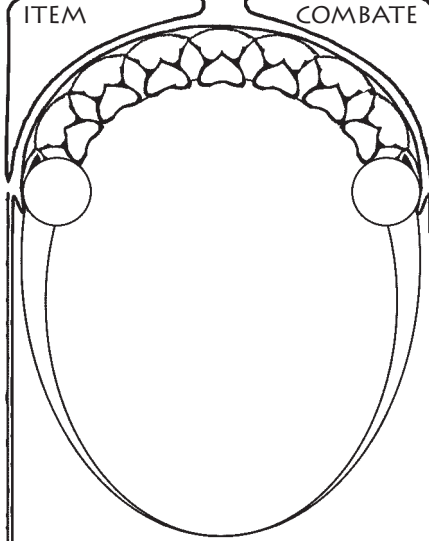
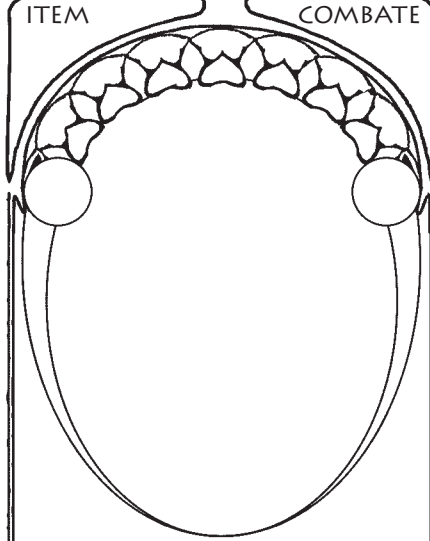


ITEM COMBATE



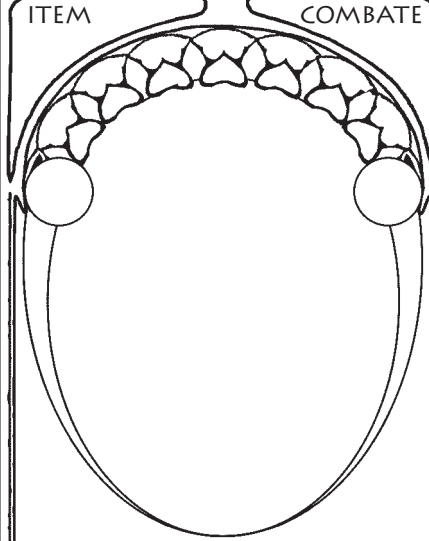
Escudo [especialidade AB]
 >>Broquel: +2 em bloqueio, duas mãos e um braço livres.
 >>Médio: +4 em bloqueio, -1 em esquiva, ocupa um braço e mão.
 >>Grande: somente com característica força, +6 em bloqueio, -3 em esquiva, ocupa um braço e mão.

ITEM COMBATE



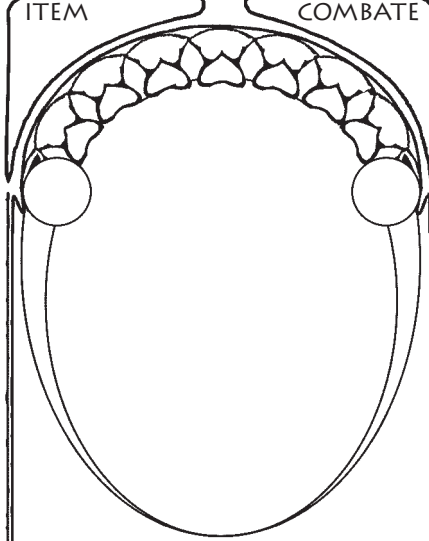
Machado [especialidade AB]
 >>Machadinha e francisca: dano 4 corte, uma mão, arremesso 10m.
 >>Lenha: dano 10 corte; característica força para uma mão e arremesso 5m.
 >>Acha d'armas: somente com característica força, dano 16 corte, sempre duas mãos.

ITEM COMBATE



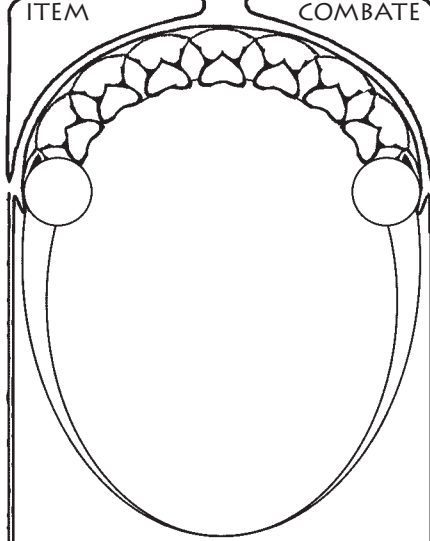
Espada [especialidade AB]
 >>Florete: dano 6 perfuração, uma mão, arremesso 5m.
 >>Facão, gládio, longa, sabre: dano 8 corte/perfuração; uma mão; característica força para arremesso 5m.
 >>Espadagão: somente com característica força, dano 16 corte, sempre duas mãos.

ITEM COMBATE



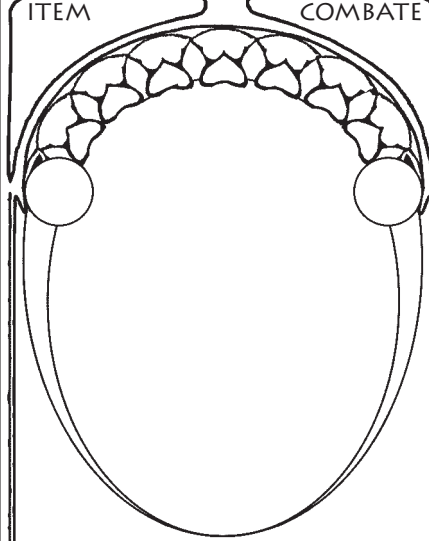
Arco [especialidade PR]
 >>Curto: dano 8 perfuração, alcance 130m, duas mãos.
 >>Longo: dano 16 perfuração, alcance 200m, duas mãos, dano +1 usando as pernas.

ITEM COMBATE



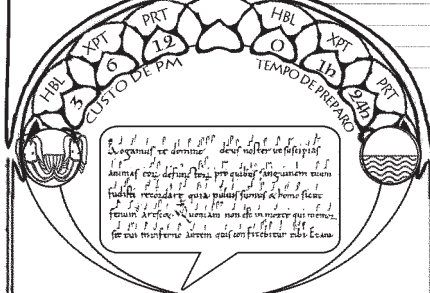
Besta [especialidade PR]
 >>Manual: dano 9 perfuração, alcance 100m, duas mãos.
 >>Mecânica: dano 18 perfuração, alcance 200m, duas mãos, somente ajoelhado ou deitado.

ITEM COMBATE



Faca [especialidade AB]
 >>Faca e punhal: dano 2 corte/4 perfuração, uma mão, arremesso 15m.
 >>Adaga: dano 3 corte/5 perfuração; uma mão, arremesso 10m.

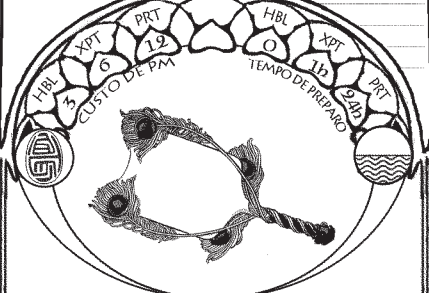
AÇÃO MÁGICA Efeito: EMPATIA



Sugestão

Sugestionar a mente do alvo, usando as próprias emoções e memórias deste. Preparo para Feitiço: hipnotizar o alvo com invocação verbal ou movimentos corporais. >>HBL: captar pensamentos e emoções superficiais que estão na mente do alvo naquele momento; aumentar ou diminuir uma destas emoções. >>XPT: converter uma emoção em outra, enviar uma mensagem telepática ou alterar uma lembrança muito recente: alterar memórias ou padrões de comportamento. >>PRT: implantar uma sugestão subliminar utilizando referências mentais do alvo como memórias, traumas, experiências, etc. ou aproveitando a situação momentânea; remover ou acrescentar memórias, a ponto de criar uma nova personalidade.

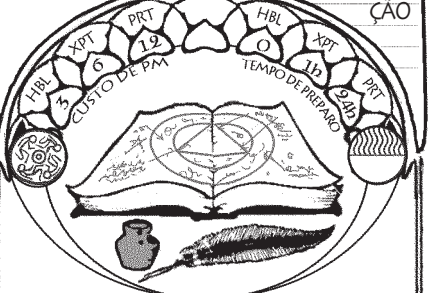
AÇÃO MÁGICA Efeito: COGNIÇÃO



Visões ou Oráculo

Presságios, sonhos, etc, do presente, passado ou futuro que aparecem como imagens ou cenas; distância física e temporal aumentam a dificuldade. Preparo para Feitiço: concentrar-se sobre uma superfície reflexiva, como um objeto de metal polido e brilhante ou água parada. >>HBL: insights, detecção de perigo ou mudança iminente; cognição presente de eventos imediatos espacial e/ou temporalmente. >>XPT: cognição presente ou passada de eventos próximos espacial e/ou temporalmente; refinar a cognição de modo a obter detalhes como nomes, endereços, etc. >>PRT: cognição presente, passada ou futura, de eventos sem limite espacial e/ou temporal.

AÇÃO MÁGICA Efeito: CONJURAÇÃO



Invocação e Troca de favores

Permite ao usuário chegar aos outros efeitos através do espírito invocado. Preparo para Feitiço: traçar uma inscrição onde será feito o pacto. O material utilizado e a hora dependem do espírito a ser invocado. Por exemplo, sangue atrai espíritos predadores ou violentos; bebidas alcoólicas atraem espíritos brincalhões ou traçoeiros; os 4 elementos atraem seus respectivos elementais. >>HBL: detectar presença de e comunicar-se mentalmente com espíritos. >>XPT: tornar o/s espírito/s presentes perceptível/is no plano físico, ou incorporá-lo/s, ou controlar sua/s vontade/s. >>PRT: atrair ou chamar espíritos que não estejam presentes; materializar-lo/s dando-lhe/s atuação no plano físico. Pagamento: sortear uma carta de Evento.

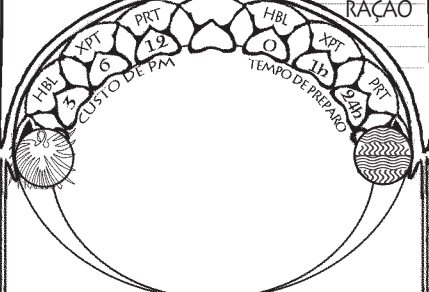
AÇÃO MÁGICA Efeito: ESCONJURAÇÃO



Excomunhão ou Exorcismo

Esconjuração de entidades e possessões não-carnais; necessita contato direto. Preparo para Feitiço: traçar uma inscrição no possuído; o material varia de acordo com o espírito a ser exorcizado. >>HBL: sentir presença de espíritos; aumentar resistência do possuído tanto quanto for o resultado (isto pode ser o suficiente para quebrar a possessão, se ela for deste nível). >>XPT: reestabelecer ao possuído o controle do próprio corpo; controlar o/s espírito/s possessores. >>PRT: expurgar o/s espírito/s possessores e tornar o possuído imune a eles; destruir o/s espírito/s possessores.

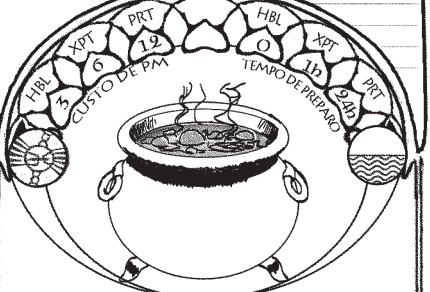
AÇÃO MÁGICA Efeito: ESCONJURAÇÃO



Quebra de Encantos

Contrafeitiços; pode ser somado aos testes de resistência à magia (nível na competência + nível em Esconjuração). Preparo do Feitiço: descobrir como foi preparado o feitiço a ser desfeito e usar os mesmos ingredientes. HBL: perceber presença inespecífica de magia; aumentar resistência a magia (somar o resultado numérico do teste da magia ao resultado do teste de resistência do usuário). XPT: quebrar feitiços até este nível; reconhecer tipo de efeito mágico e nível; quebrar feitiços até este nível. PRT: compreender e classificar um feitiço desconhecido; quebrar feitiços até este nível; tornar-se, ou alguém, imune a um determinado efeito mágico; quebrar feitiços.

AÇÃO MÁGICA Efeito: EMPATIA



Encantamento

Controlar sentimentos sociais do/s alvo/s, ou seja, sempre em relação a outras pessoas, incluindo o/a usuário do efeito. Preparo para Feitiço: fazer o/a alvo ingerir bebida ou alimento que tenha sido preparado pelo/a usuário do efeito. >>HBL: captar os sentimentos que estão na mente do alvo naquele momento; aumentar ou diminuir um destes sentimentos. >>XPT: converter o sentimento mais intenso e evidente do alvo naquele momento em outro, cabível no contexto da situação; aprofundar um sentimento pré-existente. >>PRT: criar um turbilhão emocional a partir de referências mentais do alvo como memórias, traumas, experiências, etc; o alvo perde o controle das emoções, sofrendo penalidade nas ações de tanto quanto for o resultado do/a feitiço/ceiro/a; criar um sentimento profundo antes inexistente.

AÇÃO MÁGICA Efeito: **VITALIDADE**

Cura ou Medicina
 Alteração de matéria animada, humana, vegetal ou animal; tratamento de doenças, ferimentos e infecções; não evita cicatrizes.
 Preparo de feitiço: invocação verbal durante aplicação do tratamento (poção, unguento, costura etc.).
 >>HBL: diagnóstico; aumentar capacidade de regeneração (tantos pontos de Saúde quanto for o resultado do teste).
 >>XPT: alterar capacidade de regeneração ou recuperação (tantos níveis de Saúde quanto for o resultado do teste) mantendo o paciente estável; remover pequenas seqüelas; remover uma doença ou intoxicação não-fatal e não-degenerativa.
 >>PRT: estancar hemorragia interna e prevenir infecções e seqüelas; recuperar todos os pontos de Saúde; reimplantar imediatamente membros mutilados; remover seqüelas profundas e debilitantes; remover problemas fisiológicos crônicos e recorrentes.

AÇÃO MÁGICA Efeito: **VITALIDADE**

Metamorfose
 Alteração de matéria animada, humana, vegetal ou animal; permite transformar-se, ou alguém, no animal desejado; objetos e roupas não se transformam.
 Preparo de feitiço: em transe concentrando-se na imagem do animal escolhido e segurando algum pedaço do corpo de tal animal.
 >>HBL: localizar mentalmente o animal; comunicar-se mentalmente com o animal e aumentar (tanto quanto o resultado) a percepção de um dos cinco sentidos.
 >>XPT: alterar (tanto quanto o resultado) a percepção incorporando um sentido ou um atributo físico de um animal; adquirir características morfológicas de um animal como garras, presas, cornos, etc, além do sentido e atributo físico principais do animal.
 >>PRT: transformar-se, ou alguém, por completo, no animal.

AÇÃO MÁGICA Efeito: **PROJEÇÃO ASTRAL**

Viagem Astral e Portal Divino
 Capacidade de sair do corpo na forma astral, desde a simples visão do plano astral até a viagem astral; o corpo físico fica inconsciente, e o corpo astral não pode agir diretamente no plano físico, apesar de poder se comunicar.
 Preparo para feitiço: traçar um símbolo no chão e meditar dentro dele; desse modo, o corpo fica protegido de ataques místicos (mas não de ataques físicos).
 >>HBL: observar o plano; estabelecer comunicação com tal plano.
 >>XPT: deslocar-se intangivelmente e imperceptivelmente por este plano; atuar fisicamente neste plano, através de efeito poltergeist.
 >>PRT: tornar-se plenamente perceptível neste plano, como um fantasma; criar um duplo corpóreo neste plano, ou seja, materializar-se nele sem perder o corpo original.

AÇÃO MÁGICA Efeito: **PSICOCINESE**

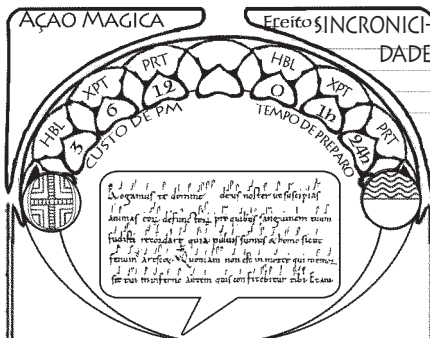
Levitação
 Controlar peso (ação da gravidade sobre um corpo), sem alteração de massa
 Preparo para feitiço: traçar um símbolo no corpo com uma pena de ave voadora.
 >>HBL: descobrir o peso do alvo; diminuir/aumentar peso do alvo (penalidade ou bônus tanto quanto o resultado).
 >>XPT: reduzir ação da gravidade, provocando um efeito de flutuação; controlar o peso do alvo, multiplicando-o ou dividindo-o pelo resultado.
 >>PRT: deslocar-se, ou um alvo, flutuando; anular por completo a gravidade, permitindo vôo.

AÇÃO MÁGICA Efeito: **PSICOCINESE**

Telecinese
 Mover ou parar sem tocar objetos ou seres.
 Preparo para feitiço: invocação verbal e movimentos com as mãos.
 >>HBL: perceber movimentos, mesmo fora do alcance dos sentidos; diminuir/aumentar velocidade de deslocamento do alvo (penalidade ou bônus tanto quanto o resultado).
 >>XPT: alterar direção e sentido de um alvo em movimento; controlar movimentos existentes.
 >>PRT: controlar ou prever movimentos de alvos fora do alcance ou imperceptíveis; alterar estado cinético (mover alvo inerte ou parar movimento); velocidade igual a resultado em medida cabível (metros por segundo, quilômetros por hora etc.).

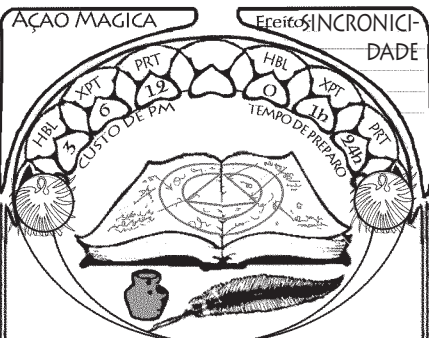
AÇÃO MÁGICA Efeito: **PSICOCINESE**

Controle de Energias
 Controle de movimento (energia cinética) elemental.
 O/A sacerdote deve movimentar as mãos como se estivesse "segurando" o seu elemento.
 >>HBL: perceber ou compreender uma fonte de energia; aumentar ou diminuir (multiplicar ou dividir pelo resultado) o poder desta fonte;
 >>XPT: controlar ou converter a fonte de energia em outra (água em eletricidade, por exemplo);
 >>PRT: disparar a energia sob a forma de feixes ou projéteis (por exemplo, bolas de fogo); criar uma fonte de energia.



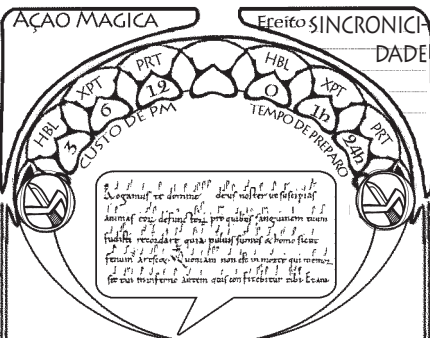
Bênção

Impor ao/s alvo/s ou a si uma sorte específica.
 Preparo de feitiço: rogar a bênção borri-fando no alvo água limpa e potável, recolhida em fonte natural.
 >>HBL: perceber virtudes do alvo (características positivas); aumentar (igual a resultado) o modificador de uma característica relativa positiva.
 >>XPT: converter uma característica relativa negativa em positiva sem alterar o modificador; impor ao alvo um bônus (igual a resultado) numa competência relativa (por exemplo, +2 na coluna de ação de luta desarmada).
 >>PRT: impor ao alvo um bônus (igual a resultado) nos rolamentos de uma competência relativa: criar no alvo uma característica relativa ou genérica positiva de modificador igual a resultado.



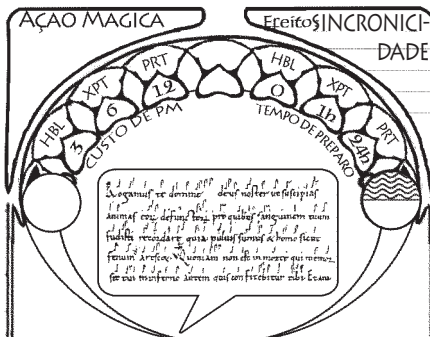
Corpo Fechado

Escarificações na pele de outra pessoa com lâmina (faca, punhal ou adaga) dedicada à divindade, que só pode ser utilizada para tal ou para sacrifícios em honra da divindade. O ritual deve ser feito no local de devoção à divindade.
 >>HBL: presente perigo iminente e aumento seus resultados de reação de acordo com o resultado obtido no teste do poder;
 >>XPT: altera-se a situação de perigo imediato de modo a dificultar um ataque (arma quebra, oponente escorrega, etc); controla os eventos de modo a evitar ou minimizar um confronto iminente; presente premeditação de ataque;
 >>PRT: torna-se inatingível por determinado oponente, na medida em que os eventos nunca permitem ou dificultam ao máximo o confronto.



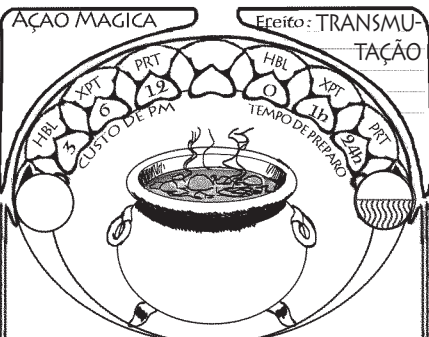
Linha Central - Tomo Básico

Arte do princípio supremo da simplicidade, o máximo de resultado com o mínimo de esforço; para atuar o poder, dizer a frase "os outros caminham pelo arco, eu caminho pela corda".
 >>HBL: perceber hostilidade, perigo iminente, ou uma boa oportunidade de ataque.
 >>XPT: intervir na própria resposta de ataque e defesa, podendo fazer uso eficiente, sem penalidades, das suas mãos numa única ação de combate; ou aumentar a velocidade de reação, agindo mais de uma vez dentro de uma única ação.
 >>PRT: modificar a resposta de ataque e defesa, sendo capaz de efetivar a troca de ações de combate sem penalidades, por exemplo, largar o arco e atacar com a lâmina numa única ação, ou ainda, chutar o adversário e na mesma ação atingi-lo com o bastão.



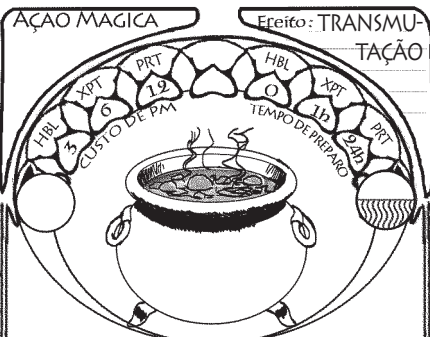
Praga, Mau-olhado ou Olho-gordo

Impor ao/s alvo/s um azar ou frustração específicos.
 Preparo de feitiço: rogar a praga borri-fando no alvo sangue de um animal sacrificado na hora.
 >>HBL: perceber temores, segredos, fraquezas ou falhas do alvo (características negativas); aumentar (igual a resultado) o modificador de uma característica relativa negativa.
 >>XPT: converter uma característica relativa positiva em negativa, sem alterar o modificador; impor ao alvo uma penalidade (igual a resultado) numa competência relativa (por exemplo, -2 na coluna de ação de luta desarmada).
 >>PRT: impor ao alvo uma penalidade (igual a resultado) nos rolamentos de uma competência relativa: criar no alvo uma característica relativa ou genérica negativa de modificador igual a resultado.



Análise estrutural

Manipulação de matéria inanimada e energias, desde a forma até a composição química e propriedades físicas; refere-se ao funcionamento de mecanismos.
 Preparo de feitiço: analisar o objeto com instrumentos apropriados, de preferência numa oficina ou laboratório.
 >>HBL: perceber pontos fracos ou fortes na estrutura de um objeto; fragilizar/reforçar estes pontos.
 >>XPT: desmontar/reparar um objeto simples e inerte; analisar um objeto complexo ou mecânico.
 >>PRT: prever o mecanismo de mecanismos complexos desconhecidos; destruir/construir mecanismos complexos funcionais.



Análise de propriedades

Manipulação de matéria inanimada e energias, desde a forma até a composição química e propriedades físicas; refere-se aos atributos da energia inerte (matéria) e plasmas (como o fogo).
 Preparo de feitiço: analisar o objeto com instrumentos apropriados, de preferência numa oficina ou laboratório.
 >>HBL: perceber propriedades físicas e químicas de um objeto/elemento inerte; aumentar ou diminuir tamanho e massa.
 >>XPT: alterar a forma de um objeto/elemento inerte: analisar/alterar propriedades físicas ou químicas de um objeto/elemento inerte (por exemplo, congelar água).
 >>PRT: prever/projetar novas propriedades físicas ou químicas para um objeto/elemento inerte; sintetizar um objeto/elemento inerte com propriedades físicas ou químicas novas.

AÇÃO MÁGICA Efeito: _____

AÇÃO MÁGICA Efeito: ILUSÃO

Miragem
 Manipulação sensorial fisiológica, incluindo ilusões sensitivas e alucinações; sugerir os sentidos do alvo, usando as próprias sensações deste.

Preparo para Feitiço: traçar uma inscrição diante do alvo.

- >>HBL: captar sensações superficiais que estão na mente do alvo naquele momento; aumentar ou diminuir uma sensação específica (sono, frio, calor, desconforto, etc) que o alvo esteja sentindo naquele momento.
- >>XPT: converter a sensação mais intensa e evidente do alvo naquele momento em uma ilusão envolvendo um dos sentidos do mesmo; controlar um dos sentidos do alvo, induzindo falsas percepções
- >>PRT: induzir falsas percepções recorrentes a partir de referências mentais do mesmo como memórias, traumas, experiências, etc; criar uma alucinação envolvendo todos os sentidos do alvo, que perde o contato com a realidade.

AÇÃO MÁGICA Efeito: _____

AÇÃO MÁGICA Efeito: _____

AÇÃO MÁGICA Efeito: _____

AÇÃO MÁGICA Efeito: _____

