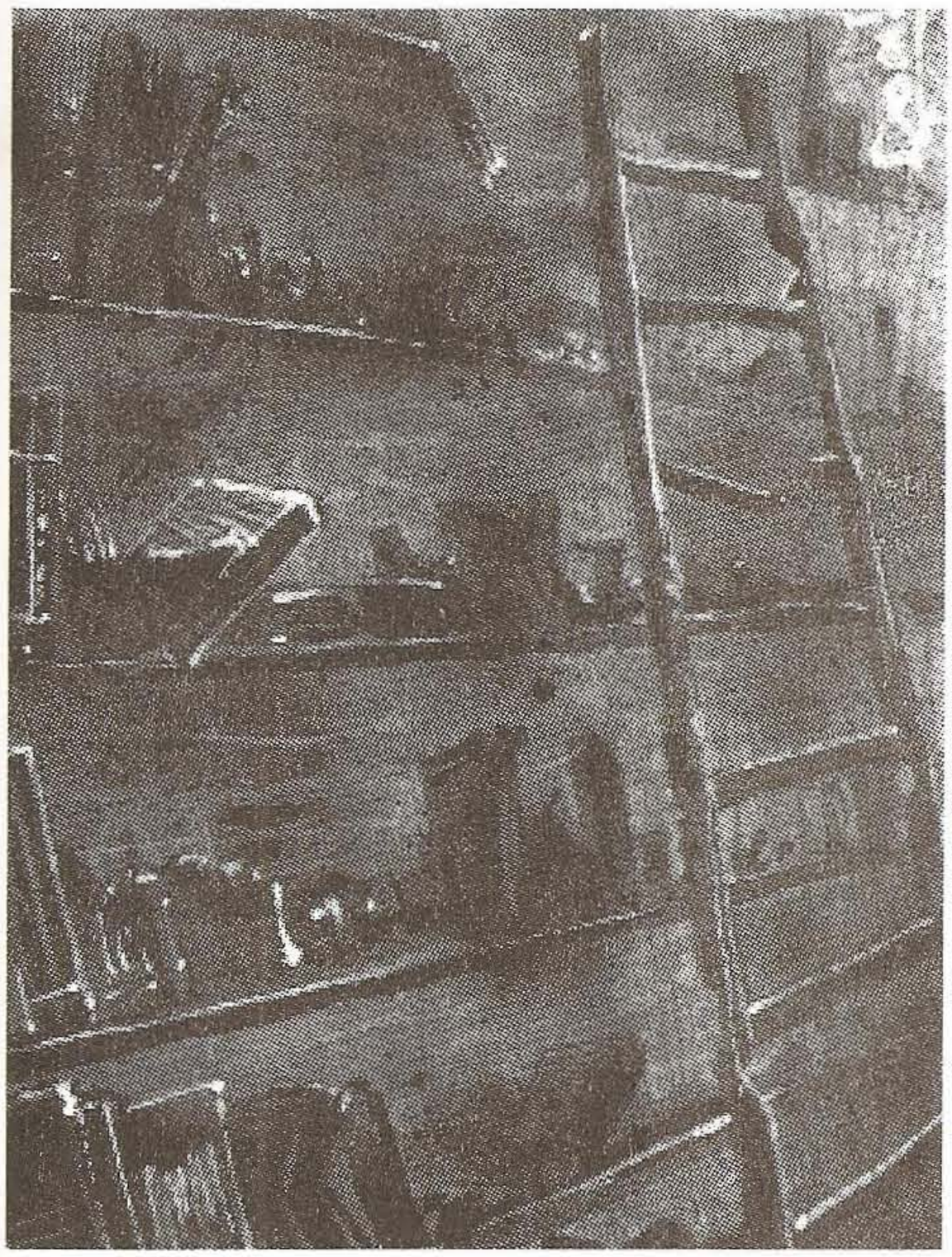
Exemplo: Voluntas claramente não tem aliados Herméticos no começo da introdução, desde que Júlia faça muito trabalho para criá-los. Marlo quer saber sobre mundano ou outros aliados mágicos, mas decide contra isto. Não há pontos aqui, então.

Inimigos

Inimigos seguem as mesmas diretrizes como os aliados, mas custam tantos pontos negativos quanto custam positivos para os aliados.

Você pode gastar pontos positivos nos inimigos dos inimigos: novamente, ¼ do custo de tais personagens como aliados. Eles ajudarão você contra os inimigos comuns, mas não muito mais.

Exemplo: Voluntas claramente não gosta de Blackthorn, e Marlo decide que a Convenção de Autumn é realmente um inimigo. É um lugar poderoso, o mais forte ao tribunal e deste modo é um inimigo de 7 pontos. Voluntas não é uma grande ameaça, portanto, então ele coloca somente 2 pontos na intensidade, para um total de 9 pontos negativos. Ele quer saber sobre as outras Convenções do tribunal que não gostam de Blackthorn também, mas decide que o inimigo não é forte o suficiente para produzir uma frente unida ainda, então não há pontos positivos deles. Talvez haverá quando Júlia acabar suas visitas.



Contatos

Os Contatos contém a informação da Convenção e a cadeia de espionagem. Pagam pelos contatos metade de seus custos como aliados (presos), com nenhuma modificação de intensidade. Contatos respondem cartas verdadeiramente, mas não oferecerão nenhuma outra ajuda. Um contato não confiável de alguma forma custa metade do custo normal (novamente, preso).

Pontos negativos podem ser tomados por ter contatos que são discretos ou não confiáveis, ou por ter espiões na convenção. Um contato que está ativamente tentando enganar a convenção é valido como pontos negativos iguais ao seu nível positivo, contanto que a convenção confie em sua informação. Espiões dentro da convenção são válidos como 1 ponto negativo se eles somente têm acesso à informação pública, 2 se eles podem descobrir qualquer coisa fora da sancta e conselho do tribunal, 4 se eles conhecem o que vai acontecer no conselho e 6 se eles podem descobrir qualquer coisa. Este custo é por agência de espião e pode representar vários espiões, também dispositivos mágicos de espionagem.

A melhor maneira prática para controlar contatos negativos é fazer alguns pontos negativos e depois dar ao Mestre da Aventura liberdade para o reino desenvolver.

Exemplo: Júlia gosta de algum contato mundano, como o abade de Rievaulx e provavelmente um par de outros. Marlo paga 3 pontos positivos para o abade, e 2 pontos para um nobre menor e mercador; para um total de 5 pontos positivos. Na introdução, Blackthorn claramente sabia o que ia acontecer, então Marlo decide que eles têm espiões na Voluntas, ele gasta pontos negativos nestes e toma nota para decidir quem e onde eles estão antes de qualquer jogador chegar.

Completamente, Marlo gastou 13 pontos negativos e 5 positivos, então a rede total é 8 pontos negativos, para um nivel de -3 aqui.

Melhora

Renda

Uma Convenção média não tem renda excedente, mas tem suficiente para cobrir todas as despesas. Para cada ponto positivo, você tem 350 peças de prata excedentes acima das exigências normais. Para cada ponto negativo, você tem um déficit de 350 peças de prata. Isto pode ser um juros em um débito (comprado separadamente), ou um simples déficit. 350 peças de prata é suficiente para alimentar as famílias de 25 camponeses por um ano, no nível de homem livre ou dos moradores da Convenção, com o status social de virtude. Sustentaria 10 famílias de prósperos camponeses ou 2 no nível de um cavaleiro dono de terras. Note que uma convenção com nenhum juros positivo ou negativo é suposta a ter juros suficiente para sustentar seus habitantes e construções. Isto será aproximadamente 325 por ponto de tamanho da construção ou 350 por ponto de habitantes.

Exemplo: Voluntas ofereceu patrocinar a compra de terra, apesar de seus débitos, então ele deve ter algum juros em excesso. Portanto, é claramente não vasto, desde que ele realmente tenha aquele débito. Deste modo, Marlo decide gastar um ponto positivo aqui, para um suprimento anual de 350 peças de prata. Não deveria haver nenhum problema em pagar

o débito se os outros magos podem manter Júlia sob controle.

Suprimento de Vis

Uma convenção média tem um suprimento de 30 garantias de Vis por ano. Cada ponto positivo aumenta isto para 5 e cada Ponto negativo diminui isto para a mesma quantidade. É possível ter uma obrigação de Vis, se mais do que 6 pontos negativos são gastos. Este suprimento pode ser de qualquer Arte ou Combinação de Artes e o grupo deveria decidir a natureza do recurso (por exemplo, uma fonte mágica que supre Aquam Vis).

Exemplo: Voluntas poderia ter um suprimento Vis substancial mas, novamente, a presença do débito faz isto improvável. Marlo decide ir para um nível neutro e não gastar nenhum ponto aqui.

Habitantes

Uma Convenção média tem 6 magos, 20 especialistas e 50 moradores. Um ponto positivo adiciona um mago, 10 especialistas ou 25 grogs. Um ponto negativo retira o mesmo número, a fim de que uma convenção com 1 mago e nenhum servo tenha nove pontos negativos. Você não precisa pagar por PCs magos (Player Character - Personagem de Jogador) ou companheiros (mas não pode vender seus espaços posteriores também). Uma convenção média é aproximadamente do mesmo tamanho de um mosteiro ou um Vilarejo razoavelmente grande. Aproximadamente 500 habitantes fazem a convenção do tamanho de uma pequena cidade, enquanto 2.000 fazem um significativo centro urbano. As maiores cidades da Europa Ocidental que neste período tinham aproximadamente 50.000 habitantes - na Inglaterra havia somente duas com populações acima de 15.000.

Exemplo: Voluntas tem somente 5 magos, mas de outro modo tem um número médio de habitantes. Marlo gasta um ponto negativo aqui.

Ter gasto 1 ponto negativo completamente e 1 ponto positivo. Voluntas tem um nível de 0 na melhora.

Biblioteca

Magias

Uma Convenção média tem 1.500 níveis de mágicas escritas. 1 ponto positivo aumenta isto por 300, 1 negativo reduz isto pela mesma quantidade. Em quase todas as convenções, isto inclui pelo menos uma cópia de Era do Lar.

Exemplo: Voluntas tem muitos pontos sobrando, então Marlo decide fazer uma boa biblioteca. Ele gasta 8 pontos positivos nas magias, a fim de que a biblioteca tenha um total de 3.900 níveis de magia. Ele decide que os jogadores podem criar o conteúdo dos livros de magia por uma grande extensão, porque ele não quer tudo daquele trabalho.

Livros Herméticos

Uma Convenção média tem 450 pontos de livros. 1 ponto positivo aumenta isto por 90, 1 negativo reduz isto pela mesma quantidade. Libri Quaestionum custa Alvo + Qualidade, Resumo custa 2 vezes alvos + Qualidade e Tractatus custa o triplo de Qualidade. Uma biblioteca medieval de 200 livros é grande. Mais do que 1000 aproximações legendárias e esta provável a ser exagerada por vários fatores de 10 quando as pessoas conversam a respeito dela. A maioria das Convenções terão grandes bibliotecas.

Exemplo: Marlo decide gastar 10 pontos, para um total de 1.350 pontos. Novamente, levará algum tempo para traçar os conteúdos exatos da biblioteca.

Livros Mundanos

Uma Convenção média tem 300 pontos de livros. Cada ponto aumenta ou diminui isto por 60. Multiplique os alvos de livros mundanos por 3 quando executa seus custos (mas de outro modo, usa a fórmula acima), desde de que ela seja mais difícil para aumentar Conhecimentos do que Artes.

Exemplo: livros mundanos são provavelmente para serem menos importantes, então Marlo gasta 5 pontos aqui, para um total de 600 pontos. Isto ainda vai ser uma biblioteca mundana impressionante.

Completamente, Voluntas tem gasto 23 pontos positivos em sua biblioteca, para um nível final de

+6. Esta biblioteca fará uma boa ferramenta de barganha e é provavelmente provocará alguma inveja.

Aura Sobrenatural

Um Convenção média tem uma aura mágica de 3. Aumentando ou diminuindo a aura custa um número de pontos da pirâmide que corresponde ao aumento ou diminuição (por exemplo, 6 pontos positivos consegue para você +6, seis pontos negativos consegue para você 0). Se você coloca mais do que 6 pontos negativos dentro deste atributo, sua convenção esta dentro do Domínio.

Exemplo: Voluntas é uma fundação relativamente recente, então uma aura muito alta não faz muito sentido. Ainda, Marlo decide gastar os 3 pontos necessários para obter um +5.

Atributos Místicos

Itens Mágicos

Cada ponto positivo compra 75 níveis de itens mágicos benéficos. Cada ponto negativo paga por um nível similar de itens perniciosos (mas deve ser mais difícil de se livrar destes do que escolhe-los e carregá-los. O grupo deveria criar os itens mágicos pela referência no Capítulo de Laboratório, se eles são Herméticos ou para avaliar o nível equivalente se eles não são.

Exemplo: Marlo decide que Voluntas não tem nenhum item mágicos apesar do Verditius residente. Sendo um necromante ele não se aborrece em dividir suas descobertas.

Laboratórios

Os laboratórios da Convenção podem ser melhores ou piores do que a média hermética. Para ter 2 laboratórios com um bônus custa um número de pontos positivos da pirâmide correspondente ao bônus que você está comprando. O oposto é verdadeiro para laboratórios falsificados. Deste modo, 2 laboratórios com 1 bônus de +3 custaria 6 pontos positivos, enquanto 4 laboratórios com uma penalidade -1 custaria 2 pontos negativos. Para ter 2 laboratórios a +3 e 4 a -1 custaria 6 positivos e 2 pontos negativos, não 4 pontos positivos (porque ele é importante para manter-se informado dos totais consecutivos para ambos pontos negativos e positivos). Laboratórios com um bônus têm sido melhorados para o trabalho dos magos do passado da Convenção, enquanto aqueles com uma penalidade contém equipamento velho ou inadequado. Na opção do grupo, isto pode também refletir nas flutuações das auras locais ou a presença de algum efeito mágico que interfere com o trabalho de laboratório (mas uma penalidade não deveria ser explicada por uma aura mais baixa localmente, a menos que haja realmente uma boa razão, porque o mago não pode simplesmente mover o laboratório).

Exemplos:

Marlo agora tem 3 pontos positivos sobrando para gastar e ele decide fazer todos os laboratórios +1. Ele decide que o trabalho melhorado foi feito amplamente por Kirist - o Flambeau. Ele tem um sórdido temperamento, mas ele ainda é capaz de ser cooperativo.

Completamente, ele tem gasto 6 pontos positivos nesta área, dando a Voluntas um nível de Atributos Místicos de +3.

Olhando para sua folha completa, Marlo vê que ele tem 5 pontos negativos sobrando para gastar. A biblioteca não pode ser feita negativa, e reparos pobres parecem irracionais. Reputações e inimigos parecem os melhores lugares para se livrar dela. Lembre-se do temperamento de Kirist, ele decide que o Flambeau transitório fez alguma coisa para perturbar um nobre menor, fazendo ele entrar em uma intensidade de 2 inimigos. Talvez ele queime o campo ao redor no tempo da colheita. Isto seria também uma boa história para explicar a reputação da convenção com os camponeses. Marlo nota que ele tem gasto agora um total de 18 pontos negativos e 5 pontos positivos nas relações, a fim de que o nível caia para - 4.

Completamente, Voluntas tem as seguintes Caracteristicas:

Terreno -1, Construções +1, Defesa +1, Armazenamento -3, Relações -4, Melhora 0, Biblioteca +6, Atributos Místicos +3.

Olhando para estes números, ele vê que Voluntas provavelmente obterá problemas através de políticas, e que, embora ela tenha uma boa biblioteca e deste modo é provável ter magos poderosos, mas Armazenamentos pobres podem causar problemas adicionais, especialmente se esses são manipuladas pelos inimigos. Suportando na mente espiões de Blackthorn, ele começa a traçar o mapa da Saga.

Capítulo X
Europa Mitológica

Este capítulo esboça uma visão geral da Europa Mitológica - suas terras, seu povo e suas instituições. Não tem a intenção de ser uma visão completa, o que excederia o tamanho deste livro. Muito menos um tratamento histórico preciso da Europa medieval. Esta não é, apesar de tudo, a Europa dos livros de História, é a Europa Mitológica, onde as lendas são reais.

Este capítulo fornece os fatos da dura vida na Idade Média, além disso ele irá ajudar você a evocar o estilo e o charme do período. Aqui você achará as bases da sociedade medieval. Você dará uma olhada no pensamento medieval. Você lerá sobre a geografia e política da terra.

Embora a Europa Mitológica seja o "cenário" oficial de Ars Magica, você certamente não é obrigado a estabelecer sua saga lá. Outros cenários de fantasia são possíveis, e enquanto a Ordem de Hermes é fortemente enraizada na história da Europa Mitológica, é claramente possível adaptar a história da Ordem à história de seu próprio mundo para faze-la compatível. A linha básica é esta: Ars Magica é seu jogo, situe-o onde você quiser.

Por que Europa Mitológica?

A maioria dos jogos de fantasia partem da premissa de que o mundo do jogo é, de alguma forma, baseado dentro de nossa própria história. Ars Magica vai além disso, colocando o enredo do jogo justamente dentro da própria história. Há diversas vantagens para faze-lo.

- **Familiaridade:** A maioria das pessoas tem alguma idéia de como era a vida na Europa medieval. Quanto mais os jogadores souberem, menos você terá que ensiná-los.
- **Detalhes:** Milhares de anos de história e lenda criaram um mundo de jogo muito mais rico do que qualquer um que o mais dedicado dos Mestres de RPG pudesse inventar.
- **Conhecimento:** Uma riqueza inacreditável de informações para ambientar o jogo, da moda da corte à conspirações políticas indo até lendas exóticas, tudo disponível gratuitamente na sua biblioteca local.
- **Verossimilhança:** É um esforço constante criar histórias tão reais quanto possível. Um cenário baseado em fatos históricos estará cheio de pessoas reais, lugares reais e eventos reais, cujos resultados têm impacto direto no mundo.
- **Cor:** A realidade pode ser mais estranha do que a ficção. Você descobrirá que a Europa Mitológica é tão exótica quanto qualquer cenário de fantasia que você já tenha lido.

O Paradigma Medieval

Ars Magica requer que você esqueça muitos dos conceitos modernos. Valores como igualdade, tolerância e a separação entre Igreja e Estado eram completamente inconcebíveis para a mentalidade da Europa Medieval. Esta forma de pensar é o que nós chamamos de "paradigma medieval".

A premissa do paradigma medieval é que o mundo é da forma como o povo medieval o entendia; seus medos, sonhos, crenças e lendas são a realidade. Isto significa que as histórias e mitos daquele tempo são verdadeiras dentro do cenário do jogo. Fadas vivem nos campos e nas florestas. Demônios tentam os fracos de espírito. Magos lançam magias capazes de mover os céus e a terra. O direito dos Reis de governar é concedido por Deus.

Europa Mitológica

A Europa Mitológica não é exatamente igual à sua contraparte histórica, mas é suficientemente parecida para que você possa utilizar o que conhece sobre a época em seu jogo. Os acontecimentos básicos são os mesmos, os mesmos nobres governam e as mesmas bulas papais estão em efeito.

De fato, exatamente o quanto a Europa Mitológica se desvia da Europa Histórica é algo que cada Mestre deve determinar por si mesmo. As dimensões da Europa Mitológica podem ser tão grandiosas ou tão mundanas quanto você queira. Como será esta Europa depende da sua resposta para a pergunta: o que aconteceria se o mundo realmente tivesse sido da maneira que as pessoas medievais acreditavam que ele era? Seu âmbito e escala dependem do quanto você está disposto a aceitar as lendas medievais...e quais lendas você escolhe aceitar.

Você pode criar um mundo incrivelmente fantástico simplesmente decretando que tudo que o povo acreditava era verdade, ou você pode criar um mundo tão fiel à "realidade" que jogar nele é como estar participando de um romance histórico. Quer a ambientação do seu jogo seja historicamente precisa ou uma excursão fantástica, lembre-se que é seu trabalho como Mestre da Aventura assegurar que o mundo seja maravilhoso e vibrante de imaginação.

Anno Domini 1220

Nós estabelecemos a 4ª edição de Ars Magica no ano de 1220. O século XIII é um momento vibrante na história medieval, um tempo de drama, conflito e mudanças na cultura, política, religião e na vida intelectual. A Inglaterra, unida sobre um rei, está criando um modelo para monarquias nacionais da futura Europa. No lado oposto do continente, os Mongóis logo ameaçarão a Europa oriental; em 1220 eles conquistarão as cidades de Bukhara e Samarkand no Mar Negro. A 5ª Cruzada (1217 - 1221) está agora acontecendo no Egito. O contato com o Islam atraves das Cruzadas, da reconquista da peninsula Ibérica e do comércio pacífico, recompensaram a Europa com riquezas de novos conhecimentos. Também renovou-se o contato da Europa com a sabedoria dos filósofos gregos antigos tais como Aristóteles e Galeno. Pensadores tais como Pedro Abelardo (1079 - 1142) lideram o combate intelectual ao desafiar o status quo vigente nas grandes universidades, e o debate continua. A Arquitetura Gótica, apresentando abobodas flutuantes e belos vitrais, define as catedrais magníficas sendo construídas por toda a Europa. Reformadores tais como São Francisco de Assis (1181 - 1226) e São Dominico (1170 - 1221) estão conduzindo a renovação do Cristianismo de dentro, enquanto os hereges Cátaros rejeitaram a Igreja e agora sofrem duras represálias. No sul da França, vivendo lado a lado com os Cátaros, os trovadores criaram a idéia do amor romântico.

Escolhendo apenas um ano, pode-se focalizar uma informação específica - eventos, governantes, e assim por diante - para dar a você uma imagem da Europa Mitológica. Não há nenhuma razão que você precise se limitar a este ano (ou este Século) para sua própria Saga. Sua Convenção poderia ser contemporânea de Carlos Magno ou Chaucer, se assim você preferir.

Geografia

Você irá reconhecer muitas das terras da Europa Mitológica como países de hoje. Todavia, não seja enganado pela similaridade, na Europa Mitológica o Estado-Nação moderno ainda não existe. Enquanto a nação moderna tem, geralmente, um governo que rege um povo de língua e raízes étnicas comuns, "Estados" medievais são confusos e heterogêneos. Em teoria, a maioria dos governantes da Europa devem lealdade ao Papa, em sentido temporal assim como espiritual. Da mesma forma, governantes inferiores devem fidelidade aos grandes monarcas. Na prática, as coisas estão mudando constantemente: Reis desafiam papas e imperadores, barões revoltam-se contra seus senhores, e frequentemente um nobre deve lealdade a dois senhores - e tem que escolher lados quando a guerra estoura entres eles.

Linhagem e poder militar, não eleições ou popularidade, determinam as sucessões; casamentos entre a nobreza e a realeza são geralmente problemas de política, não de romance. (Um escritor da corte, Andreas Capellanus, foi tão extremo ao ponto de declarar que o casamento e o amor eram fundamentalmente incompatíveis). Devido a heranças, conquistas e à colonização não é incomum que o governante da terra não fale a língua local, ou para duas ou mais línguas nativas viverem lado a lado (sem esquecer o Latim falado pelo clero e pelos Letrados da maioria da Europa).

Considere os reis da Inglaterra. William, Duque de Normandia, era um vassalo do rei de França - e frequentemente seu oponente no campo de batalha. Como um normando, ele era descendente dos invasores vikings. William conquistou a Inglaterra em 1066, e instalou seus leais seguidores normandos - que falavam francês - como senhores em suas terras. O casamento de Henrique II com Eleonor de Aquitânia em 1152 deu aos reis normandos controle sobre mais partes da

França do que o rei Francês tinha (Henrique já era Duque da Normandia e logo se tornaria conde de Anjou e Maine). Os filhos de Henrique lutaram contra ele e entre si, e o ardiloso rei da França Felipe Augusto jogou um contra o outro para sua própria vantagem. Ricardo I da Inglaterra, obcecado com a 3ª Cruzada e suas guerras intermináveis no continente, dificilmente colocava os pés na Inglaterra. Só com o declínio e perda das suas posessões na França é que os monarcas Ingleses realmente começaram a pensar em si mesmos como reis ingleses primeiro, e como senhores da Europa continental por segundo.

As Ilhas Britânicas

Hibérnia

Na margem ocidental do mundo conhecido fica a ilha de Hibérnia, também conhecida como Irlanda ou (na língua nativa) Éire. É uma terra verde, abençoada com invernos moderados e chuvas extensas, coberta com florestas profundas e pântanos.

Giraldus Cambrensis (Gerald de Gales, 1146 - 1223) escreveu 2 livros sobre a Irlanda baseado em suas viagens por aquela terra. Ele observou que nas margens do mundo, a natureza tolera coisas fantásticas e a Irlanda é certamente uma terra rica em magias e maravilhas. Gerald escreveu sobre peixes com bons dentes, criaturas parte animal parte humana e coisas ainda mais estranhas. Ele também relatou maravilhas dos santos, os quais a Hibérnia tem em profusão. Esta terra selvagem mantém alguns dos maiores mosteiros e os monges mais santos de toda a Cristandade.

No papel, Hibérnia é governada por um rei inglês. Cavaleiros anglo-galeses liderados por Ricardo FitzGilbert de Clare - mais conhecido como Strongbow - chegaram à ilha em 1169, ajudados por Dermont Mac Murrough, que havia sido expulso do seu reino em Leinster. Em 1213, o Papa Inocente III concedeu a Hibérnia ao Rei João como um feudo papal. Apesar da bula papal a situação continua caótica, o ano de 1220 encontra a Hibérnia uma terra sem senhores ou fronteiras definidas. Reis irlandeses ainda governam as áreas selvagens e a autoridade do Rei da Inglaterra não vai muito além da extremidade da lança de seus cavaleiros.

Escócia

A Escócia é um país selvagem - em suas terras, seu povo e sua reputação. Em fábulas populares do continente, a Escócia é uma ilha tão abandonada que mesmo os Romanos não a quiseram. Uma princesa bretã do século XII disse que ela preferia casar com qualquer vassalo francês, não importando o quão pobre, do que ser rainha da Escócia.

Uma mistura de pessoas habita a Escócia: ondas de invasores e colonos, dos antigos Pictos à Celtas da Hibérnia, passando por imigrantes germânicos e vikings. Mais recentemente cavaleiros normandos e de Flanders têm chegado para servir aos reis escoceses. Nas highlands a língua predominante é a gaélica, e as pessoas são conhecidas como primitivas e arrogantes (e frequentemente de serem pagãs). Ao longo das costas e nas terras baixas, dialetos anglo-saxônicos são mais comuns.

O rei dos Escoceses é Alexandre II. Ele tem continuado os esforços de seus antecessores para fazer da Escócia uma monarquia feudal, embora clãs das highlands sejam mais resistentes a este projeto. Nas terras baixas, muitos dos senhores que devem fidelidade a Alexandre também possuem vassalagem com o rei da Inglaterra, uma situação que pode gerar tensões e conflitos.

País de Gales

O País de Gales não é bem conhecido pela maioria da Europa, e seus habitantes são renomados como pagãos. É um país pobre cujo povo luta constantemente para superar a falta de alimentos, até mesmo queimando a terra para conseguir se aquecerem. O País de Gales é composto de diversos reinos que lutam entre si constantemente; praticamente a única coisa que todos os galeses concordam é que eles odeiam os ingleses mais do que uns aos outros.

A zona rural é montanhosa, limitada em três lados pelo mar. Os vales experimentam invernos amenos e verões moderados com abundância de chuva, mais nas montanhas altas as temperaturas são mais frias e os invernos podem ser bastante severos.

Inglaterra

A Inglaterra forma a maior parte das ilhas britânicas. No norte estão os apeninos, formado pelo cume de colinas altas e angulares separadas por profundos vales de superfícies planas e fundas. Os declives orientais são gentis, enquanto os ocidentais são íngremes e acidentados. Ao sul estão as superfícies planas das terras baixas, e a margem oriental da ilha é muito pantanosa. O clima é geralmente ameno, com invernos e verões moderados. Há chuvas consideráveis: a quantidade varia de acordo com as estações e é mais dura no inverno.

A maioria dos ingleses são agricultores, e a terra é fértil e produtiva. As florestas que ainda persistem, entretanto, são o refúgio de todos os tipos de feras, tanto fantásticas quanto mundanas, expulsas de seus lares antigos.

Os reis ingleses são descendentes de normandos, estes sendo de origem Viking, e eles tem a tradição da conquista de terras. A Inglaterra é atualmente governada pelo Rei Henrique III, considerado muito melhor que seu antecessor, João, que era tido como tirano e tolo. A paisagem política inglesa é única. Por um lado, desde a conquista normanda de 1066, os monarcas têm sido senhores incontestáveis do país. Por outro, a nobreza e a população em geral têm sido fortalecida pelas concessões garantidas pelo rei João na Magna Carta de 1215. Uma identidade inglesa está emergindo com a mistura normanda e anglo-saxônica e a criação de uma pequena nobreza vinda dos dois grupos.

Entre a Inglaterra e a França fica o Canal Inglês , um pedaço do mar que, em um dia claro, permite que alguém em uma margem enxergue o outro lado. Todavia, é frequentemente assolado com tempestades. Uma história conta que um cavaleiro tentando cruzá-lo de barco só conseguiu retornar à terra 30 dias depois, nunca tendo chegado ao outro lado.

Europa Ocidental

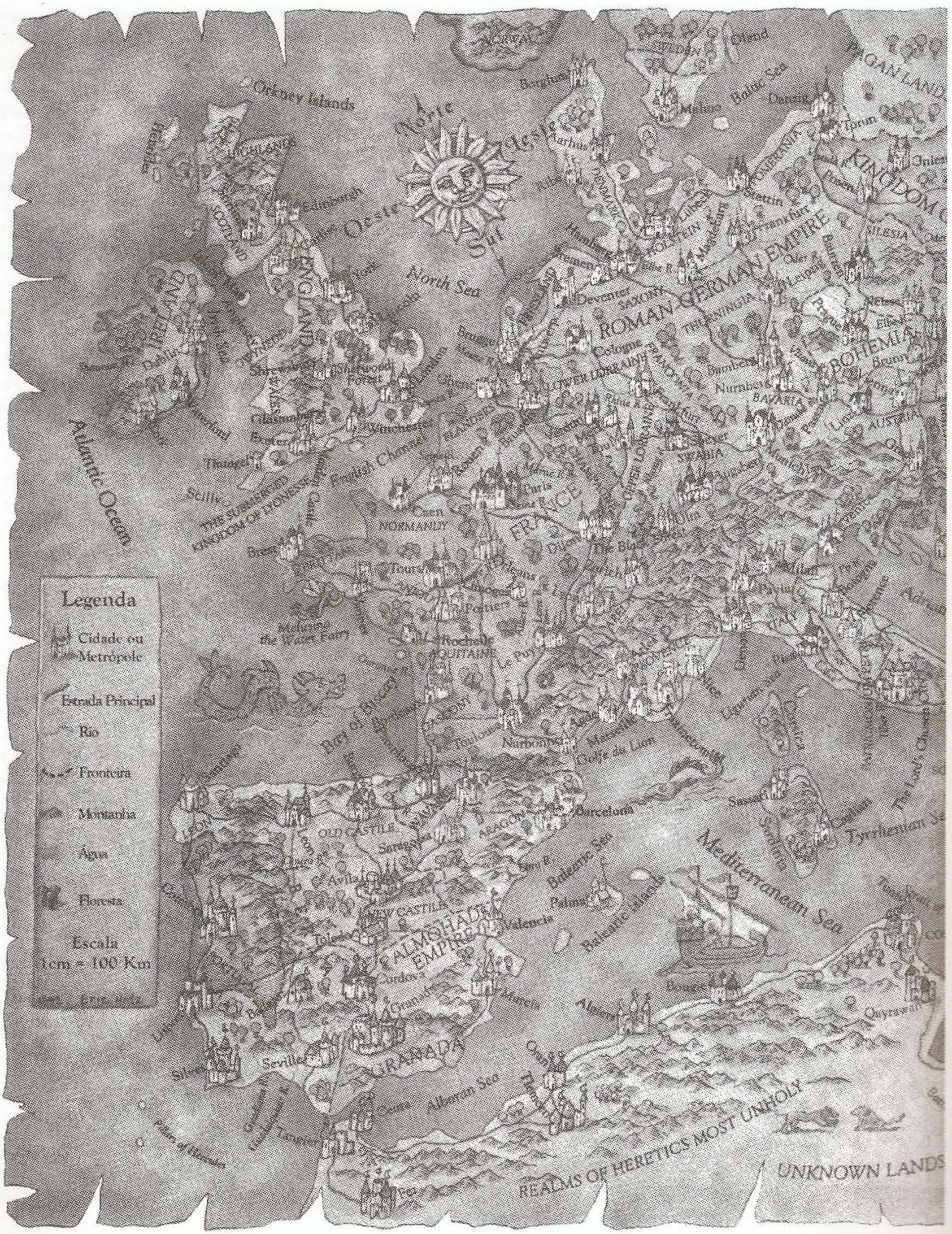
Ibéria

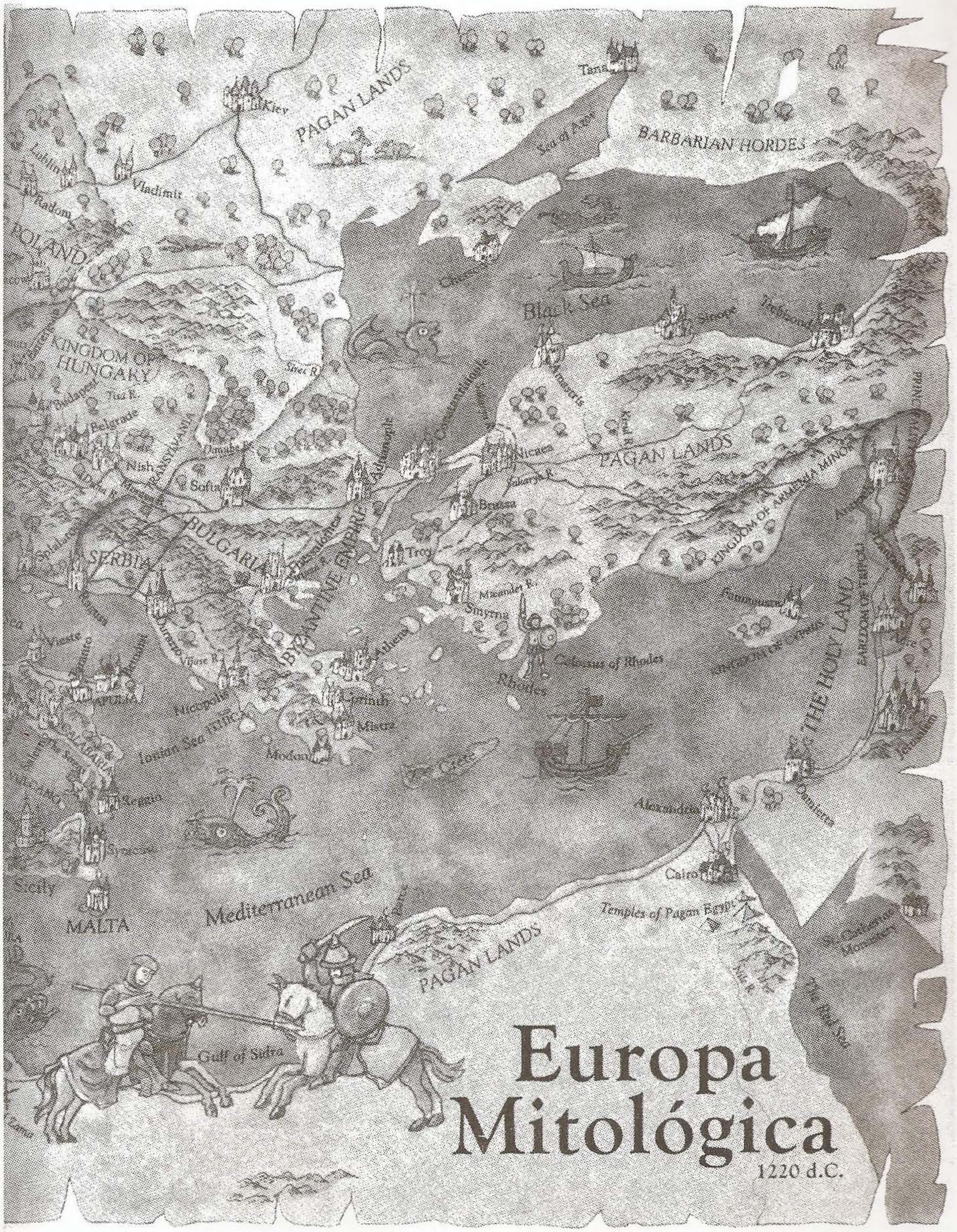
A península ibérica se projeta do sudeste da França para dentro do grande oceano. Ao sul de Toulouse e Aquitânia, ficam os reinos Cristãos de Aragon, Castela, Navarra e os distritos catalões ao redor de Barcelona. O reino de Portugal se estende pela a costa oeste da península, tendo recentemente conquistado territórios anteriormente mantidos pelos mouros.

Na terceira parte sudeste da península fica o antigo Califato de Córdoba (chamada Andaluzia pelos Cristãos), um enclave mouro de aprendizado e cultura. Os Estados cristãos do norte estão lenta, mas inexoravelmente empurrando os mouros (que uma dia controlaram a maior parte da Ibéria) de volta para a África, em uma longa Cruzada conhecida como a Reconquista. Pequenos combates estouram frequentemente na fronteira entre mouros e cristões, e o viajante é avisado a ser cauteloso.

Aragão e Catalunha

Um casamento no século XII uniu estas terras sobre uma única coroa. O atual governante, James, é um mero garoto de


Legenda
Cidade ou Metrópole
Estrada Principal
Rio
Fronteira
Montanha
Água
Floresta
Escala
1cm = 100 Km
Norte
Oeste
Sul
Leste
Orkney Islands
Edinburgh
North Sea
Atlantic Ocean
English Channel
Bay of Biscay
Mediterranean Sea
Tyrrhenian Sea
Balearic Sea
Palearic Islands
Albarran Sea
Gulfe du Lion
ROMAN-GERMAN EMPIRE
ALMOHADE EMPIRE
GRANADA
NORMANDY
BAVARIA
BOHEMIA
SAXONY
AUSTRIA
SWABIA
OLD CASTILE
NEW CASTILE
ARAGON
AQUITAINE
LOWER LORRAINE
UPPER LORRAINE
FRANCE
ITALY
KINGDOM OF HOLLAND
THE SUMMERED KINGDOM OF HONESSE
REALMS OF HERETICS MOST UNHOLY
UNKNOWN LANDS


PAGAN LANDS
Kiev
Tana
Sea of Azov
BARBARIAN HORDES
Vladimir
Radom
POLAND
Black Sea
KINGDOM OF HUNGARY
Belgrade
Nish
Sofia
BULGARIA
SERBIA
Nicaea
Troy
Smyrna
Rhodes
Colossus of Rhodes
KINGDOM OF ARMENIA MINOR
THE HOLY LAND
Ionian Sea
Mistra
Modon
Sicily
MALTA
Mediterranean Sea
Alexandria
Cairo
Temples of Pagan Egypt
PAGAN LANDS
Gulf of Sidra
Europa
Mitológica
1220 d.C.

12 anos. A História o nomeará "O Conquistador" por suas futuras guerras contra os mouros.

Estas terras são uma coleção de culturas e pessoas. A influência dos mouros permanece forte, assim como a cultura de Provença ao norte. Colonos vieram de lugares tão longe como a Inglaterra para povoar as terras conquistada pela Cristandade. Para encorajar a colonização, os camponeses nestas terras têm mais liberdade do que seus conterrâneos em muitos outros lugares..

As ordens militares são uma força poderosa aqui, em política e guerra assim como na espiritualidade e na Igreja. Os Cavaleiros Templários, em particular, têm uma grande influência sobre o jovem James.

Barcelona é a principal cidade da Catalunha. Situada na costa oriental, ela realiza um lucrativo comércio com as cidades mercantis italianas e com todo o Mediterrâneo. Barcelona é o lar de muitos judeus, que são aceitos como cidadãos, mas moram em seus próprios bairros segregados da cidade.

Castela

Na parte ocidental da península, ao longo da fronteira com Portugal, situa-se o reino de Castela. Esta terra é inimiga feroz dos mouros e o mais orgulhoso dos reinos Cristãos na Ibéria. Apenas a presença dos muçulmanos, que ainda mantém o sudeste da Espanha, impede estes dois reinos de entrarem em guerra.

Navarra

Este pequeno reino espanhol na costa norte da península é limitado a oeste por Castela, a leste pelos Pirineus e ao sul por Aragão. Devido à sua localização é um reino relativamente sem importância comércial e militar, Navarra é uma nação pobre. Seu rei está mais interessado em problemas franceses e com os ingleses na Aquitânia do que na Reconquista ao sul.

Portugal

Portugal se estende pela costa oeste da Ibéria e está em excelente posição para controlar o comércio atraves do Estreito de Gibraltar. Lisboa, a capital, foi capturada dos mouros em 1147 pelo rei Alfonso I, com a ajuda de cruzados ingleses e alemães; a posição da cidade fornece um excelente porto natural na boca do rio Tejo. A cidade é protegida em terra por milhas de muros e no mar pelos valentes marinheiros portugueses. No sul, os Cavaleiros de Aviz guardam a fronteira e podem estar considerado incursões ao sul contra a cidade moura de Silves.

Espanha Muçulmana

As terras dos mouros na Espanha constituiam antigamente o Califado de Cordoba, mas este desmoronou no recente século XII, deixando uma coleção de pequenos reinos muçulmanos chamados tai'fas. Esta área agora é ocupada pelos Almohads da África do norte. Sua grande cidade, na costa sudeste, é Granada - a cidade das mil maravilhas. Mais riquezas e maravilhas estão aqui para serem achadas ou em qualquer outro lugar, com um Palácio dos Embaixadores onde os apartamentos são decorados no estilo de cada terra.

As pocessões mouras na Espanha abrigam grandes escolas e bibliotecas onde cristãos, mouros e judeus ensinam e aprendem. Existem jardins ditos serem miniaturas mágicas de cada país e clima, e um pequeno zoológico de criaturas de todos os confins da terra. Também, há uma ilha reservada exclusivamente para o uso de falcoeiros; lendas contam sobre grifos treinados lá para caçar.

França

A França do 13º século não é um país unificado. Na britânia, uma terra rochosa se projetando do Atlântico, você pode ainda ouvir a língua bretã passada pelos antigos galeses. Ao longo do canal inglês está a Normandia, lar dos ancestrais dos rei da Inglaterra. Ao sul da Normandia estão as terras do conde de Anjou. Ao leste está Blois, governada pelo conde de Champanhe, e a Île de France, o domínio pessoal do rei. Lá, situado no Rio Sena, fica Paris, que muitos consideram ser a maior cidade de todo o ocidente. Champanhe fica no norte e leste das terras do rei e Burgundy ao sul e leste. Ambas são governadas por nobres enriquecidos por seus vinhedos.

A França Meridional, chamada Occitania ou o Languedoc, tem sua própria língua (o Provençal) e cultura distintas. Ela tem tantas obrigações feudais e ligações culturais e linguísticas com Aragão e Catalunha como com o resto da França. Esta é a terra dos trovadores, os inventores do amor cortês; e também o lar da heresia Cátara. A cultura de Provença não mais floresce como se fazia no século passado, pois a terra é oprimida pela guerra: uma cruzada chamada contra os Cátaros e os nobres que lhes dão abrigo. Cavaleiros e exércitos do norte da França tem destruído a terra, saqueado cidades e colocando seus habitantes na ponta de uma espada. As cruzadas são inspiradas pelas promessas de salvação pela realização deste serviço para a Igreja e a esperança de se tornar os novos mestres desta terra. O conde de Toulouse, Amaury de Montfort, é agora um nortista; a seu falecido pai Simon foi permitido o título e terras pelo Papa por começar a cruzada. Alguns dizem que a cruzada foi longe demais, mas o banho de sangue continua.

O rei da França, Felipe Augusto, reivindica ser o senhor de todas estas terras e gasta muito de seu tempo lutando guerras para sustentar esta reivindicação. Ele tem sido bastante bem sucedido; na virada do 13º século ele conseguiu os territórios de Anjou, Normandia, Touraine, Maine e Poitou do Rei John da Inglaterra, destruindo o patrimônio construído pelo punho de ferro de Henrique II. A Aquitânia permanece um feudo inglês. Felipe espera ganhar muito com a cruzada contra o sul, uma vez que seus vassalos formam a maioria dos cruzados. O antigo rei de Aragão foi morto quando vinha ajudar seus vassalos de Provença contra o exército de Simon de Montfort, agora um mero garoto senta no trono de Aragão e é dificilmente capaz de pressionar seus interesses feudais sobre a região destruida pela guerra.

Flanders

No nordeste da França fica o município de Flanders, na costa do mar Norte. Embora pequena e visitada por invernos terríveis é a terra mais rica da Cristandade, aqui é feito a fina roupa de lã que veste senhores e senhoras de Granada à Constantinopla. É dito que o mestre artesão de Flanders pode fazer qualquer coisa, de miniaturas de Jardins de Cordoba a instrumentos musicais que tocam sozinhos.

O conde de Flanders é um vassalo do rei Francês.

Europa Setentrional e Central

Dinamarca

Esta é a terra dos vikings. Os Dinamarqueses têm uma longa e orgulhosa história como guerreiros, e deixaram suas marcas por toda a França e Inglaterra (muitos dos normandos originalmente vieram da estirpe Dinamarquesa); mesmo nos dias de Carlos Magno, antes deles se converterem ao Cristianismo, suas ferocidades era temida por todas as nações civilizadas. A terra é geralmente fria e não cordial, com chuvas freqüentes em toda a estação exceto no verão e neves fortes no inverno. O rei Waldemar II da Dinamarca tem procurado extrair alguma vantagem do recente caos dentro do Sagrado Império Romano (durante a ascensão de Frederico II, que foi desafiado pelos príncipes germânicos), expandindo suas fronteiras para o sul e leste ao longo da costa Báltica.

Malmö

Uma nova cidade, fundada em 1203 pela expedição da Liga Hanseática, Malmö é uma cidade pequena, mas em crescimento com um porto razoavelmente bom. Muitos dos seus habitantes são alemães que foram contratados para construir a cidade e o porto que os mercadores hanseáticos necessitam para tratar com os suíços ao norte. A igreja de madeira em Malmö queimou completamente durante sua cerimônia de dedicação em 1207. Ela foi reconstruída de pedra, mas continuamente desenvolve rachaduras nas paredes, fazendo-a insegura para serviços religiosos.

Escandinávia

No Norte da Dinamarca, além dos estreitos, ficam as terras da Escandinávia, algumas povoadas por Cristãos, algumas por pagãos e outras só Deus sabe por quem. Os magos desta terra seguem uma tradição desconhecida. Há fábulas que nas partes mais distantes das terras Escandinavas estão seres de aparência humana, mas de natureza não humana - um povo que cavalga o vento e não conhece a alma ou a forma dos animais. É também dito que estas terras dão abrigo a um grande número de dragões, especialmente de um tipo sem pernas ou asas, como vermes negros venenosos.

O Sacro Império Romano

Espalhando-se pela Europa Central existe um império que se reivindica como sendo a continuação do Império Romano. Frederico II, o imperador do Sacro Império Romano, governa sobre uma cacofonia de línguas, terras e pessoas. Este é verdadeiramente um império, não uma nação. Embora Frederico tenha sido coroado pelo próprio papa, o pontífice supremo é provavelmente seu maior rival político agora. Em 1220, Frederico acabou de retornar para a Itália vindo da Alemanha; como governante da Sicília e da parte sul da península italiana, ele tem os Estados Papais cercados e há muita consternação em Roma por este motivo.

Frederico, criado por sicilianos, tem feito sua corte a mais cosmopolita na Europa. Ele recebeu escolares Islâmicos, magos Herméticos, astrólogos e viajantes de terras estranhas e distantes em sua corte. Ele é conhecido por criar animais

exóticos e mágicos. Os homens da igreja tratam Frederico com cautela, se não hostilidade, alguns dizem que ele é o Anti-Cristo e existem rumores de que ele e seus servos realizam estranhos experimentos com seres humanos. A Ordem de Hermes, entretanto, o respeita como o mais amigável dos monarcas da Europa.

Itália

Nem política nem língua unem a península italiana no 13º século. Em regiões montanhosas, senhores feudais ainda governam seus próprios domínios; cidades-repúblicas independentes combatem entre sí ao longo da costa; e o imperador do Sacro Império Romano conspira para colocar toda a terra sobre seu domínio. A língua italiana ainda está se formando a medida que cada comunidade fala seu próprio dialeto.

Nós podemos dividir a Itália em 3 amplas regiões distintas umas das outras, embora limitadas inevitavelmente pela poítica tortuosa da península.

Cidades-Estados do Norte

Entre a fronteira Alpina do Sagrado Império Romano e as terras papais da Itália Central ficam as regiões da Lombardia, Toscana e as extraordinárias Cidades-Estados do norte da Itália. Aqui vivem os mais ricos e bem sucedidos comerciantes da Europa Mitológica.

Gênova com sua face para o oeste e Veneza, olhando para o leste em direção do mar Adriatico, são as maiores dentre as cidades estado; entre elas ficam tais cidades como Milão, Florença, Pisa e Siena. As cidades são notáveis em política assim como riqueza e comércio. Com o Tratado de Constância em 1183, elas ganharam reconhecimento de sua independência. Agora elas competem uma contra a outra e tomam lados opostos em combates entre o papa e o imperador.

Heresias florescem no norte da Itália, incitada pela volúpia da Igreja e o antagonismo dela com o Império. A Igreja gostaria de reprimir os hereges, mas uma cruzada (como aquela devastando o Languedoc no sudeste da França) causaria danos incalculáveis à região - e a forte independência do norte da Itália é uma das barreiras mais fortes de Roma contra uma possível agressão imperial.

Estados Papais

Em teoria os grandes monarcas da Europa devem fidelidade ao Papa Honorius III como senhor temporal assim como pai espiritual. Na prática o papa é apenas outro jogador na fragmentada política do continente.

O poder do papa, entretanto, é tangível nas terras da Itália Central, conhecida como Estados Papais. O patrimônio de São Pedro é o nome de uma faixa de terra ao longo da costa de Roma, propriedade da Igreja desde os dias mais antigos. Territórios adicionais, cruzando os Apeninos (cadeia de montanhas da Itália) e incluindo a costa do Adriático de Ravena à Ancona, foram adicionadas as posses papais durante os séculos, concedida por reis e imperadores.

A maioria dos magos da Ordem evitam os Estados Papais, pela razão óbvia de que o Domínio é poderoso aqui e há pouco amor para magos na área de controle da igreja. Mas, uma vez que o passado mágico de Roma é muito antigo (foi o lugar de nascimento do Culto de Mercúrio, ancestral da Ordem de Hermes), existem incontáveis tesouros para serem achados por aqueles bravos ou tolos o suficientes para procurá-los.

Sicília e o Sul da Itália

A Sicília e o sul da Itália são a encruzilhada das culturas Mediterrâneas. O sangue e os sonhos de uma dúzia de raças povoam esta terra, dos antigos Gregos e Romanos até as os mais recentes conquistas árabes e normandos. Em Palermo você achará os idiomas gregos, latim e árabe ao seu redor, assim como o francês normando e dialetos italianos. Sarracenos e normandos são governantes tolerantes, dispostos a deixar seus súditos cristãos, judeus e muçulmanos dentro de suas crenças e práticas. Esta tolerância continua sobre o Imperador Frederico II, que herdou as posses dos normandos e foi criado em Palermo.

Europa Oriental

Polônia e o Mar Báltico Oriental

As terras que se estendem entre as montanhas dos Carpatos e o Mar Báltico não são bem conhecidas pelos Escolásticos no oeste; é certamente uma terra selvagem de monstros e pagãos. Alguns Escolásticos Herméticos conhecem sobre estas terras e seu povo da crônica recentemente escrita por Wincenty Kadlubek - "Mestre Vicente", ex-estudante na Sorbonne em Paris, atualmente bispo de Carcóvia. Excluindo este trabalho os livros que circulam na Europa Ocidental sobre a região são de muitos séculos atrás.

Athanasius, o Calvo de Jerbiton, um mago que gasta a maior parte do seu tempo viajando ou escrevendo sobre as suas viagens, identifica dois povos distintos nesta região, de acordo com as suas línguas: os Eslavos (relacionado aos Eslavos do sudeste da Europa e Rússia) e os Bálticos.

O grande reino Eslavo aqui é a Polônia. Séculos atrás o rei Krak, enfrentou o Dragão do Vistula e desta forma estabeleceu esta terra como sua. Hoje o maior príncipe polonês é Leszex Bialy (Leszek o Branco, de Sanomierz). Todavia, a Polônia em 1220 está em um período de fragmentação e conflito, com muitos nobres feudais, cada um com sua própria gród (fortaleza) e comitiva de guerreiros. Uma casta de guerreiros está emergindo; cada rycerz ou cavaleiro é um nobre inferior com terra adequada e renda para se armar e ser capaz de lutar em serviço de sua lei feudal.

A Polônia é pouco povoada nesta época, uma situação piorada por causa das guerras entre os príncipes. Alguns senhores, tais como Henryk o Barbado, príncipe de Silesia, recorreram a colonizadores de outras terras (particularmente Alemanha) oferecendo a eles terra e tratamento especial nos vilarejos que eles colonizassem. A intenção de Henryk é assentar 10.000 novas famílias. Muitos alemães tem se estabelecido em cidades, que frequentemente tem dois nomes comuns - um alemão, outro eslavo. Judeus são também comuns nas cidades e eles são tratados com mais tolerância aqui do que em outros países. A Escravidão é ainda amplamente praticada, mas a Igreja está tentando terminar com ela.

Os bálticos, que povoaram a costa oriental do mar Báltico e as florestas frias do norte, mantêm-se fiel às suas antigas tradições pagãs e resistem à conversão ao Cristianismo. Cavaleiros germânicos, de volta das Cruzadas, têm falado em trazê-los a Cruz por meio da espada, caso as palavras dos missionários não consigam ser suficientemente persuasivas.

Hungria

O povo Magyar, conduzidas por seu Príncipe Árpád, cruzou as montanhas dos Carpatos e colonizou o vale fértil de Danúbio no final do século IX. Descendentes de Árpád, entre eles santos e grandes guerreiros, são os governantes da Hungria. O Rei Béla III, que governou de 1173 a 1196, reconquistou territórios dos bizantinos e governou com força.

Os sucessor de Béla, Emery (governou de 1196 - 1204) e agora Andrew II, têm sido monarcas menos bem sucedidos. Andrew se tornou impopular e problemas assolam a terra. Nobres descontentes e o clero reclamam dos altos impostos, prisões e confisco de propriedades. Dinheiro falsificado se tornou o maior problema, também. Isso é especialmente prejudicial, uma vez que o Danúbio é uma das grandes rotas de comércio da Europa - e Buda, a maior cidade no reino, é situada no rio. Alguns nobres húngaros e o poderoso Clero conhecem a Carta Magna assinada pelo Rei John da Inglaterra e eles gostariam de um tratado similar para traçar os direitos e deveres das pessoas livres da Hungria.

Histórias húngaras preservam as memórias da terra natal dos Magyar, na distante Sibéria, e as tribos relacionadas a eles deixadas para trás quando povo de Árpád viajou para o oeste. Alguns clérigos húngaros sonham achar sua terra ancestral, irmãos distantes que dividem sua língua, para trazer a eles a boa nova do Cristianismo.

Sérvia

Um país relativamente novo, a Sérvia tem ligações tanto com o oriente quanto com o ocidente. Stephen II foi coroado rei em 1217 pelo Papa, mas uma vez que a maioria do clero e o campesinato da terra é de tradição Ortodoxa, ele foi coroado uma segunda vez de acordo com aqueles rituais. A nobreza está atualmente adotando costumes ocidentais e muitos camponeses que antes eram livres estão sendo agora reduzidos a servos.

A cidade livre de Ragusa na costa do Adriatico está no território Sérvio; é uma cidade-estado independente e um espinho atravessado na garganta do rei Stephen. Ele está tentando ganhar controle da cidade, que está sendo ameaçado pelo tirano de Epirus e está recorrendo aos poderosos comerciantes de Veneza por proteção.

Império Búlgaro

Este Império, governado com punho de ferro pelo ambicioso Ivan II, é um aliado do Império Bizantino em Nicaea e está constantemente participando de pequenas batalhas com os estados latinos para o sul, assim como com a Hungria. Em 1204, os búlgaros tomaram Belgrado e alguns territórios húngaros para si próprios e estão atualmente reinvindicando terras em todas as fronteiras. Os búlgaros eslavos e os húngaros tem uma história mútua de guerra que remonta ao tempo em que os Magyars eram uma tribo pagã migratória.

A cidade de Sofia é a capital da Bulgária, situada em uma das principais rotas comerciais entre a Hungria e Constantinopla. Condutores de Gado passam por aqui e os currais no oeste da cidade são lugares de reunião para o exército búlgaro antes de campanhas maiores.

Rússia

A fragmentação da Rússia começou depois da morte de Yaroslav em 1054, quando seus filhos dividiram o domínio que ele tinha governado a partir de Kiev. A terra é agora dividida em principados feudais. Os principais entre eles são Kiev no sul e a República de Novgorod no norte. Novgorod, que conseguiu sua independência completa de Kiev em 1136, é governada por um Principe e uma assembléia de cidadãos. Atualmente está estendendo seus limites em direção ao leste para os Urais, assentando novas terras, construindo grandes mosteiros tais como Arcanjo e estabelecendo rotas comerciais proveitosas (especialmente de peles).

Entre Kiev e o mar Negro estão as terras dos Polovtsi, nômades asiáticos que desafiaram os príncipes russos no passado. Para o leste e sudeste um grande perigo espreita: as hordas mongóis de Genghis Khan, que já quase alcançou os litorais orientais do mar Negro e em breve irão ameaçar toda a Europa.

O Leste e o Levante

Impérios Latinos

O antigo Império Bizantino caiu junto com sua capital, Constantinopla, que foi saqueada em 1204 pela 4ª Cruzada. Seu vasto território foi dividido, com Henry de Flanders agora o imperador do novo território latino de Romênia.

A Grécia latina foi dividida em o principado de Achaea, incluindo o ducado de Atenas, e o reino de Thessalonica formado pelas regiões da Trácia e Tessália . A Grécia ocidental, entretanto, é ainda Bizantina, governada pelo tirano de Epirus. Veneza tem controlado a maioria dos portos Bizantinos e da ilha de Creta, assim como 3/8 da própria Constantinopla.

Constantinopla

Esta cidade uma vez grande está agora perdendo o vigor sobre o governos dos coquistadores latinos, a maior parte de seus tesouros tem sido saqueados para enfeitar prédios de Veneza. Muitos prédios ficam abandonados, mas poucas pessoas estão dispostas a retornar lá depois das depredações de Baldwin (embora Henrique esteja provando ser um governante mais humano). É ainda um centro comercial, todavia, e comanda os estreitos entre o Mar Egeu ao sul e o mar Negro ao norte.

Império Niceno

Seguindo-se à queda de Constantinopla, o império Bizantino faz de Nicea a capital do seu agora-reduzido império. Depois de ataques duradouros de latinos e turcos Seljuks, ela fez uma aliança com os búlgaros, mudando a atenção latina para o norte. Isso lhes permitiu triunfar sobre os Seljuks e estabilizar suas fronteiras. Eles tem perseguido os latinos desde então, reduzindo vagarosamente aos poucos suas possessões na Ásia Menor para uma faixa estreita da costa oposta de Constantinopla.

Nicea é uma cidade em que se cruzam muitas rotas para terras distantes, e muitos forasteiros perambulam pelas suas ruas: embaixadores sarracenos, guerreiros asiáticos, negociantes de Kievan, cavaleiros latinos, comerciantes de Gênova e outros. Como um resultado, Nicea é um centro cosmopolita de cultura e governo na Ásia menor.

O Levante (Terra Santa)

As terras do Levantar são montanhosas e desertas. Ventos são principalmente do sul e sudoeste, carregando pouca chuva para esta região deserta; no verão, o esplendoroso sirocco é como uma fornalha quente. Há pouca vegetação, e o plantio primário é de azeitonas, cedros e frutas cítricas. Esta terra é povoada principalmente por muçulmanos e judeus, embora o número de cristãos esteja crescendo.

Os Reinos das Cruzadas

Formado por senhores da 1ª Cruzada, estes originalmente abrangiam 4 estados: o reino de Jerusalém, o principado de Antioquia e os condados de Tripoli e Edessa. Edessa foi retomada mais tarde pelos sarracenos depois nas séries de cruzadas e Jerusalém caiu ante Saladino em 1187, seguida por Antioquia. Antioquia e parte da costa foram recapturadas na 3ª Cruzada, mas Jerusalém permanece sobre o controle muçulmano.

Jerusalém

Esta é a cidade mais sagrada do Judaismo e Cristianismo, assim como um importante local religioso para o Islamismo. Este é o local do Santo Sepulcro, onde o corpo de Cristo permaneceu por 3 dias, e antigamente guardava a Verdadeira

Cruz. A cidade está atualmente nas mãos de sarracenos, tendo sido recapturada por Saladino depois da Batalha de Hattin. Na maioria das vezes os muçulmanos não atacam peregrinos cristãos que tenham vindo aqui adorar locais sagrados.

Além da Europa Mitológica

Os gregos diziam que o mundo é uma esfera, e poucos duvidam da sabedoria deles. Mas o que fica além das terras da Etiópia e Rússia, antes do mundo se aproximar novamente sobre si próprio, ninguém pode dizer. As terras além dos reinos Europeus são pouco conhecidas pelo povo comum e suas naturezas exóticas têm gerado todo tipo de fábulas fantásticas.

O Sul Distante

Além da Espanha e dos litorais sudestes do Mar Mediterrâneo ficam as terras dos mouros. Europeus não são familiares com a maneira deles e contam histórias de reis que são mágicos, caçam leões e moram em palácios sem muralhas; de uma terra que está inteiramente sobre o governo do Sol; de cavaleiros que criam todos os tipos de animais selvagens pela glória de seus reinos e de seu Deus.

Prestes João

Dizem que em algum lugar ao sul ou ao leste das terras sarracenos está um Reino Cristão cujo governante é conhecido como Prestes João. Suas terras são as melhores do mundo, tendo rios que correm com rubis e jacintos, e formigas gigantes que escavam ouro da terra. Diz-se que ele e os heremitas que vivem nas torres de pedra do seu reino conhecem a localização do paraíso, mas um anjo de inacreditável beleza, vestindo roupas azul turquesa, com olhos completamente tomados pela cor ametista e cabelos dourados empunha uma lança guardando a entrada e ninguém pode passar (ACC). Em torno deste reino, as lendas contam, crescem árvores cujas frutas curam toda enfermidade, loucura e desespero, não importa como foi causado; esta fruta maravilhosa pode até mesmo curar doenças que são de outros modos incuráveis.

O Leste Distante

Para o leste dos principados russos, dizem as lendas, existem florestas tão profundas que nenhum cavaleiro montado é capaz de atravessar. Elas são supostamente habitadas por pagãos e fadas, homens selvagens montados em cavalos alados e bruxas com cabanas ambulantes. Mesmo os mais comuns tipos de feras são sobrenaturais e os camponeses não conhecem a diferença entre feitos mágicos e naturais. Além desta floresta está a misteriosa terra de Catai, terra das especiarias, onde dragões são ditos abundantes e bruxos misteriosos praticam magias desconhecidas.

O Atlântico e o Ocidente

Além da Hibérnia ficam as Ilhas do ocidente, inumeráveis e dispersas pelo mar sem fim. Algumas, dizem, não estabelecem vínculos e se movem como feras, primeiro para um lugar, depois para outro e não podem ser mapeadas. Veleje para o distante oeste e você irá encontrar os vastos vinhedos de Arcádia. Dirija sua embarcação em direção ao norte, e você deve achar um lugar onde o sol nunca se põe e o mar é feito de um gelo vivo que devora navios.

Europeus da Época das Lendas

As Três Classes

Na Idade Média, a Sociedade européia era dividida em três grandes grupos de pessoas: aquelas que trabalham, aquelas que rezam e aquelas que lutam. Cada classe é abençoada por Deus e merecedora de salvação em seus próprios termos. Um acordo não escrito entre os três mantém cada um no seu lugar, realizando serviços importantes uns para os outros. O mesmo estado de coisas continua na Europa Mitológica.

Aqueles que Trabalham

A primeira das grandes classes é o campesinato. O propósito do camponês é suprir as necessidades básicas de vida para as outras classes, de forma que o clero esteja livre para lidar com Deus e os nobres estejam livres para lutar em suas guerras. Embora este trabalho seja fundamental para tornar possíveis a vida dos outros, é considerada a mais vil das tarefas, reservada apenas para a parte mais inferior da humanidade. Doenças, desnutrição, fracasso nas colheitas e impostos pesados são a sina usual do camponês.

As classes mais altas acreditam que Deus criou as divisões em classes e as preencheu com pessoas apropriadas. Portanto, nenhum tipo de gratidão deve ser dada à classe trabalhadora. Da mesma forma que Deus decreta a posição social da pessoa Ele também restringe seus membros escolhendo quem é apropriado para que classe: a desigualdade é vontade divina.

O camponês é ligado a seus superiores por um contrato social: "se você lutar para me manter seguro, eu alimentarei você. Se você fizer seu melhor para salvar minha alma, eu alimentarei você". Todavia, camponeses têm direitos assim como responsabilidades. Eles têm a mesma chance de salvação que um cardeal ou um rei, e portanto têm o mesmo acesso às bênçãos da Igreja: batismo, consagração, extrema-unção e um funeral cristão. Eles também tem direito a um tratamento decente e a proteção contra abusos de seus superiores, embora o que eles realmente ganhem dependa da misericórdia de seus senhores e da "bondade" do clero local.

Desnecessário dizer que os direitos dos camponeses nem sempre são observados. Todavia, se a nobreza ou o clero quebram o contrato social estão convidando o campesinato para fazer o mesmo. Toda vez que um nobre destroi plantações em uma caçada, ou arrasa seu povo em uma guerra desnecessária, os camponeses tomam nota. Toda vez que um sacerdote quebra seu juramento de castidade ou uma Ordem mendicante compra roupas de ouro, os camponeses se lembram. A possibilidade de uma revolta camponesa assombra todo nobre abusivo e sacerdote hipócrita, embora na verdade, a maioria dos camponeses sejam leais a seus senhores. Só que até mesmo esses camponeses leais tem um limite, e se esse limite for ultrapassado o resultado pode ser extremamente violento.

Aqueles que Rezam

A maior classe de pessoas na Europa Mitológica é o clero. O acordo social exige que eles façam o trabalho de mente e espírito. Em tempos anteriores, salvar almas era seu único propósito, mas com o passar do tempo, padres, monges e freiras assumiram outras tarefas importantes.

A primeira delas é controlar e administrar a ordem social. Deus criou a sociedade, eles argumentam, logo os representantes de Deus devem administrá-la. Quando camponeses procuram ultrapassar seus limites, o padre da paroquia lembra a eles que sua posição social foi decisão de Deus. Quando dois nobres lutam entre si em uma guerra desnecessária, o bispos os lembra que sua responsabilidade dada por Deus é proteger a terra contra invasores, não contra seus vizinhos. Reis desobedientes são lembrados de que eles governam por mandato divino, e que o único que conhece a vontade de Deus é o Papa.

A segunda tarefa é controlar o pensamento. Pensar muito é perigoso para aqueles não preparados para isto; podem ficar cientes das injustiças da vida, e isto pode levar à desordem social. Espera-se dos camponeses que sejam bons fazendeiros. Espera-se dos nobres que sejam bons guerreiros. Nenhum dos grupos têm que pensar mais do que o necessário - não é o trabalho deles. Mulçumanos, pagãos, judeus e magos são duplamente amaldiçoados, pois suas idéias não são apenas uma blasfêmia, mas um desafio à ordem de Deus.

Alguns membros do clero estão tão certos de suas virtudes que eles desafiam as leis temporais, estabelecendo suas próprias ordens "divinamente sancionadas". Ao colocar um preço na absolvição do pecado (indulgências), os papas na verdade aceitam subornos para assegurar a paz depois da vida. Cardeais, abades e abadessas tramam por poder político e controle de terras. Quanto tempo tais práticas são toleradas depende da capacidade de indignação da sociedade ou dos poucos que têm poder para intimidar a classe religiosa.

O clero é dividido por uma guerra interna, a qual tem estado em ebulição já a algum tempo. De um lado estão aqueles que acreditam que sua primeira tarefa é a mais importante;

eles são os defensores da ordem, guardiões da ortodoxia. Quando isto significa enfrentar nobres loucos ou lutar contra diabolistas, estes clérigos são os primeiros a aceitar a tarefa e são considerados heróis. Algumas vezes, entretanto, esta tarefa necessita da excomunhão de um nobre apenas por este ter uma idéia nova ou "suprimir" magos, mesmo aqueles benevolentes. Em tais casos, estes clérigos são vistos como opressores.

Do outro lado da luta estão aqueles que buscam conhecimento acima de qualquer coisa. Eles são frequentemente questionadores da ortodoxia, e lutam contra o fanatismo que tão frequentemente surge com a emergência de algo novo e diferente. Para estes sacerdotes, "é a decisão de Deus" não é desculpa para nenhuma injustiça. Eles dizem que Deus fez as pessoas com o poder de pensar por si próprias. Tais idéias correm o risco constante de serem rotuladas de heresia.

Aqueles que Lutam

A terceira classe é a nobreza. Seu trabalho é proteger a Sociedade e manter a ordem. Todo nobre tem um ancestral que era um chefe bárbaro que seu povo apoiava em troca do poder de sua espada. Estes guerreiros ancestrais passaram suas posições para seus descendentes, incluindo o direito de carregar armas e de serem mantidos pela população, e em troca tinham a obrigação de proteger seu povo.

Cada nobre que seja suficientemente poderoso e rico para possuir uma grande quantidade de terras mantém lá um lugar para estocar as armas, armaduras, animais e equipamentos de guerra. No início, quando a guerra era um fator constante de vida, a casa do nobre era um pouco mais do que uma forte de pedra. Agora nobres demonstram seus poderes em grandes feudos e castelos, com jardins murados e torres altas que dominam a paisagem.

Os camponeses que o senhor protege vivem próximos o bastante das paredes do castelo para lá se refugiarem quando o perigo se aproximar. A civilização existe somente atraves da proteção da família do senhor e de sua espada. Ironicamente, a nobreza mantém sua tirania protegendo os direitos das pessoas de classe mais baixa.

O Sistema Feudal

Sobre o sistema feudal, a sociedade é sustentada por um rei ou rainha que é senhor de um grupo de grandes nobres, seus vassalos, que são por sua vez senhores de outros nobres menores. Estes nobres menores são senhores de vilas de camponeses.O sistema fica ainda mais complicado pelo fato de que o clero pode ter vassalos e senhores também.

Senhores da Guerra, Vassalos e Líderes

Praticamente todos os guerreiros são nobres, do duque que possui amplas terras ao pobre cavaleiro que defende a simples manutenção de um barão. Nobres que possuem vastas terras geralmente requerem ajuda para defendê-las. Quanto mais terras e camponeses um senhor tem mais guerreiros pode atrair e melhores são os castelos que pode construir. Isto por sua vez lhe permite derrotar inimigos mais poderosos nos campos de batalha e assim ganhar mais terras, castelos e guerreiros. É dessa forma que os grandes senhores adquirem seus status.

Apoderar-se do território de um senhor da vizinhança, todavia, é um jogo perigoso. Se o oponente for mais poderoso, o atacante pode perder terras ao invés de ganhá-las. Mesmo se vitorioso ele pode ficar tão enfraquecido pelo combate que se torne vulnerável a um ataque de um terceiro nobre. Depois de milhares de conflitos sangrentos, alguém tinha que achar um caminho melhor para solucionar conflitos entre os nobres maiores e os menores. Em troca da permissão de manter uma parte das terras de um nobre maior, um nobre menor concorda em lutar por ele em suas guerras.

O grande senhor aceita os serviços do inferior em um ritual solene , passando um torrão de terra fértil para as mãos do inferior. Os dois se tornam ligados eternamente pelo presente - a terra. O senhor menor coloca as mãos dele ou dela entre as de seu novo senhor e faz um juramento de fidelidade: o grande senhor agora tem o menor como vassalo. Um senhor que controla áreas amplas de terra e deve fidelidade a ninguém (exceto talvez o Imperador ou o Papa), é um rei ou rainha.

Vassalos devem a seus senhores um certo número de dias de serviço na guerra a cada ano (geralmente 60). Eles por sua vez podem ter vassalos por conta própria, uma cadeia de lealdades que vai até o com o mais humilde cavaleiro sem terras, que jurou fidelidade em troca apenas do mínimo necessário para viver e espera ser recompensado com um pouco de terra algum dia como recompensa por um serviço excepcional.

Pajens e Escudeiros

Você pode nascer nobre, mas ninguém nasce guerreiro, guerreiros devem ser criados. Na idade de sete a oito anos, um jovem nobre já é um guerreiro em treinamento. Tais crianças são tiradas de seus pais e mães e enviadas para a casa de um grande nobre. Eles passarão os próximos 7 anos como pajens, aprendendo a montar e lutar, assim como a lealdade ao seu senhor. Como criados do castelo, pajens também aprendem a arte de cortejar com as belas senhoras do lar.

Entre 8 e 12 anos de idade, um pajem se torna um escudeiro e passa a ser aprendiz de um único cavaleiro. Um escudeiro é feito cavaleiro não antes de ter provado sua capacidade nas artes de guerra, e em qualquer caso, não antes dos 21 anos. A posição que o cavaleiro alcança depois de ser honrado com seu título depende principalmente da posição de sua família na hierarquia dos nobres, ou que fortuna ele pode arrancar do mundo. (Muitos dos cavaleiros que lutam na Cruzada em 1220 são os filhos mais novos de famílias nobres que pretende fazer fortuna e conquistar terras).

Herança

O sistema de herança pode ser bastante complexo e varia de terra a terra: algumas vezes apenas o filho mais velho ganha tudo dos posses de um senhor (este sistema é chamado primogeniture [em latim no original]), algumas vezes outros parentes levam uma parte e algumas vezes há guerra e tudo vai para outro nobre. Embora o título geralmente passe para as crianças do sexo masculino, uma mulher da nobreza pode herdar terras se ela tiver sorte, coragem e perspicácia política para sobreviver à sucessão. Neste caso, ela herda os títulos, direitos e poderes da família.

Já que a maioria das mulheres da nobreza não são treinadas nos modos de guerra, uma que não tenha direitos a heranças não pode esperar consegui-lo na ponta de uma espada. Se ela não é uma herdeira, seus títulos e posição só podem vir de seu marido; ela não é senhora sobre nenhuma das terras e não pode ter vassalos. Ela pode se resignar a ser simplesmente uma boa esposa e mãe ou ela pode exercer poder através do trono de seu marido. Todavia, ela pode tentar tomar as terras do seu marido diretamente se ele estiver fora por um muito tempo, ou se ele morre sem deixar herdeiro ou um muito jovem para lutar.

Lordes do sexo feminino podem ser formidáveis, pois enquanto seus irmãos estavam aprendendo a lutar com espadas, elas estavam se tornando habilidosas nas artes de diplomacia e conversão, leitura, escrita e línguas estrangeiras. Pela lei, entretanto, mulheres da nobreza têm o direito de conduzir exércitos e partir em cruzadas.

O Impulso para Aventura

Muitos nobres tem se tornado entediados com seus destinos em vida, agora que a era de invasões bárbaras acabou. Apesar de muitos nobres estarem contentes em viver uma vida inútil, alguns não estão dispostos a sucumbir à decadência. Ricos cavaleiros, na flor da idade, escolhem se arriscar em terras distantes ao norte ou leste. Para eles, a fome de aventura é insaciável; sem dragões para caçar, cruzadas para lutar, terras pagãs para converter e hordas infernais para purificar não há razão para viver.

A Igreja

A Igreja é a 1ª linha de defesa contra a sempre presente ameaça dos poderes do Inferno. Homens e mulheres da Igreja são vassalos de Deus; eles não pagam impostos, não podem ser recrutados em tempo de guerra, e são sujeitos apenas às leis da Igreja (Lei Canônica) ao invés da do senhor local da cidade.

Aqueles entrando para o serviço sagrado devem escolher um dos três caminhos descritos abaixo:

- **Clero em geral** são padres que ministram para o rebanho da Cristandade e servem a seu senhor, o Papa, em uma estreita hierarquia. Como todos os discípulos de Cristo eram homens, assim também são todos os membros do Clero (um padre é tratado como Pai). Eles vivem no meio de pessoas leigas de sua própria posição, do bispo ou cardeal que cuida das almas dos grandes nobres, ao simples padre da paróquia que batiza, casa e toca os sinos para os camponeses de um vilarejo.
- **Clero monástico** vive fora do mundo em refúgios: mosteiros e conventos. Eles devem aderir estritamente às regras de suas ordens e precisam se preocupar com nenhuma outra lei, nem mesmo aquela do Papa. Eles são chamados de monges e freiras (Irmão ou Irmã se você está falando com um).
- **Clero leigo** realizaram os primeiros votos sagrados, mas eles ainda não servem a Cristo como padres, monges ou freiras. Eles têm que obedecer o resto do clero como seus superiores, mas têm os mesmos direitos. O Clero leigo não tem que viver em um mosteiro, convento ou igreja e não fizeram votos de celibato.

A Hierarquia Eclesiástica

O Papa é o vigário de Cristo na Terra, segundo apenas aos poderes dos Céus. Depois vem os Cardeais, que elegem um novo papa, geralmente um da própria escolha deles, quando o antigo papa morre. Arcebispos são os líderes eclesiásticos de extensas e importantes terras, enquanto bispos são os líderes clérigos das cidades. Abaixo dos bispos estão um número vasto de padres comuns, esses variam de acordo com o tamanho e o prestígio da Igreja e as terras que eles servem, e dependendo também se eles próprios administram a igreja ou ajudam um clérigo de mais alto escalão.

Enquanto piedade e fé protegem muitos dos cleros dos poderes do Demônio, eles são geralmente os alvos principais para a tentação e a corrupção. A alma do clérigo pode ser mais difícil de ser obtida do que a de um plebeu, mais vale muito mais por seu potencial em corromper toda uma paróquia. Os alvos mais atraentes no meio desta multidão sagrada são aqueles padres do campo que são muito ignorantes e não letrados para entender a Missa, muito menos para salvar uma alma, e aqueles bispos e cardeais que preferem mais lutar em guerras e conspirar intriga política do que rezar.

Ordens Monásticas

Monges e Freiras são obrigados a jurar obediência às Regras de sua ordem, normas de conduta definidas pelo fundador desta. Cada ordem segue regras diferentes, e monges e freiras usam mantos e capuzes de variados modelos e cores para mostrar a que ordem eles pertencem.

Algumas ordens aceitam apenas homens, algumas aceitam tanto homens quanto mulheres. Toda ordem é baseada em propósitos similares: preces constantes durante o dia e noite, afastamento das maldades do mundo; e celibato. Geralmente monges e freiras vivem em instituições separadas, embora hajam muitas comentários maldosos sobre o que acontece atrás das paredes de um monastério ou convento.

Estas ordens frequentemente mantém suas próprias terras, algumas tão extensas quanto aquelas de duques e condes; o senhor do mosteiro ou convento é chamado de abade ou abadessa. Aqueles que têm abandonado os pecados do mundo são mais sagrados do que a maioria dos devotos leigos e até que o mais poderoso arcebispo. Monges e freiras respondem apenas a seus abades ou abadessas. Devido ao fato de que muitos mosteiros são extremamente ricos, depois de gerações de dádivas e legados e o proveitoso trabalho dentro dele, abades e abadessas têm que lidar com muitos assuntos temporais, como as relações políticas com os nobres locais, a rivalidade com outros mosteiros e disputas com bispos.

Como monges e freiras verdadeiros são as mais sagradas de todas as pessoas, os falsos são os mais depravados. Suas almas são muito desejadas pelos servos do Demônio. Apesar da maioria deles viverem em castidade uns poucos amaldiçoados deitam-se em lençóis de seda, comem comidas tão ricas quanto aquelas servidas à reis, mantém amantes e algumas vezes lidam com poderes do Inferno. Monges e freiras depravados e de amantes da luxúria são assunto de uma centena de piadas assim como de muitas histórias de terror.

Clero Leigo

Para alguns, ser um clérigo leigo é o primeiro passo na estrada de Deus. Para outros, é um refúgio de um mundo não hospitaleiro, sem a disciplina da vida religiosa. A vasta maioria dos estudantes, dos quais falaremos melhor mais adiante, são clérigos leigos e portanto acima do alcance da lei civil. A maioria dos clérigos leigos estão felizes em permanecer como estão, livres para viver num mundo temporal e sujeitos somente às leis mais gentis de Deus. Os piores deles são corruptos, libertinos e não religiosos, se importando apenas com a liberdade que seu status lhes dá.

Clérigos leigos estão descritos em ordem ascendente de prioridade:

- **Vigias:** A ordem mais baixa, eles guardam as entradas dos locais sagrados.
- **Leitores:** Este clero escreve e ensina, ligando o mundo do dia-a-dia com o da Igreja.
- **Exorcistas:** Tais pessoas são especialistas em expulsar demônios e realizar curas sagradas.
- **Noviços:** Mais próximos das ordens sagradas, estes clérigos ministram no altar.

Cátaros

A hipocrisia de muitos na Igreja convida a heresia. Uma das mais influentes heresias em 1220 clama a santidade da vida monástica, n: .. denuncia a indolência e corrupção tão frequente encontradas nas ordens sagradas. Estes Cátaros ou albigeneses (chamados assim devido à cidade de Albi, onde eles floresceram), acreditam que qualquer camponês pode ser tão sagrado quanto um abade ou cardeal simplesmente vivendo na forma de eremita, longe de todos os pecados do mundo. Os homens e mulheres santos que abandoram as falsidades do mundo são chamados perfecti. Eles se levantaram contra o papa e os monge igualmente, denunciando os rituais sagrados da Igreja Mãe e mesmo investindo seus próprios bispos e clero.

Os Cátaros ameaçam as próprias raízes da ordem social, mas sua fé e sua luta contra a corrupção não podem ser negadas. De seus santuários, como o inacessível castelo de Montségur no topo de uma montanha, poderosos oradores influenciam a população; em muitos lugares eles praticamente governam a zona rural. Por décadas tem havido debates dentro da Igreja se eles deveriam ser trazidos de volta para o seio da Igreja através da persuasão ou queimados na fogueira como instrumentos do Demônio.

A última alternativa foi a escolhida. O papa declarou uma Cruzada, conduzida por Simon de Montfort, o qual continua a destruir a terra e a cultura do sul da França. Um bispo epitomizando a violência das cruzadas declarou que eles simplesmente deveriam matar todos os habitantes de uma cidade, tantos os cristãos quanto os hereges; no dia do Julgamento final Deus se encarregaria de separar os culpados dos inocentes.

O Fardo dos Plebeus

O povo comum vive em estilos de vidas muito diferentes, variando daquele do rico mercador, recostado em uma confortável casa da cidade, até o camponez sem terra de uma aldeia pobre, passando fome em uma cabana miserável. A única coisa que eles dividem é sua situação social: se não nobres nem membros da Igreja então são apenas os outros.

Servos

Os primeiros camponeses que se tornaram servos cederam o controle de suas vidas e de suas terras para um guerreiro, através de um acordo no qual eles trocavam seu trabalho por segurança. Nos dias de caóticos que seguiram à queda de Roma, vikings, bárbaros e multidões famintas das cidades caídas vagavam pela maior parte da Europa, destruindo tudo que encontrassem pela sua frente. Aqueles que aceitaram a servidão salvaram suas terras e suas vida através desse acordo.

Servos não são completamente escravos, uma vez que eles estão presos à terra e não a uma pessoa, embora o senhor deles seja o dono do trabalho deles e de seus produtos. Servos devem dar ao senhor bens em troca do direito de viver e cultivar a terra que uma vez lhes pertenceu, é uma servidão obrigada por contrato, cujo termo nunca termina. Eles devem também cultivar a terra do seu senhor primeiro que a deles e devem realizar trabalho para a construção dos projetos do senhor, ajudar nas guerras e trabalhos domésticos. Todavia, servos não podem ser comprados, vendidos ou mortos sem uma justificação legal.

Os corpos dos servos são sua propriedade, mas suas ações não são. Eles devem cuidar de si mesmos, da melhor forma possível com os recursos que o senhor lhes permitir. Qualquer ação fora dos limites ordinários dos seus trabalhos necessita da benção do seu senhor. Servos que quebram as regras são servos mortos. Por outro lado, um senhor que ilegalmente destrua aqueles que devem pela tradição proteger, ou que aumentam as obrigações dos servos acima dos níveis definidos nas tradições, podem ser punidos por um nobre que esteja acima deles na hierarquia de comando feudal.

Camponeses Livres

Camponeses livres não estão ligados a ninguém. Eles, ou seus antepassados, podem ter sido servos que foram libertos. Em algumas situações extraordinárias seus antepassados podem nunca ter se tornado servos. Camponeses livres tem o direito de fazer o quiserem, com apenas duas restrições: eles não podem receber nenhum tipo de privilégio que outros camponeses possuam; e eles devem, todo ano, pagar aluguel ao senhor da terra em que estejam instalados - ou então colocar o pé na estrada.

Como os servos, camponeses livres tem um contrato no qual devem cuidar dos interesses do senhor da terra, assim como de suas posses e de sua casa em troca de proteção. Ao contrário dos servos, entretanto, caponeses livres tem a opção de arriscar a fome fazendo o que acharem melhor de suas vidas. A liberdade não é um bem menos valioso quando seus riscos são tão altos.

A Contribuição dos Camponeses

A maioria dos grandes trabalhos mundiais vem das mãos dos plebeus. Camponeses livres construíram Londres e Paris, e compraram o direito destas cidades se auto-governarem da mesma forma que eles compraram sua prórpia liberdade. A

poderosa espada de um cavalheiro veio do molde de um ferreiro no modesto vilarejo a alguns metros do castelo. Barbeiros, advogados, artistas, artesões e a guarda da cidade vieram todos dos camponeses. As grandes catedrais, monumentos para a glória de Deus, foram confeccionados por ferramentas de pedreiros. O ouro de reis foi adquirido pelas mentes inteligentes e mãos habilidosas de comerciantes e tecelões, negociantes de vinho e varejistas.

Muitos dentre a classe nobre do tempo ressentiam-se de qualquer aumento na riqueza e poder dos camponeses enquanto seu próprio poder diminuia. No entanto a maioria dos camponeses permanece fazendeiros, lutando para viver usando apenas a força de suas mãos e suor de seus rostos. Mesmo aqueles que moram em cidades geralmente mantém campos e pequenos rebenhos fora dos muros da cidade. Vidas curtas, aluguéis altos e duros impostos mantém a maioria dos camponeses no fundo da sociedade. Assim, embora camponeses tenham, em teoria, a possibilidade de melhorar sua situação, sua libertação ainda está muitos séculos distante.

Cidades

Nos anos de glória do passado o Império Romano mantinha grandes cidades por toda a Europa e além. Quer devido a decadência de Roma (como alguns reivindicam) ou pela mão de Deus (de acordo com outros), aquela era brilhante (embora cheia de problemas) encontrou seu fim. A Idade das Trevas desceu sobre a Europa com a destruição de quase todas as cidades Romanas e a civilização que eles haviam criado. Mesmo os maiores centros do passado, tais como Roma e Londres, transformaram-se em ruínas quando a maioria dos seus habitantes as abandoram procurando por lares mais seguros. Mas o início do século treze irá ver o despertar de uma nova era de prosperidade para a vida urbana na Europa ocidental.

O Surgimento da Cidade Medieval

Por séculos depois da queda de Roma, as únicas povoações no norte da Europa foram minúsculos vilarejos agrupados próximo aos castelos dos nobres, escondidos dos bárbaros, vikings e outros que procuravam destruir a ordem e a paz. Com o passar do tempo, a medida que os bárbaros foram partindo ou se tornando civilizados, negociantes começaram a viajar novamente por estradas mais uma vez seguras, comércio começou a ressurgir em muitos dos grandes castelos e alguns camponeses livres começaram a retornar para as cidades desertas.

Cobrar impostos sobre o comercio geralmente traz a um nobre mais prata e ouro do que extra pagamentos escassos de camponeses sobrecarregados. Então, em troca de grande parte do lucro dos grande centros de comércio que agora iam surgindo, alguns nobres permitem aos habitantes das cidades comerciais o direito de liberdade e de se auto governarem. Outros nobres, no entanto, foram forçados a isso quando enfurecidos cidadões pegavam em armas contra impostos opressivos. Seja qual for a razão, senhores geralmente assinavam cartas de compromisso com os habitantes das cidades, prometendo aos cidadãos certos direitos em troca de impostos.

A partir deste começo modesto muitas cidades e vilas independentes nasceram. Agora em 1220, há centenas de cidades como mais de 1.000 habitantes: Londres tem cerca de 25.000; Paris e Gênova ostentam acima de 50.000. Milão e Veneza, a jóia dos mares do sul, têm 100.000 residentes. Mas mesmo assim, nenhuma destas cidades chega perto de rivalizar com Constantinopla, com sua população de mais de meio milhão de habitantes.

Riscos da Liberdade

Na cidade, ninguém é senhor ou servo. Um camponês que viva dentro dos muros de uma cidade por um ano e um dia é livre, e não pode ser chamado para lutar nas guerras de seu senhor. Todos os cidadãos têm o direito de casar e se mudar da forma que quiserem e herdar propriedade quando eles acharem conveniente.

Claro, muita liberdade gera anarquia e caos, enquanto a riqueza de negociantes chama a atenção de ladrões. Para evitar esse perigo, conselhos da cidade são formados pelos mais ricos cidadões conhecedores do comércio e de negócio. Estas conselheiros arrecadam impostos e pedágios e fazem as leis, que são reforçadas pela guarda da cidade e por Tribunais.

Muitos que visitam uma cidade ou vila pela primeira vez serão surpreendidos em como populoso e fechado é o local. A razão para isto é óbvia: defesa. Da mesma forma como um castelo dá proteção a um nobre, os muros de uma cidade defendem esta contra os bandidos, guerra e também de nobres ambiciosos. Claro, os muros geram desordem, imundície, roubo, escuridão, fogo e até mesmo a peste. Apesar dos riscos, muitos habitantes das cidades são ricos em poder, orgulho e bens materiais.

Estradas

As maiores cidades da Europa Mitológica estão ligadas entre si e com outras cidade, vilarejos, castelos e mosteiros, por estradas. Algumas estradas são melhores do que outras variando de simples trilhas no meio da floresta até as grandes estradas de pedra construídas pelos romanos séculos atrás. Onde as estradas encontram cidades existem portões que são geralmente fechados ao pôr-do-sol. Tais portões geralmente dão rendimentos para a cidade, já que as pessoas que entram são forçadas a pagar um pedágio. Claro, portões também servem para manter longe possíveis atacantes e os indesejáveis.

Fora dos portões, ao longo das estradas, estão os casebres decadentes dos muito pobres. Hospitais também são encontrados aqui, eles também são um pouco mais que barracos, dirigidos pelo clero para viajantes cansados e feridos. Também fora das muralhas dos castelos encontram-se abrigos miseráveis para leprosos e outros menos afortunados.

Ruas da Cidade

Uma vez dentro da cidade, a imagem muda completamente. As estradas se tornam as ruas principais da cidade e são bem conservadas, com sólidos paralelepípedos, valas para lixo e só um pouco de lama. Pessoas viajam a pé ou no lombo de um cavalo, os muito ricos viajam em liteiras e condutores de carruagens oferecem seus serviços. Ruas laterais se esgueiram entre os prédios, de onde chove lixo e outros materiais intermitentemente. Elas são ocupadas com pessoas e suas mulas, gansos, cachorros, gatos e qualquer tipo de rato que consiga sobreviver por ai.

Para possibilitar que mais pessoas morem em cidades grandes, muitos prédios têm dois, três ou até mesmo quatro andares. Os andares mais altos geralmente aumentam, projetando-se sobre os níveis mais baixos e quase tocando o outro lado da rua, para dar mais espaço dentro da casa. Como resultado, a luz é turva em ruas pequenas, mesmo durante o dia mais brilhante.

Trabalho e Jogo

Mercados

Viver na cidade é conveniente, principalmente porque uma pessoa pode adquirir suprimentos rapidamente. Comida pronta e cozinhada está disponível em praças de mercados, tavernas e hospedarias. Ingredientes para cozinhar em casa são também vendidos nos mercados. Vendedores vendem diferentes tipos de produtos em dias diferentes: manteiga, aves, carne, peixe, leite e ervas do campo. Artesões da cidade produzem bens , como roupas e couro, em suas lojas e as vendem nos mercados.

Feiras

Feiras são mantidas quase todos os meses durante as estações mais amenas do ano, e facilmente são mais concorridas que o dia mais cheia do mercado. A maioria das feiras tomam lugar em dias importantes, geralmente feriados e duram por aproximadamente 8 dias. Neste período, a cidade realmente ganha a vida. Jogos e peças são realizadas por várias guildas para a diversão e instrução religiosa do público. Atores vem de lugares distantes para realizar apresentações de marionetes e mímicas, para tocar música e cantar.

Negociantes que estavam em cidades distantes vêm para vender suas mercadorias e talvez contem fábulas sobre lugares que nenhum de seus ouvintes jámais viu. Magos Menores- vão às feiras para vender feitiços e outros itens, enquanto alquimistas estabelecem suas barracas de veludo e procurando enriquecer. Magos frequentemente, na companhia de seus contratados, vêm para estas feiras para adquirir objetos misteriosos ou simplesmente para apreciar os prazeres mundanos da cidade.

Projetos de Construção

Há bastante trabalho de construções em cidades, apesar do espaço limitado. Algumas vezes trabalhadores estão ampliando as paredes; outras vezes, eles executam projetos especiais ou muito longos, tais como catedrais. Grupos de trabalho que viajam se movem de cidade a cidade, ajudando a erguer grandes prédios. Como as construções podem demorar muito, estes trabalhadores "intinerantes" podem se tornar, para todos os propósitos práticos, cidadãos de uma cidade.

Guildas

Negócio e comércio são o sangue vital de cidades e as guildas governam estes importantes empreendimentos. Guildas de negociadores regulam a conduta de negociadores viajantes, também servindo como uma associação de ajuda mútua contra os perigos da estrada. A maioria dos habitantes são mais familiares com as guildas de ofício, que incluêm todos a partir de sapateiros humildes a ourives ricos.

Guildas de ofício asseguram que todos os membros produzirão trabalho de qualidade adequada para feira e preços uniformes. Nenhum membro pode trabalhar por longas horas

ou empregar mais aprendizes do que qualquer outro, não divulgam mercadorias dele ou dela no detrimento de outro membro. Depois de tudo, competição gera divergência e divergência gera pobreza para todos. Guildas também dão ajuda para membros que estão doentes, despesas de funeral e sustento para as famílias dos membros que morrem.

Cidades oferecem oportunidades para todos que podem trabalhar em uma profissão digna, incluindo mulheres. Esposas e filhas podem se juntar à guilda de seus maridos e pais, e viúvas frequentemente herdam o negócio e posição dos maridos. Muitas guildas admitem todas as mulheres de bom caráter como membros e alguns, tais como aqueles para fiação e impressão em conjunto, empregam apenas mulheres.

Progresso na Guilda

O sistema realizado pelas guildas, geralmente é honesto e bom. Um jovem é aprendiz para um mestre e trabalha por quarto, comida e educação durante anos necessários para aprender o ofício. Depois de aprender o básico, o aprendiz se torna um profissional. Profissionais devem ainda trabalhar para um mestre, mas são pagos por seus trabalhos.

Depois de passar anos suficientes para dominar o ofício, um profissional pode fazer requerimento ao conselho da guilda para todos os membros. Para fazer também, ele ou ela geralmente deve criar uma "obra-prima" para demonstrar a habilidade dele ou dela e apresentar isto para à guilda. Se o trabalho é julgado aceitável, o profissional faz um juramento para manter a guilda e se torna um mestre. Ele ou ela não tem o direito de reunir o conselho da guilda, trabalham para todo aquele que ele ou ela reuniram e empregam aprendizes. Deste modo a guilda assegura todos os mestres que são conhecedores do ofício escolhido deles.

Educação

Cidades são também centros de aprendizados. Bem para crianças de todas as classes sociais serem ensinadas o básico da leitura pelo seu padre e quase todos ganham alguma instrução em religião. Embora livros sejam difíceis de se conseguir e escritos a mão, muitas pessoas de recursos possuem alguns.

Esta é a Era da universidade: as cidades mais importantes, tais como: Paris e Oxford, tem uma. Estudantes, geralmente, estudam por 3 anos, depois que eles fazem exames. Cada um que passa se torna um baccalaureus, que pode então ajudar a ensinar. Depois de mais de 3 anos de estudo tais assistentes se tornam mestres. Ambos homens e mulheres podem ser estudantes e mestres na maioria das universidades. Direito, medicina, teologia, história, teoria, lógica e aritmética são os assuntos comumente estudados.

Embora classes possam ser mantidas em prédios alugados ou mesmo em barracões irregulares, ninguém tem orgulho maior do que o educado. Estudantes e seus mestres são parte de uma guilda, muitos como as guildas de ofício. Estudantes que frequentam a universidade de suas cidades natais são seus defensores, vivendo juntos e desafiando rivais como um grupo.

Contanto que eles adquiram a instrução deles, estudantes são responsáveis apenas para seus mestres, que por sua vez respondem apenas à Igreja. Estudantes geralmente ostentam suas liberdades únicas e imitam a nobreza por irem armados com punhais e espadas. Na verdade, a reputação de estudantes quando indecente, irreverente, embriagado e desordeiro é frequentemente bem merecida. Não é surpresa que nobres e estudantes frequentemente estejam em grandes perdas.

Dinheiro

O pensamento moderno em relação ao dinheiro, seja ele moeda, cartas de crédito ou alguma outra forma abstrata, é que ele é uma conveniência mais do que uma necessidade. Se todo o dinheiro de repente desaparecer da face da terra, muitas pessoas ficarão com raiva, mas as bases de vida continuariam. Riqueza verdadeira é medida em sólidos bens de valor.

A unidade básica de valor é a terra. Terra produz comida, roupa e abrigo, sem ela, você morreria. Por essa razão, apenas os loucos ou os extremamente desesperados venderão ela. Em vez disso, pessoas trocam itens de valor cuja qualidade depende da terra que as produziu, tais como cereais e animais de criação. Entretanto, estes não são fáceis de serem trocados fisicamente e requerem que exista um excedente significativo em mãos. Por essa razão, um símbolo de troca - dinheiro - substitui os bens reais. Moedas de ouro e prata fazem a unidade monetária ideal: metal precioso, portátil e geralmente sem uso prático.

Moedas de ouro e prata na Europa medieval não são como dinheiro moderno, são mais como um meio para a troca. Em vez de trocar bens tangíveis, como galinhas ou pão, por um item necessário, o comprador usa um valor equivalente em ouro ou prata. A vantagem de uma moeda é que o valor dela é mais fácil para averiguar do que aquela de uma pepita ou pedra preciosa.

Mantenha em mente outro ponto sobre dinheiro medieval: ele é maligno. Qualquer desejo por lucro além do necessário para se manter vivo é considerado um pecado. Emprestar dinheiro a juros é considerado pecado de usura, embora opiniões divirjam sobre qual nível de empréstimo geraria o pecado. Só por precaução, o serviço de emprestar dinheiro é geralmente permitido apenas para aqueles que os cristãos medievais acham que já estão condenados ao inferno de qualquer jeito - mouros, judeus e banqueiros italianos.

Moedas

Muitos camponeses na Europa Mitológica vivem toda a vida sem jamais ver uma moeda. Qualquer um lidando com pessoas pobres pode ter que trocar bens de valor semelhante: uma refeição, uma dúzia de ovos, uma jarda de roupas, ou talvez, um serviço especial de um artesão. Estabelecimentos que regularmente servem viajantes tem arranjos especiais, uma vez que seus benefícios ou serviços tem um que geralmente obriga o pagamentos em moedas. Nas cidades, moedas são mais comuns e toda cidade tem mercadores cujo negócio envolvem é lidar com elas.

Ao contrário da unidade monetária moderna, moedas medievais não identificam seu próprio valor. Cada uma é um pedaço de metal precioso que é impresso com a marca do senhor ou clero que a fez, assim como com alguma imagem identificando-a. A marca significa o peso da moeda e a porcentagem de ouro puro ou prata no metal. A figura fantasiosa mantém e impede que ela seja falsificada e oferece a riqueza e fama da figura como uma garantia de autenticidade.

É sempre do interesse de um senhor fazer suas próprias moedas, se as pessoas as aceitarem como bens. Deste modo, o senhor sabe que aquelas moedas, no mínimo, representam uma quantidade conhecida em pagamento. Entretanto, a fama pessoal do senhor conta muito. Pessoas estão geralmente muito mais dispostas a aceitar as moedas do rei da França do que aqueles da corte de Toulouse.

Papel Moeda

Dinheiro de papel existe na Idade Média, na forma de cheque. Um nobre pode escrever uma carta de agradecimento para uma casa bancária ou para outra pessoa e assinar a carta, criando um comprovante facilmente transportável que pode ser resgatado em demanda por seu valor em ouro ou prata. A escritura de um proprietário de terra pode realizar a mesma função.

Um cheque endossado tem assinaturas adicionais (endosso) de pessoas ricas e influentes. Teoricamente, as assinaturas deles garantem honestidade ao que escreveu o cheque; em prática, se o escritor original não honrar a dívida, o endosso tem que surgir com o dinheiro. Obviamente, os melhores cheques são aqueles endossados por um arcebispo ou monarca.

A Ordem de Hermes

As origens da magia medieval retornam milênios para o vale do Nilo, para a antiga Mesopotâmia e além, mas a continuidade desta tradição foi quebrada com a queda de Roma. No período subsequente de caos e violência os praticantes desta antiga arte foram separados e deixados a viver no medo. A criação da Ordem de Hermes no 8º século anunciou um tempo de paz, conhecimento e o crescimento e preservação da sabedoria mágica.

O Símbolo da Casa Guernicus (Quaesitoris)

O 1º Tribunal

Dois magos foram os maiores instrumentos na criação da Ordem de Hermes. Primeiro foi Bonisagus, que descobriu a maneira de criar um simples escudo mágico que protegia alguém de magias (agora chamado simplesmente "Parma Magica"), e começou a trabalhar em uma teoria universal da mágica. A Parma Magica permitiria aos magos se encontrarem com pouco medo de serem atacados, e uma teoria universal de mágica daria a eles uma razão para trabalharem juntos.

A maga Trianoma, aprendiz de Bonisagus, fez bom uso da Parma Magica, sua proteção permitiu a ela procurar magia de toda a parte da Europa. Ela foi uma diplomata presenteada, bem capaz de convencer seus parceiros de benefícios que uma Ordem unificada traria. Magos teriam garantido sua liberdade individual, mais a Ordem produziria os modos pelos quais a paz pudesse ser mantida no meio deles. Uma teoria unificada de mágica permitiria a eles dividirem suas descobertas e conhecimentos. Trianoma encorajou muitos magos a visitar Bonisagus e dividir o que eles sabem com ele. Com Druids, por exemplo, ele aprendeu como criar novas magias em um aviso do momento. Esta perícia desenvolvida em mágica Instantânea. Os rudimentos de ritual e magia formulada cresceram das tradições da cultura romana de Mercúrio; que trabalharam magias poderosas em rituais prolongados envolvendo muitos participantes. Usando este ou outro conhecimento, Bonisagus desenvolveu uma teoria mágica extensamente aplicável, agora conhecida como teoria Hermética.

Enquanto Bonisagus unia a mágica dos magos, Trianoma planejava a unificação política deles. Ela trouxe 12 magos juntos que queriam formar uma ordem. Eles aprenderam a Parma Magica, estudaram a teoria mágica de Bonisagus, escreveram o Código e nomearam a ordem deles depois do Deus Grego de mágica, qual cultura eles conhecem para prédatar a cultura romana de Mercúrio. Em Durenmar na Floresta Negra em 767 D.C., os doze magos juraram manter o Código de Hermes e a Ordem foi formada.

Desde que os magos puderam trabalhar juntos e dividir o que eles aprenderam, eles cresceram r idamente em poder. Eles se deram conta do poder de mágica nas mãos deles, os únicos mortais que eles precisavam amedrontar eram outros magos. Sistematicamente eles procuravam outros magos fora e ofereciam a eles a oportunidade de tornarem-se membros da nova ordem reformada. Tudo que eles pediram foi para os magos serem fiéis ao Código de Hermes e permitiram a eles adotarem uma das casas que foram formadas.

Casa de Hermes

Membros da Ordem de Hermes estão dividido em 12 casas. Cada Casa é uma linhagem mística e cada Casa (com exceção da Ex Miscellanea) pode traçar sua estirpe de volta para estabelecimento da Ordem. Associação em uma dada Casa é geralmente passados de mestre para aprendiz, embora algumas Casas ofereçam associação para externos que possam passar um certo conjunto de critérios. Cada Casa é descrita no capítulo Criação de Personagem, nas páginas 20 - 26. Para um grande acordo de informação adicional em cada Casa, consulte o suplemento para Ars Magica Casas de Hermes.

Entender as 12 casas é fundamental para o entendimento da Ordem de Hermes, cada casa tem suas próprias tradições, organizações e geração de mago. Embora as casas estejam distantes do monolítico, elas são muito importantes para formar preconceitos, filosofias e motivações dos membros dela. Depois da Convenção, a próxima lealdade de um mago é geralmente para a sua Casa.

Crise na Ordem

A Dominação da Casa Tremere

No 9º século, Casa Tremere, por meio de uso habilidoso de certámen e intriga política, dominou intimamente a Ordem, governando diversos tribunais e crescendo continuamente em poder. Tremere, que ainda vive e projeta a tentativa de controlar a Ordem, foi finalmente parado por um grupo de magos não identificados que quebraram as mentes de seus tenentes chefe. Ninguém sabe quem foi responsável pela "Quebradeira" como este ataque é chamado. Depois deste evento, os magos ficaram mais observadores em eventos políticos e mais impacientes em melhorar suas habilidades em certámen.

A Corrupção da Casa Tytalus

Perto do final do século X, os principais e diversos líderes da Casa Tytalus eram diabolistas. Eles têm sido envolvidos em campanhas de magos corruptos de outras Casas. No meio de muito medo e acusação, eles foram julgados e executados. Esta corrupção de magos poderosos aumentou o medo da Ordem de demônios e aumentou a suspeita que esta corrupção foi desenvolvida entre os magos. Alguns marcaram este evento como um precursor para a guerra de divisão de grupos hostis.

A Guerra da Cisma

Apenas depois da virada do milênio, um conflito aberto estourou dentro da Ordem, uma série prolongada de escaramuças, batalhas e assassinatos foram conhecida como a Guerra da Cisma.

Algumas Casas e magos queriam restringir a interação dentre as Casas de modo que a corrupção naquela Casa não levaria à ruína de outras. A corrupção da Casa Tytalus foi, sem dúvida, a principal causa para esta paranóia, mais intriga, competição e escaramuça em geral adicionadas a atmosfera de desconfiança. Diferenças de opinião transformam-se em frequentes Guerras de Magos e ataques surpresa.

O Juramento Hermético

"Eu, Bonisagus, por este meio juro minha lealdade eterna para a Ordem de Hermes e seus membros".

"Eu não privarei nem tentarei privar qualquer membro da Ordem de seu poder mágico. Eu não matarei nem tentarei matar qualquer membro da Ordem, exceto se executado justamente e declarado formalmente na Guerra de Magos. Eu por este meio entendo que a Guerra de Magos é um conflito aberto entre dois magos que podem matar um ao outro sem quebrar o juramento e que poderia eu ser morto em uma Guerra de Magos, nenhuma retribuição cairia sobre aquele que me matou".

"Eu acatarei as decisões feitas por uma votação honesta do tribunal. Eu terei um voto no tribunal e eu o usarei prudentemente. Eu respeitarei igualmente os votos de todos os outros no tribunal".

"Eu não colocarei a Ordem em perigo por meio de minhas ações. Nem prejudicarei os assuntos mundiais e desse modo trarei ruína sobre meus associados. Eu não negociarei com demônios, com medo de que eu ponha minha alma em perigo e as almas de meus associados também. Eu não molestarei as fadas, para que a vingança delas não capture meus associados também".

"Eu não usarei mágica para discernir sobre membros da Ordem de Hermes, nem usarei ela para tentar enxergar os assuntos deles".

"Eu treinarei aprendizes que jurarão a este Código e poderia algum deles ficar contra a Ordem e meus associados, eu serei o primeiro a tingi-los e traze-los para a justiça. Nenhum aprendiz meu será chamado mago antes que ele primeiro jure cumprir este Código".

"Eu peço que poderia eu quebrar este juramento, eu seria lançado para fora da Ordem. Se eu fosse lançado para fora da Ordem, eu pediria a meus associados para me curarem e me matarem, que minha vida não continuasse em degradação e infâmia".

"Os inimigos da Ordem são meus inimigos. Os amigos da Ordem são meus amigos. Os aliados da Ordem são meus aliados. Deixe-nos trabalhar juntos como um só e crescer robustos e fortes".

"Este juramento, eu por este meio juro sobre o 3º dia de Peixes, no ano de 950 de Áries. Desgraça para eles que tentam me seduzir a quebrar este juramento e desgraça a mim se eu sucumbir à tentação".

Neste ponto seguidores de Bonisagus recitam:

"Eu juro promover o Conhecimento da Ordem e dividir com seus membros tudo que eu achar em minha procura por sabedoria e poder". Outros recitam: "Eu concedo a Bonisagus direito de tomar meu aprendizado se ele achar meu aprendizado valioso para ele em seus estudos". O Código Periférico estende o direito de Bonisagus reivindicar aprendizes para seguidores de Bonisagus.

A confusão levantou a liberdade para todas e velhas rixas retornarem. Lados mudam continuamente e lutas levam muitas vidas. Algumas Casas se retiram para evitar a violência, enquanto outras aumentam suas atividades violentas para deter os que atacam ou apenas perseguem rancores pessoais no meio do caos. Os quaesitores perdem poder efetivo quando os magos param de obedecer as ordens deles, e é visto pela maioria como se a Ordem de Hermes estivesse prestes a cair.

Então a Casa Tremere declarou guerra a Casa Díedne. Casa Díedne, composta de descendentes dos druidas, sempre foi distante das outras Casas e era geralmente destruída. O Primus de Tremere, Cercistum, foi chamado na Casa Flambeau para ajudar a desembaraçar a Ordem destes desordeiros e suas tradições exóticas. Os magos de Flambeau se uniram à batalha com prazer. Os quaesitores, vendo a chance de readquirir poder, volta à Casa Tremere e a declarada Casa Díedne renuncia. A maioria das outras Casas readquirem segurança, mas muitos magos individuais com rancor decidem se juntar ao esmagamento.

A Casa Díedne foi totalmente eliminada, mas seus líderes nunca foram achados. Os magos do dia esperam que as magias de longo alcance que eles têm usado para matar os líderes os atinjam, mas muitos suspeitam que os líderes da Casa Díedne tenham readquirido dentro da floresta das fadas. Se este é o caso, eles devem retornar a qualquer hora, determinados a uma revanche.

Com a Casa Díedne destruída, a Guerra da Cisma terminou. Os quaesitores insistem em estabilizar todos os conflitos restantes pacificamente, e a maioria dos magos estava ansiosa em parar as lutas uma vez que eles viram a destruição que pode resultar de uma guerra entre os magos.

O Código de Hermes

Todos os magos juram cumprir o código de Hermes, assim como Bonisagus fez na fundação da Ordem. Todas as tradições, leis e regras da Ordem se originam com o Código. A punição por quebrar o Código dentro dele - é a morte - mas em prática, magos geralmente concordam com penalidades inferiores, especialmente quando as violações são do Código Periférico mais do que o próprio Código. Apesar disso, quando uma infração garante a morte, uma marcha de magos é chamada. Sobre a declaração da Marcha de Magos, o alvo não é mais protegido pelo Código e membros da Ordem são chamados para achar e matar o infrator. Aqueles participando de uma destruição de um mago estão livres para saquear sua riqueza, logo há raramente uma escassez de carrascos dispostos.

O Código

O código de Hermes (também chamado de Juramento Hermético), primeiramente jurado por Bonisagus, pode ser achado na próxima página. Desde que ele foi o primeiro a jurá-lo, seu nome é gravado sempre o que é escrito. Há uma leve diferença entre o Código jurado pelos membros da Casa Bonisagus e o Código jurado por membros de outras casas. A diferença é marcada.

O Código Periférico

O Código Periférico consiste do corpo de regras feitas pelos magos em conselhos desde o começo da Ordem. Embora as leis e regras do Código Periférico sejam volumosas, elas são também muito importantes. Elas realizam precedentes e traçam precisamente o que magos podem e não podem fazer. Perguntas sobre familiares, aprendizes, a formação de Convenções, exatamente como magos podem relacionar poderes mundanos, como a Guerra de Magos podem ser combatidas e parecidas, são todas protegidas de um forma ou outra.

A Guerra de Magos

O Código permite um conflito entre dois magos para escalar um conflito aberto em certas condições. Quando essas condições são encontradas, os dois magos envolvidos podem ultrapassar os vínculos do Código temporariamente para fixar suas diferenças. Um mago inicia uma Guerra de Magos mandando uma declaração de guerra para o outro. A mensagem deve chegar na próxima noite de lua cheia. A guerra então começa no nascer da próxima lua cheia e dura até o nascer da próxima lua cheia depois disso.

Injusto ou constante uso da Guerra de Magos é desencorajado pela maioria dos magos líderes. Ocasionalmente, aqueles que declaram guerra muito frequentemente acham a si próprios vítimas de uma Marcha de Magos.

Tribunais

Tribunal foi inicialmente um termo reservado apenas para o que é agora conhecido como o Grande Tribunal. Agora, entretanto, ele se refere a qualquer um dos 13 diferentes, oficialmente reconhecidos e regularmente controlados, conselhos da ordem, assim como específicas áreas geográficas sobre quais estes encontros de conselhos controlam ou influenciam. Cada tribunal controla um conselho a cada 7 (sete) anos, estabelecendo disputas entre magos e Convenções e lidando com outros negócios urgentes.

Tribunal Geográfico

O Tribunal da Hibérnia, que consiste da Hibérnia e algumas ilhas próximas e um pequeno tribunal na era da Cristandade. A terra é selvagem e mágica e a maioria dos magos vivem isolados da população. Mesmo assim, por causa do tamanho relativamente pequeno do tribunal, a grande porcentagem de magos no tribunal estão envolvidos em políticas de tribunal.

O Tribunal Loch Leglean abrange a Escócia e as ilhas do norte. Esta área também é altamente mística e tem uma distinção que a população local é geralmente mais aceita pelos magos do que os povos são em outro lugar. A maioria dos magos aqui são da Casa Ex Miscellanea. Uma riqueza ampla de informação sobre o Tribunal Loch Leglean pode ser achada no suplemento de Ars Magica, Leão do Norte.

O Tribunal de Stonehenge abrange a Inglaterra e Gales. O domus magnus da Casa Ex Miscellanea, Cad Gadu, está localizado neste Tribunal. O Tribunal de Stonehenge é desorganizado, em parte porque muitos dos magos do Tribunal vivem isolados e em parte porque a rápida devastação do terreno e floresta privam eles da oportunidade de viver longe da sociedade em áreas mágicas.

O Tribunal da Ibéria abrange todas as penínsulas ibéricas, incluindo a ilha atualmente fixada pelos Mouros. As políticas do Tribunal da Ibéria se preocupam principalmente com a Reconquista, embora não exista nada que certamente poderia ser chamado de acordo entre os magos. No mínimo duas Convenções comumente ficam do lado sarracenos e contra as forças cristãs. Embora o conflito seja comum, muitas Convenções têm uma grande riqueza de ambos conhecimentos mundano e oculto, bibliotecas muçulmanas saqueadas de conquista e obtidas de estudantes sarracenos. Você pode achar mais informação no suplemento de Ars Magica, *Ibéria*.

O Símbolo da Casa Jerbiton

O Tribunal da Normandia abrange a França incluindo Burgundy e os Países Baixos. É o lar de Fudarus, o domus magnus da Casa Tytalus. Como a terra aqui se torna mais e mais povoada com mundanos e a influência do Domínio, as Convenções do Tribunal devem se tornar mais e mais ocultas e isoladas. Permanecer longe dos mundanos se torna uma tarefa difícil com o passar dos anos.

O Tribunal Provincial abrange Languedoc, incluindo Gascony e os Pirineus. Ele contém Val Negra, o domum magnus da Casa Flambeau. O Tribunal Provincial é o centro de cultura da Ordem, e talvez seu centro político também. Magos de Jerbiton são muito ativos aqui e logo relações com mundanos são muito boas. Muitas Convenções antigas e poderosas são achadas dentro desta Convenção.

O Tribunal Rhine consiste de terras do Sagrado Império Romano do norte dos Alpes -Alemanha e vale Rhine. Dentre suas fronteiras fica Durenmar, domus magnus da Casa Bonisagus; Crintera, domus magnus da Casa Bjornaer; e Irencillia, domus magnus da Casa Merinita. Uma vez no centro da Ordem, o poder do O Tribunal Rhine tem aumentado quando a área se tornou mais e mais densamente povoada com o passar do tempo. Alguns magos começaram a se envolver na política do Império, muitos para o desprazer dos quaesitores.

O Tribunal dos Grandes Alpes fixa domínio na região ao redor dos Alpes, incluindo Bavária. É o lar de Valnastium, domus magnus da Casa Jerbiton, e a Caverna de Sombras Distorcidas, domus magnus da Casa Criamon. As antigas Convenções deste Tribunal estritamente impõem o status, permitindo que nenhuma Convenção nova seja formada dentro de suas fronteiras. Isto deixa o tribunal em paz e estabilidade; que seus membros apreciam.

O Tribunal Romano abrange a porção mais ao sul do Sagrado Império Romano - os estados Papais, o Reino de Naples, Sicília, Sardinia, Corsica e tem uma Convenção na África do Norte. Harco, domus magnus da Casa Mercere; Magvillus da Casa Guernicus; e Verdi, domus magnus da Casa Verditius são encontrados aqui. Este é o Tribunal onde magos estão mais envolvidos no mundo - vivendo em cidades, tendo amizades políticas e vendendo seus itens mágicos para mundanos. A maioria dos membros da Ordem aqui são quase cosmopolitas e gastam uma grande quantidade de tempo nas cidades grandes. Alguns não pertencem a Convenção, ou pertencem apenas no nome. Relações dentre as Convenções e magos são um pesadelo em massa de sistemas políticos Bizantinos. Mais informação pode ser achada no suplemento de Ars Magica, Roma.

O Tribunal de Tebas consiste do Império Bizantino - Grécia, Ásia Menor e as ilhas do mar Aegeans. Este tribunal inclui a grande cidade de Constantinopla, uma Convenção é

encontrada dentro de seus muros. As terras da Grécia, embora elas tenham caído da glória a um longo tempo atrás, ainda têm uma grande quantidade de magia para oferecer àqueles que vivem aqui.

O Tribunal da Transilvânia consiste dos reinos da Bulgária e Hungria. O domus magnus da Casa Tremere, Coeris é encontrado aqui. Esta área é talvez a mais potencialmente mágica dos Tribunais, para o poder do Domínio que é ainda muito fraco. Embora isto faça do Tribunal da Transilvânia um dos que crescem mais rápido na Ordem, ele também se refere àquelas ameaças mágicas externas também em abundância. O Tremere tem domínio político total neste Tribunal.

O Tribunal do Levante governa os magos da Palestina Cristã, assim como algumas Convenções dispersas por todo Egito, Ásia Menor e Síria. As Convenções deste Tribunal conseguem achar grande conhecimento ambos nas ruínas de civilizações anteriores e nos letrados muçulmanos que vivem nesta área.

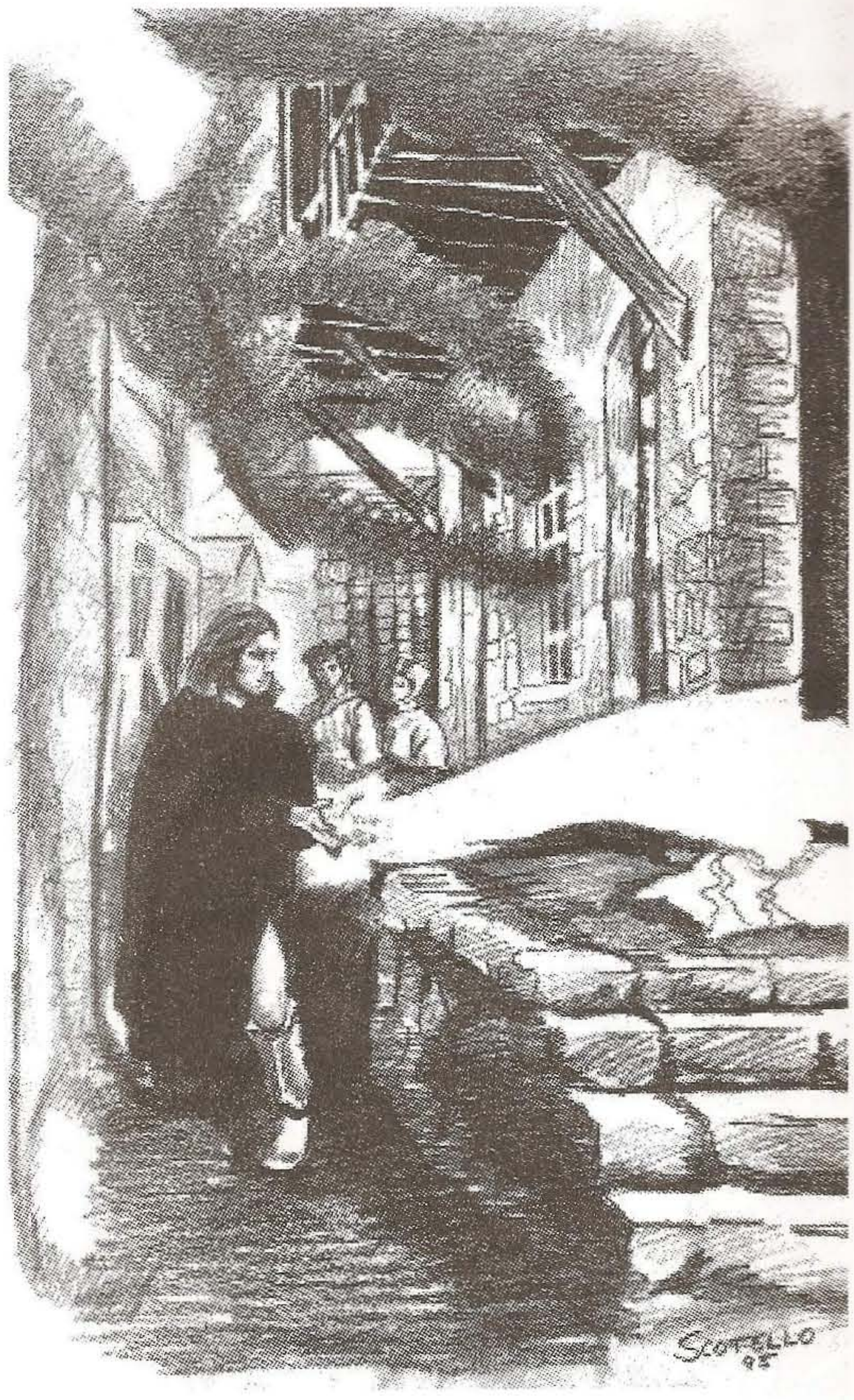
O Tribunal Novgorod é o tribunal mais distante do leste da Cristandade. Ele consiste do Reino da Polônia e Principados Russos, assim como as ilhas Nordic e Slavic. Vastas quantidades de terras não colonizadas e pouca competição dentre os magos herméticos por recursos mágicos fazem esta área atraente, mas problemas com magos pagãos e monges podem ser severos.

O Grande Tribunal

A cada 28 anos, 3 representantes de cada Tribunal se encontram no Grande Tribunal. Mantido por Durenmar, domus magnus da Casa Bonisagus, aqueles presentes discutem em conjunto problemas da Ordem de Hermes. O próximo encontro do Grande Tribunal será em 1228. Em tais conselhos, a maioria dos poderosos magos na Ordem determinam políticas de extensão da Ordem e reconciliam desacordos entre Tribunais. Políticas intensas ocorrem e tais reuniões não são para os de coração fraco.

A Ordem e a Sociedade

Magos são proibidos pelo Código e Código Periférico de se tornarem empregados ou vassalos de nobres mundanos. Isto dá a Ordem uma grande quantidade de proteção de assuntos mundanos. A pergunta, permanece, entretanto, como exatamente magos interagem com o resto da sociedade?



Camponeses

A amizade entre camponeses e magos é muito simples. A maioria dos camponeses tem medo de magos e todas as coisas mágicas, e portanto entram gritando em uma Convenção distante apenas se uma emergência terrível ocorre e eles não tem parte alguma mais para ir. Para a maior parte, magos acham isto uma circunstância indesejável, tanto eles não perturbam quanto eles mergulham em seus experimentos arcanos. Por outro lado, isso gera alguns problemas. Isso faz com que grogs sejam difíceis de achar e a comida difícil de se obter. Isso também faz dos magos alvos convenientes de culpa para desgraças variando de disenteria a estiagem.

Magos são capazes de vencer a maioria destes problemas em parte promovendo uma amizade com aqueles camponeses que vivem perto das Convenções. Magos frequentemente realizam serviços para o campesinato em troca de comida e trabalho, e este arranjo pode prestar-se a outras formas de cooperação. Em áreas onde a convenção permaneceu por algum tempo, relações entre os magos e os camponeses podem ser quase simpáticas.

Camponeses que são exilados da sociedade têm pouco a perder em ter relações com magos, assim como eles podem vencer seus medos da magia. Convictos, frequentemente acham santuários nos lares de magos, como magos são corajosos o suficiente para segui-los lá. Da mesma forma, aqueles que estão doentes ou aleijados podem se atirar a mercê de magos, esperando serem curados de suas doenças. Em troca, eles oferecem seus serviços por toda a vida.

A Igreja

Há uma amizade muito complexa entre magos e aqueles que representam a Igreja. Embora muitos clérigos achem em termos muito simples que "você não permitiria uma bruxa viver", outros que são bem educados sabem que não há nada diabólico nos magos da Ordem. Tais clérigos frequentemente apreciam ter discussões filosóficas com magos em um nível que a maioria das pessoas não pode compreender. Claro, alguns magos são Cristãos sozinhos. Eles participam de todas as cerimônias da Igreja, e neste sentido, magos e o clero são aliados contra forças diabólicas. Muitos clérigos, entretanto, se grudam a crença que toda mágica é também de Deus ou do Satã e aqueles magos que não são obviamente sagrados devem ser destruídos. Alguns vão tão longe que condenam a Ordem inteira como Satânica.

A Igreja, claro, está envolvida em todos os tipos de assuntos mundanos - a Reconquista, as Cruzadas, as várias heresias - e embora ajudando a Igreja, não violam a proibição contra trabalhar para mundanos, a maioria dos magos preferiram deixar estudar e experimentar ocupar seu tempo. Claro, alguns magos pensam muito nas Cruzadas e na Reconquista, para o grande prazer do clero. Enquanto alguns magos continuam a ajudar a Igreja, aqueles que não ajudariam provavelmente são simplesmente ignorados.

Nobreza

Nobres geralmente querem magos para ajudá-los em suas guerras e intrigas - o que é proibido. Mas frequentemente, nobres cultivam amizades com magos locais e Convenções em troca de favores menores. Fazer favores para amigos não é necessariamente violar o Código, mas pode irritar outros magos ou mundanos.

Seguidores de Jerbiton que são de descendência nobre podem ainda sentir lealdade pelas famílias e aliados tradicionais, e pode mesmo sentir que eles são vinculados por juramentos ou fidelidade. Alguns tentam manter suas vidas com nobreza lado a lado com suas vidas como membros da Ordem. Novamente, eles enfrentam problemas de magos que sentem que a Ordem possa ser isolada.

Muitas convenções estão localizadas perto ou dentro das terras dos nobres. Geralmente, magos procuram ter relações agradáveis com tais pessoas, já que um inimigo com raiva passa a ser uma ameaça mesmo para uma Convenção poderosa e uma retaliação pode rapidamente ser solicitada dentro de uma guerra rápida. Mais freqüentemente, convenções e nobres educadamente ignoram uns aos outros, mas alguns desenvolvem políticas de ajuda mútua em tempos de crise.

Cidades

A Ordem é de dois pensamentos sobre cidades. Alguns magos estão muito interessados nelas, achando que em cidades eles podem interagir com grandes pensamentos, adquirir suprimentos que são de uso para eles, e encontrar itens de grande valor. Por outro lado, muitos magos não gostam da intromissão do Domínio que cidades frequentemente trazem, e desconfianças mundanas em pequenos grupos, muito menos do que em grandes massas.

Como é compreensível, aqueles que não cuidam da vida da cidade fogem dela, e aqueles que estão tão inclinados a isso erguem a vida da cidade. Muitos magos do Tribunal Romano têm abandonado a vida na Convenção completamente e vivem felizmente em várias cidades na Itália. Alguns magos também ensinam em universidades.

Itens Mágicos

Houve um tempo quando magos podiam vender seus artefatos para mundanos sem restrições. Esse periodo foi finalizado em 1061 por um tratado que regulava a venda de tais invenções. Sobre as provisões do tratado, magos podiam apenas aceitar dinheiro por serviços arcanos de associados. Associados, portanto, devem agir como interventores para outros mundanos. O tratado também estipula que qualquer mágica vendida deve eventualmente ser gasta e perder seu poder.

Outros Magos

Há muitos na Europa Mitológica que praticam mágica de uma forma ou outra, mas não são membros da Ordem de Hermes. Alquimistas, fabricantes de amuletos, magos menores e videntes são completamente ignorados, mesmo se eles têm poderes mágicos atuais, porque eles geralmente têm poder limitado e nenhuma grande ambição do que a confortável sobrevivência.

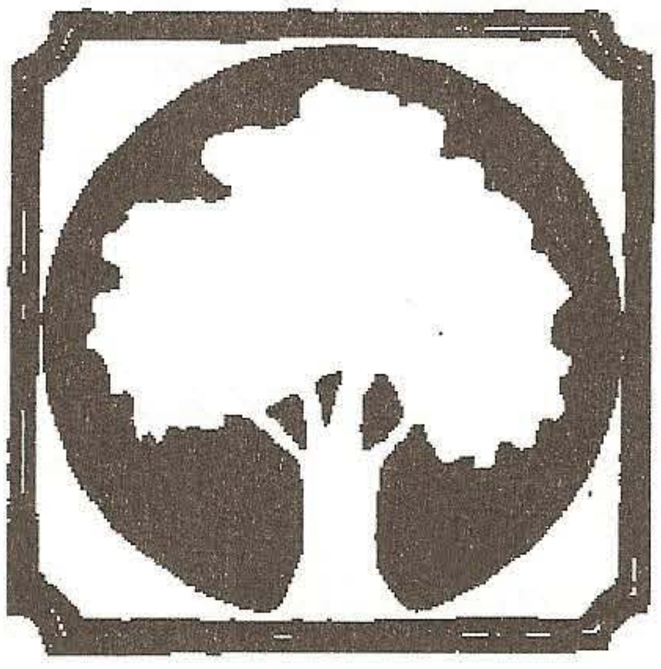
Alguns feiticeiros de defesa, por outro lado, têm grandes ambições, e trabalham na corte do nobre mais importante que eles possam impressionar. Contando com que eles ajam discretamente, a Ordem geralmente deixa eles - sozinhos, se, por outro lado, tais magias são obviamente poderosas e indiscretas, eles são convidados a se juntarem a Ordem e abandonar suas posições exigentes. Aqueles que não aceitam a oferta são mortos.

Capítulo XI
Reinos

Magia é a base sobrenatural do **Ars Magica**, mas ela não é o único poder na Europa Mitológica. Quatro reinos de poder existem: Mágico, Divino, Fadas e Infernal. Lá também existe o mundano, que não é sobrenatural. Os caminhos entre os reinos não são traçados simplesmente, com algum em um lado e outros representando uma oposição unida. Mas propriamente cada uma tem alguma influência sobre o resto.

Cada reino também tem seus próprios e únicos habitantes, cuja naturezas estão sintonizadas com suas propriedades. Eles podem incluir enormes serpentes voadoras, gigantes monstruosos, fadas travessas, anjos gloriosos, demônios enganosos e ardilosos metamorfos. Como estes habitantes dividem seus poderes de reino, eles são frequentemente influenciados e ficam à mercê de outros reinos quando fora dos seus próprios reinos.

A palavra reino, quando usadas na **Ars Magica**, podem se referir a uma de duas coisas. Deixe o contexto ser seu guia em decidir qual é qual. O reino pode se referir a uma larga variedade de manifestações de uma dada esfera de poder. Quando se referir ao Reino Divino, por exemplo, ele pode ser levado a significar todas aquelas coisas, seres e lugares que são santos. Isto é o que é significado muito frequentemente quando o reino mundo é invocado. Por outro lado, pode referir-se para uma localização real que é a essência do reino. Neste caso, o Reino Divino referir-se-ia ao Paraíso. O Reino das Fadas referia-se à Arcádia. E assim por diante.



O Símbolo da Casa Merinita

Reino do Poder e Domínio

Os reinos existem e interagem de várias formas. Cada uma tem alguma parte do mundo onde seus poderes são mais fortes. Tais áreas são ditas Ter uma aura, que pode ser classificada em poder em uma escala de 1 a 10. A maioria das auras se classificam entre 1 e 5, enquanto auras muita intensas podem ter uma força de 6 a 9. Uma classificação de aura de 10 geralmente designa um portão para o reino de sua afiliação. A classificação de aura de uma dada área geralmente age como um modificador em atividades sobrenaturais que acontecem lá. Muitas áreas do mundo não têm afiliação de reinos, e portanto nenhuma aura. Estes lugares são mundanos.

Dentro de uma área sobrenatural, a classificação de aura é geralmente uniforme, mas ocasionalmente a energia é irregularmente concentrado, causando classificação de aura variáveis. Às vezes as condições resultam no desenvolvimento de regiones, áreas de aumento da aura poderosa dividindo uma localização física simples (veja "Regiones" na pág. 259).

Dois reinos podem ter influência sobre algum lugar. Quando este é o caso, somente o mais forte pode manter poder a qualquer hora. Uma inversão na força relativa dos reinos pode causar a mudança da influência de um para outro. Por exemplo, um vilarejo poderia ser criado no terreno de uma antiga colina de fadas. Normalmente, a área tem uma aura de Dominion (porque os aldeões são seguidores da Igreja). Contudo, à noite (quando o Poder do Dominion diminui) ou em dias de antigos feriados pagãos, a aura das fadas tor-

nam-se mais poderosa e mantém poder. Ás vezes, somente uma área pequena, como uma adega de uma taverna, sente o toque de um poder diferente daquele de suas vizinhanças.

Interações de Reinos

A aura de lugar afeta todas as atividades sobrenaturais que continuam naquele lugar. A lista abaixo define como as classificações de aura afetam várias atividades. A Tabela de Interação de Reinos que se segue indica o grau para que os reinos influencia os poderes de outros reinos. Os modificadores mostrados se aplicam ao efeito de uma aura que tenha qualquer ação sobrenatural realizada dentro dela.

Auras também afetam o número de jogadas malfeitas para ação sobrenatural empreendida em um reino estrangeiro. Para cada ponto de classificação de aura, role um dado imperfeito extra. Use a classificação de aura original, não aquela obtida após multiplicar por um fator no Tabela de Interação de Reinos.

Jogadas de Atividades Sobrenaturais Modificadas pela Aura

- **Jogada de lançamento mágico:** Para uma magia Instantânea, aplica-se o modificador de interação de reino antes da divisão.
- **Totais de Laboratório:** Isto aplica-se as atividades de laboratório onde a classificação de aura é especificamente listadas como um fator.
- **Jogadas de Resistência:** Ambas as resistências mágicas e natural são afetadas.
- **Jogadas de Habilidade:** A classificação da aura afeta habilidades sobrenaturais outorgadas por alguns Talentos Excepcionais, como Arrebatamento ou Senso do Sagrado e do Pecaminoso. Ele não afeta conhecimentos.
- **Níveis de Estudo:** Isto se aplica a estudar uma Arte de Vis Natural (veja "Aprendendo Artes de Vis" na pág. 200).
- **Níveis de Poder:** Isto refere-se a poderes que operam automaticamente ou com vontade (como aqueles de fadas ou alguns itens encantados). A classificação da aura aumenta ou diminui o nível do poder, que pode também ganhar novos efeitos (quando escolhido pelo Mestre da Aventura) que combina o novo nível. Se seu nível é reduzido à 0, o poder não pode funcionar.
- **Níveis de Armas:** Isto inclui qualquer arma melhorada magicamente: Primeiro Golpe, Ataque, Aparar (Defesa) e Bônus de Dano.
- Nível de Proteção: Quando com armas, a classificação da aura afeta a armadura encantada.

O Reino Mágico

A magia é comumente descrita como um sutil, incalculável fluído que flui no mundo. A magia Hermética chama esta substância de Vis. Somente quando se pode usar a água para mover um moinho, se pode aprender à armar a Vis para realizar todas as formas de maravilhas. Os magos Herméticos são os mais versáteis manipuladores de Vis, mas outros feiticeiros usam ela e criaturas incontáveis subsistem nela. Tão poderoso quanto ela é, Vis é uma substância primitiva e como tal pode ter nenhum efeito nas coisas além do limite da Terra.

Tabela de Interação de Reinos

	Poder Usado			
Tipo de Aura	**Mágico**	**Divino**	**Fadas**	**Infernal**
Mágica	+ aura	– aura	+ (1/2 aura)	– aura
Divina	– aura	+ aura	– (2 x aura)	– (3 x aura)
Fada	+ (1/2 aura)	– (2 x aura)	+ aura	– (aura)
Infernal	– aura	– (2 x aura)	– (2 x aura)	+ aura

Por exemplo, um mago (afiliado com o reino de mágica através da Virtude de possuir o Dom) lança uma magia Instantânea em uma cidade que tenha uma aura divina de 3. Ele será forçado a subtrair 3 da jogada dele. Se aqueles magos estiverem para jogar a mesma magia em uma área com uma aura de fada de 4, ele somará 2 a sua jogada.

Somente o poder divino pode alterar tais coisas como vida, morte e destino eterno de uma alma imortal.

É importante notar a diferença entre "fluído" vis e vis "natural". O fluído de Vis é onipresente. Os magos lançam mágica por manipulá-lo. Vis natural é a manifestação física de fluído Vis que se ficou presa em uma material adequado. Ela pode ser colhida para ajudar no uso da mágica. Deve-se sair e achar Vis natural, ao passo que o fluído Vis pode ser manipulado quase em qualquer lugar por aqueles hábeis em seu uso.

Áreas Mágicas

As áreas mágicas são lugares onde a energia mágica normalmente se acumula. Às vezes, após o trabalho da mágica poderosa ou a morte de um criatura poderosa, os lugares adquirem uma aura mágica, mas a maioria do tempo ela não é clara porque um certo lugar é mágico. A maioria das áreas mágicas tem uma aura de 1 à 5. Lugares lendários são classificados por volta de 6, enquanto auras de força 10 são virtualmente desconhecidas.

As áreas mágicas são intensas. As cores são mais surpreendentes, os sons mais penetrantes, o dia mais brilhante, a noite mais profunda.

O povo mundano que vive em áreas mágicas tende a ficar "estranho", seus corpos e personalidades se pervertem. Traiçoeiramente, a magia penetra em seus interiores e os transforma permanentemente.

Quase todas as Convenções estão localizadas em áreas mágicas, geralmente com classificação de aura de 1 à 5. Áreas mais poderosas não são somente raras, mas extremamente perigosas para viver neles. A magia poderosa lá é difícil e perigosa para armar, os moradores mundanos tornam-se pervertidos e estranhos. Os aprendizes são frequentemente super poderosos. Por causa desta ameaça, somente as Convenções mais poderosas na história hermética têm se fundamentado nestes lugares.

O Reino Infernal

O Reino Infernal é a incorporação do mal e decadência - da destruição física e corrupção moral. Mesmo quando a Igreja trabalha seu poder divino para proteger a alma e sustentá-la até o Paraíso após a morte do corpo, as forças do Mal trabalham para roubá-la e arrastá-la até as profundezas do Inferno e seu indescritíveis horrores.

Os seres humanos são sujeito à morte e maldição através dos pecados dos seus pais ancestrais. Uma vez que Adão e Eva provaram o fruto da Árvore do Conhecimento do Bem e do Mal, todo o mundo se tornou sob a influência de Satanás. Felizmente, a humanidade é capaz de Salvação porque o seu entendimento do mal é tão incompleto quanto seu conhecimento do Divino.

Os demônios são anjos caídos, eles não podem e não serão redimidos por causa de suas varias naturezas. Eles compreendem a ordem divina completamente e então nunca podem ser convencidos por novos argumentos ou perspectivas para procurar salvação. Sua inveja do lugar da humanidade nos cosmos é sem limite, como é sua capacidade para o mal como rejeição de tudo que é de Deus. Finalmente, o mal procura pesar às almas com a bagagem do pecado. Eles têm uma eternidade para tramar e intrigar, uma duração da vida humana é um momento breve a seus olhos. Por esta razão, seus planos podem parecer muito incompreensíveis. Os aliados mais potentes do Inferno são diabólicos, humanos que vendem suas almas em troca de poderes e favores na Terra. Não somente os demônios ganham estas almas para ficarem longe do Divino, eles também são capazes de satisfazerem suas consequências para o caos, destruição e sofrimento através desses agentes humanos. Os poderes que aos diabólicos são concedidos podem incluir magias como habilidades e capacidades para invocar demônios e usá-lo para seus próprios fins, entre outras coisas.

Não é surpreendente que a Ordem de Hermes proíbe negociar com tipos de demônios. Qualquer membro pego comprometido com diabólicos é renunciado e separado para destruição. Além disso, a Igreja traz grandes punições naqueles achados ou conhecidas por estar ligados com o Mal.

Quando demônios são incapazes de avançar nas genuínas coisas diabólicas, eles criam a próxima melhor coisa: o paganismo. Isto oferece o Mal uma forma de paralisar o Domínio, porque a mão de obra pagã é difundido e não direto em

Áreas de Poder Infernal

Área	Aura
Um lugar onde o mal demoníaco aconteceu	1
Um lugar de reunião de diabolistas	2
Um terreno de trabalho do Anti-Cristo	3
Uma maior igreja do Anti-Cristo	5
Uma área infernal, onde os demônios se encontram	8
Um portão para o Inferno	10

relação à única Divindade real. A mais escura e sangrenta forma de religião pagãs podem provar utilidade ao Inferno se eles podem ser manipulados em direção ao Inferno. Compreensivelmente, a Igreja considera o paganismo uma ameaça diabólica.

O Inferno não é uma força remota na Europa Mitológica. Os demônios arruinam as plantações, fazem as dores voltarem, fazem o vento uivar e manipulam emoções. Alguns teólogos sugerem que é impossível cair um prego do teto de uma casa sem bater em um demônio invisível em caça de um plano de mal.

Áreas Infernais

Áreas Infernais estão entre os mais desprezíveis lugares do mundo. O crescimento de plantas naturais é raquítico e pervertido. A decadência e o fedor de humores doentes abundam. Animais predatórios matam, não por sobrevivência, mas por prazer de infligir dor. A maioria dos demônios nos limites da terra e muitos diabólicos, preferem permanecer em tais áreas. Elas também são terrenos típicos para Igrejas e Convenções e para a invocação de demônios. A Tabela de "Áreas de Poder Infernal" dá uma idéia da força da aura Infernal em várias localizações.

Viajantes dentro ou perto de áreas Infernais frequentemente se acham em modos ilícitos. Foras-da-lei agem em estradas próximas e particularmente de forma severa - isto demonstra os efeitos da influência demoniaca em alta concentração. Velhos ferimentos, especialmente aqueles recebidos através da malevolência, ferem novamente. Velhos conflitos e choques de personalidade são lembrados novamente, possivelmente restabelecido. De uma maior preocupação para os magos, as auras infernais interferem com o uso da magia.

O Reino das Fadas

Fadas são espíritos de lugares, sintonizados ao mundo natural. Há fadas nos limites das florestas, cavernas, lagos, montanhas e oceanos - todos os lugares primordiais. Algumas, por outro lado, fazem seus lares no mundo dos humanos:

campos, estradas, fazendas, cidades e até mesmo em igrejas (embora padres neguem isso ferozmente). Fadas dividem as características de seus lugares associados.

O Reino das Fadas é tão diverso e estranho quanto aqueles que nele habitam e como todas as coisas das fadas, aparências podem ser enganosas. Após o amanhecer se surgir, uma pilha de ouro pode provar ser nada mais do que folhas velhas, enquanto uma simples folha de um carvalho pode conter dentro dela mais poderes mágicos do que a cajado encantado de um mago poderoso.

Há elementos de luz e escuridão para o reino das fadas, representados pelas Cortes Seelie e Unseelie, respectivamente. Embora diferentes em natureza, eles não são necessariamente opostos, a Corte Seelie pode governar uma área de fada durante o dia, e a Corte Unseelie à noite. Além disso, o reino das fadas em si pode reinar sobre outros reinos em ocasiões especiais. Em certas noites quase todos as regiões despovoadas e até mesmo a do Domínio, caem sob a influência das fadas. Nestas ocasiões ambos Seelie e Unseelie deixam suas florestas e se escondem para dominar a terra exposta. Geralmente somente as fadas mais poderosas podem deixar seus reinos completamente, mas nestas noites especiais as fadas estão em quase todo lugar. Em tais tempos é melhor do que o normal as pessoas ficarem trancadas em seus lares.

Áreas de Fadas

O poder das áreas de fadas podem abranger terras pagãs antigas, podem se originar até sobre às rainhas ou proteger locais de valor. Elas podem ter somente poucos habitantes cada um muito poderoso. Por outro lado, elas podem ser o domicílio de inúmeras fadas com pouco poder individualmente, mas cujo números dão à elas força suficiente para serem respeitadas e evitadas.

Áreas de Poder de Fadas

Área	Aura
Subúrbios de terras de fadas despovoadas	1
Florestas de terras de fadas	2
Terrenos importantes em florestas de terras de fadas	3
Coração da floresta da terra de fadas	5
Subúrbios de Arcádia	8
Arcádia	10

Áreas de fadas com menores níveis de aura tendem a ser habitadas por fadas que são inteiramente aborrecidas ou apenas mais do que útil, elas são quase nunca capazes de matar. Tais lugares são relativamente comuns onde quer que os mortais tenham espalhados sua influência. Por outro lado, especialmente em áreas rurais despovoadas, há auras de imenso poder habitadas por fadas que podem desejá-las maiores do que um cone de uma igreja ou do que as fundações da Terra em um comando.

Terrenos de aura de fadas levam tantas formas quanto seus habitantes inconstantes. Eles poderiam conter árvores e corujas que falam, estranhas luzes à noite e olhos espantosos espreitando a escuridão. Uma aura pode exceder os limites físicos do local, dependendo de quão longe as fadas residentes viajem ou estendam seus poderes. A tabela abaixo mostra um exemplo de classificação típicas da aura. Apesar do perigo, os magos frequentemente se arriscam ao entrar nas áreas das fadas na perseguição de poderes mágicos. Eles são lugares ricos em Vis - razão suficiente para desafiar muitos perigos, particularmente por um mago privado de poderes mágicos.

Arcádia

Os mais poderosos terrenos de poder de Fadas são, às vezes, portões para Arcádia - A terra das fadas em si mesmo. Tais portões podem ser pequenos e modestos, raramente usados e poucos conhecidos, ou entradas sólidas atravessadas pelas as maiores das entidades de fadas. Mortais naturalmente não pertencem à terra das fadas, e aqueles que entram frequentemente falham em retornar. Mesmo se eles realmente voltam, eles podem descobrir que um dia gasto em Arcádia é 1, 10 e até mesmo 100 anos, ou somente um minuto, no mundo mundano.

Lugares extraordinários de aura de fadas podem ser parte do mundo mortal. Arcádia é um mundo separado no todo. É um lugar maravilhoso, muito mais bonito do que o reino mundano e muito mais bizarro. A luz do sol em Arcádia nunca queima ou cega, árvores nunca são irregulares ou doentes - tudo é naturalmente perfeito. Contudo, a perfeição não iguala necessariamente a beleza, o mal perfeito, o ódio perfeito e a perfeita indiferença a tudo que existe lá também.

A magia, também, se comporta diferentemente em Arcádia do que no mundo mortal. Magias de criação e destruição, em particular, não são confiáveis lá. A maioria dos habitantes da terra das fadas podem usar uma forma de mágica chamada "glamour" - algumas delas melhor do que os maiores magos - ao passo que poucos mundanos entendem até mesmo os mais simples projetos de mágicos. Fadas trabalham com magias como os mortais falam ou tocam um instrumento. É uma parte delas.

Arcádia é uma terra intocável pelas mãos mortais. Não há terrenos claros, árvores cortadas ou campos de camponeses. A magia suporta o que as plantações estão crescendo. Criaturas majestosas e esquecidas, também veados, lobos e ursos, florestas virgens de carvalho protegidas por espíritos de animais poderosos. Enquanto há poucas cidades em Arcádia aquelas que estão de pé são habitadas por estranhas, potentes, fadas da semelhança humana; estas cidades são grandes e aéreas, muito desiguais aos bairros pobres murados do mundo mortal.

Arcádia é um lugar físico, mas é também uma esfera de puro encantamento e imaginação. O movimento não é facilmente descrito, sendo mais como a metade das viagens lembradas de um sonho, e então os magos da casa Merinita (que conhecem melhor) escarnecem com a idéia de fazer um mapa de Arcádia. Como um estado de sonho, a terra das fadas é frequentemente incompreensível para mortais que vão lá. Não há sempre um relacionamento lógico entre causa e efeito e é fácil se tornar totalmente desorientado, especialmente quando as fadas gostam de usar glamour delas para guiar intrusos para fora do caminho. E ainda, alguns magos Merinita têm suas próprias regras. Se isto é verdade ou não, Arcádia é melhor deixada para as fadas e para os tolos entre os mortais.

O Reino Divino

O Reino Divino é a manifestação dos poderes sobrenaturais de Deus, a Igreja e todos aqueles com fé na existência Dele. A Igreja vê outras auras como mal, aliadas com as forças do Inferno. Os magos, claro, frequentemente imploram para discordar. A Igreja e a Ordem de Hermes estão frequentemente em disputa por causa destes variáveis pontos de vista. Apesar das opiniões, não pode ser negado que o divino reino tem uma influência sobre todos os outros reinos, incluindo aquele de mágica. Uma aura divina limita a eficiência e eficácia das magias Herméticas, milagres divinos podem realizar façanhas que magos não podem.

No seu pior, a Igreja é uma força repressiva que ameaça o pensamento liberal. No seu melhor, o Domínio permite as almas humanas expressar sua mais profunda beleza. Faz sentido, então, que a Igreja que é a força impelida atrás das Cruzadas, enquanto ela produz a música mais agradável, a arte mais encantadora e os mais transcendentes filósofos.

O poder da Igreja e as fronteiras são impostas na Ordem de Hermes que faz muitos magos desprezar o divino. É muito difícil para pessoas que podem convocar furacões e causar terremotos adorar um poder superior. Poucos magos, contudo, são professados cristãos e devotos, há até mesmo poucos que tenham o que a Ordem chama de Fé Verdadeira: vera fides. O mago cristão tem a mais penosa vida para guiar, constante-

Áreas de Poder Divino

Área	Aura
Área rural cristã	1
Interior	2
Cidade	3
Solo Sagrado	3-5
Igreja pequena	5
Igreja grande	6
Catedral	8
Terreno de martírio de um Santo	10

mente tentado reconciliar dois sistemas de valores que desafiam um ao outro.

Áreas Divinas

O Domínio é quase ubíquo e é o único poder sobrenatural com que pessoas comuns geralmente tem contato. Ele afeta magos e seus companheiros sempre que eles entram em um vilarejo, pequena cidade ou cidade de onde haja lugar de adoração, um padre ordenado e um grupo de devotos. A força de uma aura divina depende da piedade dos devotos que participam nela, o tamanho da área povoada e a fé do clero dentro da área. Veja a tabela abaixo para as magnitudes relativas das auras divinas.

Embora as auras divinas sejam geralmente constantes em áreas habilitadas por devotos, suas forças podem variar. Aos domingos e dias santos o poder do Domínio aumenta, à noite e nos dias do mal ele diminui. O Domínio é também focalizado mais fortemente em lugares e objetos que estão fortemente associados com a fé. Pessoas, lugares e coisas que tenham sido abençoadas por um padre ordenado podem carregar auras divinas, mas estas são extremamente frágeis e sumidas uma vez expostas ao mundo pecador. Auras divinas de alguma forma transportadas para um outro reino também são engolidas pela a aura estranha.

Entrar em uma aura divina forte tem uma associação sensorial definida. Nenhuma pessoa não mágica frequentemente experimenta nervos antecipados e inconscientes reverência. Aqueles que são piedosos sentem paz quieta, outros sentem medo e culpa. Magos e outros com talentos mágicos instantaneamente sentem uma presença de poder, seus Dons centelham como uma chama exposta ao vento. Auras de menos poder podem povoar uma irritação moderada para tal pessoal mágica, talvez causando dores de cabeça, temperamento curto e sentimentos de desconforto físico.

Fé Verdadeira

Aqueles que desistem de perseguição mundana completamente e abnegadamente dedicam-se a conduzir vidas santas, beneficiam-se da Fé Verdadeira. A Fé Verdadeira é medida em pontos de Fé, que representam uma conexão da pessoa com Deus. Personagens com a Virtude da Fé Verdadeira começam a saga com um ponto de Fé. Outros podem ganhar 1 ponto para gastar pelo menos um ano em abnegação a serviço de Deus, se suas motivações são puras. Os personagens preocupados somente com reconhecimento, estima e poder não obtém o ponto de Fé. Um personagem pode ganhar somente mais pontos de Fé através de extrema devoção ao Cristianismo, e estes estão perdidos se ele se desviar ainda que ligeiramente do caminho. Uma pessoa até mesmo com um ponto de Fé é rara; alguém com cinco ou mais é excessivamente santo e será a maioria, canonizado após a morte. Tais pessoas podem ser do clero, embora muitos são extremamente reverentes leigos. A maioria deles com muitos pontos de Fé alcança-os muito tarde na vida.

Pontos de Fé oferecem proteção de todas as maneiras de poderes sobrenaturais. Qualquer hora o personagem pode ser afetado por magia, boa ou mal, role um dado de qualidade. Se o resultado é igual ou mais baixo do que o total de pontos de Fé de seu personagem, a magia não tem efeito, na verdade, ele é imune à magia durante o encontro total.

Algumas relíquias santas carregam pontos de Fé. Uma pessoa com Fé Verdadeira pode adicionar aqueles pontos à sua própria quando rolar para resistir os efeitos mágicos. Além disso, estas relíquias podem proteger as pessoas que não têm pontos de Fé próprios. Os níveis da relíquia agem somente como a Virtude Fé Verdadeira para aqueles que a possuem, usando sua classificação como um número de Pontos de Fé.

A Fé Verdadeira é também útil para aqueles que a possui quando eles dolorosamente a experimentam em nome de Deus. A Fé Verdadeira pode ser usada somente como Confiança (veja pág. 202), contanto que seu uso seja consistente com o ensinamento e valores da Igreja.

Milagres

Milagres são o desejo divino feito manifesto no mundo. Eles vêm de um poder acima da Terra, então, nem força mundana ou força infernal pode pará-los, nem há uma jogada de Resistência Mágica contra eles. Eles são eventos do dia-a-dia na vida dos santos, mas para qualquer um outro são acontecimentos inacreditavelmente raros.

É possível barganhar por um milagre: Deus ou o envia ou não envia, e há muito pouco que se pode fazer para influenciar aquela decisão. Um milagre pode ocorrer se uma pessoa é muito piedosa, se ela está agindo de acordo em ajudar a causa do divino, se ela ora sinceramente e abnegadamente por ajuda, e se ele parece justo no contexto da história.

A resposta mais comum por um pedido de ajuda é recusa. Isto geralmente acontece quando a súplica não é sincera e tem causado problemas à requerente ajuda, embora, às vezes, a ajuda é negada como um teste de fé. Se o pedido por um milagre é particularmente explorador ou de auto-realização, ele pode atrair a atenção de um demônio pronto para fazer um trato.

Um milagre será mais frequentemente concedido de uma forma sutil ou não inoportuna, tal como uma inexplicável compulsão para sair comandando a patrulha e desta forma detectar uma ameaça diferente escondida. O resultado mais raro é um

espetáculo impressionante como nuvens se partindo ou um vôo de anjos deixando o Paraíso para proteger o personagem até fora do caminho de perigo.

O Mestre da Aventura é o único e árbitro final de quando e onde milagres ocorrem. Tenha em mente que milagres não deveriam se tornar ocorrência trivial - isto barateia seu impacto, que deveria ser verdadeiramente magnífico.

O Mundano

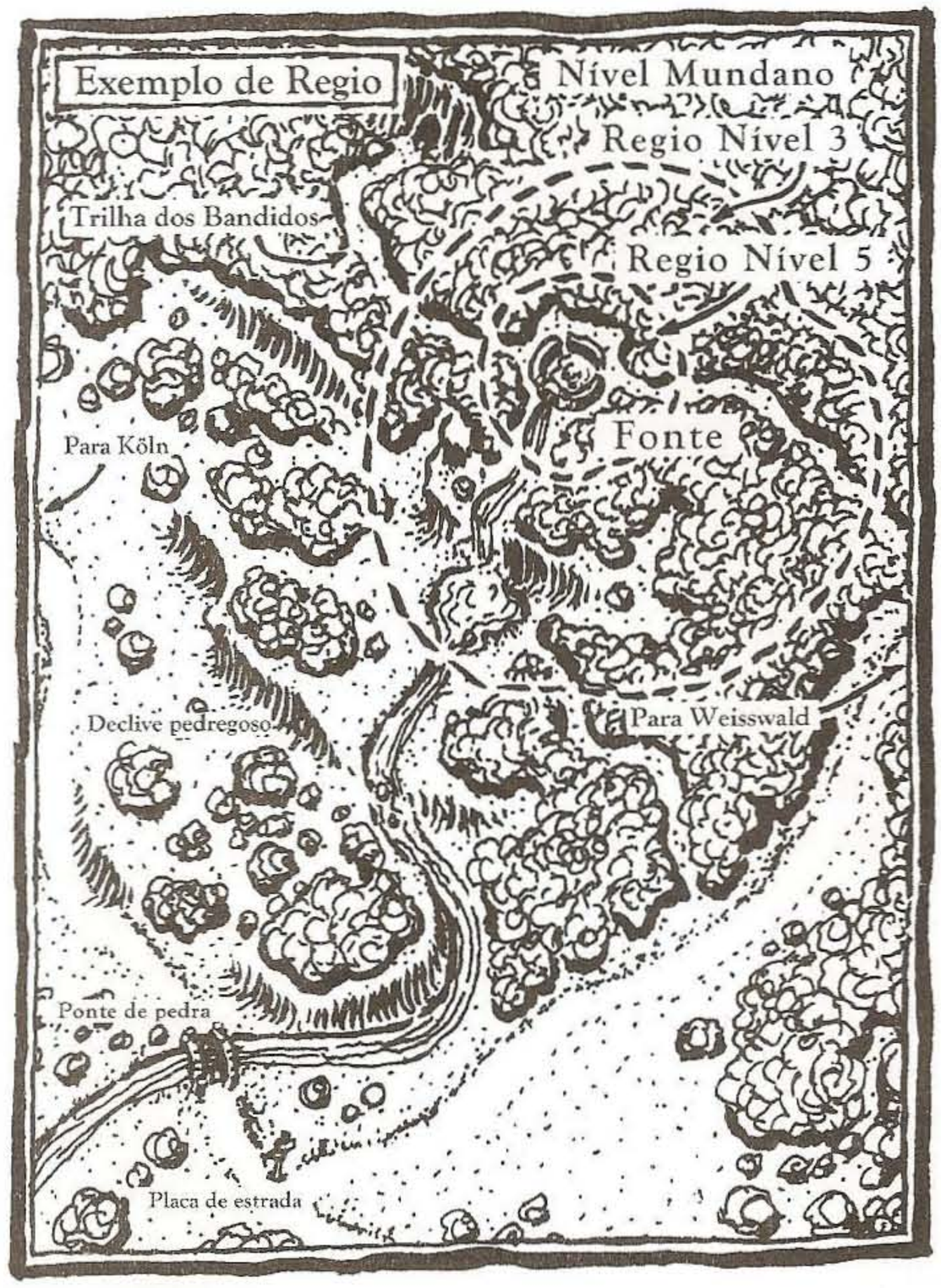
O mundano é a personificação de tudo que é normal e mortal. Geralmente falando as áreas não são ocupadas por um outro reino que é considerado mundano e consiste de pessoas e lugares comuns. O mundano não tem classificação de aura - de fato, é a ausência de aura, então poderes usados lá funcionam sem obstáculo.

Há uma diferença entre "sociedade mundana" e área mundana. A sociedade mundana contém o dia-a-dia de pessoas da Europa Mitológica, incluindo aldeões, pessoas da cidade e nobreza. Estas pessoas, não são sobrenaturais, pareceriam pertencer ao mundano. Contudo, crença amplamente divulgada em Deus e o fato que a maioria das colônias estão dentro do Domínio, significa que a maioria dos "mundanos" na verdade dividem de alguma maneira o divino. Somente completos estranhos que carecem de fé são verdadeiros para serem considerados parte do mundano.

Regiones

Ocasionalmente, dentro da área sobrenatural muito especial, tipos especiais de auras aumentam. Estas podem existir dentro do domínio maior ou sozinhas, e podem ser de qualquer tipo de aura. Elas podem ser chamadas de regiones (singular regio, "reino"). Regiones têm classificação de aura de 1 à 10 e estão em contato com o mundo mundano, mas desigual de outras auras, elas se formam reservadas unicamente ao mundo para o reino com que eles estão aliados.

Regiones consistem de vários níveis de aura, uma camada no topo de uma outra a fim de aumentar o poder; os níveis mais baixos são conectados ao mundo mundano. Para retratar este fenômeno, imagine o contorno de linhas de um morro em um mapa. Cada linha, da margem ao topo é como uma classificação de aura dentro do regio. O mundo mundano é como



uma terra achatada cercada por morros. E, só quando linhas de contorno cercam as áreas menores em direção ao topo, então os níveis de classificação de aura maior tendem a ocupar menos espaço do que aqueles em posição inferior.

Os níveis de aura de uma regio ocupam espaço, tanto quanto o contorno de linhas que representam altura no mapa. Em realidade, um morro ocupa 3 dimensões, mas o mapa as cerca para dentro de uma imagem achatada. Deste modo, cada nível de uma regio é uma dimensão sobrenatural diferente, mas todos coexistem na mesma localização mundana. A ilustração demonstra isto.

Não há nada para distinguir regiones de outras auras, até alguém perceber que os níveis variantes de realidade existem no mesmo lugar. Um nível regio que está mais sintonizado com o seu reino tem uma classificação de aura maior e então parece diferente do resto. Níveis mais baixos aparecem somente levemente mudados do mundo mundano, enquanto os níveis mais altos tendem a adquirir muitas das Características de seus reinos nativos.

Regiones têm habitantes, como outras áreas de aura sobrenaturais. Estes seres tendem a se agrupar em níveis específicos, embora eles possam atravessar níveis de fronteiras livremente.

O nível mais alto viaja na regio, o estrangeiro e o maior aliado sobrenatural seus habitantes se torna.

Entrar e Sair das Regiones

Por cruzar fisicamente a fronteira do nível mais baixo e penetrar a divisão da regio, viajantes desaparecem do mundo e entram no sobrenatural. Cada tempo uma pessoa cruza uma fronteira, ela se move profundamente para dentro do reino. Para ganhar entrada para um nivel específico da regio, deve-se atravessar todos os níveis abaixo dele. Se a força sobrenatural misturar todos os esforços para achar ou cruzar as fronteiras para o próximo nível, um personagem pode ser encalhado no nível comumente ocupado.

A base do fator de facilidade entra em qualquer nível igual a (2 x a classificação da aura do nível do alvo) + 6. Isto é jogado em um dado estressante. Para cada tentativa falha, o fator de facilidade na próxima tentativa sobe para 1 ponto. Sair é baseado na mesma jogada, mas usa a classificação de aura do nível ao personagem que está tentando sair. Falhar numa tentativa de sair faz com que o personagem fique perdido e vagando no nível da regio.

Falhando numa jogada para entrar em um nível significa que um personagem pode nunca cruzar suas fronteiras, falhando numa saída significa que ele nunca pode deixar aquele nível. Você pode ser mais brando e impor um tempo limite após o qual personagens possam tentar novamente. Modificadores podem aplicar jogadas, entradas e saídas, baseado nas Virtudes ou Habilidades das tentativas das pessoas para cruzar a fronteira do reino do regio e as circunstâncias da tentativa.

Entrar e sair dos níveis regio pode ser acidental ou intencional. Se atravessar acidentalmente, um personagem não pode notar a nova realidade até as características físicas mudarem drasticamente. Uma jogada estressante é feita usando Percepção mais uma Doutrina apropriada contra um fator de facilidade de 9. A aura do nível entrado é também usada como um modificador - mais visões estranhas farão uma rodada de facilidade. Se falhar, o personagem nunca pode perceber que a realidade mudou. Contudo, no nível mais alto do regio, o mais provável é que alguém notará.

Magia na Regiones

Poderes Sobrenaturais ou magias usadas em um nivel regio são afetadas somente como em qualquer outra aura, determinada pela a Tabela de Interação de Reinos. Use a classificação da aura do nivel ocupado por modificar a mágica e outras jogadas sobrenaturais. Uso da Vis é particularmente perigoso em regiones - role duas vezes o número normal de dados imperfeitos.

Capítulo XII
Bestiário

Como Mestre da Aventura, você irá querer usar seres sobrenaturais como um meio de somar empolgação, desafio, mistério, medo e maravilha para sua Saga. Criar encontros apropriados é de sua responsabilidade. Com uma mente insana é possivel fazer de uma escaramuça um episódio de maravilhas e medos.

Você certamente pode usar as criaturas descritas neste Capítulo, mas é melhor inventar suas próprias, usando aquelas fornecidas aqui como guia. Não subestime a aparência destes adversários facilmente. Os personagens vivem num mundo propriamente mágico e perigoso, cujo encanto depende do mistério e sentimento de admiração e ódio.

Descrições de Criaturas

Neste livro de regras e em suplementos para Ars Magica, a descrição de cada criatura segue um formato padrão que varia livremente dependendo de quais estatísticas e capacidades que uma dada criatura tem. A maioria das estatísticas são auto-explicativas. Todas as criaturas têm características, algumas tem um nível de Poder e todos têm um Tamanho. Logo em seguida vem qualquer Traço de Personalidade que a criatura tem - até mesmo animais mundanos têm traços que descrevem como eles reagem à situações. Totais de Combate e estatísticas seguem os Traços de Personalidade, e finalmente, há uma seção para Habilidades, Poderes e outra informação.

Há algumas diferenças entre as estatísticas de bestas e pessoas. Em caso de animais que não são inteligentes, as Características de Inteligência deles é substituído por Esperteza. Algumas criaturas não ficam fatigadas (e então não têm nenhuma das estatísticas relacionadas). Você também notará que os níveis atribuídos aos Poderes não se igualam necessariamente ao nível de diretrizes encontrados no Capítulo de Magias. O nível em tais casos mede a dificuldade relativa de opor-se ou afetar o poder; não indica que o poder é de origem Hermética.

Estatísticas de Combate e outros traços, para qual os personagens são baseados nas Características, são manuseados diferentemente por criaturas. Por exemplo, iniciativa leva em consideração Velocidade, mas também depende da adaptação natural da criatura e outras habilidades. Tais níveis não podem ser derivados matematicamente de uma Característica de Criatura sozinha, determine-os subjetivamente, baseados no que parece certo para você.

Projetando Criaturas

Projetar uma criatura é um desafio, mas ele se torna relativamente fácil com a prática. Você deveria sempre começar por perguntar para qual propósito ela serve na história. Os seguintes itens guiarão você através do processo de criação.

- **Propósito:** Por que você está criando está criatura? Ela é motivada por medo, humor, pena ou pavor, ou simplesmente para se opor aos personagens em combate? Como ela se adapta dentro da história e o que ela deveria fazer para adiantar o enredo.
- **Imagem:** Com que a criatura parece? Como é a voz? Cheira como? Como ela se move? Ela tem características distintas que se separam das outras de seu tipo?
- **Comportamento:** O que a criatura faz e por quê? Quão ela é inteligente? Quais são os seus objetivos e motivações? Como ela poderia responder à ações diferentes de cada personagem? Ela tem alguma moralidade própria?

- **Estatísticas Básica:** Quais são as estatísticas da Criatura? Ela tem Traços de Personalidade interessantes?
- **Poderes e Fraquezas:** A criatura tem alguma habilidade mística incluindo magias poderosas? Ela tem uma fraqueza especial ou veneno? Os personagens são capazes de conhecer ou descobrir sobres estes poderes ou fraquezas? O corpo da criatura contém Vis natural?

Traços Especiais de Criaturas

Criaturas sobrenaturais tendem a ter poderes que relatam sua natureza básica. Estes poderes exigem regras especiais e termos para explicá-los no jogo.

Poder

Criaturas sobrenaturais têm nível de Poder representando seu poder total em um reino (Divino, Fadas, Infernal ou Mágico). Deste modo, há quatro reais diferentes tipos de Poder: Poder Divino, Poder de Fada, Poder Infernal e Poder Mágico. Um nível da criatura permanece constante a menos que ele mude quando as criaturas ficam maduras. Entretanto, ele pode ser efetivamente diminuído quando uma criatura usa seus poderes. O poder tem várias funções, descritas abaixo:

- **Mede o Poder:** O nível de Poder dá a você uma idéia geral de quão poderosa é uma criatura.
- **Indica o Reino:** Níveis de Poder identificam a natureza da Criatura. Criaturas sobrenaturais podem receber bônus e penalidades para seus poderes quando eles se encontram em outros reinos. Veja a tabela de Interação de Reinos na pág. 253.
- **Regula Poderes Místicos:** Algumas criaturas têm poderes que exigem um gasto de energia mística, limitando seu uso. O nível de Poder é igual ao número de pontos que a criatura pode gastar, se ela não tem pontos suficientes sobrando, ela não pode usar aquele poder. Todos os pontos retornam dentro de 24 horas.
- **Afeta Resistência Mágica e Penetração:** Exceto sob circunstâncias especiais, uma criatura obtém seu nível de Poder como um bônus de jogadas na resistência mágica e penetração. Use o nível básico para esta determinação, independente de qualquer ponto gasto para o uso dos poderes.
- **Determina a eficácia de magias:** Muitos níveis gerais da mágica funciona somente se seus níveis são iguais ou maior do que o escore de Poder da criatura a ser afetada. Uma alma do além enfraquecida, portanto, é mais fácil de controlar do que uma com Poder total.

Poderes

Há algumas sugestões para poderes especiais que você pode dar à suas criações. Cada um variará de criatura à criatura em força e outros detalhes. Quaisquer que sejam os poderes que você dá, entretanto, certifique-se que eles fazem sentido e enredam no submundo da criatura e meio ambiente natural.

Alguns poderes são como mágicas, isto é indicado em parênteses na descrição da criatura. Para estes, determine uma Técnica, Forma e nível equivalente. Mesmo se a criatura não lança magias como um mago faz, estas estatísticas determinam que Artes podem resistir ou contra-golpear o poder.

- **Controle Animal:** A criatura é capaz de comandar animais de um certo tipo.
- **Constrição:** A criatura pode comprimir os adversários à morte, causando dano que aumenta de rodada à rodada.
- **Emoção da Aura:** Outros dividem as emoções da criatura, tais como um sátiro que faz aqueles ao seu redor se sentirem selvagens.
- **Encantamento:** A criatura pode prender ou controlar pessoas através do olhar.
- **Medo:** A criatura causa medos nos outros, ou através de uma horrível ou poderosa aparência ou através de um poder semelhante à magia.
- **Abrasadora / Mordida Venenosa ou Sopro:** Tais ataques podem causar morte, paralisia, insanidade ou perda de vontade.
- **Magias Formuladas:** A habilidade para lançar magias Herméticas, como um mago faz.
- **Ilusão:** A criatura tem o poder para mudar sua aparência e talvez aquela de seus vizinhos.
- **Imunidade:** A criatura é completamente protegida de certos tipos de magias ou danos. Isto pode ser relacionado ao habitat natural das criaturas.
- **Armas Naturais:** Inclui dentes, patas e os outras partes pontiagudas.
- **Resistência:** A criatura obtém um bônus na resistência mágica ou jogadas de Vigor contra certos tipos de ataques.
- **Mutante:** A habilidade de tomar a forma de humanos, objetos ou bestas.
- **Sentidos Especiais:** Como ver no escuro, ou detectar mentiras ou mágicas.
- **Magia Instantânea:** Definida como uma Técnica, Forma e Nível máximo.

Fraquezas

Fraquezas podem e deveriam ser tão interessantes a uma de suas criaturas quantos seus poderes são. Elas permitem você lançar poderosos adversários nos personagens, que podem em troca sobreviver por descobrir e explorar uma vulnerabilidade. Aprender fraquezas pode ser parte de uma história - uma parte importante se o monstro é formidável. Como poderes, as fraquezas deveriam ser consistentes com a natureza de uma criatura, não somente acrescentadas.

Vis Natural em Criaturas

Muitas bestas sobrenaturais têm Vis em seus corpos, marcando-os com valor ao mago. Geralmente, quanto mais mágico e poderosa uma criatura é, mais Vis ela tem. O tipo de Vis inerente a uma criatura não é sempre obvio, deste modo, nem sempre imediatamente lógico. Use sua imaginação: muitas bestas simplesmente têm vis Animal, mas bestas venenosas podem conter Perdo, mutantes Muto e criaturas terrestres Terram.

A Prerrogativa da Criatura

Ela ajuda a pensar em criaturas como elementos da história. Neste papel elas são misteriosas e ameaçadoras, uma condição que você pode simular com a "Prerrogativa da Criatura". Ou seja, até os personagens conhecem o que uma criatura pode e não pode fazer, você está livre para fazer qualquer coisa que você quiser. Se um desenvolvimento da história chama por ela, você pode até mesmo dar a criatura um novo poder no meio de um encontro. Se você é sutil e imaginativo - e se você a faz para realçar a história, não somente arruinar os personagens - os jogadores não desaprovarão.

Criaturas Mágicas

Há uma ampla variedade de criaturas que são parte do reino mágico. Algumas, como espíritos, são imateriais e efêmeros, enquanto os dragões poderosos e gigantes são aterrorizantes em seus poderes físicos.

Tipos de Dragão

Dragões são os mais poderosos e nobres de todas as criaturas mortais. Eles são tão poderosos e raros que dragões assassinos são coisas de lendas - uma tarefa que vale a pena para um herói ou um mago superior. Dragões são altamente inteligentes, fisicamente intimidantes e frequentemente potentes magicamente. Há poucos tipos de dragões existentes: verme, lagarto e serpente. Vermes geralmente necessitam de membros, embora algumas os tenham. A maioria não é mais inteligentes do que bestas. Lagartos têm a forma tradicional de um dragão (4 pernas, pescoço comprido e asas de

morcego), mas são muito menores e frequentemente deformados. Eles não são tipicamente brilhantes, mas são mais semelhantes do que vermes por serem inteligentes. Serpentes são cobras glorificadas, geralmente tendo poderes especiais. Elas são astutas e frequentemente podem falar.

Sigusen, O Dragão do Tomo

Sigusen é um dragão magro com forma de serpente com pernas curtas, mas patas dianteiras ágeis. Treze metros de extensão do focinho ao rabo. Ele tem asas, mas nenhuma pessoa já viu ele as usando, já que ele gasta todo seu tempo em sua caverna no topo de uma montanha.

Sigusen está escrevendo um grande tomo sobre a natureza do universo em uma língua antiga, e está coletando conhecimento de todos os tipos para sustentar suas opiniões. Para favorecer seus fins, ele coleta Sagas também. Ele tem vários Lagartos inteligentes morando com ele (talvez seus filhos) que podem tomar forma humana. Alguns dizem que Sigusen pode transformar-se em humano também.

Alguns dos lagartos são muito bem conhecidos como poetas vibrantes e farristas nas cidades que eles frequentam em forma humana. Eles procuram sábios e os sequestram, trazendo-os de volta a Sigusen para interrogação. Sábios podem também vir a Sigusen para responder a suas perguntas. Em cada caso, desta forma, qualquer um que não fornecer informação interessante em troca é comido.

Semente de Aventura: Um companheiro é sequestrado por lagartos de Sigusen, e outros personagens devem achá-los para obter seu colega de volta. Talvez os personagens devam encanrar o próprio grande Sigusen para barganhar ou lutar.

Características: Int + 6, Per + 5, Pre 0, Com + 3, For +10, Resist. +9, Dest. 0, Velocidade -1.

Poder Mágico: 65

Tamanho: +6

Traços de Personalidade: Curioso +6, Cruel +2

Arma/Ataque	Inic.	Ataq.	Defesa	Dano
Mordida	+6	+11	+11	+36
Sopro	+12	+8*	n/a	+40/+80

* Somente uma defesa de Briga é permitido - não pode ser desviado.

Vigor: +40

Níveis de Corpo: 0K, 0/0/0, -1/-1/-1, -3/-3, -5/-5, incapacitado.

Poderes:

Respiração Abrasadora, CrIg 50, 5 pontos: causa dano +40 para cada alvo se dirigido em uma grande área (um círculo de 10 passos transversalmente) ou +80 se dirigido para uma pessoa.

Magia Protetora: PeVi, 0 pontos: A Resistência Mágica dele +65 protege todas as coisas dentro da caverna dele. Este feito não se aplica a Sigusen ou a seus lagartos.

Vis: 60 garantias Ignem no coração.

O Verme de Abbinton

Esta criatura de 16 metros de extensão é preta e delgada. Ela tem uma cabeça grande, uma boca cavernosa cheia de dentes e três colunas de nadadeiras na parte de baixo nas suas costas. O verme vive em lago isolado, ocasionalmente devorando pescadores e seus barcos. Ela, às vezes, se arrasta até à margem, por razões desconhecidas, no qual na terra, ela se move muito lentamente, exceto quando se movendo morro abaixo. Sua passagem causa grande destruição em qualquer vilarejo que encontrar.

O Verme de Abbinton tem um sopro venenoso, cujo veneno é valioso em certos experimentos mágicos.

Semente de Aventura: Os magos precisam do veneno do verme, mas provavelmente não são poderosos o suficiente para matá-lo. Uma possível estratégia é provocar o verme para soprar em um dos perso

agens e depois levá-lo para longe e escapar. Os personagens podem então enxaguar o veneno da vítima e coletá-lo para o traba-lho no laboratório. Quem será voluntário para sofrer o efeito do veneno?

Características: Astúcia 0, Per -2, Pre. n/a, Com n/a, Força +9, Resistência +9, Dest. -2, Velocidade -3.

Poder Mágico: 42

Tamanho: +4

Traços de Personalidade: Passivo +3

Arma/Ataque	Inic.	Ataq.	Def	Dano
Mordida	+4	+5	+0	+23
Sopro	+8	spec.	spec.	spec.

Vigor: +32

Níveis de Corpo: OK, 0/0, -1/-1/-1, -3/-3, -5 incapacidade

Poderes:

Sopro Pequeno, CrAu20, 1 ponto: uma nuvem de fumaça negra envolve um alvo, revestindo ele com resíduos negros. Cada rodada (incluindo a primeira) a vítima deve fazer uma jogada de Resistência contra um fator de facilidade de 9 ou perde um nível de Corpo. Uma falha provoca a perda de 2 níveis. Imersão em água purifica do veneno.

Sopro Grande, CrAu 30, 12 pontos: O verme espalha sua fumaça ao redor dela mesma, envolvendo todos dentro de 4 passos. A minhoca não pode atacar na rodada após usar este ataque.

Vis: 12 garantias Perdo em dentes.

Ruklin, o lagarto de duas cabeças

Este lagarto é grande e sinuoso e ele sustenta duas cabeças iguais de lagartos e pescoço comprido. Seu corpo inteiro é coberto com escamas de cobre. Ruklin tem um par de asas de morcego douradas, mas leva algum tempo e esforço para voar, geralmente ele pula de um lugar alto para sair do chão mais facilmente. Em combate, Ruklin tipicamente morde com uma cabeça e exala chamas da outra. Além disso, ele pode usar suas potentes patas.

Semente de Aventura: Ruklin tem a informação que os personagens precisam, eles podem forçar a rendição se eles destroem uma de suas cabeças (cada uma leva metade de níveis de corpo dele). Se eles causarem muito dano ele morrerá e o conhecimento estará perdido - e se eles matam a cabeça que tem a informação?

Características: Int +1, Per +2, Pre -1, Com 0, For. +8, Resist. +5, Dest. -1, Velocidade -2.

Poder Mágico: 20

Tamanho: +3

Traço de Personalidade: Voraz +5

Arma/Ataque*	Inic.	Ataq.	Def.	Dano
Mordida	+6	+8	0	+18
Pata	+6	+6	0	+15
Sopro	+10	+10**	n/a	+20

* Pode fazer cada tipo de ataque a cada rodada. Use +10 para a iniciativa, e faça cada ataque separadamente.

* Deve usar defesa de Briga, não pode ser desviada.

Vigor: + 24, imune ao dano do fogo

Níveis de Corpo: OK, 0/0, -1/-1, -3/-3, -5/-5, incapacitado.

Poderes

Sopro Abrasador, CrIg 20, 2 pontos: Como por estatísticas de combate.

Invisibilidade, PeIm, 4 pontos: Ruklin pode se tornar invisível contanto que ninguém esteja olhando quando ela faz.

Vis: 14 Vis Ignem em escamas.

Shashali, a Charadista Maligna

Shashali tem 3 metros de extensão com um corpo serpentinoso colorido tão grossa quanto uma coluna de uma casa. Sua cabeça tem escamas coloridas e brilhantes que formam um padrão fascinante. No final de seu rabo está uma afiada seta cheia de veneno. A tática favorita de Shashali é distrair seu alvo falando com uma voz macia, enquanto lentamente traz seu rabo pelo lado ou por atrás. Ele então pica o alvo e escapa. Se envolvida num desafio de charadas, Shashali esquece de seu intento assassino.

Semente de Aventura: Shashali prendeu os personagens de alguma forma, mas eles já foram advertidos de sua natureza. Eles podem distrai-la com charadas e ganhar tempo suficiente para achar uma solução?

Características: Int +2, Per +2, Pre +3, Com +4, Força 0, Resist +3, Dest. -2, Velocidade +5.

Poder Mágico: 12

Tamanho: -1

Traço de Personalidade: Discernimento +4, Crédulo +1

Arma/Ataque	Inic.	Ataq.	Def.	Dano
Picada	+7	+5	+8	+5

Vigor: +4

Fadiga: +1

Níveis de Fadiga: OK, 0, -1, -3, -5, inconsciente

Níveis de Corpo: OK, 0, -1, -3, -5, Incapacitado

Vis: 6 garantias Perdo no rabo farpado.

Criaturas Fantásticas

Criaturas Fantásticas não são simplesmente maravilhas mágicas como os grifos e pegasus, mas também incluem criaturas poderosas com habilidade mágicas limitadas, mas capazes de inacreditáveis feitos de bravura. Tome cuidado quando você designa esta capacidade, deste modo, não os faça muito dependente de força física, dê a eles um Poder de Mágica ou eles sucumbirão ao primeiro lançamento de mágica sobre eles.

Quando criar criaturas baseadas em lendas, considere como real o que você quer que seja para a história original. Por exemplo, o Minotauro da Grécia Mitológica foi o único ser, capaz de desafiar heróis de poder. Você quer que seu minotauro seja algo similar, uma fera de inspiração assustadora espreitando em um labirinto, algo que valha a pena contar histórias sobre ele? Talvez você visualize seu minotauro como uma raça poderosa com uma disposição sórdida por carne humana, mas nada verdadeiramente excepcional.

Grifos

O grifo tem um corpo de leão com a parte dianteira de uma águia. Ele geralmente ataca com suas garras, reservando seu bico para rasgar a carne de sua presa e para uso de emergência. Embora feroz quando ameaçado ou faminto, o Grifo não é totalmente malicioso; ele personifica a bravura e coragem de caça. Sua natureza o faz resistente à magias que o aleijariam ou acalmariam.

Semente de Aventura: No topo de uma rocha íngreme alta nos Pirineus vive uma manada de grifos. Vivendo com eles está um eremita antigo que é o líder deles, embora ele nunca deixa o ninho. Ele se esqueceu quão velho ele é, ele fala somente o latim clássico e diz que ele é um mensageiro do Império. Os personagens encontram o eremita e podem querer descobrir o mistério de seu passado.

Características: Esperteza 0, Per +6, Pre n/a, Com n/a, For. +7, Resistência +9, Dest. +2, Velocidade +2.

Poder Mágico: 30 (dobre a resistência mágica contra magias que se opõem força, bravura e coragem de caça).

Tamanho: +4

Traços de Personalidade: Bravo +6

Arma/Ataque	Inic.	Ataq.	Def.	Dano
Pata	+6	+7	+2	+28

Vigor: +26

Níveis de Corpo: OK, 0/0, -1/-1/-1, -3/-3, -5/-5, incapacitado

Gigantes e Ogros

Lendas dizem que Caim gerou uma geração de crianças monstruosas com um demônio feminino. Através dos anos estas criaturas, gigantes e ogros, espalharam-se através da face da Europa Mitológica, algumas são tão altas quantos as árvores, enquanto outros aparentam serem humanos tão fortes quanto touros. Eles todos tem força bruta, frequentemente de tamanho grande e geralmente têm aversão e inveja de seus primos humanos mais bonitos. Poucos têm habilidades exóticas, tais como mutação, resistência normal a vários tipos de dano ou usar poderes semelhantes à mágica.

Hierbent, O Gigante dos Desertos Congelados

Hierbent é um gigante mal-humorado que vagueia na neve, picos expostos ao vento e mantém tesouros escondidos abaixo de rochas maciças no topo de várias montanhas. Ele tem uma grande barba para encobrir o frio e carrega um machado poderoso, que foi inventado para ele pelos anões. Através dos anos assassinou 7 cavaleiros e esta ansioso para trocar ostentação com seus adversários antes de se engajar na batalha. Quando o Inverno é severo Hierbent anda com passos largos para dentro dos vales e fazendas para tornar pública sua ira. Ele está sempre acompanhado por uma forte tempestade, nestas viagens para dentro de terras baixas.

Semente de Aventura: Um degelo demasiado cedo alcança Hierbent que está mais distante de suas montanhas do que ele gostaria. Como resultado ele encalha num topo de montanha perto da Convenção, sendo incapaz de atravessar os vales quentes abaixo. Os personagens podem caçar o gigante para matá-lo, ou eles podem ajudá-lo voltar para casa em troca de alguns de seus tesouros.

Características: Inc. -2, Per +3, Com 0, For +10, Resist. +9, Dest. -3, Velocidade -3.

Poder Mágico: 35

Tamanho: +3

Traços de Personalidade: Beligerante +4

Arma/Ataque	Inic.	Ataq.	Defesa	Dano
Machado/Clava	+10	+9	+2	+25
Briga	+9	+5	+1	+15

Vigor: +30, Imune ao Frio, +25% dano de Fogo

Fadiga: +5

Níveis de Fadiga: OK, 0/0/0, -1/-1, -3, -5, inconsciente

Níveis de Corpo: OK, 0/0/0, -1/-1, -3, -5, incapacitado

Poderes:

Manto de Neves, CrAu 40, 0 pontos: Hierbent está quase sempre cercado por neves em forma de redemoinho ou geada dirigidas por ventos poderosos, até mesmo quando ele está em

regiões de terras baixas. Isto torna as lutas com ele difíceis (-2 para níveis ofensivos e defensivos, e uma jogada malfeita extra). Este poder somente funciona quando a temperatura está próxima ou abaixo de congelante.

Vis: 16 garantias de Corpus Vis em corpo, 7 garantias Terram Vis no machado.

Metamorfos

Aldeões temem as criaturas selvagens das selvas, mas temem ainda mais os terríveis seres que caminham como bestas à noite, mas que parecem humanos durante o dia. Mortais em forma de bestas são mais astutos, sedentas de sangue e mágicas - e menos prejudiciais - do que animais cuja forma eles tomam. A forma mais comum adotada por metamorfos é a de um lobo, mas outros são possíveis.

Os metamorfos têm muitas origens diferentes, que determinam o poder com que eles estão alinhados, se mágico, infernal ou fadas. Alguns são seres mágicos próprios, enquanto outros aprendem cerimônias mágicas que os transformam. Alguns são pessoas que vendem suas almas ao Demônio em troca da dádiva metamórfica. Alguns são de sangue de fadas e variáveis como seus parentes.

A menos que especificados de outro modo, todos os metamorfos retém a Inteligência normal deles, Presença e níveis de Comunicação, enquanto em forma de animal (embora o último dos dois não sejam úteis, a menos que o metamorfo tenha alguma forma de falar, enquanto em forma de animal). Tamanho e todas as outras Características podem ser derivadas por somar a Característica listada do animal a ½ (arredondadas rumo ao 0) do Tamanho do personagem ou Características como um humano.

Por exemplo, um metamorfo Bjornaer com um Tamanho de +1 e Resistência de -1 que se transforma um animal tem Características iguais àquelas do animal em questão, por que um meio de +1 e -1, respectivamente, não modifica os traços do animal. Entretanto, um personagem com uma Percepção de +2 ou +3 transformará um animal que tem um bônus de +1 a Percepção listada do animal, porque +2 e +3, dividido no meio e arredondado, ainda fornecerá um bônus de +1.

Finalmente, a menos que especificado de outro modo, um pertence de personagem e roupa não se transforma com ele, e mudar a forma não cura ferimentos (embora os magos que usam MuCo para transformar podem adicionar requisitos para mudar os pertences deles). Portanto, mudar uma forma em uma forma com poucos níveis de corpo não matará um personagem ferido gravemente. A menos que o metamorfo esteja morto, o personagem terá pelo menos 1 nível de corpo em qualquer forma que ele assumir. Por exemplo, um humano que levou 3 danos níveis de Corpo em ferimentos transforma-se em um gato doméstico (que tem somente 3 níveis de corpo). O personagem retém um nível de corpo como um gato doméstico. Este nível permanece até que o personagem esteja morto em qualquer forma.

Suzaria, o Lobisomem Branco

Suzaria, é uma inteligente e bonita mulher de espírito forte. Ela aprendeu de sua mãe como fazer um unguento mágico que ela esfrega sobre seu corpo nu em cima de uma rocha mágica nas florestas, pela luz da lua. Assim que a lua está no céu à noite, ela vagueia na floresta como uma excepcional, grande e bonita loba branca. Primeiro, Suzaria apenas se divertia, mas quando ficou mais velha sua fome tornou-se mais voraz. Ela começou a matar seus inimigos humanos um à um, e em breve irá degenerar até que ela ataque qualquer um que atravessar seu caminho.

Há lendas locais sobre o seu aparecimento. Ela é conhecida como "A Sombra Assassina".

Semente de Aventura: Suzaria, quando lobo, aproxima-se de personagens quando eles estão acampados na floresta, depois foge. Um dos personagens torna-se obcecado com o bonito animal, mas também tem uma razão prática para querer o lobo - talvez um mago desejando um Familiar. Eventualmente o personagem deve escolher entre destruir Suzaria ou permitir que ela continue sua farra de matança.

Características: Inic +1, Per +3, Pre +3, Com 0, For +1, Resistência +2, Dest. +1, Velocidade +2.

Poder Mágico: 16 (8 em forma humana)

Tamanho: 0

Traços de Personalidade: Cautela +4, Ousadia +1

Arma/Ataque	Inic.	Ataq.	Def.	Dano
Mordida	+4	+6	+8	+13

Vigor: 6

Fadiga: +2

Níveis de Fadiga: OK, 0, -1, -3, -5, Inconsciente

Níveis de Corpo: OK, 0, -1, -3, -5, Incapacitado

Habilidades: Consciência (caçadores) 8, Discrição (andar altivo) 6

Poderes:

Beleza Atordoante, ReMe 15, 0 Pontos: em forma de lobo, Suzaria é ainda mais bonita do que em forma humana, e qualquer um que pretende atacá-la deve fazer uma rodada de

Resistência de 9+ ou vacilará no último momento. Os homens sofrem -3 na jogada. O Mestre da Aventura pode solicitar por jogadas para fazer outras ações que podem machucá-la, como soar o alarme quanto ela esta observando, ou apontando seu rastro aos perseguidores.

Vis: 1 garantia de Muto Vis no cabelo.

Mortos Vivos

Em algum lugar entre a vida e a morte o morto-vivo existe, continuando vagando horrivelmente ao invés de achar o descanso da paz. Os mortos-vivos são todos seres que faltam algum aspecto da vida humana, tais como o corpo no caso de uma alma do além, ou a mente no caso de um zumbi. De alguma forma isto enfraquece eles, mas de outro modo isso os fazem mais fortes.

Devido a natureza mágica deles, os mortos-vivos têm muitos poderes. Poderes típicos incluem resistência ao dano de armas, já que órgãos internos não tem nenhuma função no morto-vivo, imunidade a mágica que afetam a mente, exceto para seres inteligentes, como almas do além e espíritos, imunidade à perda Fadiga, causar medo e encantamento. Alguns mortos-vivos podem tomar a forma de morcegos, insetos, lobos ou nuvens de vapor. Eles são frequentemente vulneráveis ao fogo, e às vezes à sua própria estupidez ou compulsão podem derrotá-los.

Almas do além são espíritos da morte que não podem descansar, frequentemente ligados ao mundo por causa de algum evento emocional, tais como morte violenta ou falta de um sepultamento próprio. Eles são especialmente interessantes por causa de suas personalidades e poderes mágicos. Mortos-vivos podem estar ligados com os reinos Mágico ou Infernal. Magos são capazes de criar mortos-vivos simples através da animação de cadáveres, enquanto, os seres mais mágicos tendem a estar ligados com poderes infernais. Os exemplos abaixo são mortos-vivos que pertence ao reino Mágico.

Esqueletos

Estes são os ossos dos mortos, magicamente animados, mas sem vontade própria. Eles agem sob controle direto do mago que os criou e atacam inexoravelmente até destruírem seu alvo ou serem destruídos.

Semente de Aventura: Um mago de uma Convenção rival criou esqueletos nas cavernas sobre seu laboratório. Os personagens descobrem isto e investigam.

Características: Inic. -4, Per -2, Pre n/a, Com n/a, For. 0, Resist. +3, Dest. 0, Velocidade 0.

Poder Mágico: 5 (imune às magias que afetam a mente)

Tamanho: 0

Arma/Ataque	Inic.	Ataq.	Defesa	Dano
Estilo de Arma	Determinado pela arma			

Vigor: +8 (+13 contra dano de fogo)

Níveis de Corpo: OK, Destruído

Zumbis

Estas são criações abomináveis de cadáveres podres, forçados a andar na terra à serviço do seu mestre. Eles são muito fortes e quase impossíveis de parar, continuando a atacar se for capaz de se movimentar.

Semente de Aventura: Raegle é descendente de uma grande linhagem de ladrões de sepulturas. Quando ele era jovem, Raegle era contente apesar da saúde escassa adquirida de seu ofício do mal, mas agora ele se tornou um diabolista e começou a roubar cadáveres também. Em seu barraco na floresta ele os transforma em Zumbis para protegê-lo contra intrusos. Os personagens se escondem nas árvores para investigar rumores de atividade demoníacas nas florestas e defronta-se com forças dos mortos-vivos.

Características: Inic. -4, Per -4, Pre n/a, Com n/a, For. +3, Resist. +5, Dest. - 3, Velocidade -3.

Poder Mágico: 5 (imune à magias que afetam a mente)

Tamanho: 0

Arma/Ataque	Inic.	Ataq.	Defesa	Dano
Estilo de Arma	Determinado pela arma			

Vigor: +12 (+17 contra dano perfurante)

Nível de Corpo: OK, -3, Imobilizado

Harlin, Um Demônio da Noite

Harlin foi uma mulher má de sangue mágico que morreu durante o parto, ela se ressente da criança que a matou e voltou da sepultura para assassinar crianças. Durante o dia ela pode se transformar em uma bruxa enrugada, mas à noite ela se torna uma horrível criatura cadavérica. Nesta forma ela entra sem ser notada em casas e suga a respiração dos lábios das crianças, deixando-as frias e sem vida. Ela somente pode entrar em uma casa que já foi convidada a entrar pelo menos uma vez, então durante o dia ela instala-se como uma viajante miserável para ganhar entrada em casas onde bebês moram. Ela prefere evitar uma forte oposição, embora ela lutará ferozmente se forçada.

Semente de Aventura: a morte de uma criança conhecida por um dos personagens envolve a Convenção no mistério da morte dos bebês. Enquanto eles estão investigando, os magos são culpados pelas mortes. A melhor maneira para o fim das mortes seria achar o filho de meia idade de Harlin, cujo nascimento matou sua mãe, e ele tem que convencê-la a desistir de seu ódio.

Características: Inic. -2, Per 0, Pre -2, Com 0, For. -1, Resist. +3, Dest. +1, Velocidade +3.

Poder Mágico: 15 (+10 Resistência Mágica contra magias que afetam a mente).

Tamanho: 0

Traços de Personalidades: Impulsivo +2, Cautela +1

Arma/Ataque	Inic.	Ataq.	Defesa	Dano
Garras	+3	+6	+6	+6

Vigor: +5 (+10 contra ferimentos de furo)

Níveis de corpo: OK, 0, -1, -3, -5, Incapacitado

Poderes:

Sugar Respiração, PeCo 30, 2 pontos: mata uma criança jovem. Harlin deve verdadeiramente inalar a respiração de uma vítima.

Vis: 5 garantias de Auram Vis nos pulmões.

Criaturas Infernais

Demônios são anjos caídos, aprisionados no Inferno até o final dos tempos. Eles não podem deixar o Inferno sozinhos, mas suas almas podem se erguer na esfera terrestre quando invocados por feiticeiros temerários. Nesta classificação eles são chamados de demônios, espíritos do mal que andam na terra. Esta dicotomia é algo simplista, desde que o Inferno é também o lar para algumas criaturas infernais que não possuem almas. Você poderia querer se referir ao suplemento Ars Magica O *Maleficium* para mais informações.

Estratégias Demoníacas

Qualquer que seja a natureza exata deles, os demônios existem na Europa Mitológica e eles procuram causar a queda da humanidade. Quando eles não podem conseguir pessoas para adorá-los ou parar de adorar Deus, eles usam outros métodos. Demônios amam especialmente a destruição, entretanto, isto não serve aos interesses a longo prazo de Satanás, já que ele geralmente afasta as pessoas guiadas pela proteção da Igreja. A alma é o prêmio, o corpo sozinho é inútil ao Demônio como ele é ao seu divino em contrapartida.

Violência é uma estratégia eficaz contra os magos, deste modo, os Magos Herméticos são especialmente protegidos de muitos poderes infernais pela a Parmae Magicae deles. Os magos são capazes de ferir os demônios com suas magias e são incapazes retornarem ao Dominion, que interfere com mágica. Deste modo, demônios tendem a trazer seus poderes mais evidentes para auxiliar em confrontos.

Demônios também usam possessão, entrando, no corpo da vítima e tomando-a parcialmente todo ou completamente e fazendo a pessoa cometer atos do "mal". Isto não corrompe a alma da vítima, apesar de que os vizinhos pensem. Uma alma pode somente ser corrompida através da vontade humana própria. Entretanto, a possessão é uma forma menos desejável de atacar também. Demônios usam aproximações mais sutis para procurar pecados humanos.

Demônios usam primeiramente tentação: algum dilema mais moral é apresentado a um indivíduo, que deve fazer uma escolha. Se fizer a decisão errada, o mortal corrompe sua alma.

Opressão é um ataque de base mais amplo, provocando emoções que são de natureza pecaminosa. Os demônios criam um humor geral que afeta grandes grupos de pessoas, por causar o mal e eventos não naturais que afetam o meio ambiente. A atmosfera opressiva irrita humores e emoções brutais, encorajam pessoas a responderem com ações más e amaldiçoá-los. Aqueles que podem ver o mundo de uma perspectiva espiritual são imunes a estes efeitos.

Obsessão é um ataque direto sobrenatural em uma vítima, causada pelo presença de demônios. Obsessão é distinta de possessão, naquela o demônio nunca entra no corpo do humano, mas ao invés disso aumenta falhas inerentes. A forma básica da obsessão é a alma do além, uma idéia do mal ou imagem que lança chamas através da mente, geralmente surge dos próprios desejos mais sombrios da vítima. Uma pessoa que não pode resistir a estes impulsos corrompe sua alma.

Mais difícil para produzir e mais difícil para resistir é a psychomachia (pseu-Ko-mah-KEE-ah, "batalha pela alma"): o demônio fala com sua vítima, na voz dele ou dela, exigindo a comissão de atos do mal. No período do jogo, qualquer rodada de Traços de Personalidade é modificado pelo nível do demônio de psychomachia, induzindo o personagem a se comportar pecaminosamente ou auto-indulgente. O Mestre da Aventura pode também exigir uma jogada de Traços de Personalidade da vítima a qualquer momento, mesmo quando a interpretaçaão e a situação faz-se desnecessária outra maneira.

Demônios e Vis Natural

Quando os poderes corruptíveis deles tocam a terra, demônios frequentemente deixam para trás resíduos físicos na forma de Vis natural. Vis Animál, Ignem, Imáginem e Perdo são mais comuns. Se um demônio não tem afinidade óbvia com uma destas Artes, ele geralmente deposita Vim vis. Vis demoniaca é frequentemente corrompida com o mal e pode causar efeitos colaterais desagradáveis se usado na mágica. Dobre, pelo menos, o número de jogadas malfeitas geralmente requeridas.

Quando um demônio é defendido ou destruído na Terra, seu espírito é banido de volta ao Inferno. Frequentemente ele não pode retornar à Terra por algum tempo, como punição por maquinações que falharam; falhas podem também ser punida pela tortura infernal. Por causa disto, é excessivamente difícil recuperar o cadáver de um mal. Tal ação exige uma jornada ao próprio Inferno, não claramente empreendido apesar da prodigiosa colheita de Vis que pode recompensar o sucesso.

Alguns demônios são tão fracos que só seus espíritos podem vir à Terra na forma física. Os cadáveres de tais demônios podem ser colhidos por vis. Se este for o caso, a quantidade e o tipo de vis disponível será exposto na descrição da criatura. Na maioria dos casos a essência do mal persiste até mesmo se a manifestação física é destruída.

Demônios são completamente imunes ao fogo, mágicas que detectam ou forçam a verdade, e mágicas que os fazem comportar-se de uma maneira amável, compassiva ou virtuosa.

Tazzelrik, um demônio inferior

Tazzelrik é um demônio esquisito de uma aparência muito monstruosa. Em pé fica tão alto quanto um homem, tem uma cabeça de vaca, é verde, cabelo áspero e as pernas de um homem grande - mas sem nenhum tronco! Ele caminha em passos desordenados, mas é bem balanceado e pula ao redor muito rapidamente quando tenta evitar ser descoberto.

Este demônio bestial é mais covarde do que bravo, mas a malícia é de nenhum modo evidente em suas ações. Ele é alimentado por aldeões de temperamento ruim e vontade doentia em relação a seus vizinhos. Seu esquema favorito é espionar um campo público por pouco tempo até ele aprender sobre um aldeão cujos campos são alcançados pelo cruzamento daqueles de outros. Tazzerlik então esmaga toda a plantação dos aldeões da vizinhança no rastro do primeiro. Há possibilidades de confronto entre os vizinhos e assim a fome demoníaca de Tazzelrik é temporariamente saciada.

Semente de Aventura: Os personagens encontram dois aldeões brigando em um campo, vítimas do poder de Tazzelrik. Um grupo perceptivo de membros ouve a risada demoníaca e vê uma cabeça de vaca verde pulando através da plantação alta de trigo. Uma grande caçada através da fazenda decorre, que talvez termina com o grupo dançando, cortesia do maléfico poder de Tazzelrik.

Características: Inic 0, Per +1, Pre n/a, Com -2, For. -2, Resist. 0, Dest. 0, Velocidade +5.

Poder Infernal: 10

Tamanho: 0

Traços de Personalidade: Covardia +1, Avareza +1

Arma/Ataque	Inic.	Ataq.	Defesa	Dano
Briga	+9	+3	+10	+5

Vigor: +6

Vigor: +6

Níveis de corpo: OK, 0, -1, -3, -5, Destruído

Poderes:

Psychomachia: Raiva +0

O Pulo Unido, ReCo 15, 2 pontos: Quando Tazzelrik pula para cima e para baixo, todos que o assistem devem fazer uma jogada estressante de Resistência de 6+ ou começar a pular junto com ele e fazer nenhuma ação. Jogadas estressantes de 9+ podem ser feitas a cada rodada para se libertar. Este efeito dura contanto que haja vítimas ou até Tazzelrik parar de pular.

Harkerr, Demônio Senior do Ninho de Cobras

Um demônio de mente simples que ainda não aprendeu a substituir sua concupiscência por brutalidade com sutileza e subterfúgio, Harkerr está normalmente empregado como um Chefe de Tarefa para outros demônios ninho de cobras. Ele é o "torturador dos torturadores" que deve manter seus escravos ocupados atormentando as muitas almas que seu mestre tem colocado sobre sua supervisão. Por causa de sua capacidade maravilhosa para infligir dor e morte, Herkerr é um sujeito favorecido em invocações diabólicas e por esta razão ocasionalmente aparece no mundo mortal.

Herkerr parece com um homem robusto da cintura para cima e como uma cobra verde cinza da cintura para baixo. Ele carrega um chicote em sua mão esquerda e um escudo, revestido com couro humano, em sua mão direita. Ele deve golpear com seu chicote para usar qualquer um de seus poderes. Entretanto, pontos de Poder Infernal são gastos antes de rolar para acertar, mesmo em uma falha, Harkerr é enfraquecido. Ele está entre a classe de demônios guerreiros, e como tal somente aparece em forma física.

Semente de Aventura: Os personagens descobrem evidências de coisas diabólicas perto da Convenção, e começam a descobrir uma horrenda conspiração. Quando eles ficam muito próximos, Harkerr é invocado em uma grande cerimônia e enviado para destruí-los.

Características: Inic -3, Per -3, Pre -3, Com -1, For +6, Resist +5, Destreza 0, Velocidade -2.

Poder Infernal: 25 (dobra a Resistência Mágica Normal dele contra magias que contra golpeiam seu impulso para infligir dor).

Tamanho: +2

Traços de Personalidade: Impulsivo +3, Sádico +6

Arma/Ataque	Inic.	Ataq.	Defesa	Dano
Chicote & Escudo	+9	+8	+10	especial

Vigor: +23

Níveis de Corpo: OK, 0, -1/-1, -3/-3m -5, Banido

Poderes:

Morte, PeCo 30, 12 pontos: O alvo deve fazer uma jogada estressante + Resistência de 9+ ou morrer. Mesmo se tiver sucesso, perde-se dois níveis de Corpo e jogue para um ano de envelhecimento.

Queimar, CrIg 20, 3 pontos: O alvo leva um dado estressante +18 pontos de dano.

Dor, PeCo 15, 1 ponto: O alvo deve fazer uma jogada estressante + Resistência de 9+ ou cair no chão de dor. O alvo pode jogar a cada rodada para recuperar-se. Em uma jogada malfeita, um nível de Corpo é perdido.

Vis: 12 garantias Animál na parte debaixo do corpo.

Sainela, Negociadora do Meio Escalão

Este demônio foi um enviado entre dois poderosos feudos Infernais numa missão diplomática, mas as negociações foram um desastre. Como resultado ela perdeu sua posição e está agora exilada para o mundo mortal, tendo a maioria de seu poder tirado. Com o passar dos séculos, Sainela decidiu retornar a trabalhar como uma mediadora entre forças opostas - a humanidade e raça de demônios. Se os esforços dela ganham a alma ocasional ao longo do caminho, tanto melhor.

A especialidade de Sainela é negociar com pessoas que não ficam terrivelmente angustiadas ao falar francamente com um demônio, tal como os Magos. Ela é razoável, paciente, de temperamento constante e muito sofisticada, com uma paixão por música, arte e filosofia. Entretanto, seu objetivo real é corromper aqueles com quem ela negocia, através da "diplomacia infernal".

Uma trama para corromper almas inocentes e direcioná-las ao Inferno é oferecer à pessoa uma chance de falar com o espírito de algum velho sábio. Isto é realmente uma trapaça cruel, já que são demônios inferiores fingindo ser o espírito invocado. O acordo da pessoa é uma marca do favor de Sainela e surge no dia do Juízo Final, independente da realidade da "invocação". Qualquer tentativa de perturbar uma alma em descanso ofende o Céu.

Sainela aparece como uma mulher jovem vestida com estilo e uma forte personalidade. Embora não seja geralmente óbvia, ela tem um pequeno rabo pontudo e vermelho. Ela desaparece em nuvens de cheiro doce e fumaça de alfazema ao invés de ficar e lutar.

Semente de Aventura: Sainela aceita a tarefa de corromper a Convenção ou um de seus magos. Primeiro ela oferece favores aparentemente inofensivos, pousando como uma jovem nobre, depois arranja situações em que os personagens precisam da ajuda dela. Seu objetivo é para eles aceitarem demônios mais do que temê-los. Como ela sabe, ela tem séculos para realizar sua missão, ela não tem pressa.

Características: Inic. +4, Per +4, Pre +4, Com +4, For -3, Resistência -3, Dest. 0, Velocidade +1

Poder Infernal: 64

Tamanho: -1

Traços de Personalidade: Sutil +6. Afável +2

Arma/Ataque	Inic.	Ataq.	Defesa	Dano
Briga	+5	+7	+8	+6

Vigor: +5

Níveis de Corpo: OK, 0, -1, -3, Banida

Poderes:

Psychomachia: Orgulho +4, Curiosidade +3, Vaidade +1

Palavras de Força, CrMe 20, 2 pontos: Sainela pode incitar uma dúzia de palavras dentro da boca de alguém. O alvo poderia ser surpreendido para proferir estas palavras, mas pode ser orgulhoso o bastante para defender o que eles dizem do que justificar o que foi dito.

Magias Herméticas, Especial, 1 ponto: qualquer mágica mantém até o nível 10, e quaisquer outras mágicas até o nível 5.

Criar, Cr_ X, 5 pontos: Cria itens não permanentes tais como armas, cordas, barracos e ouro. Ela usa este poder para oferecer as pessoas o que elas mais desejam. Os itens criados desaparecem na próxima lua cheia. A Forma e o nível dependem do que é criado.

Fadas

Fadas são os mais diversos e enigmáticos de todos os seres sobrenaturais. A força delas se encontra na natureza mágica inerente nelas, não em seus músculos, embora algumas tenha força sobrenatural. A maioria se confia na ilusão, decepção e outras formas mágicas para protegê-las

Os objetivos das fadas são amplamente incompreensíveis para os mortais. Elas carecem de qualquer necessidade por comida ou proteção (na verdade, nenhuma delas já morreu ou envelheceu) então são fequentemente motivadas por um simples desejo de divertir elas próprias. Fadas passam muito do seu tempo em jogos de "vamos fingir". Elas parecem fascinadas pela humanidade e jogam jogos elaborados com regras severas, assumindo os papéis de reis, rainhas, povo da corte, bobos e cavaleiros. Frequentemente, as regras exigem que elas não usem poderes além do qual os seus papéis permitem.

Não é fácil colocar fadas em um contexto mortal. Pense nelas como selvagens, o contrário da Europa Mitológica do povo mundano. Elas são o descanso, criatividade infinita, alegrias insondáveis e reflexão não ligada à humanidade de mentes sólidas. Elas estão mais próximas com pessoas simples e honestas que percebem em um nível intuitivo que há muito dentro do mundo que elas não entendem e nunca entenderão. Para mais informações sobre Fadas, você poderia querer se referir ao suplemento *Fadas* do Ars Magica.

Mortais e Fadas

Se uma verdade pode ser aplicada a todas as espécies de Fadas, ela é que elas são universalmente rejeitadas pelo o divino. Fadas não podem suportar a presença do Dominion e podem estar escondidas onde elas retém poder, ou movem-se para os domínios mais afastados. Quando mortais carregam suas crenças com elas, elas inconscientemente conduzem fadas antes deles como poeira antes de uma tempestade.

Portanto, mesmo se mortais vaguem e fazem seus lares em terras de fadas, o poder da fada não é sempre diminuído. Os mundanos podem ser tão cautelosos das fúrias das fadas, ou então totalmente amedrontados pelas as advertências do clero, que eles não ousam colocar os pés nas florestas escuras ou montanhas virgens.

O poder de fada podem também suportar a presença de humanos se relações toleráveis são estabelecidas entre os dois povos. Plebeus e fadas inferiores podem até mesmo trocar mercadorias e serviços; embora para humanos o negócio pode não parecer justo, ele pode ser perfeitamente razoável na mente das fadas.

Incitar a fúria das fadas deve ser evitado a todo custo. Por ser completamente selvagem, elas não aderem a nenhum humano ou padrão divino de moralidade. Não há rima evidente ou razão para dor e tortura que elas podem infligir, podendo conter rancores além dos limites mortais. As fadas são tão imprevisíveis, todas as relações com elas são repletas de perigos. Os magos também seriam sábios em manter a paz com as fadas, pois a magia Hermética pode não ser uma defesa confiável. Sendo elas mesmas mágicas, fadas são altamente elásticas a mágicas.

As Cortes Seelie e Unseelie

Fadas que são agradáveis em negociar com a humanidade são geralmente da Corte Seelie. Estas fadas são na maioria de aparência humana, mas são mais nobres, real e bonitas aos olhos humanos. Os Seelies são também incomparáveis mestres da canção e música. Enquanto os membros da Corte Seelie são os mais sociáveis tipos de fadas, seus poderes são tão alienados que a vida humana pode parecer irrelevante e perturba eles.

A Corte Unseelie é feita da escuridão, fadas maliciosas que frequentemente se deleitam em atormentar humanos. Geralmente, estas fadas são mais brutas e menos refinadas do que suas primas Seelies, e podem ser tão viciadas que a sua

mera aproximação é uma ameaça. Seus lares são piscinas escuras e covas silenciosas que os sábios sabem evitar todas as vezes. Há castelos Unseelies que podem somente serem visto ao anoitecer onde fadas poderosas dominam o reino, aqueles que visitam não podem passar através dos portões novamente.

Morlossi, Dama da Luz

Marlossi é uma alta elfa da Corte Seelie. Primeiramente ela parece humano, e a única coisa que verdadeiramente separa ela é o sentimento da paz e boas-vindas que alguém sente quando olha para seu gentil semblante. (Aqueles protegidos pela Parmae Magicae não sentem este efeito). Ela usa um vestido verde claro e jóias simples. Ela nunca deixa a segurança de seu lar, que está em uma pequena floresta de fadas. Ela é mais frequentemente encontrada na companhia bestial de animais semelhante a fadas, e ela confia neles para protegê-la.

Semente de Aventura: Os personagens são encontrados transgredindo a terra de Marlossi, mas ela graciosamente aceita-os como hóspedes. Eles se tornam aparentes, porém, ela espera que eles desenvolvam uma tarefa perigosa para ela; isto é, recapturar uma área onde ela uma vez controlou, agora controlada pela Corte Unseelie. As fadas têm lutado por anos imensuráveis sobre a terra, mas nenhum lado pôde triunfar, pois as regras ditam que nenhum ferimento conta a menos que pelo menos um mortal esteja em cada lado.

Características: Inic. +3, Per +3, Pre +5, Com +3, For. -2, Resistência 0, Dest. +1, Velocidade +1.

Poder de Fadas: 16

Tamanho: -1

Traços de Personalidade: Real +4

Arma/Ataque	Inic.	Ataq.	Defesa	Dano
Briga (esquiva)	+1	0	+3	-2

Vigor: 0 (Dano de armas de ferro que excedem. O Vigor dela é dobrado antes da perda de níveis de Corpo).

Níveis de Corpo: OK, -1, -3, -5, Incapacitado

Poderes:

Desaparecer, CrCo 20, 3 pontos: se gravemente ameaçado, ela pode de repente desaparecer, transportando ela para algum lugar seguro. Se alguém está segurando ela ou ela está ligada por ferro, ela não pode desaparecer.

Curar, CrCo 20, 3 pontos: Marlossi pode permanentemente curar aquele que ela toca, removendo dor e medo também. Cada uso deste poder permite a cura de um nível de Corpo perdido. Certa magia ou ferimentos especialmente graves não podem ser curados por este poder. Após uma pessoa receber a cura de Marlossi, todas as jogadas de Traços de Personalidade de Bravura feitas no dias seguinte recebem um modificador de +1.

Vis: Se atingida, ela sangra um líquido branco que vale 4 garantias de Creo Vis.

Hybacus, o Músico Selvagem

Hybacus é um sátiro (tendo um corpo humano com pernas e chifres de bode), cuja maior alegria é tocar seu pan enquanto ele e seus irmãos continuam seus ocasionais ataques em vilarejos humanos. Quando tal oportunidade não aparece, gosta de tocar em festas de bêbados. Hybacus não é tão assassino quanto um guerreiro e seus companheiros, mas eles apreciam a música que ele fornece. Seu pan inspira emoções selvagens naqueles que o ouvem.

Semente de Aventura: Os personagens descobrem Hybacus e seus companheiros desordeiros dando uma festa nas florestas e são convidados a se juntar a eles. Se os personagens recusam-se ou são de outro modo rudes (para sensibilidades dos sátiros), eles correm risco de serem atacados. Se eles participam na bebida, lutando, juntando-se e cantando, os personagens podem fazer alguns bons, e imprevisíveis, amigos.

Características: Inic. 0, Per +2, Pre +2, Com +1, For. +4, Resistência +4, Des. +1. Velocidade +3.

Poder das Fadas: 20

Tamanho: +1

Traços de Personalidade: Selvagem +7

Arma/Ataque	Inic.	Ataq.	Defesa	Dano
Arpão	+7	+6	+4	+14

Vigor: +10 (ferro faz dano de +1)

Fadiga: +8

Níveis Fadiga: OK, 0/0, -1, -3, -5, Inconsciente

Níveis de Corpo: OK, 0/0, -1, -3, -5, Incapacitado

Poderes:

Enfurecer, MuMe 20, 2 pontos: Hybacus pode tocar uma selvagem e violenta música. Aqueles que a ouvem obtém +2 para Ataque, Dano e quaisquer jogadas que negociam com bravura se envolvida na batalha. Isto funciona para ambos os lados na luta.

Orgia, MuMe 20, 2 pontos: esta música faz aqueles em uma festa se sentirem mais desordeiros e felizes (+4 para rodadas apropriadas em Traços de Personalidade).

Amante, MuMe 20, 2 pontos: Esta música permite aqueles que a escutam ver a beleza um do outro e no que está ao redor deles, e ela aumenta o desejo para possuir e agradar.

Vis: 10 garantias Animál nos chifres.

Gizzle, um Goblin da Mina

Gizzle e seus companheiros goblins visitam uma mina perto da Convenção dos personagens. Ele se parece um homem, 1,3 m de altura, deformado com uma pele cinza matizada. Ele usa roupas tecidas imperfeitamente (mas não sapatos) e carrega uma picareta de um mineiro com uma cabeça de bronze. A gargalhada barulhenta pode ser ouvida através de quilômetros de túneis. Às vezes, ele se diverte causando aberturas de cavernas ou roubando o equipamento dos mineiros que ele acha no chão, e quando em um humor desprezível ele pode atacar um mineiro diretamente.

Semente de Aventura: Gizzle e vários outros goblins assumiram uma seção valiosa da mina, matando vários mineiros no processo. Os personagens devem agir decisivamente para ganhar a confiança dos mineiros remanescentes e manter a mina operando a todo vapor.

Características: Inic -2, Per -1, Pre -2, Com 0, For. +3, Resistência +5, Dest. +4, Velocidade +3.

Poder de Fada: 10

Tamanho: -2

Traços de Personalidade: Maligno +4

Arma/Ataque	Inic.	Ataq.	Defesa	Dano
Picareta	+6	+4	+5	+11

Vigor: +5

Níveis de Corpo: OK, -1, -5, Incapacitado

Habilidades: Furtividade (túneis) 8, Intuição (sons) 6, Atletismo (pular) 4.

Poderes:

Apagar fogos, PeIg 10, 2 pontos: Gizzle pode apagar qualquer fogo que ele vê, até o tamanho de uma tocha. Até três chamas podem ser apagadas imediatamente, mas ele deve pagar 2 pontos para cada.

Vis: Gizzle pode ter minado e perdido uma pequena quantidade de Vis Terram.

Criaturas Divinas

Criaturas divinas são muito raras, mas frequentemente têm poderes benéficos que as fazem altamente procuradas, ou para ajudar ou para abençoar. A beleza sobrenatural delas é igualada pela tremenda ferocidade quando confrontado pelos Inimigos do Divino.

Alsatia, Unicórnio Divino

Imortal, gracioso e extremamente bonito, Alsatia é somente um dos poucos unicórnios divinos, criaturas mágicas que têm recebido a graça de Deus. Eles vigorosamente defendem qualquer mulher, dama ou não, e caçam implacavelmente estupradores e molestadores. Alsatia viaja pela Europa Mitológica a procura do mal, achando e destruindo ele onde quer que ele esteja. Para qualquer um com ligação infernal ela aparece espantosa - uma vislumbrante chama branca se enrola em seu chifre e seus olhos brilham de vermelho intenso.

Semente de Aventura: Um estuprador escapa da fúria de Alsatia se insinua para entrar na Convenção. Uma patrulha grog é confrontada pelo enfurecido unicórnio, que pode cheirar o cheiro do homem caçado neles. Se os grogs negociam diplomaticamente com Alsatia, e traze-lo à Convenção, o homem caçado leva uma das mulheres da Convenção como refém afim de conseguir passagem segura para ir embora. Os personagens devem decidir se salvam a mulher e permite o criminoso partir, na esperança de pegá-lo mais tarde ou trabalham com o unicórnio e protegem a liberdade da mulher. Alsatia administra a justiça rápida se ela tem a chance, e não poupa ninguém que fica em seu caminho.

Características: Inic. +3, Per +3, Pre +4, Com +1, Est. +2, Resistência +3, Dest. +3, Velocidade +4-

Poder Divino: 65

Tamanho: +1

Traços de Personalidade: Honra (entre os Unicórnios) +7, vingança (aqueles que ferem mulheres) +8.

Arma/Ataque	Inic.	Ataq.	Defesa	Dano
Chifre	+12	+16	+12	+10

Vigor: 10

Fadiga: +7

Níveis de Fadiga: OK, 0/0, -1, -3, -5, Inconsciente

Níveis de Corpo: OK, 0/0, -1, -3, -5, Incapacitado

Habilidades: Trilha (mal) 3, Sentido Santo/Profano (intrusos na floresta dela) 5, Senso de mágica (auras mágicas) 3, Primeiros Socorros (donzelas) 5.

Poderes:

O Discurso Gracioso, CrMe 20, 1 ponto/hora: Possibilita Alsatia falar com todos os seres, se ela conhece a língua deles ou não.

Chama da Fúria de Deus, PeIg 20, 2 pontos: causa dano de +25 a qualquer criatura de origem infernal ou aliados que o chifre toca. Curiosamente, esta chama não afeta as fadas.

O Toque do Chifre Divino, CrCo/CrAn/CrAq 45, 10 pontos: um simples toque do chifre de Alsatia purifica pessoas arruinadas ou envenenadas, animais, comida ou bebida. Adi-

cionalmente, o mesmo toque instantaneamente cura um nível de Corpo, permanentemente.

O *Galope dos Cruzados*, ReCo 45, 30 pontos: possibilita Alsatia atravessar através do véu da realidade a fim de que ela viaje em uma velocidade tremenda e chegue em seu destino seguramente, não importa a distância, num piscar de olhos.

Criaturas Mundanas

Diferente das bestas de reino sobrenatural, as criaturas mundanas são comuns e de todos os dias. Entretanto, o que é comum e de todos os dias na mente medieval é muito diferente das percepções modernas, bestas selvagens são mortais e estranhas para pessoas da Europa Mitológica.

Exemplos de criaturas mundanas seguem. Você pode usar estes como diretrizes quando necessário descrever um animal selvagem ou doméstico. Note que as estatísticas dadas são para a média de animais de um dado tipo. Diferentes gerações de cães, por exemplo, podem variar amplamente das estatísticas dadas.

Gato

Características: Astúcia +1, Per +3, Pre n/a, Com n/a, For. -3, Resistência 0, Dest. +3, Velocidade +3.

Tamanho: -3

Traços de Personalidade: Curioso +4

Arma/Ataque	Inic.	Ataq.	Defesa	Dano
Mordida e garras	+5	+5	+7	-3

Vigor: -2

Fadiga: 0

Níveis de Fadiga: OK, -3, Inconsciente

Níveis de Corpo: Ok, -3, Incapacitado

Habilidades: Furtividade (caçada) 6

Cachorro

Características: Esperteza 0, Per +4, Pre n/a, Com n/a, For 0, Resistência +1, Dest. 0, Velocidade 0.

Tamanho: -2

Traços de Personalidade: Lealdade +6

Arma/Ataque	Inic.	Ataq.	Defesa	Dano
Mordida e garras	+3	+4	+3	+3

Vigor: -1

Fadiga: +1

Níveis de Fadiga: OK, -1, -5, Inconsciente

Níveis de Corpo: Ok, -1, -5, Incapacitado

Mula

Caracteristicas: Esperteza -4, Per -1, Pre n/a, Com n/a, For. +4, Resistência +5, Destreza -4, Velocidade -4

Tamanho: +2

Traços de Personalidade: Teimosia +6

Arma/Ataque	Inic.	Ataq.	Defesa	Dano
Coice	+6	+5	0	+8

Vigor: +12

Fadiga: +9

Níveis de Fadiga: OK, 0/0, -1/-1, -3, -5, Inconsciente

Níveis de Corpo: OK, 0/0, -1/-1, -3, -5, Incapacitado

Cavalo

Características: Esperteza -2, Per 0, Pre n/a, Com n/a, For +3, Resistência +4, Destreza 0, Velocidade 0.

Tamanho: +2

Traços de Personalidade: Espirituoso +3

Arma/Ataque	Inic.	Ataq.	Defesa	Dano
Coices	+4	+4	+0	+7

Vigor: +7

Fadiga: +4

Níveis de Fadiga: OK, 0/0, -1/-1, -3, -5, inconsciente

Níveis de Corpo: OK, 0/0, -1/-1, -3, -5 , incapacitado

Ave de Rapina

Características: Esperteza -2, Per +5, Pre n/a, Com n/a, For. -2, Resistência 0, Dest. +2, Velocidade +3.

Tamanho: -3

Traços de Personalidade: Feroz +5

Arma/Ataque	Inic.	Ataq.	Defesa	Dano
Garra	+7	+6	-1	+4

Vigor: 0

Fadiga: 0

Níveis de Fadiga: OK, -3, Inconsciente

Níveis de Corpo: OK, -3, Incapacitado

Lobo

Características: Esperteza +2, Per +4, Per n/a, Com n/a, For +1, Resistência +4, Destreza +1, Velocidade 0.

Tamanho: -1

Traços de Personalidades: Esperteza +3

Arma/Ataque	Inic.	Ataq.	Defesa	Dano
Mordida e garras	+3	+5	+5	+6

Vigor: +5

Fadiga: +4

Níveis de Fadiga: OK, -1, -3, -5, Inconsciente

Níveis de Corpo: OK, -1, -3, -5, incapacitado

Javali

Características: Astúcia -2, Per -1, Pre n/a, Com n/a, For. +4, Resistência +5, Dest. 0, Velocidade 0.

Tamanho: -1

Traços de Personalidade: Glutinoso +2, Teimosia +3

Arma/Ataque	Inic.	Ataq.	Defesa	Dano
Mordida	+4	+8	0	+18

Vigor: +15

Fadiga: +2

Níveis Fadiga: OK, 0/0, -1, -3, -5, Inconsciente

Níveis de Corpo: OK, 0/0, -1, -3, -5, Incapacitado

Urso Marrom

Características: Esperteza +1, Per +3, Pre n/a, Com n/a, For. +4, Resistência +5, Destreza 0, Velocidade 0.

Tamanho: +2

Traços de Personalidade: Ferocidade +3

Arma/Ataque	Inic.	Ataq.	Defesa	Dano
Espancamento	+6	+12	+3	+16
Abraço	+6	+6	0	+14*

*O alvo de um ataque de dano é também destruído.

Vigor: +25

Fadiga: +7

Níveis de Fadiga: OK, 0/0, -1/-1, -3, -5, Inconsciente

Níveis de Corpo: OK, 0/0, -1/-1, -3, -5, Incapacitado

O Grande Cervo Branco

Características: Esperteza -2, Per +2, Pre n/a, Com n/a, For. +3, Resistência +5, Dest. +3, Velocidade +5

Tamanho: +3

Traços de Personalidade: Bravo +5

Arma/Ataque	Inic.	Ataq.	Defesa	Dano
Chifres (atacando)	+8	+7	0	+24
Coices	+8	+5	+3	+12

Vigor: +16

Fadiga: +7

Níveis de Fadiga: OK, -1, -3, -5, Inconsciente

Níveis de Corpo: OK, -1, -3, -5, Incapacitado

Apêndice I: Glossário de Latim

A terminologia é usada por todo Ars Magica para adicionar sabor histórico ao mundo da Europa Mitológica. Este glossário lista alguns dos termos mais comuns encontrados no latim e seus significados, junto com um guia de pronúncia.

Amicus (ah-MEE-koos)/Amica (ah-MEE-kah): "Amigo". Usado pelos magos para referir-se a um colega intimo em particular. Plural amici (ah-MEE-kee) se o grupo é misturado.

Animál (ah-nee-MAHL): "Animal". Uma das 10 formas da magia Hermética.

Aquam (AH-kwum): "Água". Uma das 10 Formas da magia Hermética.

Ars Magica (ahrs MAH-gee-Kah): "A arte da magica". O termo ars é frequentemente aplicado a um ramo de aprendizado cientifico ou técnico, tal como magia Hermética. Plural artes magicae (AHR-tays MAH-gee-keye).

Auram (OWR-um): "Ar". Uma das 10 formas da magia Hermética.

Certámen (kare-TAH-mem): "Duelo". O nome formal do duelo dos magos, desenvolvido para determinar desafios sem graves danos ou morte. Plural Certámina (Kare-TAH-Mee-nah).

Codex (KOH-deks): "Livro". Isto é especificamente um livro vinculado da forma com que nós somos familiar, mais do que um rascunho. Plural codices (KOH-dee-kays).

Consors (KAHN-sors): "Cohort". O nome que os magos dão aos companheiros confiáveis que acompanham eles nas jornadas. Plural consortes (kahn-SOR-tays).

Corpus (KOR-poos): "Corpo". Uma das dez Formas da magia Hermética.

Creo (KRAY-oh): "Eu crio". Uma das cinco Técnicas da mágica Hermética.

Custos (KOOS-tohs): "Guardião". O nome reservado para um grog especialmente valioso em uma convenção. Plural custodes (Koos-TOOE-ays).

Filuis (FEE-lee-oos)/Filia (FEE-lee-uh): "Filho/Filha". O aprendiz mais antigo de um mago. Veja Parens. Plural filii (FEE-lee-ee), Filiae (FEE-lee-eye).

Herbam (HARE-bahm): "Planta". Uma das 10 Formas da magia Hermética.

Ignem (EEG-num): "Fogo". Uma das 10 Formas da magia Hermética.

Imaginem (ee-MAH-gin-num): "Imagem". Uma das 10 Formas da magia Hermética.

Intellego (in-TELL-eh-goh): "Eu percebo". Uma das 5 Técnicas da magia Hermética.

Magus (MAH-goos)/Maga (MAH-gah): "Único sábio". Este termo foi originalmente aplicado a um místico oriental, mas mais tarde veio a significar mago, especialmente da Ordem de Hermes. Plural magi (MAH-gee) se o grupo é misturado.

Mater (MAH-tare)/Pater (PAH-tare): "mãe/pai". O termo para um mago mestre mais antigo. Veja Parens.

Mentem (MEN-tum): "Mente". Uma das 10 Formas da magia Hermética.

Muto (MOO-toh): "Eu transformo". Uma das 5 Técnicas da mágica Hermética.

Parens (PAH-rens): "Pais". O mestre mais antigo de um mago, serve tanto para macho como fêmea. Veja Mater, Pater. Plural parentes (pah-REN-tays).

Perdo (PARE-doh): "Eu destruo". Uma das 5 Técnicas da magia Hermética.

Praeco (PRY-Koh): "Mensageiro". Uma posição de honra dentro da Convenção, obtida pelos magos mais velhos. Plural praecones (pry-KOHN-ays).

Primus (PREE-moos)/Prima (PREE-mah): "O Primeiro (mago, maga)". O chefe da Convenção. Plural primi (PREE-mee), primae (PREE-meye).

Quaesitor (KWY-see-tore): "Investigador". O nome dado a um Juiz da Ordem de Hermes. Plural quaesitores (Kwe-see-TORE-iss).

Regio (RAY-gee-oh): "Reino". O termo para uma área sobrenatural influencia: Divino, Fadas, Mágico ou Infernal. Plural regiones (ray-gee-OH-nays).

Rego (RAY-goh): "Eu controlo". Uma das 5 Técnicas da magia Hermética.

Salve Sodalis (SAHL-way soh-DAH-lees): "Cumprimentos, membro companheiro". O cumprimento tradicional dos magos. Veja Sodalis. Plural Salvete Sodales (SAHL-way-tay soh-DAHL-ays).

Sodalis (soh-DAH-lees): "Camarada". Um membro companheiro da Ordem de Hermes. Plural Sodales (son-DAH-lays).

Terram (TARE-um): "Terra". Uma das 10 formas da magia Hermética.

Vim (WEEM): "Poder". A força da magia em si, uma das 10 Formas da magia Hermética. Veja Vis.

Vis (WEES): "Poder". Energia mágica em contextos diferentes do que a Forma Hermética.

Apêndice II: Notas de Conversão

Esta é a 4ª edição de Ars Magica e na Atlas Games somos a 4ª companhia que conseguiu os direitos para produzir o jogo. Primeiro na Lion Rampant, depois através do White Wolf e Wizards of the Coast, Ars Magica tem sofrido muitas revisões. Nós estamos agradecidos por sermos capazes de apresentar esta 4ª edição a você.

É nossa esperança que esta edição traga muitos novos jogadores para o que já é um fantástico bem sucedido jogo de RPG de fantasia medieval. Entretanto, muitos de vocês tem estado conosco em edições anteriores e nós certamente não queremos esquecer nossos fás leais. Para este fim, esta seção forneceu algumas notas nas estatísticas de conversão da 3ª edição para esta edição.

Tabela de Conversão

Terceira Edição	Quarta Edição
Acting	Arte (Atuar)
Alertness	Intuição
Charisma	Charme
Church Knowledge	Teologia
Church Lore	Conhecimento de organização (a Igreja)
Combat Skills	(veja abaixo)
Debate	Disputatio
Diplomacy	Intriga
Dodge	Luta
Drinking	Boemia
Evaluate (Specific Items)	Arte (tipo)
Fantastic Beast Lore	Conhecimento de Lendas
Hermes History	Conhecimento de organização (a Ordem)
Hermes Lore	Conhecimento de organização (a Ordem)
Humanities	Artes Liberales
Intimidation	Liderança
Meditation	Concentração
Pretend	Astúcia
Scan	intuição
Subterfuge	Astúcia
Track	Caça

Características

Sobre a quarta edição, Características são mais limitadas em extensão (geralmente à +/-3 sem a aquisição de uma Virtude ou Defeito) do que sobre edições anteriores (onde +/-5 era comum). Nós não recomendamos que você force personagens mais velhos a obedecer os novos limites. Simplesmente permita que eles continuem com os níveis antigos. Note que isto gerará alguns desequilíbrios se personagens gerados sobre a Segunda ou Terceira edição estiverem jogando ao lado de personagens gerado sobre a Quarta edição.

Virtudes e Defeitos

Muitas Virtudes e Defeitos têm tido níveis ou descrições mudado da antiga edição. Se uma Virtude ou Defeito não estão mais presentes na 4ª edição, continue usando a mesma Virtude ou Defeito e traduza as regras para dentro da 4ª edição melhor que você puder. Se uma Virtude ou Defeito está na Quarta edição mas tem um valor diferente, use a nova descrição, mas não se preocupe a respeito de rebalanciar os níveis.

Habilidades

A lista de Habilidades na 4ª edição tem sido diminuída, consolidando Habilidades em muitos lugares. Aonde várias Habilidades velhas têm sido submetidas sobre uma nova, converta os níveis na 2ª e 3ª edição para pontos de experiência, depois usar aqueles pontos para aumentar a Habilidade correspondente da 4ª edição. Por exemplo, um personagem da 3ª edição com Alertness 2, Scan 2 e Search 2 gastaria os 9 pontos de experiência que foram investidos nas três para Intuição. Isto compraria para ele um nível de 3, com 3 pontos de experiência extras aplicados ao próximo nível.

A tabela à esquerda lista as Habilidades da 3ª edição que foram removidas e a quais Habilidades da 4ª edição os pontos de experiência devem ser aplicados.

Reputações

Reputações sofreram poucas mudanças. Simplesmente adicione ao alvo da Reputação, mantendo o nível e a Reputação atual.

Combate

A maior mudança no jogo é quase sem dúvida a revisão do sistema de combate. A mudança mais problemática a este sistema é na mudança de Habilidades de Combate. Para manter coisas justas, nós recomendamos que você totalize o número de pontos de experiência que um dado personagem tem gasto naquelas Habilidades, e depois aplique que o número de pontos de experiência em relação aos níveis de compra nas novas Habilidades que aproximam aquelas da 3ª edição. Por exemplo, níveis em habilidades como Ataque com Espada longa e Maça se aplica ou a Arma Única ou Escudo & Arma (ou poderia ser separado entre os dois).

Uma vez que os níveis de Habilidades estão dando certo, deveria ser um simples problema para calcular os novos níveis de combate da 4ª edição como usuais.

Magias

Com o novo sistema de alcances, durações e alvos, e por causa das novas maneiras que diretrizes são usadas para determinar os níveis das mágicas, alguns dos padrões mágicos têm tido os níveis deles ajustados. Nós recomendamos que você grave as estatísticas e níveis das mágicas da 4ª edição e use aquelas no lugar das velhas.

Livros

Admita que todos os livros da 3ª edição são Summae. Mantenha os níveis constantes e dá a cada trabalho uma Qualidade igual a metade do nível.

Convenções

O sistema para criação de convenção tem mudado muito da 3ª edição. Nós recomendamos que você recrie sua convenção do rabisco usando as novas regras. Você pode desejar ignorar as diretrizes de estação e ao invés de terminar os traços da convenção e simplesmente resultar bem seus níveis baseados no qual você já sabe de sua convenção da experiência passada.

Efeitos de Envelhecimento

Personagens que tem envelhecido sob a terceira edição deveriam manter suas Características a níveis reduzidos e começar a desenvolver aflições quando elas são jogadas sob a 4ª edição. Converter Decrepitude diretamente para quarta edição.

Personagem _____

Jogador _____

Convenção _____

Saga _____

Mago O Companheiro O Grog O

4ª Edição

Ficha do Personagem

Genêro _____ Idade _____ Nascimnento _____ Ano Atual _____

Características

	Especialidade	Nível
Inteligência		
Percepção		
Força		
Resistência		
Presença		
Comunicação		
Destreza		
Velocidade		

Habilidades

Habilidade	Especialidade	Nível	Exp.

Virtudes e Defeitos

Nível	Virtude ou Defeito e Descrição

Confiança _____ Nível Atual _____

Tamanho _____ Decrepitude _____

Traços de Personalidade

Traço	Nivel	Traço	Nivel

ARMA	INIC	ATAQ	DEF	DANO	ALC	ESPEC	FOR
Briga							

Iniciativa: Vel + perícia de arma + bônus de iniciativa de arma - obstáculo
Ataque: (Dest ou Per) + perícia de arma + bônus de ataque de arma
defesa: Vel + habilidade de arma + defesa de bônus de arma - tamanho
Dano: (For + Tamanho) ou (nada) + bônus de dano de arma
Alcance: alcance efetivo de arma
Espaço: área ao redor para manejar a arma
Força: mínima para usar a arma

Níveis de Corpo

Vigor Total _____
Proteção + Res + Tamanho

Sem Dor	☑	n/a
Dor	O	n/a
Ferimento Leve	O	-1
Ferimento Médio	O	-3
Ferimento Grave	O	-5
Incapacitado	O	n/a

Níveis de Fadiga

Total de Fadiga _____
Res - Obs

Descansado	☑	n/a
Ofegante	O	n/a
Fatigado	O	-1
Cansado	O	-3
Confuso	O	-5
Inconsciente	O	n/a

Armadura

Tipo _____

Proteção_____ Carrregamento_____

Reputações

Nível	Tipo/Alvo
____	_____
____	_____
____	_____

Equipamento

Carga	Item e Notas	Carga	Item e Notas
____	_____	____	_____
____	_____	____	_____
____	_____	____	_____
____	_____	____	_____
____	_____	____	_____
____	_____	____	_____
____	_____	____	_____
____	_____	____	_____
____	_____	____	_____
____	_____	____	_____

Carga Total _____ Obstáculo _____

Obs = For + Carga Total. Note que os valores de carga são negativos. obstáculo não pode ser maior do que o zero.

Anotações

Itens especiais e habilidades, contratos, amigos, inimigos, lugares interessantes, rumores, membros do grupo, etc.

Traços Herméticos

Artes Mágicas

Técnica	Nível	Exp	Forma	Nível	Exp
Creo	___	___	Animál	___	___
Intéllego	___	___	Aquam	___	___
Muto	___	___	Auram	___	___
Perdo	___	___	Corpus	___	___
Rego	___	___	Herbam	___	___
			Ignem	___	___
			Imáginem	___	___
			Mentem	___	___
			Terram	___	___
			Vim	___	___

Marca do Mago

_____

_____

Sombra Final

Pontos	Efeitos da Sombra
___	_____
___	_____
___	_____
___	_____
___	_____
___	_____

Total de Pontos da Sombra _____

Totais Importantes

Lançando Magia Instantânea
Int + Técnica + Forma - Obst
Divide por 2 se gastar o nível de Fadiga
Divide por 5 se não

Lançando Magia Formulada
Res + Técnica + Forma - Obst

Lançando Magia de Ritual
Total de Formulada + Concentração

Resistência Mágica ____
Parma Magica x 5 (+ Forma e bônus)

Jogada de Alvo ____
Per + Manha

Jogada de Concentração ____
Int + Concentração

Vel. de Lançamento Rápido ____
Vel + Manha - Obst

Certámen
Int + Certámen + Técnica + Forma

Total de Laboratório Básico ____
Int + Teoria Mágica + Técnica + Forma

Máximo de Vis por Estação ____
Teoria Mágica + Vim

Familiar

Características

Int ___ For ___ Com ___ Des ___
Per ___ Res ___ Pre ___ Vel ___

Habilidades e Poderes

_____

_____

_____

_____

_____

Níveis da Corda

Corda de Ouro ____
Corda de Prata ____
Corda de Bronze ____

Outros Níveis

Tamanho ____
Poder Mágico ____

Qualidades do Vínculo

Nível	Qualidade
___	_____
___	_____
___	_____
___	_____
___	_____
___	_____

Grimoire do Mago _____ Página ____

Magia _____

Forma/Téc/Nível ____ Tot. de Lançam____

Alc ___/___ Dist ___/___ Alvo____

☐ Alvejado (Bônus_____) Pág. ArM____

Anotações _____

_____

Magia _____

Forma/Téc/Nível ____ Tot. de Lançam____

Alc ___/___ Dist ___/___ Alvo____

☐ Alvejado (Bônus_____) Pág. ArM____

Anotações _____

_____

Magia _____

Forma/Téc/Nível ____ Tot. de Lançam____

Alc ___/___ Dist ___/___ Alvo____

☐ Alvejado (Bônus_____) Pág. ArM____

Anotações _____

_____

Magia _____

Forma/Téc/Nível ____ Tot. de Lançam____

Alc ___/___ Dist ___/___ Alvo____

☐ Alvejado (Bônus_____) Pág. ArM____

Anotações _____

_____

Magia _____

Forma/Téc/Nível ____ Tot. de Lançam____

Alc ___/___ Dist ___/___ Alvo____

☐ Alvejado (Bônus_____) Pág. ArM____

Anotações _____

_____

Magia _____

Forma/Téc/Nível ____ Tot. de Lançam____

Alc ___/___ Dist ___/___ Alvo____

☐ Alvejado (Bônus_____) Pág. ArM____

Anotações _____

_____

Magia _____

Forma/Téc/Nível ____ Tot. de Lançam____

Alc ___/___ Dist ___/___ Alvo____

☐ Alvejado (Bônus_____) Pág. ArM____

Anotações _____

_____

Magia _____

Forma/Téc/Nível ____ Tot. de Lançam____

Alc ___/___ Dist ___/___ Alvo____

☐ Alvejado (Bônus_____) Pág. ArM____

Anotações _____

_____

Magia _____

Forma/Téc/Nível ____ Tot. de Lançam____

Alc ___/___ Dist ___/___ Alvo____

☐ Alvejado (Bônus_____) Pág. ArM____

Anotações _____

_____

Índice de Magias

A

Abrindo a Mente do Animal 114
Abrindo o Túnel Irreal 168
Abrindo os Poros da Terra 158
Acalmar o Urso Feroz 116
Acalme os Ventos Furiosos 126
Acordar o Cadáver Adormecido 136
Acúmulo do Poder de Tempestade 128
Agonia da Besta 115
Água Desprezivel de Esterilidade 120
Aliviar a Mordida da Serpente 115
Amuleto Contra Putrefação 128
Anel de Defesa Contra Espiritos 156
Anel do Curandeiro 129
Animal Fantasmagórico 147
Aperto com Força do Coração Esmagado 134
Aperto da Mão Sufocante 133
Apresentando a Questão Silenciosa 153
Arco de Adornos de Fogo 143
Armadilha das Videiras Entrelaçadas 137
Armadilha de Teias do Tecedor 113
Aroma de Sono Tranquilo 156
Arpão Traiçoeiro, O 141
Arrancada dos Ventos no Limite do Céu 128
Arrastando-se pelo Abismo 162
Asas do Vento Elevado 127
Assombração da Vida Fantasma 151
Audição de uma Voz Distante, A 148
Aura de Autoridade Justa 156
Aura de Presença Notável 149

B

Balanças de Peso Mágico 165
Banquete Generoso, O 137
Beijo da Morte, O 134
Bem Sem Luz 145
Benção de Grande Felicidade Infantil 155
Bola de Fogo do Abismo 143
Braço da Criança 131
Braço Não Visto 161
Busca Inexorável, A 130

C

Caça à Erva Selvagem 138
Cadáver que Anda, O 136
Calafrio do Licantropo 113
Calma do Movimento do Coração, A 155
Calor da Fornalha Chamuscante 142
Calor de Impedimento do Destino Infernal 125
Câmara de Brisas da Primavera 123
Câmara de Invisibilidade 150
Caos das Ondas Furiosas 122
Capuz do Falcão, O 116
Carbúnculo da Terra, O 162
Carga dos Ventos Furiosos 123
Cascata de Rochas 161
Chamada ao Sono, A 156
Chamado das Águas Furiosas 119
Chamas de Gelo Esculpido 145
Chuva de Óleo 126
Chuva de Pedras 123
Circulo de Chamas Inclusos 143
Circulo de Fera Protegida 117
Circulo de Proteção Contra Demônios 168
Circulo de uma Pedra de Fada 157
Colocar Atadura em um Ferimento 128
Comandando a Fera Subordinada 117
Comunhão do Mago 166
Concha de Determinações Falsas 163
Concha de Mistérios Opacos 163
Confiança da Fé Inocente 155
Conflagração de Muitos Aspectos, A 144
Confundir a Conexão 134
Confusão da Decisão Dormente 156
Confusão das Vibrações Insanas 151
Contorção de Lingua 134
Controlando a Corrente Invisivel 161
Conversa com Plantas e Árvores 138
Convocando a Odiosa Seca 121
Convocando o Conselho das Árvores 138
Corda de Bronze 138
Cordas da Marionete Indesejada 136
Cova da Terra Escancarada 160
Crescimento das Coisas Rastejantes 114
Crescimento Prematuro e Diminuído 132
Crista da Onda Terrestre 162
Cumprimentando o Construtor 159

D

Dança dos Bastões 138
Dardo de Cristal, O 159
Decadência da Pele e Couro 115
Decadência Enferrujada de Dez Anos Contados 160
Defeitos Revelados da Carne Mortal 130
Deite para Descansar o Espirito Assombrado 154
Dentes da Mãe Terra 160
Desencanto 167
Desespero do Constrangimento Trêmulo 135
Dilúvio de Fúria e Colisão 118
Discernir as Imagens de Verdade e Falsidade 148
Discernir Próprias Ilusões 148
Disfarce da Imagem Transformada 149
Disfarce do Aroma Pútrido 116
Disfarce do Novo Rosto 131
Dissipar a Imagem de um Fantasma 149
Dividindo as Ondas 122
Do Pó ao Pó 133
Dom da Fortaleza do Urso 132
Dom da Madeira Flutuante 122
Dom da Razão 152
Dom das Pernas de Rã 135
Dom do Vigor, O 135
Dom Fantasma, O 163
Dominando a Fera Incontrolável 117
Dores da Preocupação Perpétua 152
Dores Suavizantes da Fera 112

E

Eclipse do Mago 145
Eliminação da Barreira Metálica 161
Emaranhado de Madeira e Espinhos 141
Emoção de Intenções Reversas 154
Empurrão da Onda Gentil 122
Encantação de Relâmpago, A 124
Encantamento da Piscina Visionária 119
Encantamento de Convocar o Morto 156
Encantamento de Indiferença 154
Encantamento do Frio Indubitável 145
Encantamento do Vinho Podre 120
Encantamento dos Olhos de Leite 134
Encantamento Feito no Corpo Todo 129
Envenenando a Decisão 155
Era do Lar 168
Escravizar a Mente Mortal 157
Esparmos da Mão Incontrolável 135
Espelho de Oposição 166
Espiral das Plantas Emaranhadas 141
Espiral de Fumaça Imunda 123
Estalo de Despertar 156
Estátua para o Animal 160
Explosão de Chamas Impetuosas 146
Extremidade da Navalha 159

F

Fábulas das Cinzas 143
Fantasma da Cabeça Falante 147
Fantasma de Forma Humana 147
Fedor dos Vinte Cadáveres 123
Fera de Tamanho Excêntrico 114
Fera Gentil, A 117
Fera Imaculada, A 114
Fera Refeita, A 115
Ferida que Lacrimeja, A 133
Ferro Flexivel e Corda Rigida 159
Flecha Mortal do Caçador, A 116
Fogo Fantasmagórico 147
Forma da Floresta Espreitada 132
Forma Fantasmagórica do Ar 123
Fumaça Infernal da Morte 125
Fúria de Água e Ventos Turbilhantes 124
Fúria de Netuno 122
Fúria dos Berserkers 135

G

Garfo do Feiticeiro, O 166
Garras dos Ventos 125
Gelo de Afogamento 120
Giro da Planta Viva 139
Golpe do Galho Irritado 139
Gosto do Amanhã do Marinheiro, O 124
Grande Putrefação, A 140
Grito das Lanças Pendentes 138

I

Ilusão de Chamas Amenas 150
Ilusão de uma Imagem Mudada 150
Ilusão do Castelo Sumido 151
Imagem da Fera 113
Imagem de Fantasma 149
Imagem do Mago Destruído 151
Impacto Terrestre 162
Impulso do Mago 166
Intuição da Floresta 137
Investigar o Conhecimento Escondida da Natureza 137
Invisibilidade do Mago Parado 150
Invocação do Tédio 133
Invocando a Imagem Distante 148
Invocando a Torre Mística 158
Invocar a Videira Robusta 136
Ira Crescente 152

L

Lacre a Terra 157
Ladrão do Sopro Roubado 126

Lâmina da Chama Virulenta 142
Lampejo da Chama Escarlate 142
Lampião sem Chama 142
Lembrança do Sonho Distante 152
Levantar a Marionete Balançante 135
Leve Raio da Noite 146
Libertando a Árvore de Passos Largos 141
Libertar o Corpo Amaldiçoado 128

M

Maldição da Carne Leprosa 134
Maldição da Floresta Assombrada 139
Maldição da Lingua Incontrolável 135
Maldição da Madeira Apodrecida 139
Maldição da Praga Não Prognosticada 134
Maldição de Circe 132
Maldição do Deserto 121
Maldição do Enxame Faminto 113
Manifestação da Chama e Fumaça 144
Mantendo Mágica Exigente 168
Manto de Neblina 132
Manto de Penas do Pato 121
Manto de Penas Pretas 132
Manto Mágico 166
Mão Invisível do Ladrão 162
Mãos da Terra Ávida 162
Marimbondo de Fogo 144
Mascarando o Odor da Mágica 167
Mente da Fera 154
Mortalha do Vale Estreito, A 157
Mover a Árvore Inativa 139
Movimento do Mago 150
Muro de Espinhos 137
Muro de Madeira Viva 137

N

Neblinas de Mudanças 133
Nevoeiro da Confusão 125
Nuvens de Chuva e Trovão 123
Nuvens de Neve de Verão 124
Nuvens do Poderoso Trovão 125

O

Objeto de Tamanho Ampliado 159
Oblivio Eterno do Demônio 167
Observações de um Som Encantador 148
Óleo Rastejante 118
Olhando com Esforço a Mente Mortal 153
Olhar de Víbora 117
Olho Clínico 130
Olho do Mal 131
Olho do Sábio, O 130
Olho Invisível Revelado, O 164
Olho Perspicaz de um Minerador, O 158
Olhos da Chama 144
Olhos das Eras 158
Olhos do Gato 131
Olhos do Morcego 124
Olhos do Passado 148
Olhos do Terreno Traiçoeiro 158
Ondas de Afogamento e Colisão 122
Outono do Mago 140

P

Palavras de Chamas que Brilham Fracamente 143
Palavras do Silêncio Inquebrável 152
Palma de Chama 142
Pânico de Rato do Elefante 116
Pânico do Coração Trêmulo 152
Parede de Pedra Protetora 157
Passagem Trêmula das Chamas da Tocha 146
Passo Sem Vestígio 161
Pegada de Óleo Escorregadio 118
Pedra que Conversa com a Mente que Questiona, A 158
Pedra para a Poeira que Está Caindo 161
Pensamentos ao Alcance de Balbucios 153
Percepção de Motivos Opostos 153
Perda da Exceção de Momento de Memória 155
Perdoável Terra, A 160
Perfurando Lança de Madeira 139
Peso de Mil Infernos, O 152
Plantas Murchas Envenenadas 140
Ponta da Lingua 155
Ponte de Geada 120
Ponte de Madeira 137
Portador não Visto, O 161
Portal de Hermes 162
Postura da Árvore da Paciência 132
Precaver-se Contra As Feras da Lenda 116
Prendendo o Fogo 144
Prisão de Chamas 144
Proteção Contra as Fadas das Montanhas 161
Proteção contra Calor e Chamas 146
Proteção Contra Fadas da Floresta 140
Proteção contra Fadas das Águas 121
Proteção contra Fadas do Ar 127
Pulmões de Água e Morte 118
Pulmões do Peixe 120
Punho de Destruição 160
Puxão do Túmulo Aquoso 122

Q

Quarenta Passos Largos 136
Quebra da Onda Iminente 121
Quebrando a Seca Perpétua 118

R

Raio de Luar 142
Rastros do Brilho de Fada 158
Recordação de Memórias Não Muito Vividas 154
Remoção da Marca Notável 150
Repelir a Arma de Madeira 140
Reprimindo o Trabalho Manual do Feiticeiro 168
Reprimir os Espíritos da Morte 156
Respiração Gélida de uma Mentira Falada 153
Restauração da Imagem Movida 150
Restauração da Imagem Transformada 148
Restauração da Planta Corrompida 136
Restauração de uma imagem perdida 147
Restauração do Corpo Atingido 129
Retorno da Lucidez Mental 152
Retorno do Céu sem Nuvens, O 126
Reunindo a Essência da Fera 166
Rocha de Barro Pegajoso 160

S

Sabor da Lingua Insensível 149
Sabor das Pimentas e Ervas 148
Sala de Ar Viciado 126
Salto da Volta ao Lar, O 136
Salto do Fogo 146
Saúde Completa da Fera e Pássaro 112
Seção de Vigilância 169
Senhor das Árvores 141
Senso do Caçador 114
Sentido de Mágica Prolongada 165
Sentimento de Paixão Perdida 155
Silêncio do Som Sufocado 150
Sinta a Natureza de Vis 165
Sinta os Passos que Trilham a Terra 159
Sombra da Vida Humana, A 147
Sombra da Vida Renovada, A 129
Sombras dos Fogos Passados 143
Sonda de Prata Pura 158
Sopro do Céu Aberto 124
Sopro do Inverno 120
Sopro Ressoante de Júpiter 123
Subida do Corpo Emplumado 135
Súbita Troca de Coração 154
Suspiros Através do Portão Negro 130
Sussurro Negro 155
Sutil Gosto de Veneno e Pureza 119

T

Terra Dividida em Pedaços, A 162
Terra não Produtiva 160
Terra que Não Quebra Mais 160
Toque da Pena do Ganso 133
Toque das Pérolas 119
Toque do Curandeiro, O 129
Toque Gélido de Inverno 145
Toque Gentil do Corpo Purificado 128
Torre de Água Turbilhante 122
Torrente Poderosa de Água 118
Tranquiliza as Chamas Violentas 145
Transformação da Fera Faminta em Sapo 115
Transformação do Cajado Espinhoso 138
Transformação Taumatúrgica de Plantas 139
Transformar em Água 132
Trilhando o Caminho de Cinzas 140
Troca das Duas Mentes 157
Tubo de Fogo 142

U

Uivo de um Lobo Aleijado, O 116

V

Vassoura dos Ventos 127
Veneno do Corpo Decrépito 134
Vento Abrasador 121
Vento Destruidor, Neblina Cegante 125
Vento do Silêncio Mundano 167
Vento nas Costas 127
Ventos Circulantes de Proteção 127
Ventos Sussurrantes 124
Véu de Invisibilidade 150
Vigília Silenciosa, A 132
Vingança do Corcel, A 115
Visão da Fera Atacante 113
Visão da Forma Verdadeira 130
Visão da Luz do Calor 143
Visão de Mágicas Ativas 165
Visão de um Motivo Transparente 153
Visão do Espírito Assombrado 153
Visão Verdadeira do Ar 124
Visões de Terrores Infernais 149
Volta do Membro Arrancado, A 129
Voz Cativa, A 151
Voz do Lago 119

Ars Magica

APRENDA A MAGIA,
pois essa é a única verdade desta
realidade. Torne-se a magia, e você se tornará
a essência da verdade. Não sinta medo do que os
outros chamam de Fim, o reino da iluminação sombria
não é obscurecido, mas é, de fato, o início.
- Criamon, o fundador

A Arte da Magia

A premiada Primeira Edição de Ars Magica™ expõe um novo padrão de magia nos jogos de RPG (Role Playing Games) de fantasia. Foi o pioneiro no estilo de valorizar mais a interpretação do que as regras em si, o que se tornou tão popular hoje. Seu cenário, a Europa Mitológica™ empolgou a imaginação dos fãs e admiradores da história.

Agora a Quarta Edição melhora ainda mais o jogo. Introduz sistemas aperfeiçoados em várias áreas chaves como combate, evolução de personagem e criação de Convenção. Mas mantém seu poderoso e flexível sistema de magia. Ars Magica™ Quarta Edição é totalmente compatível com os suplementos publicados anteriormente.

Atlas Games

Dunamazon
Gráfica e Editora