

MAERI

Livro I

Por Dré Santos

SUMÁRIO

CAPÍTULO UM: FUNDAMENTOS	5
ROLEPLAYING GAME	5
MENTALIDADE.....	6
CARACTERÍSTICAS BÁSICAS	6
DIVISÕES DE TEMPO	8
TESTES	9
PENALIDADES E BÔNUS	10
VANTAGEM E DESVANTAGEM	11
EMBATE.....	11
NÍVEL E EXPERIÊNCIA	12
CAPÍTULO DOIS: PERSONAGEM.....	14
PESO E LIMITE DE CARGA.....	14
ESPAÇO E MOVIMENTAÇÃO	14
VITALIDADE E FORA DE AÇÃO	15
DANO E FERIMENTO	16
CONTROLE E INTRIGA.....	16
REPOUSO.....	17
PECULIARIDADES.....	18
CÍRCULO	19
MOEDA INICIAL	19
REGRAS DE ESTUDO	20
LISTA DE ESTUDOS	21
SEGREDOS	26
ARQUÉTIPO	27
MOTIVAÇÃO	28
DISPOSIÇÃO.....	30
CAPÍTULO TRÊS: REGRAS DE COMBATE	31
TURNO DE COMBATE	31
AÇÕES DE COMBATE	31

EMBATE BÔNUS E EMBATE NULO	32
REAÇÃO E INTERRUPTÃO	33
POSIÇÕES DE COMBATE.....	33
GESTO E MOVIMENTO	34
ORDEM, LIDERANÇA E ESTRATÉGIA.....	35
A PRIMEIRA RODADA	36
A SEGUNDA RODADA.....	36
ALVO INDEFESO.....	37
CONDIÇÕES	37
TÉCNICAS.....	39
FUGA E PERSEGUIÇÃO.....	41
TIPOS DE DANOS	41
DANO HÍBRIDO E DANO BÔNUS	42
GRID OU TEATRO DA MENTE	42
DANO EM ÁREA.....	43
ÁREAS DE EFEITO.....	44
CAPÍTULO QUATRO: MAGIA.....	45
MAGIA	45
INVOCAÇÕES E CRIATURAS.....	46
NEÓFITA	47
BRUXARIA.....	49
DIVINAÇÃO.....	53
FEITIÇARIA.....	56
CAPÍTULO CINCO: CÍRCULO SOCIAL E COMÉRCIO	61
CONSTRUINDO UM CÍRCULO	61
ACAMPAMENTO.....	61
FEIRAS E COMÉRCIO.....	62
REGRAS DE ARMAS E RESISTÊNCIA	63
CONTATOS DE MERCADO	64
CONTATOS DE ACAMPAMENTO	69
CONTATOS DE MERCADO SECRETO.....	70
LÍNGUAS	73
TÉCNICAS MARCIAIS.....	74
MONTARIAS	75

CAPÍTULO SEIS: SERES DE MAERI	77
O QUE SÃO SERES.....	77
HUMANO.....	77
ONIRO.....	77
DREDLIM	78
KARNAKIN	78
MOGU	79
CARIBO	80
CONCHILU	80
KERBERO	81
CAPÍTULO SETE: CLASSES DE MAERI	82
O QUE SÃO CLASSES.....	82
GUERREIRO	82
PALADINO.....	82
BATEDOR.....	83
LADINO.....	83
LUTADOR.....	84
MAGO.....	85
DRUIDA.....	85
BARDO	86
CAPÍTULO OITO: MAERI	88
O MUNDO	88
HISTÓRIA E GEOGRAFIA	88
CIDADES, REGIÕES E POVOS	89
RELIGIÕES.....	90
CAPÍTULO NOVE: UMA NOVA CAMPANHA	92
ETIQUETA	92
O INÍCIO DA AVENTURA	93
UMA VIAGEM	94
UM COMBATE	94
UMA MASMORRA	95
O FIM DA AVENTURA	96
O QUE É RPG?.....	97

CAPÍTULO UM: FUNDAMENTOS

ROLEPLAYING GAME

Se você é um jogador experiente e quiser ter uma visão geral deste sistema, pode se focar nas **frases marcadas**. Se você é iniciante, a melhor forma de aprender é jogando com jogadores experientes. Agora, se você não tem acesso a um grupo, a leitura do livro irá ensinar tudo o que você precisa.

RPG é a abreviação de Roleplaying Game, que significa jogo de interpretação (no sentido de atuar, representar). Nesse jogo, você cria um personagem em sua imaginação, anota as suas características de acordo com as regras e, em seguida, outro jogador, chamado Mestre, irá impor desafios imaginários ao seu personagem inventado, que tentará sobrepujá-los com criatividade e sorte nos dados.

Os elementos fundamentais de um RPG de mesa são o Mestre, o Cenário, o Sistema, o Jogador/Personagem e a Imaginação.

O Jogador/Personagem. O jogador é a pessoa responsável por criar um personagem que irá interagir com o mundo criado pelo Mestre. A forma mais confortável de jogar é com algo entre um e seis jogadores, mais o Mestre.

O Mestre. Jogador responsável pelos desafios imaginários. Sua função é situar os personagens em um ambiente e descrever o que os personagens dos jogadores estão experimentando com seus sentidos.

O Cenário. Trata-se do lugar onde se passa a história que o Mestre tem preparada para contar aos personagens dos jogadores.

O Sistema. São as orientações (ou regras) a respeito de como os jogadores devem montar seus personagens, lidar com desafios e como o Mestre deve conduzir o jogo, visando manter a partida justa e organizada. O RPG, porém, tem foco narrativo e, por isso, as orientações devem servir à história e se adaptar ao contexto, caso algo não esteja definido no papel.

A Imaginação. Todo jogo se passa na imaginação dos jogadores e do Mestre. Este é um livro básico, ou seja, um livro que ensina um sistema de RPG. Ele contém o sistema e o cenário chamado Maeri.

Maeri é jogado com 1d2, 1d3 e 1d6, abreviação para dados de 2, 3 e 6 lados. 1d6 significa 1 dado de 6 lados; 2d6 significa 2 dados de 6 lados, e assim por diante. Observe que é possível usar apenas o dado comum de seis lados: 1d2 pode ser

substituído por 1d6 se for considerado que resultados de 1 a 3 valem 1 e de 4 a 6 valem 2, enquanto para 1d3, 1 e 2 valem 1, 3 e 4 valem 2 e 5 e 6 valem 3.

MENTALIDADE

Toda campanha de RPG começa com a criação de personagem. O local onde serão escritas as informações do personagem do jogador é chamado de ficha. Uma dica para o iniciante é construir uma ficha conforme lê o livro, porém, mantenha-se sempre pronto para apagar ou mudar algo conforme for construindo.

Seis características básicas definem o personagem do jogador: Físico (F), Vigor (V), Destreza (D), Assimilação (A), Influência (I) e Sabedoria (S). As três primeiras são Características Físicas (CF = F, V e D) e as três últimas são as Características Mentais (CM = A, I e S).

Cada uma das seis características já possui automaticamente 2 pontos, sendo 9 o limite máximo de pontos em uma característica. Quanto maior a quantidade de pontos em uma característica, maiores serão as chances do personagem sobrepujar desafios que exijam testes da referida característica.

Além desses 2 pontos iniciais em cada característica básica, os jogadores podem distribuir uma quantidade extra de pontos de acordo com a escolha de uma das três Mentalidades diferentes:

<u>Belicoso.</u>	CF: +3, +2.	CM: +1.	1 Aspecto.	+4 Vit. +2 Con.
<u>Mediador.</u>	CF: +2, +1.	CM: +2, +1.	1 Aspecto.	+3 Vit. +2 Con.
<u>Erudito.</u>	CF: +1.	CM: +3, +1.	2 Aspectos.	+1 Vit. +3 Con.

Um personagem belicoso terá em sua CF uma característica 5, outra 4 e outra 2, levando em conta os dois pontos já presentes, por exemplo. Aspectos irão permitir adquirir certos benefícios que serão vistos ao longo do processo de criação (Estudos, Técnicas Marciais, Estudos Mágicos). Vit significa vitalidade e Con significa controle.

CARACTERÍSTICAS BÁSICAS

Físico (F). É a condição física, muscular e bruta do personagem. Ter F1 significa ter pouco mais que o suficiente para se manter em pé, enquanto F9 é o suficiente para lidar com múltiplas vezes o próprio peso.

. *Forçar.* Arrombar, esmagar, dobrar.

. *Segurar.* puxar, erguer, empurrar, agarrar, escalar, pendurar-se.

. *Golpear.* Usar o corpo para causar impacto.

Vigor (V). A resistência física e mental, a saúde, a energia vital. V1 seria como ter a imunidade de um recém-nascido, enquanto com V9 o personagem pode perder um braço em combate e continuar lutando.

. *Resistir.* Efeitos externos, como calor, frio, pressão.

. *Saúde.* Efeitos internos, como veneno, doença, sede, fome, exaustão.

. *Foco.* Efeitos mentais, como medo, tristeza, paixão.

Destreza (D). A movimentação física, velocidade, controle e noção corporal. Com D1 é possível pouco mais que caminhar, D3 o personagem já sabe nadar, e com D9 estará em nível olímpico de atletismo.

. *Acrobacia.* Saltar, aterrizar, equilibrar.

. *Movimento.* Correr, esgueirar, rastejar.

. *Ocultar.* Esconder-se.

. *Nadar.* Movimentar na água.

. *Reflexo.* Velocidade de resposta do corpo.

Assimilação (A). É a união dos cinco sentidos, a noção espacial e a resposta motora sutil do corpo. A1 é a habilidade motora e perceptiva de um bêbado e A9 é a capacidade de observação de um detetive experiente.

. *Mira.* Acertar um alvo.

. *Manobrar.* Cavalgar montarias, pilotar embarcações, guiar carroças.

. *Navegar.* Localizar-se, encontrar direções.

. *Percepção.* Detectar, procurar, observar.

. *Manusear.* Lidar com objetos delicados, armadilhas, instrumentos, pintura, caligrafia.

Influência (I). É a inteligência interpessoal, a habilidade de se relacionar com outros seres. I1 é a simpatia de alguém que passou a vida em um buraco, I5 é a capacidade de um bom vendedor e I9 é o carisma de um líder político.

. *Intriga.* Lábria, diplomacia, oratória, intimidação, sedução, provocação.

. *Liderar.* Dar comandos e ser obedecido.

. *Domar.* Lidar com animais, acalmar.

. *Performar.* Apresentar, entreter, distrair.

Sabedoria (S). Conhecimento de mundo, memória, lógica, conectar informações. Com S1 o personagem é basicamente movido a instintos básicos como fome, S4 já permite ler e escrever de maneira coloquial e rudimentar em sua língua original, e S9 é a mente de um cientista de vanguarda.

. *Lembrar.* Recordar, reconhecer, memorizar.

. *Estratégia.* Planejar, organizar.

. *Avaliar.* Determinar valor, verificar procedência, identificar.

. *Investigar.* Entender, associar, deduzir, conjecturar.

DIVISÕES DE TEMPO

O mestre diz para um jogador que ele está caminhando em uma estrada e uma carroça desgovernada vem em sua direção, e então, pergunta o que ele faz. O jogador diz que seu personagem tentará desviar saltando para o lado. O jogador está, nesse momento, realizando uma ação.

Uma ação é, portanto, a decisão do jogador ou do mestre que gera um ato de um personagem.

Um turno é o conjunto de ações que o personagem faz até que seja a vez do próximo. Em combate, um turno tem duração média de três a doze segundos.

Uma rodada é composta pelos turnos de todos os jogadores e dos personagens não-jogadores, que estão envolvidos na cena. Uma rodada de combate, por exemplo, termina depois que todos os envolvidos finalizarem seus turnos uma vez, durando de quinze a trinta segundos, quando então começa a próxima rodada.

Uma cena está entre um conjunto de turnos e um conjunto de rodadas, geralmente com algo próximo de um a três minutos de duração. Muitas magias duram por uma cena e equivalem ao tempo de um combate inteiro.

Uma temporada é um conjunto de rodadas e cenas, geralmente associada a períodos equivalentes a algo entre um dia e uma semana. Ela será utilizada em viagens, por exemplo.

Uma aventura é um conjunto de temporadas, geralmente associada ao período que compõe o início, o meio e o fim de uma história criada pelo mestre.

Uma campanha é o conjunto de aventuras vividas pelos jogadores que fecham o ciclo de aventuras dos personagens que interpretaram.

TESTES

Se um jogador precisar superar um desafio durante a partida, o mestre pode determinar um teste para decidir se tal desafio será sobrepujado.

Digamos que o jogador queira deslocar uma rocha que está em seu caminho, para isso, ele precisa fazer um teste de forçar, que usa a característica F (Físico), já que é ela que ajuda a definir a força do personagem.

O jogador sempre deve explicar como será feita a ação, assim fica mais fácil para o mestre determinar o tipo de teste: “Eu me agarro à pedra e tento usar todo o peso do meu corpo contra ela para empurrá-la”.

Para fazer um teste, o mestre estabelece um Valor de Dificuldade cuja média é 11, depois, o jogador rola 2d6 e soma o resultado à característica testada, valor maior ou igual à Dificuldade estabelecida pelo mestre significa sucesso, caso contrário, será uma falha.

As dificuldades dos testes são:

Fácil (5), Elementar (7), Simples (9), Médio (11), Árduo (13), Complexo (15), Difícil (17).

O mestre deve fazer uma rápida avaliação do problema em si e de como o jogador está tentando resolvê-lo para estabelecer o Valor de Dificuldade. Usar uma alavanca para mover a pedra pode ser mais fácil que usar as mãos.

Digamos que o jogador de D5 (Destreza Cinco) precise saltar de um telhado para cair em uma sacada no prédio ao lado, o mestre considera que será uma tarefa média (11), sendo assim, o jogador terá que conseguir no mínimo um 6 nos 2d6, para somar a sua D5 e conseguir um 11.

Considerando que o limite de uma característica é 9, se um personagem possui esse valor em uma característica, testes de dificuldade média (11) já não fazem mais sentido, já que o resultado mínimo em 2d6 é 2 e, portanto, o jogador já possui um 11 (2+9) automaticamente.

Sabendo disso, se o mestre ainda assim decidir que o jogador deve rolar os dados, resultado 1 e 1 nos dois dados e 6 e 6, representam falha crítica e sucesso crítico respectivamente, portanto sempre representarão um sucesso ou falha, e consequência melhores ou muito piores do que o esperado. É importante ressaltar que se trata de resultado 1 e 1, e não 2, o importante é o valor de cada dado, e não a soma, pois em alguns casos um sucesso crítico pode ser alcançado com 5 e 6, por exemplo.

Uma falha não significa que o personagem não irá alcançar seu objetivo nunca mais. O mestre pode permitir uma nova rolagem após um período em que o personagem descansa ou reavalia a situação — tempo esse que pode ser perigoso para os personagens, dependendo de onde estão esperando.

Em uma situação em que o personagem falhe em um teste de F (Físico) para empurrar uma porta pesada, por exemplo, o mestre pode permitir um teste de A (Assimilação), que abrange a capacidade de observação, para que ele encontre uma falha na estrutura da porta.

Se um personagem for puxado para participar de uma dança tradicional, o jogador pode pedir para tentar lembrar dos passos (teste de S, Sabedoria, lembrar), ou tentar acompanhar observando e imitando (teste de A, Assimilação, percepção), ou ele pode tentar improvisar a dança (teste de I, Influência, performar).

É possível também realizar testes em grupo, como em uma situação em que todos os jogadores pretendem se ocultar de algo. Nesses casos, um sucesso compensa uma falha, um sucesso crítico compensa duas falhas, e uma falha crítica anula um sucesso.

Resumo de um teste básico:

- O mestre define a Dificuldade.
- O jogador rola 2d6.
- Soma o resultado à característica.
- Resultado \geq dificuldade = sucesso.

PENALIDADES E BÔNUS

Certas situações podem conceder bônus (+) ou penalidades (-) nas características testadas. Algumas habilidades e magias também fazem com que o personagem possa receber bônus ou penalidades em seus testes.

O mestre pode apontar bônus ou penalidades em testes quando a situação exigir um valor padrão. Um veneno que cause -1F causará a mesma penalidade em todos que o beberem. O mestre também deve decidir se esses bônus se acumulam ou não, dependendo da situação.

Testes de V que envolvem resistir a algo por certa quantidade de tempo causam penalidades quanto maior for o tempo que o personagem permanecer resistindo.

Tentativas consecutivas de certos tipos de teste, como os de manusear (A), podem aumentar a prática e o entendimento do objeto manuseado e conceder bônus.

VANTAGEM E DESVANTAGEM

Em casos mais específicos é possível determinar testes com vantagem, rolando 3d6, ou desvantagem, rolando apenas 1d6. Trata-se de casos mais específicos pois geralmente isso acontece em condições como Cegueira, essas condições serão mais bem detalhadas em um tópico específico no capítulo sobre combate.

Vantagens e desvantagens são anuláveis entre si, então, um personagem que tenha ganhado ambas, acaba não recebendo nenhuma. Vantagens e desvantagens não se acumulam, duas vantagens continuam dando apenas 3d6.

Em rolagens com vantagem, bastam dois dados com resultado seis para que se tenha um crítico, mas em desvantagem não existem críticos, o que significa que rolagens cujo nível de dificuldade seja maior que a característica testada mais sete são fracassos automáticos, visto que será impossível alcançar tal resultado.

Diferentemente dos bônus e penalidades, o mestre deve fazer uso de vantagens e desvantagens quando o desafio não for padrão e houver a possibilidade de funcionar de forma diferente para cada personagem. Manobrar um navio em um mar revolto terá efeitos diferentes em cada personagem que tentar, pois haverá ondas e ventos diferentes a cada tentativa.

EMBATE

O que acontece quando uma característica de um personagem precisa ser testada em oposição à característica de outro personagem se chama Embate. Quando um personagem pretende passar despercebido por outro, por exemplo.

O personagem que pretende passar precisa testar sua D (Destreza) para mover-se sorrateiramente, e a sentinela precisará testar sua A (Assimilação) para perceber o gatuno. Para realizar uma Embate, ambos devem rolar 2d6 e somar o resultado ao valor da característica que estão pondo à prova; o maior resultado será o vencedor.

Por exemplo, se o gatuno tiver D6 e o vigilante tiver A4, o primeiro rolar um 3 e o segundo rolar um 4, eles somarão, respectivamente, 9 (6+3) e 8 (4+4), logo, o gatuno será bem-sucedido. Em casos de empate, o que tiver a característica maior vence, e caso as características sejam iguais, os dois falham, ou o teste é feito novamente.

Com esse conhecimento, o mestre pode conceber os mais variados tipos de embates: uma queda de braço (F x F), driblar (D x D), debater (S x S), convencer (I x I), intimidar (I x V), afanar (A x A).

Esse tipo de teste é opcional fora de combate, o mestre é quem decide que tipo acha mais adequado aplicar, visto que ele não precisa fazer uma ficha para cada personagem que criar. Caso o mestre não queira que os jogadores saibam que um dos seus personagens está tentando algo contra eles, o mestre também pode fazer rolagens passivas, somando o valor 6 à característica do jogador e fazendo uma rolagem oculta para seu personagem tendo o resultado da soma como dificuldade.

Embates contra grupos de alvos apenas concedem bônus ou penalidades, não é preciso um embate para cada alvo. Cabe ao mestre julgar a situação e decidir se o embate será contra a maior característica ou a média das características dos membros do grupo alvo.

NÍVEL E EXPERIÊNCIA

Quanto mais um personagem se aventura, mais ele aprende e adquire conhecimento. Para expressar em regras esse tipo de situação, há três tipos de pontos de experiência que podem ser dados aos jogadores; a experiência prática (xpp), a experiência material (xpm) e a experiência logística (xpl).

A Experiência Prática (xpp) é a experiência impalpável, imaterial, que ninguém pode tirar de outro, pois é criada através da prática constante, do estudo ou da observação. Quando os personagens viajam, eles praticam no caminho; essa pontuação expressa esses momentos. O mestre deve dar xpp apenas no final de aventuras, e de acordo com o tamanho de sua campanha.

- . A cada 200 xpp o personagem sobe de nível.
- . Nível 5 é o nível máximo de um personagem.
- . A cada Nível o personagem recebe 1 Característica de Classe (tópico Classes).
- . A cada Nível o jogador soma na sua Vit e na sua Con valores de acordo com a Característica de Classe escolhida.
- . Nos Níveis 2 e 4 o personagem recebe 1 Aspecto (adquirir Estudo).

Os níveis também podem ser usados como uma ferramenta narrativa. Nas histórias, os personagens não apenas desenvolvem suas habilidades, mas também fazem descobertas pessoais e evoluem como pessoas. Assim, o jogador pode planejar o futuro do seu personagem em cada nível.

Por exemplo, um guerreiro solitário pode passar para o segundo nível porque aprendeu a confiar nos companheiros, no terceiro nível, ele pode chamar de amigo um companheiro com quem ele não se dava bem, no quarto ele é desafiado a provar sua amizade com algum tipo de sacrifício pessoal; e no quinto ele pode finalmente passar a aplicar a filosofia de que estar acompanhando é melhor do que estar sozinho.

A Experiência Material (xpm) trata-se de pequenos objetos tangíveis, palpáveis, que são usados para manutenção do personagem. A cera que o arqueiro passa nas penas das flechas, pedra de amolar e o óleo contra ferrugem que o guerreiro usa em sua espada, tiras de couro que o batedor usa para reforçar as botas, lâminas de metal que o ladino usa para fazer suas ferramentas, erva medicinal que o curandeiro mantém para emergências, substâncias do alquimista ou do mago.

A Experiência Logística (xpl) representa tudo aquilo necessário para a manutenção da vida e da sua qualidade, de mantimentos como comida e água, até vestuário, incluindo acessórios. **Por dia ou temporada é consumido 1 xpl** mesmo que o personagem deixe de comer (roupas ficam gastas, pelos crescem, gordura é perdida, suor se acumula). Enquanto estiverem em cidades, os jogadores podem fazer testes para conseguir pequenos trabalhos e fazer com que seu xpl não seja consumido.

O xpl diz sobre a aparência dos jogadores. Valores menores que 5 significam personagens maltrapilhos, malcheirosos, mal alimentados. Valores entre 5 e 15 são os de um aldeão comum, e valores maiores vão representando cada vez mais uma aparência bem cuidada, saudável e limpa. Nobres raramente são vistos em público com valores menores que 50.

CAPÍTULO DOIS: PERSONAGEM

PESO E LIMITE DE CARGA

O quanto um personagem pode carregar é medido pela variável Peso (Pes). 1 Pes é o equivalente a carregar algo pequeno e não muito desconfortável; como uma adaga. O que o mestre precisa levar em conta, porém, é o tamanho do item e a distribuição do peso dele no corpo, pois Pes é uma relação entre peso e portabilidade.

Carregar duas adagas, se estiverem juntas e bem ajustadas, não necessariamente ocupam 2 Pes, mas uma espada sim, e a mesma espada pode ocupar 3 Pes se não tiver uma bainha ou ao menos um barbante parra amarrá-la nas costas.

Objetos menores que uma adaga nem se quer precisam ser medidos, pois podem ser levados nos bolsos, como moedas. Mas carregar trinta moedas já pode ser um problema, passando a pesar 1 Pes.

Multiplique a F do personagem por 2 e 4, o primeiro resultado é o quanto o ele pode carregar (em Pes) sem sofrer desvantagem em teste de CF (Características Físicas), o segundo representa seu limite máximo, no qual ele é incapaz de carregar mais nada a não ser objetos sem Pes. Por exemplo, um personagem com F3 pode carregar 6 Pes sem penalidade e tem 12 Pes como limite máximo, por exemplo.

Algumas Medidas: . 30 xpm = 1Pes.

. 30 xpl = 1Pes.

. 30 moedas = 1Pes.

. O peso de um personagem em Pes é equivalente ao F.

ESPAÇO E MOVIMENTAÇÃO

Cada ponto em D (Destreza) equivale a capacidade de se movimentar a 2 Espaços (Esp) por uma determinada medida de tempo, um personagem com D3 pode se deslocar a 6 Esp, e com D4 a 8 Esp, por exemplo. 1 Esp é um valor relativo médio entre personagens ou objetivos, estando em torno de 1,5 metros em situações de combate. Isso significa que, em uma luta entre um guerreiro e um arqueiro, o arqueiro pode estar a 3 Esp do guerreiro, e o guerreiro, por sua vez, estar a 6 Esp do arqueiro. Nesse caso, talvez o arqueiro esteja espreitando de cima de uma árvore, de onde descer é muito mais fácil que subir, por exemplo. Observe que isso significa que o mestre tem a opção de usar a distância que achar mais apropriada entre dois alvos.

Outro uso da medida Esp está na cartografia, pois é algo comum para aventureiros ter que enfrentar longas viagens. Por exemplo: a quantidade de tempo que um grupo de três jogadores de D4 e D5 demora a percorrer 20 Esp de distância que existem entre a cidade A e a masmorra B. Nesse caso, os metros de uma distância de combate foram transformados em quilômetros em um mapa, sem necessidade de mudar o sistema de medida em Esp.

E não é preciso saber quantos quilômetros exatamente. Com D4 e D5 o mestre pode definir que eles podem viajar 4 e 5 Esp por dia respectivamente, assim como ele também pode definir que a volta tenha 40 Esp, em vez dos 20 Esp da ida. Talvez pelo fato de a volta ser uma subida, talvez devido a uma tempestade ou por serem obrigados a enfrentar um desvio, assim o RPG se torna uma questão subjetiva ou matemática, dependendo do que for mais interessante para o grupo.

. O mestre pode dar penalidades de movimentação caso o personagem esteja se arrastando, abaixado, cruzando um terreno difícil, entre outras situações.

. Um personagem é capaz de saltar sua D em Esp, distância e altura. Testes de saltar (acrobacia) só precisam ser feitos quando há alguma adversidade, como ventania, plataformas em movimento, pular para se agarrar em algo, saltar pendurado, evitar dano de queda, chão se desfazendo, entre outras situações semelhantes.

. A velocidade de escalada depende do julgamento do mestre e da dificuldade do obstáculo a ser superado. O mestre pode exigir testes de agarrar (F) para obstáculos complexos ou instáveis.

. Velocidade em combate não é o mesmo que velocidade máxima. Em combate, presume-se que o personagem está rolando, deslizando, saltando lateralmente para não perder o alvo de vista enquanto se desloca, ou até mesmo se pendurando ou pulando entre obstáculos.

VITALIDADE E FORA DE AÇÃO

A Vit é também uma variável subjetiva que representa tudo aquilo que mantém o personagem fictício consciente, como saúde, energia, mecanismo, integridade, bioelétrica, alma, funções vitais, vontade, talvez até uma soma de tudo isso. Basicamente qualquer coisa que mantenha o personagem atuante.

A pontuação em Vitalidade (Vit) é determinada pela Mentalidade, somada à pontuação em Físico (F) e Vigor (V):

$$\text{Vit} = \text{F} + \text{V} + \text{Mentalidade.}$$

Quando sofre dano o personagem perde Vit. Ao chegar a zero, ele fica Fora de Ação. Um personagem Fora de Ação foi desacordado, desativado, caído no chão gritando de dor ou algo semelhante que o deixe inutilizado. Se o valor negativo de Vit ultrapassar sua Vit total, ele passa a estar morto.

A partir do turno seguinte ao que teve sua Vit zerada, o personagem deve fazer um teste de V (resistir) por turno. Se falhar, ele estará morto ou permanentemente incapaz de continuar se aventurando. Antes disso, outro personagem pode estabilizá-lo, fazendo com que ele não precise mais realizar esse teste, embora continue Fora de Ação.

Curar um personagem que ficou Fora de Ação por ter sua Vit zerada exige recuperar também sua Vit negativa. No entanto, qualquer cura aplicada já estabiliza automaticamente o alvo, mesmo que ele ainda permaneça com Vit negativa.

DANO E FERIMENTO

Dano é qualquer coisa que faça um personagem perder Vitalidade (Vit). Isso significa que existem machucados que não causam dano — geralmente pequenos ou muito superficiais — assim como existem danos que não necessariamente machucam o corpo, já que Vit representa mais do que apenas integridade física.

Ao jogar dados para decidir um dano, é possível conseguir valores negativos, porém, **somados quaisquer bônus e/ou penalidades, mesmo com resultados negativos, o dano sempre será de no mínimo 1 na Vitalidade.**

Se um personagem sofrer um dano individual maior que sua pontuação em V, ele terá um ferimento. Um personagem não pode recuperar a Vit de um ferimento, mesmo com repouso, até que ele seja tratado por um especialista com Estudo Medicina.

Por exemplo, um personagem com V5 cai em uma armadilha. O mestre determina que a armadilha causa 1d6+2 de dano. Jogado o d6, o resultado é 4, totalizando 6. Nesse caso, como o dano foi maior que o V do alvo, ele estará ferido, não podendo recuperar esses 6 Vit. Caso sofra outro ferimento, os resultados são cumulativos e ele não poderá recuperar a Vit perdida pelo segundo ferimento também.

CONTROLE E INTRIGA

A pontuação em Controle (Con) é determinada pela Mentalidade, somada à pontuação em Sabedoria (S) e Influência (I):

Con = S + I + Mentalidade.

O Controle é semelhante a Vit, porém mais complexo. Isso porque Controle simboliza o domínio que o personagem tem sobre si mesmo. Quando o Controle chega a zero, o personagem literalmente perde o controle.

Controle pode representar medo, dor, loucura, exaustão, fome, sede, mas também pode representar também coisas bastante abstratas, como desejos, amor, ódio, carência, pena e até capacidade mágica. As vezes até mais de uma dessas coisas ao mesmo tempo. Isso significa que o jogador deve anotar a perda de Con por motivos diferentes de maneira separada, o que será chamado de linha de controle.

Por exemplo: se uma jogadora é seduzida por um rapaz, que retira 10 dos seus 12 Con, e também é acometida por uma doença que retira 6 de seus 12 Con, ela terá duas linhas de controle, uma que poderá ser anotada como 2 Con Paixão, e outra 6 Con Doença, por exemplo. Não ter a Con reduzida a zero não significa que o personagem resistiu à sedução, apenas que a situação ainda não se tornou permanente ou incontrolável.

O mestre também pode usar Con em embates de intriga, onde cada argumento retira pontos de Con em uma linha exclusiva. Também é possível abrir linhas de Con de cansaço após longas viagens; quando essa linha chega a zero, o personagem passa a sofrer condições específicas.

Outra linha de Con muito importante é a linha mágica. Alguns tipos de magia consomem Con Mágica do personagem, mas veremos mais a respeito em um capítulo específico.

Con é uma ferramenta livre para o mestre, que pode ser usada de acordo com o tipo de história que está sendo contada. Se os jogadores dormirem de armadura, se estiverem se sentindo sujos ou feios, se sofreram uma desilusão ou uma perda, é possível retirar Con deles. Se eles conseguirem satisfazer anseios sociais, se conseguiram se alimentar com abundância, se beberam e se divertiram, eles podem recuperar Con.

E em Maeri, uma Con zerada pode significar muito mais do que apenas situações narrativas, podendo atrair criaturas que se alimentam do desespero e até invocar maldições. Lembrando também que o mestre precisa sempre dar oportunidades para o jogador recuperar o Controle do seu personagem.

REPOUSO

Os critérios que precisam ser atendidos para qualquer tipo de repouso são:

Livre. Sem itens com mais de 1Pes no corpo como armadura, sem estar com alguma condição que o restrinja, ou sofrendo nenhum tipo de tensão física ou mental.

Conforto. Em local não exposto, usando algo macio como cama.

Alimentação. Tendo consumido seu xpl diário ou algo que substitua.

Repouso Total. Um descanso de pelo menos 4 temporadas. Com repouso total é possível recuperar totalmente a Vit e a Con, em linhas que o mestre aprovar, durante uma aventura.

Repouso Parcial. Um descanso de pelo menos 1 temporada. Irá recuperar 1d6 Vit e Con em linhas que o mestre aprovar, para cada ponto em V dos personagens. Podem ser feitos no máximo dois entre cada Repouso Total.

Repouso Rápido. Um descanso de pelo menos 4 horas. Recupera 1d6 Vit e Con, em linhas que o mestre aprovar. Podem ser feitos no máximo dois entre cada Repouso Total.

A Vit não representa apenas machucados, ela simboliza também a vontade do personagem de se manter atuante, e por isso é possível recuperar Vit com descanso: o machucado ainda está lá, mas ele não tem mais o mesmo efeito na Vit.

PECULIARIDADES

Peculiaridades são características do personagem que não precisam necessariamente influenciar as regras. A ideia é justamente não desmotivar os jogadores a interpretar personagens incomuns, por medo de que isso represente uma desvantagem ao longo da aventura.

Condições atípicas que, no mundo real, podem ser consideradas deficiências físicas ou mentais não precisam necessariamente ser representadas em números. Nesse sistema, o jogador tem todo o direito de interpretar um personagem que possui um ou dois olhos de vidro sem necessidade de sofrer penalidades em testes de percepção, ou ter medo de cachorros sem que o mestre abra uma linha de Con Medo sempre que o jogador vir um.

Peculiaridades não precisam ser apenas condições física e mentais, o jogador pode apimentar seu personagem de várias formas: ele pode estar devendo para alguém, gostar de fumar cachimbo, ter uma serpente espiritual no lugar de um dos braços. Claro, tudo isso deve ser explicado na história do personagem.

CÍRCULO

Na construção do personagem, ou durante a partida, o jogador pode adquirir Contatos para o seu personagem, e o total desses contatos será chamado de Círculo. Contatos são pessoas de confiança que fornecem apoio logístico ao personagem, ou seja, veremos mais para adiante que será difícil, por exemplo, adquirir armas de boa qualidade sem um contato que as venda.

O número máximo de Contatos será equivalente ao valor da Influência (I) do personagem, ou seja, um personagem com I6 poderá ter 6 contatos, e todos eles podem ser determinados já na construção. É sábio, no entanto, reservar espaço para contatos serem adquiridos durante a aventura, o que poderá significar alianças poderosas com personagens do mestre, ou mesmo a revelação de elos do passado, assim como é importante observar que certas habilidades, como magias, podem exigir um espaço livre de contato. Adquirir ou alterar um Contato durante a aventura custa 1 Segredo (visto no tópico Segredos).

Contatos são pessoas de confiança, que só trairão o personagem se enganadas ou manipuladas por terceiros. Elas também confiam no personagem, e ele deverá zelar por elas. Essas pessoas têm suas próprias vidas e sabem se virar, por isso não vão lutar com o personagem ou participar tão diretamente da vida dele, a não ser que isso seja permitido pelo mestre.

MOEDA INICIAL

A principal moeda de Maeri é chamada Moeda Imperial:

Florim (Florins) de Ouro (Fo). 4g de ouro. 100 Tc ou 10 Dp.

Denar (Denares) de Prata (Dp). 2g de prata. 10 Tc.

Tostão (Tostões) de Cobre (Tc). 1g de cobre.

A respeito do escambo, sim, é comum, mas apenas entre produtores, como fazendeiros, caçadores e pescadores que trocam bens como fumos, temperos, tecidos, animais. Soldados, mercenários, membros da nobreza, mercadores, estes preferem trabalhar com moedas.

Em Maeri, os bancos já existem há algum tempo e representam uma das forças financeiras mais poderosas do mundo. Eles realizam pesagem, câmbio, avaliação de autenticidade e qualidade de itens, além de concederem empréstimos. Eles também fazem troca de moedas, pois pequenos comerciantes geralmente não trabalham com troco. Assim, se alguém possuir apenas moedas de ouro e quiser comprar uma cerveja,

por exemplo, precisará ir até um banqueiro para conseguir algumas moedas de cobre. Tudo isso mediante uma pequena taxa, é claro. Em Maeri, a presença de banqueiros é bastante forte, mesmo entre os cidadãos comuns.

No momento da construção do personagem é preciso estabelecer a quantidade inicial de dinheiro que ele possui, para isso, considere-se que a riqueza de uma pessoa depende de um equilíbrio entre sorte, dedicação, inteligência e prestígio: **um personagem iniciante começa com I (Influência) + 1d6 em Fo, V (Vigor) + 1d6 em Dp e S (Sabedoria) + 1d6 em Tc.**

$I + 1d6 =$ florins de ouro.

$V + 1d6 =$ denares de prata.

$S + 1d6 =$ tostões de cobre.

Levando em conta que xpm são objetos materiais e negociáveis, é importante lembrar que, mesmo durante a criação do personagem, **1 xpm pode ser negociado por 1 Dp, e que 30 moedas equivalem a 1 Pes.**

REGRAS DE ESTUDO

Estudos são aprendizados que o personagem praticou ao longo de sua vida inteira. **Adquirir um Estudo custa 1 Aspecto.** Cada Estudo traz uma série de benefícios que o jogador pode fazer uso, além disso, todos eles permitem adquirir Conhecimentos. **Conhecimentos são informações específicas dentro da área de Estudo do personagem.**

A capacidade de memorização de conhecimentos de um personagem é chamada Campo de Conhecimento, **a quantidade de campos de conhecimento que um personagem possui é equivalente a S do personagem.**

Um personagem sem um Estudo sofrerá penalidades ao fazer testes dentro da área, caso o mestre permita esse teste de acontecer. Algumas informações em Maeri são de conhecimento comum, ou seja, são informações que raríssimas pessoas não conhecem. Algo superficial a respeito das religiões, dos maiores reinos, das famílias poderosas da região onde o personagem vive são alguns exemplos.

A quantidade de Conhecimentos em um Estudo é infinita, o que obrigará o jogador estudioso a buscar Fontes: bibliotecas, registros, professores, anotações, laboratórios.

Na construção do personagem, o jogador pode preencher todos os seus Campos de Conhecimento livres ou guardar alguns para depois. **Ao custo de 10 xpm (anotações e experimentos) e acesso a uma Fonte, o jogador tem direito a um teste de S durante seu**

Repouso Total para adquirir ou substituir um Conhecimento. Em caso de falha, o xpm ainda é consumido.

Há uma diferença entre ter o Conhecimento e aplicar o Conhecimento. Ou seja, dependendo da situação, o mestre pode ou não exigir testes para aplicar um Conhecimento.

LISTA DE ESTUDOS

Artesanato. Levando em conta que, em Maeri, quase tudo é artesanal, essa habilidade é uma mistura de engenheiro, marceneiro, ferreiro e até armeiro. Permite que o possuidor seja capaz de reconhecer e construir estruturas e armas. **Conhecimentos:** planta de castelos ou palácios específicos, construção de aparato específico, construir e reparar navios, construir e recuperar armas de um tipo (veja os tipos no tópico Contatos de Mercado), criar e desativar armadilhas, armas de cerco, fechaduras.

Reparador. O personagem começa com 10 xpm que representam seus utensílios de trabalho. A partir dessa pontuação, ele pode gastar 1 xpm para recuperar 1 Res em uma armadura, se ele tiver menos de 10 xpm, não terá os equipamentos para consertar nada. Ele pode gastar xpm equivalente ao preço da arma (1 xpm para cada 1 Dp) para restaurá-la se estiver destruída, e pode consertar armas mágicas por 3 xpm por Res, mas não é possível restaurar armas mágicas destruídas.

Reforçador. A partir de 10 xpm, o personagem pode gastar 1 xpm para reforçar uma arma ou armadura até o limite de +2 Res, o jogador não pode usar essa habilidade caso tenha menos de 10 xpm, ele só pode aplicar essa habilidade em armas mágicas se possuir um estudo mágico.

Destruidor. O personagem causa diminuição na Res da arma dos oponentes com valor 5 e 5, 6 e 5 no dado também, e 4 e 5 também, no caso de armas de Contusão Pesada.

Runas. O artesão pode, ao custo de 3 xpm por Con, inserir em um objeto a capacidade usar uma magia que o artesão conheça cujo custo seja apenas em Con, a magia é consumida permanentemente após o uso, o artesão pode escolher como a magia será ativada e quantas cargas da magia serão colocadas no objeto.

Comércio. Um personagem com esse estudo conhece pessoas envolvidas com o comércio mesmo que elas não estejam em seu círculo, o que significa que ele pode negociar itens que só pessoas com o Contato específico seriam capazes, além de receber bônus em qualquer negociação com contatos que possua. **Conhecimentos:** locais de

venda, locais de entrepostos comerciais, os tipos de matemática, o mercado negro das regiões, a psicologia de compra dos povos específicos, técnicas de negociação, negociações com bancos, documentos e moedas.

Fornecedor. O personagem recebe 2d6 xpl a cada 10 temporadas.

Herança. O personagem começa com +2d6 moedas de ouro (Fo).

Carta de Comércio. O jogador escolhe um tipo de produto e terá uma carta de comércio, enquanto possuir mais de 20 xpl e sua carta de comércio (só pode ser adquirida em uma guilda), será bem recebido em qualquer guilda do mesmo produto.

Crime. O personagem pode ser um criminoso, ou pode ser um estudioso do crime que usa seu conhecimento para combatê-lo. Mesmo com as cidades de Maeri não sendo tão grandes, sempre haverá algo como uma guilda secreta de pessoas de interesse que se reúnem para combinar formas de satisfazer seus anseios escusos, e que então se veem cercados por um grupo especializado em atender esses desejos. Conhecimentos: análise de veneno, colarinho branco, sabotagem, análise de ferimentos, rastreamento, armadilhas, fechaduras, afanar, avaliar arte específica, avaliar gemas.

Submundo. O personagem pode adquirir 1 Contato extra além do seu limite de I.

Sugerir. O personagem é capaz de conversar usando sugestões, de forma indireta, quase uma linguagem do crime, fazendo isso ele é capaz de entrar em contato com pessoas do meio e disfarçar suas conversas com elas.

Esconderijo. Com 25 xpm, o personagem pode criar um esconderijo, um espaço pequeno, mas perfeitamente oculto atrás de paredes falsas ou árvores ocas, ou em casas abandonadas, um lugar onde ele pode desaparecer durante fugas e se manter abastecido por até 10 temporadas mesmo com companheiros, sem precisar sair, ele pode até interligar um esconderijo ao outro através de rotas de fuga planejadas.

Falsificação. A partir de 8 xpm, o personagem pode gastar 1 xpm para criar uma falsificação de algo sobre o qual tenha o Conhecimento específico sobre como fazer, como mapas, cartas náuticas, obras de arte, cartas, raspagem de moedas, sinetes, recibos, cartas de crédito.

Copiar. O personagem pode copiar um pergaminho pagando 1 xpm para cada 1 Con da magia escrita nele.

Kit. O personagem começa com 8 xpm que representam seus itens de arrombamento, enquanto se mantiver acima disso, pode pagar 1 xpm para permitir um teste de A para destrancar fechaduras, desarmar armadilhas ou lidar com outros mecanismos complexos para os quais tenha Conhecimento.

Arte. O personagem é um mestre do entretenimento; saber contar histórias abre portas em um mundo sem formas rápidas de comunicação, e saber cantar essas histórias abre ainda mais portas. Atores, músicos, malabaristas e muitas outras profissões podem ser pagos com uma simples canção ou apresentação. Aldeões e camponeses dão abrigo a viajantes que tenham novidades de outros lugares, e esses viajantes se tornam verdadeiros eventos quando sabem entretê-los. O personagem pode obter lucro com apresentações; o retorno dependerá do tempo de preparo, se houve ensaio ou se foi improvisado, se o local é adequado, se há cartazes, se há público. **Conhecimentos:** dominar uma arte específica (acrobacia, equilíbrio, malabarismo, pintura, atuação, prestidigitação, humor, dança, narrativa, culinária, música).

Apresentação. O artista começa com 30 xpl que representam seus trajes característicos. Ele será bem recebido em castelos e salões enquanto se mantiver acima de 30 xpl.

Encenar. Ao custo de 8 xpm, o artista pode aprender qualquer Estudo como se fosse um conhecimento, mas os conhecimentos desse estudo também ocuparão campos.

Figurino. Para trocar de conhecimento, o artista pode substituir o 10 xpm por 5 xpl.

Interpretar. O personagem pode usar pergaminhos com magias inscritas.

Linguagem. Personagens com S4 ou mais sabem ler e escrever muito mal, o Estudo linguística permite que mesmo personagens com qualquer valor em S saiba escrever e ler de forma culta e formal, além de lhe dar conhecimento de línguas e suas origens. **Conhecimentos:** língua específica, língua perdida específica, língua inventada ou código secreto.

Escrita. O personagem pode escrever em volumes, códices e grimórios (vistos no tópico Contatos de Mercado) os Conhecimentos que possua, ele precisa de 10 temporadas para cada Conhecimento.

Estudioso. Permite substituir um Conhecimento gastando 5 xpm em vez de 10 xpm.

Interpretar. O linguista pode usar pergaminhos com magias inscritas (tópico Contatos de Mercado).

Transposição. Podem criar pergaminhos com magias que conheçam, ou copiando de volumes, códices ou grimórios.

Leitura. Não precisam de Fontes para troca de Conhecimento.

Copiar. O personagem pode copiar um pergaminho pagando 1 xpm para cada 1 Con da magia escrita nele.

Medicina. Todas as magias de cura em Maeri são superficiais. Tratar feridas graves, doenças e outras condições exige um conhecimento profundo do corpo humano e do seu funcionamento. Ainda que lidar com cadáveres seja algo bastante censurado por parte dos membros das diversas fés, boa parte dos seus membros sabe a eficiência daqueles que se dedicam a esse estudo. Conhecimentos: tratar doença ou condição específica, preservar corpos ou outros materiais orgânicos.

Fármaco. A partir de 10 xpm para itens de laboratório, permite criar, ao custo de 1 xpm por Dp, qualquer poção ou veneno do contato Apotecário (tópico Contatos de Mercado).

Ressurreição. Ao custo de 100 xpm, que representam larvas para devorar carne podre, sanguessugas para drenar o sangue, ataduras com cataplasmas, mosquitos gigantes que funcionam como bolsas de transfusão, essência de enguia para desfibrilação e cabeças de formigas para sutura, o médico tem direito a um teste para reviver alguém que acabou de ser morto cujo corpo ainda esteja em condições.

Tratamento. Fora de combate, o médico pode curar 1 Vit para cada 1 xpm gasto, exceto de ferimentos.

Realinhamento. Ao custo de 5 xpm, o médico tem direito a um teste para transformar o dano de um ferimento em dano normal.

Relaxamento. Além dos dados normais por repouso, permite curar 1d6 a mais de si próprio e de aliados por 1 xpm para cada dado.

Exploração. O personagem é especialista em sobrevivência em alguns tipos de território específicos como mar, floresta, prado, deserto, tundra ou montanhas, saberá rastrear animais, reconhecer plantas comestíveis, evitar territórios perigosos, analisar geografia. Esse tipo de conhecimento permite que o personagem sobreviva sozinho sem muitos problemas em qualquer tipo de região selvagem que conheça. Conhecimentos: animais, plantas, climas, geografia, locais de uma região específica.

Fármaco. A partir de 10 xpm para itens de laboratório, permite criar, ao custo de 1 xpm por Dp, qualquer poção ou veneno do contato Apotecário (tópico Contatos de Mercado).

Naturalista. Após um dia caminhando por um território novo, o personagem pode fazer um teste de S para mudar qualquer Conhecimento que envolva geografia para outro que envolva o território novo, sem necessidade de uma Fonte.

Coletor. Consegue 1d6 xpl sempre que bem-sucedido em um teste de A autorizado pelo mestre dentro do território que tenha conhecimento.

Piloto. Com um Conhecimento de exploração em algum território de ar, terra ou água, o personagem saberá automaticamente como pilotar veículos comuns feitos para esses tipos de terreno.

Aparato. Ao custo de 1 xpm, o personagem com exploração não precisa de testes para improvisar cordas, fogueiras, cantis, bússolas e outros itens práticos.

Política. Abrange conhecimento político, histórico e legislativo. O personagem pode reconhecer brasões, selos, pessoas, nomes, bandeiras, obras de arte e pode até advogar em nome de alguém em julgamentos, já que possui conhecimento sobre leis das regiões. Conhecimentos: história de cidades, povos, famílias nobres, regiões, leis específicas, costumes, mitos.

Título. O personagem é um pequeno nobre ou possui algum título menor, ele começa com 40 xpl que representam seus trajes garbosos, sinete e documentos que comprovam seu título. Será bem recebido em castelos e salões enquanto se mantiver acima de 40 xpl.

Nome. O personagem possui um nome ou sobrenome importante e reconhecido, o que lhe permite ter palavra em conselhos, julgamentos e outros locais de tomada de decisão.

Estudo Formal. O personagem teve estudo formal em um castelo, universidade ou mosteiro. Os estudos formais em Maeri são compostos por gramática, astronomia, religião, estratégia, retórica, matemática, filosofia e música.

Interpretar. O personagem pode usar pergaminhos com magias inscritas.

Religião. Em Maeri, as religiões, representadas principalmente pelas Fés de Midra, Yaria e Oromandes, são parte muito importante do cotidiano das pessoas através de preces, livros sagrados e rituais. Um personagem com esse estudo terá muita facilidade com testes entre aldeões e camponeses, sendo capaz de reuni-los com facilidade ao redor de cultos e rituais, desde que o personagem conheça ou seja capaz de subverter os ritos locais já estabelecidos. Conhecimentos: entendimento de povos e cidades perdidas, rituais, orações, escrituras sagradas específicas, culturas antigas, seres mitológicos, lendas, arquitetura, símbolos e costumes religiosos ou populares.

Paramentos. O personagem começa com 30 xpl que representam seus materiais litúrgicos, como batina, amuletos, pulseiras, anéis. Enquanto mantiver esses 30 xpl, sempre terá comida e abrigo em templos da sua fé.

Fé. O personagem pode gastar 1 xpm para consumir algo que lhe seja sagrado e lhe dê forças, impedindo que perca Con por questões associadas a medo.

Estudo Formal. O personagem teve estudo formal em um castelo, universidade ou mosteiro. Os estudos formais em Maeri são compostos por gramática, astronomia, religião, estratégia, retórica, matemática, filosofia e música.

Interpretar. O personagem pode usar pergaminhos com magias inscritas.

SEGREDOS

São pontos que podem ser gastos para adquirir efeitos especiais ao longo da partida. Eles permitem que o jogador faça uma revelação surpresa que se torna real com a aprovação do mestre, uma mudança na história, um flashback, um plano secreto posto em prática, ou até um momento de mais absoluta sorte.

Se um jogador optar por não dar detalhes da história de um personagem antes da campanha, ele pode utilizar pontos de Segredo para ir criando-a ao longo da aventura, fazendo revelações sobre o passado do personagem.

Em termos de regras, em acordo com o mestre e os demais jogadores, e sempre com revelações a respeito da história do personagem, gastar 1 ponto de Segredo permite:

- . Fazer uma alteração na história do mestre ou na própria história.
- . Ganhar um turno para ação com F ou D, mais gesto e movimento, como uma interrupção (será visto no capítulo Regras de Combate).
- . Substituir um contato por outro ou adquirir um contato novo.
- . Cancelar um dano que levaria um personagem à zero ou menos de Vit, deixando-o com 1 Vit (a flechada acertou minha moeda da sorte).

A alteração será aceita apenas se houver um consenso entre mestre e jogadores, visando à diversão e à densidade da história. Depois de revelado, o Segredo deve ser respeitado ao longo de todo o resto do jogo.

O objetivo dos Segredos é justamente aumentar o efeito surpresa de uma história, assim como aumentar a interação dos jogadores com a construção do universo em que seus personagens existem. Ele não foi feito para que os jogadores possuam vantagens narrativas (“esse buraco que o mestre colocou para nos desafiar é na verdade uma ilusão, nós não precisamos pular por cima, é só caminhar”).

Enquanto o xpp é uma recompensa do final de uma aventura, os segredos devem ser recompensas distribuídas para todos os jogadores ao mesmo tempo, no máximo três

vezes por aventura, após os jogadores atingirem marcos que o mestre julgar importantes.

ARQUÉTIPO

Quando jogamos um RPG, estamos interpretando personagens ficticiais, e para ajudar futuros jogadores que não são acostumados com técnicas de criação e desenvolvimento de personagens ficticiais, Maeri possui os sistemas de Arquétipo, Motivação e Disposição.

O **Arquétipo é a natureza do personagem**, representa tendências que o jogador deve considerar na hora de ponderar a respeito das decisões do seu personagem. O princípio do Arquétipo é de que todo personagem-jogador de Maeri tenta, de alguma forma, se enxergar como uma pessoa correta (não necessariamente boa), e acredita sempre estar fazendo o que é certo ou o mais adequado no contexto da sua realidade. A partir desse princípio, são três os tipos de Arquétipo:

Heróis. São normalmente caracterizados por um conjunto de preceitos que guiam suas vidas. Não mentir, não roubar, não matar, honrar sua palavra, ser justo, proteger os inocentes e os oprimidos, ajudar quem precisa. Tudo isso sempre que possível, é claro, pois heróis não são necessariamente ingênuos. Eles sabem a diferença entre roubar uma fruta quando se está com fome e roubar de pessoas miseráveis. Eles conhecem as mazelas do mundo e sabem que seus próprios preceitos e atitudes podem conflitar. Ainda assim, eles decidem por conta própria melhorar o mundo através do exemplo, preferindo agir como um bastião do que é certo mesmo que custe caro e exija sacrifícios pessoais. Eles são o tipo de pessoa sem grandes ambições, mas que estão sempre tentando ser úteis de alguma forma. Trata-se do arquétipo mais resistente de todos, pois é mais difícil manipular uma pessoa com uma moral bem estabelecida, ainda que isso restrinja sua forma de agir.

Anti-Herói. Eles não possuem preceitos, mas sim limites. Roubar, por exemplo, não é problema, mas roubar de amigos, ou de quem tem pouco, pode estar além dos seus limites. Geralmente se colocam em posição de lutar por ambições pessoais como diversão, dinheiro, sexo, fama, ser o melhor em sua arte ou especialidade, ganhar destaque entre os seus. Porém, como geralmente são interesses superficiais, é normal que se peguem sendo influenciados a certas atitudes que não condizem com o que estão acostumados, podendo espantar até a si próprios, seja para o bem, seja para o mal. Esse

tipo é mais fácil de ser manipulado, suas pequenas ambições os fazem mais livres, porém, eles têm a tendência de “se vender” com mais facilidade.

Anti-Vilão. Trata-se do personagem superficialmente livre de amarras morais, mas sem as mesmas ambições do anti-herói, o que não significa que não tenha sentimentos. Ele se enxerga como um realista, não se importa em fazer o que pensa ser preciso, inclusive indo até onde ninguém jamais iria, como tortura e assassinato. Uma pessoa, porém, pode ser livre dos preceitos de um herói, mas ainda ser benevolente. O assassinato pode ser para poupar um reino de uma guerra, a tortura para extrair informações que salvem centenas de pessoas de um atentado. Para uns, a sua parte benevolente pode ser apenas para manter a máscara social, doando aos pobres e alimentando os famintos, mas por trás disso aliciando-os para uma rede de crimes e espionagem, e por mais que pareça horrível, eles dirão que ao menos esses pobres e famintos têm comida. Esse tipo de personagem tem a resistência do tipo herói e a liberdade do anti-herói, porém são os mais expostos mentalmente, devido aos danos na sua consciência.

O personagem pode realizar feitos que não condizem com o seu Arquétipo, desde que esse feito esteja associado a algo delicado da sua história. Um herói pode se ver matando alguém que matou uma pessoa que ele ama, um anti-herói pode dar seu dinheiro para uma criança que faça com que ele se lembre de si próprio no passado, e um anti-vilão pode se sentir compelido a não matar quando seus amigos lhe derem a confiança de que as coisas podem ser diferentes.

Os Arquétipos podem reagir de formas diferentes dadas as situações. Quando um monstro exige um teste para suportar o medo, um anti-herói pode ter desvantagem, o herói vantagem e o anti-vilão pode sofrer um dano maior na Con caso não passe no teste.

Quem julga os significados mais profundos de cada Arquétipo e do seu princípio é o mestre e os jogadores em suas respectivas campanhas, podendo esse tópico ser usado pelo mestre como uma forma de orientar a campanha, e pelos jogadores como uma ferramenta de desenvolvimento de personagem.

MOTIVAÇÃO

A lista de Motivações a seguir é mais do que uma simples vontade, ela é algo profundo, intrínseco ao ser. Um personagem pode ter vontade de ganhar dinheiro, mas não é isso que permeia o âmago do seu personagem. Para que ele quer esse dinheiro?

Como ele irá usá-lo? As Motivações são instruções mais profundas a respeito do que move o personagem.

Amor. A pessoa movida por amor quer proteger aqueles que lhe são queridos. Mesmo que pareça algo típico de personagens heroicos, um vilão pode fazer coisas terríveis em nome desse tipo de verdade. O amor não é necessariamente para com algo ou alguém em específico, mas sim apenas uma verdade do seu ser.

Ódio. A pessoa movida por ódio quer destruir aqueles que lhe antagonizam. Mesmo que pareça algo típico de vilões, um herói pode ser motivado pela frustração que lhe foi imposta por criaturas, pessoas ou entidades que tenham porventura algum tipo de intenção negativa. O ódio, assim como o amor, não é necessariamente por uma coisa ou pessoa em específico.

Harmonia. A pessoa movida pela harmonia possui um conflito interno muito grande e quer apaziguá-lo. Uma pessoa pacífica pode se ver em constante estado de guerra e violência, uma pessoa solitária pode se ver experimentando as coisas boas e ruins das suas primeiras conexões, uma pessoa esperançosa pode se ver constantemente enfrentando os aspectos da morte e da perda, bastando escolher dois sentimentos conflitantes quaisquer.

Medo. A pessoa movida pelo medo luta para superá-lo e nunca mais passar por esse medo novamente. Pessoas que foram vítimas de um trauma muito grande, que nasceram em sociedades isoladas, que foram maltratadas ou foram vítimas de fome ou doença podem se ver em um constante campo de batalha contra a sensação que enfrentaram. Esse medo não afeta o personagem apenas quando ele se vê diante do alvo, mas molda toda a sua personalidade. Uma pessoa que passou fome pode estar sempre querendo cozinhar para seus aliados, por exemplo.

Paz. A pessoa movida pela paz quer apenas poder descansar. Muitos são os casos de pessoas que querem voltar ao status quo ou que querem apenas viver um tipo específico de vida, mas que acabam sendo tragadas para situações totalmente diferentes da que planejaram pelas mais diversas razões, do fazendeiro convocado para a guerra ao mago estudioso arrastado para o trabalho de campo. Muitas vezes são personagens que rejeitam o próprio dom, querem voltar para sua família ou para sua terra natal.

Os jogadores precisam ter em mente que nenhuma Motivação deve ser tratada de forma literal. Todos são quase como metáforas; eles existem no ponto mais profundo do eu do personagem. A Motivação ser amor não significa que o personagem deve sair por aí amando tudo, mas sim que, na parte mais profunda do seu ser, ele age tendo esse

amor em mente. Uma pessoa pode ser alegre e divertida, mas guardar no seu âmago uma tempestade de ódio pela vida.

DISPOSIÇÃO

Como o personagem está no dia. O mestre pode, em momentos específicos, perguntar aos jogadores como está a Disposição dos seus personagens. A Disposição não tem nenhum efeito mecânico, ela apenas ajuda os jogadores a pensar a respeito de como a aventura afetou ou tem afetado o personagem de acordo com a Motivação e o Arquétipo. Por isso, existem apenas duas respostas para a pergunta: positiva ou negativa. O jogador não precisa nem ao menos especificar a razão de estar positiva ou negativa.

Um anti-vilão movido pelo ódio cujo inimigo escapou estará com a Disposição positiva ou negativa no dia seguinte? Um herói movido por amor que fez um novo amigo? Um anti-herói movido pelo medo que encontrou aliados para derrotar seu antigo chefe? Um anti-vilão movido pela paz que está tendo que cuidar do agitado filhote de alguma besta selvagem?

Os jogadores podem fazer mudanças de Disposição quando acharem apropriado, e o mestre pode perguntar a respeito dela sempre que os personagens estiverem em momentos de descanso, entre aventuras ou temporadas. Um jogador mais dedicado pode, se quiser, ir anotando todas as mudanças apenas para saber se seu personagem tem se estressado muito ou pouco ao longo da campanha.

CAPÍTULO TRÊS: REGRAS DE COMBATE

TURNOS DE COMBATE

O sistema de combate gira ao redor da ideia de encontrar uma brecha na forma do inimigo, ou seja, dois alvos engajados vão tentar encontrar ou criar uma oportunidade através de embates.

Um turno de combate envolve um embate entre dois personagens durante uma rodada de uma luta. Ambos jogarão 2d6 e somarão o resultado a uma característica escolhida por eles, o vencedor será recompensado com uma ação associada à característica escolhida.

Ter sucesso em um embate após escolher F, por exemplo, permite realizar a ação Ataque, que é a forma mais básica de causar dano. Em caso de empate, quem possuir a maior característica testada vence. Se ambas forem iguais, os dois personagens perdem a oportunidade de realizar ações em seus turnos. Mas não se preocupe; eles ainda poderão realizar reações, gestos e movimentos, como veremos mais adiante.

AÇÕES DE COMBATE

Escolher uma característica para um embate significa escolher um posicionamento mental e físico, uma intenção e uma sequência de gestos focados em transformar a intenção em ação, ou seja, escolher a característica é a intenção, mas a intenção só se torna ação se ela encontrar a oportunidade, que por sua vez é representada pela vitória no embate.

Importante: toda ação que cause dano sempre causará no mínimo 1 de dano, mesmo que as penalidades, independente da origem, superem o valor total do dado mais os bônus.

Ações de Combate:

Ataque. Sucesso em embate usando F permite causar dano corpo a corpo. O dano é determinado pela arma escolhida e, desarmado, o dano será 1d2. Se o jogador que estiver usando um Ataque conseguir um sucesso crítico (dois resultados seis nos dados) e vencer o embate, ele recebe +1d6 do tipo de dano principal do que estiver usando para atacar. O personagem tem a opção de atacar de forma a não causar dano, ou causar dano mínimo (1 do dado + quaisquer bônus). Além do dano, ter sucesso num embate usando F permite que o vencedor se desloque para o Esp que o derrotado estava mesmo que já tenha gasto todo seu movimento naquele turno (veremos mais no tópico

Gesto e Movimento), o que permite empurrar o derrotado para um Esp adjacente qualquer, inclusive o que o vencedor estava antes, se o Esp para o qual o derrotado estiver ocupado por algum objeto ou parede (não funciona se o Esp estiver ocupado por inimigo, aliado ou terceiro), o vencedor pode optar por causar 1 de dano, ou receber +1F no próximo embate contra aquele alvo (nesse caso o alvo não é movido), ambos simulam o alvo colidindo com objetos do cenário durante o combate.

Defesa. Sucesso em embate usando V concede +1 em qualquer característica, com +1 de dano para o embate seguinte caso seja uma ação que cause dano (incluindo magia), e +1V para resistir a ferimentos em caso de falha. Tudo isso cumulativo com outros sucessos seguidos de V até o limite de +3, apenas quando o jogador decidir usar o bônus que ele será zerado novamente.

Esquiva. Sucesso em embate usando D permite aplicar uma Técnica da lista de mesmo nome ainda nesse capítulo.

Disparo. Sucesso em embate usando A permite causar dano arremessando algo contra um inimigo ou com uma arma de combate a distância. Não é possível usar Disparo enquanto engajado (tópico Posições de Combate). O dano, no caso de armas arremessadas, será o normal da arma, e no caso de objetos, fica a cargo do mestre comparar o objeto às armas para se ter uma ideia do dano. Ainda sobre Disparo:

. A palavra alcance se refere ao que o personagem consegue disparar com precisão, sem necessidade de teste, e não o alcance máximo, que pode equivaler ao triplo do alcance normal, mas sem nenhuma precisão.

. O alcance de objetos ou armas arremessadas é delimitado pela F em Esp.

. Armas de disparo possuem seu próprio dano e alcance.

. Sucesso crítico concede +1d6 de dano caso o embate seja bem-sucedido.

. Quando o disparo é contra um inimigo que está engajado com um aliado, uma falha crítica no embate pode resultar no ataque acertando o aliado.

Magia. Sucesso em embate usando S geralmente permite o uso de alguma magia que o personagem conheça (capítulo Magia).

EMBATE BÔNUS E EMBATE NULO

Um embate nulo acontece quando um personagem só pode responder a um embate usando V ou D e sem ter direito a uma ação. Existem várias situações que exigem embates nulos de um personagem.

. Quando o personagem já teve a oportunidade de realizar sua ação na rodada, ele poderá continuar se defendendo com embates nulos.

. Quando um alvo não tem como responder a um embate à distância, ele só poderá se defender com um embate nulo.

. Quando um oponente é capaz de realizar mais de uma ação no mesmo turno, o personagem só poderá se defender da segunda ação com um embate nulo.

O embate bônus, por sua vez, é justamente fazer um embate contra alguém com um embate nulo, ou seja, se um personagem é obrigado a um embate nulo, o oponente terá um embate bônus. Um personagem sempre deve anunciar que está usando um embate normal.

Por exemplo, um personagem de um jogador está cercado por dois oponentes: um guerreiro e um mago. O turno agora é do guerreiro e, em seguida, será a vez do mago. O guerreiro decide usar F para um Ataque. O jogador tem a opção de fazer um embate nulo, guardando sua ação para usar contra o mago, talvez para tentar evitar uma magia perigosa. O guerreiro agora tem um embate bônus contra o personagem do jogador.

REAÇÃO E INTERRUPÇÃO

A reação é o nome dado à ação que um personagem pode optar por usar quando se tornar alvo de uma ação; ou seja, o personagem irá gastar sua ação em uma reação.

Uma interrupção, por sua vez, pode ser usada nos mais diversos momentos, geralmente detalhados na interrupção específica, cancelando a ação de um alvo antes do seu turno ou depois. Uma interrupção simula uma técnica, habilidade ou magia que esteja preparada para partir em auxílio de um aliado, atrapalhar um inimigo ou interromper um acontecimento.

. Uma interrupção não gasta ação, gesto ou movimento, mas só é possível realizar uma por rodada.

POSIÇÕES DE COMBATE

São quatro as posições de combate: Engajado, Flanqueado, Afastado e Distante.

Engajado. Dois personagens rivais em distância de combate corpo a corpo estão considerados engajados.

Flanqueado. Se um personagem está engajado contra dois ou mais oponentes, ele está flanqueado, assim como os dois oponentes estarão flanqueando. Em termos de

regras, flanqueando também é considerado engajado. Apenas quatro personagens podem flanquear um de tamanho normal, se um estiver lutando contra cinco ou mais, os demais terão que atacar a distância ou esperar sua oportunidade.

Afastado. Personagens que estão próximos, mas que não estão próximos o suficiente para se atacarem com armas comuns, estão afastados. Para todos os demais efeitos estes personagens estão engajados. Um personagem com uma arma longa pode tentar se afastado para atacar sem permitir que o oponente possa se aproximar. Para conseguir se aproximar, o oponente será obrigado a ter sucesso em uma Esquiva, com embate de D, que concede a ação Afastamento (veja em Técnicas Simples).

Distante. Quando um personagem não está engajado ou afastado, ele automaticamente estará distante, e, como já foi dito, se o oponente não tiver como revidar ataques a distância seus embates serão nulos.

GESTO E MOVIMENTO

Com sucesso em um embate, o vencedor pode fazer uma Ação, um Gesto e um Movimento. O perdedor sempre fará o seu turno após o vencedor, mas só poderá fazer Gesto e Movimento caso tenha optado por tentar uma Ação nesse embate.

Movimento é deslocar-se, e o limite de deslocamento de um personagem é sua Dx2 em Esp. Qualquer ato que leve o personagem de um ponto a outro, desconsiderando magia, é, portanto, Movimento, incluindo escalar e saltar. Ação é algo que ocupa o foco do personagem, como preparar-se para um ataque, uma defesa, uma esquiva ou uma magia. Gesto, por sua vez, é um ato simples que não ocupa a concentração do personagem.

O mestre deve sempre julgar os casos com atenção, mas algumas regras:

. Em caso de dúvida se algo é um gesto ou ação, o mestre pode pedir um teste para ser considerado gesto.

. Movimento, gesto e ação podem acontecer em qualquer ordem, mas ações só podem ser feitas contra a alvo que o personagem ganhou o embate.

. Renunciar a uma ação ou movimento concede um gesto extra para cada, mas o oposto não acontece, ou seja, renunciar a um gesto não concede uma ação ou movimento extra.

. Renunciar a ação não concede movimento extra e vice-versa.

. Dependendo da situação, o mestre pode considerar o Gesto uma Ação.

. O jogador pode dividir o movimento do personagem, movimentando parte do seu total, fazendo ação e gesto e movimentando o restante em seguida.

Exemplos de Gestos: jogar algo para um aliado pegar, pegar algo jogado, abrir uma porta, falar algo curto, dar um comando, pegar algo do chão, trocar de armas, recarregar uma arma, mergulhar ou revestir arma em alguma substância para causar dano extra, montar e desmontar de uma montaria.

ORDEM, LIDERANÇA E ESTRATÉGIA

Sabemos que um combate se resolve com sequências de embates. Isso significa que, assim como em uma rodada de pedra, papel e tesoura, não há necessidade de saber previamente quem age primeiro entre dois personagens engajados, pois ambos estão fazendo seus movimentos ao mesmo tempo. Mas como saber, em uma luta entre dois grupos, quem começa e qual é o posicionamento deles no campo de combate?

Primeiro, o mestre deve sempre optar por seguir o fluxo da narrativa. Digamos que um jogador faz um teste e percebe a aproximação de um homem suspeito, então vê o brilho da faca e opta por atacar. Começa o primeiro embate. O segundo jogador também percebe, mas está do outro lado de uma pequena cerca. O mestre estabelece 6 Esp de distância, e ele percorre apenas 5 Esp com sua D5. O terceiro jogador falhou no teste e não notou o outro homem se aproximando pelo seu flanco, sofrendo um embate nulo.

Porém, em situações em que o mestre prefere deixar na mão do acaso, o que define se o posicionamento da equipe está adequado para o combate é a disciplina, liderança e pensamento tático e estratégico. Uma equipe que vaga sem disciplina não irá se importar com posicionamento e, logo, estará despreparada para o combate.

No início de um combate, os maiores valores em I de cada grupo envolvido realizarão um embate entre si usando a sua I. Esse embate é chamado de Liderança. O vencedor poderá posicionar cada personagem, aliados e inimigos, a partir do centro do campo de combate, em uma distância em Esp equivalente à I do vencedor ou predeterminada pelo mestre, definindo quem estará engajado, flanqueado, distante ou afastado.

Após o embate de liderança, haverá um embate de S chamado Estratégia. O grupo vencedor escolherá a ordem de turnos das duplas que irão engajar.

Repetindo:

Embate de I. Liderança: determina posição de aliados e inimigos.

Embate de S. Estratégia: determina a ordem de turnos.

A PRIMEIRA RODADA

Determinada a posição de um grupo na ordem de combate, sempre que um membro de um grupo optar por realizar uma ação contra um alvo no seu turno, o alvo tem a opção de gastar sua ação para realizar uma reação, ou guardar sua ação para depois, optando por um embate nulo. Se ele optar por uma reação e vencer o embate, ele passa na frente do perdedor na próxima rodada, se ele perder, ele entra na ordem de turnos após o vencedor.

No caso de um dano em área, como veremos no tópico específico, apenas um dos alvos do dano em área pode tentar uma reação que irá anular a ação do dano em área, se ele falhar, todos os demais devem fazer embates nulos para se proteger.

A SEGUNDA RODADA

A segunda rodada, portanto, é definida da seguinte maneira:

. O vencedor de um embate em que escolheu gastar uma ação passa na frente do perdedor.

. O perdedor de um embate em que escolheu gastar uma ação faz seu turno após o vencedor.

Algumas observações extras:

. Sucesso em uma Emboscada (DxA) conta como uma vitória automática de Liderança e Estratégia.

. É um costume no RPG que os jogadores queiram predeterminar a posição dos personagens antes mesmo de entrar em uma masmorra, nesse caso, sucesso no Embate de Liderança determina a posição apenas dos oponentes, assim como flanqueados e afastados.

Vamos a um exemplo:

Dois jogadores, um arqueiro e um guerreiro, entram em combate contra dois personagens do mestre, um mago e um bárbaro. O arqueiro tem sucesso nos embates de Liderança e Estratégia.

Rodada 1. O arqueiro opta por ficar posicionado o mais atrás possível a partir do centro, já que pode atacar a distância, enquanto o guerreiro fica na linha de frente. Como ele pode posicionar os inimigos, eles combinam que o mago engaja com o

guerreiro e o bárbaro fica o mais distante possível. A ordem então fica: arqueiro, guerreiro, mago e bárbaro.

Digamos que, ainda nessa rodada, o arqueiro ataca o mago, que sobrevive à flechada com um embate nulo, em seguida, o mago vence o embate contra o guerreiro.

Rodada 2. A ordem agora é arqueiro, mago, pois venceu o embate com o guerreiro, guerreiro e então o bárbaro. O mago e o guerreiro trocaram de lugar.

Digamos que o arqueiro ataca o mago, que responde com uma magia, o mago vence. O guerreiro decide não ir atrás do mago e realiza um embate contra o bárbaro. O bárbaro vence.

Rodada 3. A nova ordem nesse turno é mago, arqueiro, bárbaro e guerreiro.

ALVO INDEFESO

Um personagem encontra-se indefeso quando é pego desprevenido, quando está desmaiado, imobilizado ou em qualquer outra situação em que esteja incapaz de reagir a um ataque. O mestre decide se, ao ser pego desprevenido, o alvo se encontra indefeso ou se ele é alvo apenas de um embate nulo (desprevenido, mas atento).

O alvo indefeso sofre diretamente o dano máximo ou mínimo, à escolha do jogador, da arma utilizada contra ele, sem embate (algumas armas podem multiplicar esse valor). Também sofre diretamente a penalidade de uma técnica ou ainda pode ser desmaiado (tópico Condições). Lembrando que se aproximar sorrateiramente de alguém exige embate de D contra A.

CONDIÇÕES

Nós já vimos vários tópicos até aqui que, tecnicamente, podem ser considerados condições, como Indefeso, Fora de Ação, Ferimento e até condições de combate, como Engajado e Afastado. Porém, existem várias outras, e o mestre pode até criar as suas próprias.

Condições são situações que afetam o personagem de forma positiva ou negativa em termos de regras. Existem infinitas condições nas quais os jogadores podem se meter; por isso, é impossível detalhar todas. Ainda assim, aqui estão as mais comuns, que podem ser usadas inclusive como base para outras. Uma dica para o mestre é mantê-las sempre por perto, visto que muitas magias, habilidades e adversidades gerais podem causá-las nos personagens.

Importante: penalidades iguais em um personagem com mais de uma dessas condições não se acumulam, apenas a maior é considerada.

Atordoado. Desvantagem em qualquer embate e -3S em combate. Personagens que estão embriagados ou que sofreram alguma concussão.

Desmaiado. Fica indefeso. Acorda após teste de V por cena ou combate, ou imediatamente ao ser atacado ou ajudado (tópico Técnicas).

Envenenado. Desvantagem em qualquer embate, -3V em combate, -1 Vit não cumulativo (com mais de uma aplicação de veneno) por turno até que o efeito acabe. Geralmente ocorre quando há um corpo ou substância estranha dentro do personagem.

Cegado. Desvantagem em qualquer embate e -3A em combate. Pode ser usado quando um personagem não enxerga um alvo, mas tem ideia da sua direção, ou quando o alvo está atrás de alguma cobertura (moita, nuvem, muro).

Caído. Todos os embates do personagem caído são nulos; ou seja, ações contra ele só podem ser respondidas com V ou D. Na próxima rodada, ele poderá gastar seu Gesto para se levantar.

Silenciado. O personagem não pode recitar palavras para realizar magia, assim como não pode fazer testes de Estratégia e Liderança.

Paralisado. O personagem não pode usar movimentação e estará indefeso; ou seja, ele não pode fazer embates, e ações contra ele são imediatamente bem-sucedidas.

Restringido. Acontece quando o personagem tem seus movimentos limitados. É dividida em três tipos, dependendo da região do corpo restringida. Inferior: desloca-se a -3 Esp por turno. Superior: -2 em testes e embates de D e F. Criaturas voadoras perdem a capacidade de voar. Total: sofre ambas as penalidades.

Amedrontado. O personagem irá fazer tudo o que estiver ao seu alcance para ficar longe da origem do seu medo. Todas as ações que a origem do medo fizer contra o afetado serão bônus.

Aterrorizado. O personagem não pode fazer movimentações e todos os seus embates serão nulos.

Traumatizado. O personagem irá procurar formas de se prejudicar, seja isolando-se do mundo, não se alimentando direito, ficando extremamente violento, abusando de substâncias, entre outros.

Confuso. O personagem joga 1d6, resultado 1 ou 2: ele ataca o alvo mais próximo, mesmo que seja aliado. Resultado 3 ou 4: ele não pode usar Gesto e

Movimento, e seus embates são nulos. Resultado 5 ou 6: ele não sofre nenhuma condição.

Encantado. O personagem não consegue fazer nada que coloque em risco o alvo do seu encanto. Os embates de combate contra ele são nulos, e ele tem desvantagem em embates de I contra o alvo.

Cansado. -1 em testes e embates de qualquer característica, -2 Esp para movimento. Pode acontecer quando o personagem demora muito entre Repousos.

Exausto. Desvantagem em testes e embates de qualquer característica, -3 Esp para movimento. Geralmente é a etapa seguinte à condição Cansado.

Escorregadio. O personagem precisa fazer teste de D sempre que tentar um movimento. Se falhar, ele não sai do lugar e ganha a condição Caído.

Queda. Ocorre quando o personagem está caindo ou é arremessado de uma distância maior que sua F em Esp de forma descontrolada. Ele sofre 1d6 de dano para cada F em Esp (com F5, ele sofre 2d6 de dano se cair 10 Esp) que ele despencar se cair em um chão liso e sólido. O mestre pode diminuir ou aumentar a quantidade de dados dependendo do tipo de local de impacto e de outras situações, como conseguir diminuir a velocidade de queda se segurando em algo no caminho.

Submerso. O dano de todo ataque é reduzido para o máximo de 2, exceto o de ataques perfurantes. Dependendo do tipo de líquido, podem existir outras penalidades, como dano por turno e sufocamento.

Resistindo. O alvo faz um teste de V por cada período de tempo especificado pelo mestre e sofre -1 cumulativo a cada nova tentativa. Pode ser usado para sufocamento, fome, segurar alguém pela mão pendurado de um abismo, entre outros.

TÉCNICAS

Técnicas são ações que qualquer um pode fazer em combate ao ser bem-sucedido em uma Esquiva (D). A necessidade de embate só existe quando o alvo da ação optar por resistir ou o personagem está engajado com um inimigo que não quer que ele realize a ação.

O mestre deve ficar atento a situações adversas quando os jogadores quiserem aplicar essas técnicas, um personagem pode não conseguir empurrar alvos muito pesados, ou segurar inimigos escorregadios, por exemplo.

Dadas certas situações, o mestre também pode permitir a aplicação de algumas dessas técnicas a distância usando Assimilação, mas com penalidades, como no caso de disparar uma flecha na roupa do alvo para prendê-la à parede, por exemplo.

Segurar. Impedir que um alvo use movimentos, ele só ficará livre se passar em teste de F no início do seu próximo turno ou for bem-sucedido no próximo embate contra quem estiver segurando-o.

Imobilizar. O personagem agarra o alvo e fica paralisado junto dele (não pode usar movimentação e estará indefeso), ambos são obrigados a gastar suas ações com embates de F para continuar ou se livrar dessa situação, e o usuário deve fazer teste de V para não soltar sempre que ele ou o alvo forem atacados.

Afastamento. Coloca o inimigo em posição afastada, ou então aproxima o inimigo afastado.

Interpor. Troca de lugar com o alvo do Esp ao lado, o usuário vai para o Esp que o alvo está ocupando e vice-versa.

Empurrar. Empurra um alvo até a F em distância em qualquer direção.

Ajudar. É possível desatolar, desamararr, erguer alguém caído, acordar, remover alguém de um transe, estabilizar alguém com 0 Vit ou menos (tópico Vitalidade e Fora de Ação).

Preparar. Usa a ação para criar uma interrupção que permite se preparar para fazer algo caso uma situação se torne verdade, o jogador deve, no seu turno, anunciar o seu preparo, por exemplo: “vou preparar uma interrupção para cortar as cordas da ponte quando todos os inimigos estiverem sobre ela ao mesmo tempo”.

Desmontar. Permite derrubar um alvo de uma montaria.

Cegar. Ataca os olhos do alvo deixando-o Cego até o fim do próximo turno dele (desvantagem em qualquer embate e -3A em combate).

Desarmar. Ataca a mão do alvo causando 3 de dano, e fazendo-o derrubar a arma.

Derrubar. Permite atacar as pernas do alvo para que ele fique Caído.

Roubar. Pega a arma ou um objeto do alvo, o usuário precisa ter uma mão livre.

Manobrar. Representa qualquer ideia que o jogador possa ter em mente durante o combate, seja golpear o lago congelado para que ele se quebre sob os pés do inimigo, cortar a corda do candelabro para que caia no alvo, empurrar um piano contra o inimigo, derrubar uma prateleira sobre ele, abaixar as calças, arrancar os cabelos do peito.

FUGA E PERSEGUIÇÃO

Uma cena de perseguição pode acontecer de diversas formas dependendo da situação, porém, no momento em que um jogador declara fuga, ele imediatamente realizará uma ação específica de Fuga que não exige sucesso em embate, a não ser que ele esteja restringido ou que a situação o obrigue de alguma outra forma.

Se o oponente optar por perseguir o alvo em fuga, inicia-se a cena de fuga, o perseguido irá sempre agir primeiro, podendo criar obstáculos para o perseguidor, que terá de fazer testes para não ser atrasado, enquanto o perseguidor pode buscar atalhos, arremessar objetos ou parar para tentar um disparo. Em um local onde não haja obstáculos, a tendência é aquele com a maior D vença a cena.

TIPOS DE DANOS

Os tipos de danos são maneiras pelas quais alguém pode se ferir em Maeri. Seres comuns podem ser feridos por qualquer coisa, mas há criaturas que só podem ser feridas por tipos específicos de dano, assim como existem armaduras especializadas em proteger de tipos específicos. Cada arma tem um tipo de dano principal para a qual ela foi feita, mas o mestre pode aprovar tipos diferentes de dano impondo penalidades, como no caso de o personagem querer dar uma coronhada com uma espada.

Contusão. Golpes de impacto, vindos de maças, martelos e marretas que causam luxações e esmagam ossos.

Corte. Tipo de dano causado por espadas e machados, tem como objetivo penetrar e rasgar ao mesmo tempo.

Perfuração. Floretes e punhais são as típicas armas perfuradoras, assim como flechas e dardos, é um tipo de dano cujo objetivo é a precisão.

Explosão. Pode ser desde uma súbita expansão de gases, até algo acelerado o suficiente para liberar energia ao contato (seja térmica, cinética ou até elétrica), como um disparo de canhão.

Necrótico. Causado pela morte direta das células, degeneração, energia negativa, quando parte do corpo não é irrigado por sangue, ou fica sem oxigênio, seja por algum agente químico específico, frio intenso aplicado de maneira constante por longo período, pressão ou ferimentos não tratados. Esse tipo de dano não pode ser curado com magia de cura sem antes ser tratado com Medicina; ou seja, ele causa ferimento sem precisar ser maior que a V do alvo.

Psíquico. Trata-se de dano mental, diferente do necrótico, ele nunca causa ferimentos, mesmo que seja maior que a V do alvo, porém, esse dano está quase sempre associado a uma perda conjunta de algum tipo de Con.

Elemental. Os tipos elementais são Fogo (calor, chamas), Gelo (frio, congelamento), Ácido (químico, veneno), Terra (areia, desidratação, onda gravitacional, pulso sísmico), Água (hiper-hidratação, afogamento), Vento (pressão atmosférica, hiperventilação, som, vibração), Trovão (choque, raio).

Radiante. Trata-se do dano causado pela irradiação, muitas vezes emitida por fontes de energia instáveis, é um tipo de dano especial pois pode ignorar até paredes se não forem densas o suficiente.

Mágico. Simula os demais danos, porém acontece quebrando as leis da realidade. O corte de um machado pode remover um membro, mas um corte mágico pode permitir que o membro seja reencaixado depois como se nada tivesse acontecido.

DANO HÍBRIDO E DANO BÔNUS

Certas habilidades podem causar dois tipos de dano ao mesmo tempo, como um tapa de urso, capaz de causar dano de contusão e corte ao mesmo tempo, esse é chamado de dano híbrido, e uma habilidade que reduza 1 de dano de contusão não irá reduzir o dano do tapa do urso, pois o alvo ainda sofrerá dano de corte.

Para ser considerado dano híbrido, ele precisa ser algo naturalmente compartilhado, e não algo acrescentado a um dano principal.

Um dano acrescentado é chamado de bônus, como no caso de um jogador banhar sua espada em óleo e incendiá-la, nesse caso o mestre pode conceder um bônus de dano. Uma habilidade que reduza dano de fogo irá eliminar esse dano extra, e algo que reduza dano de forma geral sempre irá começar pelo dano principal.

GRID OU TEATRO DA MENTE

Grid é um mapa gradeado usado em muitos RPGs, onde os jogadores podem mover miniaturas ou tokens dos seus personagens. Já teatro da mente é uma expressão usada quando os jogadores optam por fazer todo o combate apenas na imaginação, sem utilizar um mapa. Maeri é um sistema que pretende ser amigável para mapas sem grid e para teatro da mente.

As regras de Esp permitem que o mestre use a própria base da miniatura como uma estimativa de Esp entre criaturas e, mesmo assim, caso queira ser ainda mais exato, ele pode usar uma régua (1 Esp terá algo em torno de 2,5 cm).

. Uma miniatura só é considerada dentro de uma área de efeito de algo quando está com mais da metade inserida na área, incluindo a área de alcance de uma flecha, por exemplo. E para todos os efeitos, como medir exatamente a distância que ela se move, é considerado o centro da miniatura, e não a base.

. Uma miniatura não pode compartilhar o mesmo Esp de outra, mas o mestre pode permitir testes para que um personagem cruze o mesmo Esp da outra, seja passando por baixo das pernas ou saltando sobre.

. A base da miniatura precisa estar colada na outra para ser considerado Engajamento (incluindo Afastado).

O jogador vê as miniaturas paradas, mas deve imaginá-las em movimento, atacando, girando ao redor uma da outra. Por isso **não é possível que mais de quatro personagens cerquem um**, porque não há espaço para mais de quatro se movimentarem ao redor de uma que também está se movendo.

Uma miniatura não precisa se movimentar para a direita de um personagem para empurrá-lo para a esquerda, por exemplo, pois tecnicamente, ganhando o embate, ele já está lá, ocupando todos os espaços, girando e se movimentando.

DANO EM ÁREA

Danos em área podem acontecer de várias formas: explosões, queda de objetos grandes, deslizamentos e diversos tipos de magias. Todos os personagens dentro da área do dano têm direito a um embate ou teste para se proteger do efeito.

No caso de danos em área proporcionados por personagens, apenas um dos alvos, à escolha dos defensores, pode realizar um embate normal, usando sua reação, para impedir que a ação que causará o dano em área aconteça. Caso ele falhe, os demais deverão realizar embates nulos contra o resultado do personagem que arremessou.

Por exemplo, se um personagem do mestre quiser jogar uma bomba explosiva cujo efeito envolverá três alvos dos jogadores, eles deverão escolher um deles, que ainda não fez seu turno, para realizar uma reação que impeça o inimigo de arremessar a bomba. Se esse personagem falhar, os outros deverão fazer embates nulos contra o mesmo resultado para se proteger da explosão.

ÁREAS DE EFEITO

Linha. Uma magia, poder, armadilha que se mova em linha acertará todos os alvos dentro de um Esp de largura até o limite do alcance máximo dela.

Cone. Uma magia, poder ou armadilha que se dissipe em forma de cone, como o sopro de um dragão, terá 1 Esp de largura no primeiro Esp de alcance, 2 Esp no segundo, 3 no terceiro e assim consecutivamente até o limite do seu alcance, ou seja, a largura será igual a distância.

Círculo. Uma magia, poder ou armadilha cujo alcance representa o raio de efeito a partir do ponto central, logo, tudo aquilo cuja descrição estabelecer um raio de alcance será um círculo.

Lembrando que isso vale para altura e outros sentidos também. Uma área circular pode ser uma esfera, um cone pode estar na vertical, como se fosse um poder em corte que cresce conforme avança, uma linha pode estar sendo disparada para cima.

Contrário ao que se pode imaginar, usar o teatro da mente no lugar de miniaturas e grids tem muitas vantagens. O mestre não precisa preparar previamente o combate em um mapa, os jogadores não vão sofrer pela quebra de imersão quando decidirem seguir por um caminho que o mestre não planejou, o combate vai ser mais dinâmico e ágil sem a necessidade de peças para se mover. A imaginação preenche sozinho vazios deixados pela descrição, enquanto a representação visual limita a imaginação ao que se pode ver.

A desvantagem do teatro da mente, porém, é a dificuldade em lidar com grandes combates, muito estratégicos e com cenários dinâmicos e complexos. Se o mestre não conseguir descrever direito, ou um jogador entender errado uma descrição, um turno inteiro pode acabar tendo que ser refeito. Para amenizar o problema da falta da exatidão de uma régua, o mestre deve usar o poder da estimativa, dar uma ideia da posição dos personagens e tentar ser o mais simples possível.

Para ajudar, o jogador pode pedir por reposicionamento: “quantos Esp preciso percorrer para tentar alinhar o máximo de inimigos possíveis?”, “quantos alvos estão desengajados e quantos deles posso acertar juntos com apenas uma bomba?”. E o mestre pode até pedir um teste de A para ajudá-lo a delimitar uma estimativa, resultado muito ruim e o personagem só poderá acertar um alvo se causar danos em um aliado também.

CAPÍTULO QUATRO: MAGIA

MAGIA

São quatro os Estudos Mágicos: Neófitas, Bruxaria, Divinação e Feitiçaria. Cada um funciona exatamente como um Estudo, podendo ser adquirido com Aspectos. Porém, é obrigatório aprender as Neófitas antes; sem ela, não é possível investir Aspectos nas outras três.

Magias são Conhecimentos no que envolve regras, ou seja, o mago tem S campos para alocar magias, podendo inclusive trocar de magia com 10 xpm e uma Fonte por repouso total. Existem magias de nível 1, 3 e 5, e o conjurador só pode aprender magias do seu nível. As magias neófitas são todas de nível 1.

O custo para usar uma magia estará descrito como *algo por alguma coisa*, por exemplo, 1 xpm/uso, que significa 1 xpm por uso, ou 2 xpm/1 Vit, que significa 2 xpm para cada 1 ponto de Vit, 1 Con/alvo, que significa pode conjurar a magia em mais de um alvo no mesmo turno ao custo de 1 Con para cada.

Considerações importantes:

. Algumas magias usam Con, abrindo uma linha de Con mágico. Quando a Con mágico acaba, o mago não pode mais usar magias que consomem Con. A Con mágica é consumida mesmo que o conjurador falhe no embate. Quando a Con mágica zera, o mago tem uma chance de realizar um efeito mágico aleatório, positivo ou negativo, determinado pelo mestre.

. Usos criativos das magias são incentivados, mas devem ser acordados com o mestre e o grupo.

. Magias que não possuem embate de S não podem ser usadas em combate. Algumas magias podem ser feitas com embate de S apenas a distância, o que significa que, se o conjurador estiver engajado, ele não pode usar essa magia. Todas as magias que podem ser usadas em combate consomem uma ação, a não ser que especificado diferente na descrição. Magias que afetam aliados só precisam de embate se o conjurador estiver sendo alvo de uma ação.

. Não importa o valor da redução de dano que uma magia possa proporcionar: toda habilidade que resulte em dano sempre causará pelo menos 1 de dano.

. O alcance padrão de toda magia equivale a S do personagem em Esp. Se não estiver descrito na magia o alcance de algo, ele é automaticamente padrão. Diferente

dos disparos, o alcance de uma magia não é um alcance de precisão; isso significa que a magia se extingue ao chegar no limite do seu alcance.

. A não ser que esteja especificado o contrário, magias podem ser canceladas a qualquer momento pelo mago que as conjurou ou desaparecem naturalmente após o combate ou cena.

. Magias exigem movimentos com ao menos uma das mãos e palavras; portanto, se impedido de falar ou mover ao menos uma das mãos, o mago não pode fazer magia. O mestre pode conceder testes para que o mago faça magias de maneira discreta, sussurrando e fazendo movimentos curtos, sem que outros percebam.

. Algumas magias podem ser mantidas de forma verbal ou de forma manual. Uma magia manual permite que o mago mantenha ou dispare outras magias com a outra mão; porém, uma magia verbal não permite que outras magias sejam disparadas ou mantidas.

. Nenhum bônus ou penalidade concedido por magia é cumulativo com outros usos seguidos da mesma magia, a não ser que esteja especificado na descrição.

. Caso a magia peça um teste do alvo, a dificuldade sugerida será a S do conjurador +5, a não ser que especificado diferente ou que o mestre decida fazer diferente após considerar a situação.

. O conjurador deve fazer um teste de V para continuar mantendo a magia caso sofra as consequências de alguma ação.

. Efeitos Menores podem ser conjurados sem custo por qualquer um que tenha o Estudo e não são considerados Conhecimentos.

INVOCAÇÕES E CRIATURAS

Magias de invocação permitem invocar criaturas para lutar pelo jogador. Criatura é o termo genérico do sistema para definir qualquer tipo de personagem do mestre que possa ser usado como desafio de combate para os personagens dos jogadores.

Monstros, bestas, humanoides e até objetos animados podem ser considerados criaturas; por isso, as características de uma criatura nem sempre significam o mesmo que as de um humanoide. Um animal pode ter S9 e ser muito esperto, mas ainda agir por instinto.

Considerações sobre invocação de criaturas:

. Magias de invocação estarão com a palavra Invocar antes do nome, seguida dos valores da ficha, com as ações específicas entre parênteses ao lado de cada característica usada pela ação.

. Criaturas com S maior que 1 irão raciocinar por conta própria e agir visando à melhor maneira de servir o invocador, sem necessidade de comandos (controle do mestre) ou através de um elo mental natural (controle do jogador).

. Se nada na descrição disser o contrário, todas as criaturas invocadas possuem Vit igual a F mais V, e Con igual a S mais I.

. O controle sobre a criatura invocada é feito através de comandos (gesto) no caso de criaturas com S igual a 1 ou menos. Sem ordens, elas não agem por si só, ficando Indefesas.

. Se a criatura for abandonada, ela se torna errante com o tempo, e o controle sobre ela se perde para sempre.

. A não ser que a descrição da magia diga o contrário, a criatura invocada sempre aparece no local escolhido dentro do alcance em Esp equivalente a S, desde que seja sólido e firme e não esteja ocupado, podendo inclusive nascer engajada.

. Criaturas invocadas usando Con não permitem que o valor gasto seja regenerado até que sejam desconjuradas ou se tornem errantes.

. O turno das criaturas invocadas em combate acontece logo após o do conjurador.

NEÓFITA

A magia dos iniciados, a primeira etapa antes de um conjurador se especializar. Se o conjurador quiser aprender estudos mágicos, ele precisa aprender magia neófitas antes, gastando um Aspecto.

Ascendente. Joga um alvo para o alto em S em Esp. O alvo tem direito a um teste de D para cair em pé; se falhar, fica Caído. O conjurador pode usar de forma controlada em si ou em outros alvos para alcançar locais altos. 1 Con/uso.

Punho Invisível. Bate em um alvo com a força de um soco muito forte, causando 1d2+1 de dano de contusão. 1 Con/uso.

Degrau. Cria uma plataforma cristalina de quarenta centímetros de diâmetro, imóvel no ar, em qualquer ângulo, que aguenta S em Pes e possui 1 Res. 1 Con/degau.

Revelador. Um pulso que revela coisas invisíveis de origem mágica. Alerta para a possibilidade de alvos próximos ou aponta para algo que o conjurador queira, sendo que ele precisa conhecer o alvo. Tudo dentro de um raio de Sx2 em Esp. 2 Con/uso.

Flecha. Dispara uma flecha de energia mística. Causa apenas 1 de dano perfurante; porém, ela rastreia o alvo, dando +2S para esse ataque. O alvo não precisa estar visível, porém o conjurador precisa saber que ele está por perto e já tê-lo visto. 1 Con/uso.

Puxão. Empurra um alvo na direção que o conjurador escolher em a até Sx2 em Esp. Pode ser usado em objetos de até 4 Pes que não estejam presos ou sendo segurados, causando 1d3 de dano de um tipo que dependerá do objeto. Também pode apenas arremessar o objeto para a mão do conjurador ou de outro alvo dentro do alcance da S do conjurador, a partir do local do objeto. 1 Con/uso.

Ofuscar. Cria um pulso de luz e fagulhas que cega o alvo até o final do próximo turno dele. O conjurador precisa estar dentro do raio de visão do alvo. 1 Con/uso.

Corda Mágica. Amarra um alvo ou mais em uma corda. O conjurador tem a opção de fazer a outra extremidade surgir em sua mão. Não pode ser usada em combate. O limite do tamanho da corda é a S do conjurador em metros. 1 Con/uso.

Sorriso. Faz o alvo rir descontroladamente. Usada em combate, causa -1 em todas as características do alvo até que tenha sucesso em um teste de V no fim do turno dele. 1 Con/uso.

Feixe de Combate. Dispara um feixe de energia contra um alvo, causando 1d3 de dano de explosão. 1 Con/uso.

Bolha de Água. Dispara bolhas de água contra um alvo. Ele fica molhado até o fim do combate ou da cena. Causa 1d3 de dano de água. 1 Con/uso.

Disparate. Cria um pequeno inseto voador que chama a atenção do alvo, deixando-o distraído, distante e desatento. Ele sofre -3A até o fim da cena. Não pode ser usado em combate. 1 xpm/uso.

Artifício. Acerta o alvo com chamas multicoloridas muito brilhantes, causando 1d3+1 de dano de fogo. 1 Con/uso.

Incógnito. Faz o alvo ficar com as mesmas cores do ambiente, recebendo +3D para ocultamento até o fim da cena. 1 Con/alvo.

Secar. Evapora líquidos com ponto de ebulição menor ou igual ao da água sem usar calor. Pode ser usado até mesmo como guarda-chuva. Não funciona em alvos submersos. 1 Con/alvo.

Glamour. Ilusão que permite mudar levemente detalhes da aparência do alvo, como maquiagem, linhas do rosto, cheiro, cor das unhas e penteado. Permite alinhar, secar, alisar e limpar roupas do corpo. Ações contra o alvo cancelam a magia. 1 Con/alvo.

Magnificar. O conjurador une a ponta do indicador e do polegar para formar um círculo com os dedos. Ele pode enxergar melhor coisas pequenas ou distantes através dele, recebendo +3 para qualquer teste envolvendo visão até que separe os dedos. 1 Con/uso.

Reparar. Permite restaurar 1 Res de objetos. A restauração é rudimentar, como se estivesse soldando ou colando o material; por isso não restaura armas ou objetos complexos, como um item mecânico. Pode juntar suas partes sem fazer com que funcionem ou sejam úteis. 1 xpm e 1 Con/uso.

Manto Arcano. Usado em combate com sucesso em embate de S. Concede, apenas ao conjurador, +1 de dano mágico para ataques feitos com F até o fim da cena ou combate. 2 Con/uso.

BRUXARIA

Rituais profanos, artes obscuras, xamanismo, magia negra; existem vários nomes, e muitas vezes não há nome nenhum. Esse tipo de magia não é visto com bons olhos em toda a Maeri, pois gira ao redor de magia perdida e antiga, maldições, pragas e invocações.

Efeitos Menores: Decompor ou preservar material biológico inanimado; atrair pequenos seres espectrais; fazer o alvo sentir algum tipo de desconforto; fazer um alvo ter pensamentos negativos; matar plantas e flores pequenas; assustar animal de pequeno ou médio porte; criar em si próprio aparência de decomposição; criar um dente ou unha facilmente destacável na superfície de um alvo, que funciona como parte dele para maldições; criar um bolso dimensional que permite guardar até 3 Pes inanimados, que não contam nos limites de carga.

Nível 1

Aura Vampírica. Com sucesso em embate de S, essa magia rouba a força vital de um alvo, causando 1d3+1 de dano necrótico e recuperando o mesmo valor no conjurador ou em outro alvo. 1 Con/uso.

Maldição da Presença Fantasma. Com parte do corpo do alvo ou um pertence, como cabelo ou roupa, é possível vê-lo, saber o que está fazendo e ver até três objetos

ao redor dele. O alvo poderá enxergar sombras fantasmagóricas da pessoa que o amaldiçoou observando-o com sucesso em A, mas não pode identificá-la. A magia dura apenas alguns instantes, mas, enquanto a maldição estiver ativa de forma manual, é possível ter uma nova visão do alvo por 2 Con, que só podem ser recuperados quando a maldição for desfeita. 1 parte do alvo e 3 xpm/alvo, 2 Con/visão.

Maldição Linha do Destino. O alvo sofrerá 1d6+1 de dano de trovão sempre que uma condição, especificada pelo conjurador, for atendida. A condição não pode envolver algo físico, como respirar ou caminhar, ou algo que aconteça de forma incessante, como o movimento de roupas. É preciso ser algo que o alvo possa evitar, como tomar banho, comer um tipo específico de alimento ou tocar em algum objeto específico. Em combate, o conjurador pode escolher um alvo para que o amaldiçoado sofra o dano sempre que fizer uma ação contra ele. Não é possível usar essa magia mais de uma vez no mesmo personagem. 2 xpm e 2 Con/alvo.

Maldição da Marca Negra. Um alvo é marcado, sofrendo 1d6 de dano de fogo, e todas as pessoas que conhecerem a marca escolhida e souberem seu significado poderão saber que o alvo possui aquela marca, pois, ao bater os olhos nele, a marca irá emergir à sua visão mesmo através de roupas e armaduras, em posição bem visível. Ninguém pode ter mais de cinco marcas. Em combate, é possível marcar e apenas repetir o dano em alvos que já foram marcados com embates de S. 3 Con/uso.

Maldição das Feridas. Usada em combate como um ataque à distância com S. Qualquer dano no alvo causará +1d2 de dano de corte extra além de qualquer outro dano normal. A magia deve ser mantida manualmente. 1 Con e 1 xpm/alvo.

Invocar Familiar. F0 V1 D3 I0 A3 S3. Conjura um ou mais animais mágicos (limite da S do conjurador), terrestres, voadores ou aquáticos (mesma velocidade que em terra), de pequeno porte e incapazes de atacar. Tocando o familiar, o conjurador pode ver e experimentar em seus sentidos tudo o que o familiar experimentou desde que foi conjurado. Pessoas com estudo mágico podem fazer testes para identificá-los. O conjurador sofre 1 de dano que conta como Ferimento se um familiar é morto em vez de ser desconjurado. 1 Con/animal.

Massa de Vácuo. Sucesso em embate de S deixa um alvo a até 2xS em Esp Exaurido, ou seja, ele recebe desvantagem em testes e embates de qualquer característica e -3 Esp para movimento. A magia precisa ser mantida verbalmente, e o alvo pode escapar dos efeitos com sucesso em teste de V no início do seu turno. Essa magia faz uma pessoa ou objeto se tornar imune aos efeitos do vento, recebendo pouco

ar: ela ficará parada mesmo dentro de um tornado; velas irão murchar mesmo com vento em popa; chamas irão se apagar; criaturas e objetos que usam vento para voar irão cair. 3 xpm/uso.

Pulso de Lentidão. Sucesso em embate de S, e o conjurador manipula as fundações do tempo e do espaço para desacelerar alvos, fazendo com que se movam a -3 Esp por turno até que sejam bem-sucedidos em teste de V no final do próximo turno para se livrar do efeito. Fora de combate, essa magia desacelera pessoas e objetos de tamanho em Pes equivalente a S do conjurador, mesmo em voo ou em queda, anulando esse tipo de dano. 1 Con/alvo.

Nível 3

Maldição do Altar Profano. O conjurador cria um altar em um local que não possa ser movimentado. Em um raio de 50 Esp ao redor desse altar, o conjurador pode criar sombras e ver através dos olhos delas. Testes de A permitem que alvos percebam essas sombras e, se não passarem em teste de V, ficarão Amedrontados por elas. Destruir o altar acaba com a maldição. 4 xpm/altar.

Invocar Objeto Amaldiçoado. F3 V0 D3 A0 I0 S0. Usado em combate com um embate de S à distância, o personagem anima um objeto de até 3 Res (barril ou caixote vazio), que se torna capaz de flutuar a um metro do chão e atacar alvos. O mestre determina o dano e o tipo de dano do objeto baseado no tópico Contatos de Mercado (capítulo Círculo Social e Comércio). Uma pedra pequena pode causar o dano de uma arma de contusão leve, por exemplo. A maldição precisa ser mantida manualmente. 2 Con/objeto.

Amuleto Anulador. O mago prepara um pequeno amuleto que pode ser consumido com uma interrupção caso um alvo seja bem-sucedido em um embate ao usar uma magia que use apenas Con. O sucesso do alvo é cancelado e a ação é perdida junto do custo da sua conjuração. Fora de combate, essa magia pode cancelar efeitos mágicos menores feitos com até 12 xpm e/ou 12 Con. 3 xpm + 3 Con/amuleto. A Con gasta para criar o amuleto não pode ser recuperada com repouso até que ele seja usado.

Piara. O conjurador pode se transformar em uma revoada de pequenas criaturas de sua escolha. Ele recebe +3D para voar, fica imune a técnicas, e embates contra ele são bônus. É possível usar essa magia no início do seu turno, antes da sua ação, para um embate usando o bônus em D. Pode voltar à forma normal no início de um dos seus turnos sem custo. 1 Con/uso.

Crânio Venenoso. Sucesso em embate de S permite conjurar um crânio envolto em aura verde que o conjurador pode manter manualmente. O conjurador absorve a aura com a outra mão (livre) e dispara uma rajada de 1d6+1 de dano ácido. Enquanto mantiver o crânio, ele pode fazer outros disparos com embates de S sem custo. Ao causar dano, o alvo sofre -1F não cumulativo até o fim do combate ou da cena. 3 xpm/crânio. As rajadas ácidas extras do crânio não possuem custo.

Necrófago Ectoplásmico. Sucesso em embate de S à distância permite que o conjurador cure em si ou em algum outro alvo 2 Vit para cada alvo morto em combate. Os mortos não podem ser repetidos caso haja outro uso dessa magia, mesmo que de outro conjurador. 2 Con/uso.

Fardo Pesado. Com sucesso em embate de S, o conjurador causa no alvo o efeito negativo de quem sofre de excesso de carga (desvantagem em testes de CF). A magia precisa ser mantida manualmente. Fora de combate, essa magia faz com que objetos e pessoas fiquem mais pesados. 1 Con/uso.

Enxame. Sucesso em embate de S permite que o conjurador solte pela boca um enxame de insetos que atacam o alvo, fazendo com que ele fique Cego (desvantagem em qualquer embate e -3A em combate) até o fim do seu próximo turno e sofra 1d6 de dano perfurante. 2 Con/uso.

Nível 5

Maldição da Possessão. O conjurador pode possuir o corpo de um alvo fora de ação (dormindo ou inconsciente). O corpo do conjurador ficará indefeso enquanto possui o corpo do alvo. As características F, V e D serão do possuído, e S, A e I do conjurador. Se o corpo possuído ou o conjurador forem alvos de qualquer ação, a maldição se desfaz. 4 xpm/alvo.

Maldição Circense. Sucesso em embate de S permite transformar o alvo, junto com seus itens, em um animal qualquer de médio porte (porco, ovelha, bode, cachorro, anta, gambá). Ele permanecerá com sua S e sua Vit, mas todas as suas outras características diminuem para 1, inclusive a Con, e seu dano passa a ser 1d2 de contusão (batida) ou perfuração (mordida). O alvo permanecerá assim até ser alvo de alguma ação, beijado (ação de Ajuda) ou até que o conjurador cancele a magia com um gesto. 3 Con e 2 xpm/uso.

Escrutínio. Obriga um alvo a responder uma pergunta da forma mais sincera e completa possível com o que ele acredita ser verdade. O alvo pode tentar resistir com um teste de V e ficar em silêncio, porém jamais será capaz de mentir ou subverter o

sentido da pergunta. O conjurador não pode repetir a mesma pergunta ou fazer uma pergunta diferente que exija a mesma resposta. 3 xpm/pergunta.

Filactéria. Permite que o conjurador perca 1 Vit e a use para criar um objeto pequeno qualquer com 1 Vit. Assim, quando sua Vit chegar a zero e ele morrer, permanecerá morto por 1d6 temporadas, quando então reviverá no local onde está sua filactéria, e ela será destruída. Custa -1 de Vit e 30 xpm/filactéria. O custo de Vit não é recuperado após a destruição da filactéria, sendo perdido permanentemente.

Domínio Mental. Sucesso em embate de S permite que o conjurador controle o próximo turno de um alvo, permitindo inclusive que ele faça uma ação contra outro alvo. Se usada fora de combate, um alvo pode tentar resistir com teste de S; se falhar, o conjurador pode controlá-lo por dez segundos. 3 Con/uso.

Invocar Zumbi. F1 (contusão, 1d6-3), V1, D1, A0, I0, S0. Eles largam armas e ficam tão magros que suas armaduras caem. São imunes à fome, sono, falta de ar, envenenamento e cura mágica. 1 cadáver humanoide, 2 Con e 6 xpm/zumbi.

DIVINAÇÃO

Divinação é a magia considerada divina, sagrada, concedida por divindades, pelos espíritos ancestrais, seres sagrados ou pela natureza. É, portanto, o tipo mais bem aceito de magia em Maeri, desde que seja usado por membros reconhecidos da sociedade ou de alguma fé; caso contrário, pode ser considerada profanação.

Efeitos Menores: Fazer os olhos brilharem; causar tremor suave de terra; emitir luz ao redor do corpo; criar lufada de vento; deslocar sombras; criar globos de luz ao redor de si; fazer cabelos flutuarem; fazer roupas esvoaçarem; acender, apagar, mudar a cor ou intensidade de chamas pequenas; aumentar o volume da voz; fazer brotar plantas e flores pequenas.

Nível 1

Proteção Mística. Ao custo de uma interrupção, permite usar S em embates nulos em vez de apenas D e V. Não possui nenhuma outra ação além de conceder a possibilidade de se defender com uma característica diferente. 2 Con/uso.

Santuário Bélico. Sucesso em embate de S concede +1 em F, D e V para todos os aliados em combate. A magia precisa ser mantida verbalmente. 2 xpm e 2 Con/uso.

Campo Elemental. Sucesso em embate de S à distância permite escolher um alvo e um tipo de dano elemental. Todos que iniciarem seus turnos engajados com o

alvo da magia recebem 2 de dano mágico do tipo elemental escolhido. A magia precisa ser mantida manualmente. 2 Con/uso.

Cura. Sucesso em embate de S permite curar 1d6 Vit de um alvo em combate. Fora de combate, o conjurador pode escolher o valor da cura até o limite de 6 Vit. 1 Con/uso.

Paz Espiritual. Sucesso em embate de S cura e deixa o alvo imune por uma temporada a qualquer condição mental, como Amedrontado, Aterrorizado, Traumatizado, Confuso e Encantado. 1 Con/alvo.

Cintilar. Sucesso em embate de S permite que o conjurador se teletransporte até sua S em Esp, desde que seja um lugar para onde poderia ir a pé. Ele pode ir para dentro de uma casa se a porta ou janela estiver aberta, mas não pode ir para o telhado, por exemplo. 1 Con/uso.

Passo Leve. Sucesso em embate de S à distância permite que o conjurador conceda um bônus de +3D em testes e deslocamento para si e para aliados durante uma cena. Eles poderão caminhar sobre a água e terrenos que causem Restrição sem sofrer penalidades. 1 Con/uso, sem limite de alvos por turno.

Guia Divino. Sucesso em embate de S concede à arma do conjurador +2 de dano radiante apenas para um ataque. Essa magia não exige palavras ou movimentos de mão, mas a arma é obrigatória. 1 Con/uso.

Grilhões. Sucesso em embate de S faz com que o conjurador invoque correntes, mãos ou algo do tipo, prendendo um alvo ao chão e tornando-o incapaz de se mover, embora ainda possa realizar ações. Pode trazer para o chão criaturas voadoras. 1 Con/alvo.

Nível 3

Altar Sagrado. Esse altar cria uma área de até 20 Esp de raio de proteção contra maldições. Uma maldição é cancelada contra o alvo que já estiver dentro e, se um personagem amaldiçoado entrar, a maldição continua ativa, mas seus efeitos cessam até que ele saia. Dentro da área do altar, o conjurador pode, ao custo de um gesto, conceder +1 de dano radiante para todos os alvos dentro dele. 6 xpm/altar.

Escudo de Vida. Pode ser conjurado como uma interrupção para criar um escudo de 3 Vit que ajuda a reduzir o dano sofrido por um alvo. Essa Vit desaparece logo após o término do cálculo de redução de dano caso não tenha sido reduzida a zero pelo ataque. Fora de combate, o jogador pode concentrar o poder por mais tempo para aumentar o tamanho (S em Esp) e a força do escudo (Sx3 Vit). 2 Con/uso.

Dispersar Feitiço. Sucesso em embate de S permite cancelar uma magia mantida manual ou verbalmente, uma invocação, algum efeito mágico afetando um alvo, uma maldição ou alguma condição. Pode ser usada fora de combate para cancelar efeitos mágicos conjurados com até 12 xpm e/ou 12 Con. 2 Con/uso.

Epifania. Concede a aquisição de um Conhecimento não mágico para apenas um teste que envolva somente S. 2 xpm e 4 Con/uso.

Martelo do Julgamento. Sucesso em embate de S dispara um cubo do tamanho de um tijolo contra um alvo, causando 1d6 de dano de contusão e +2 de dano de fogo. 1 Con/uso.

Aura de Cura. Sucesso em embate de S faz com que o conjurador crie uma aura translúcida com sua S em Esp de raio. Ele pode gastar um gesto para curar 1d6 Vit de si próprio ou de qualquer aliado que esteja dentro do alcance enquanto mantiver verbalmente a aura ativa. 3 Con/uso.

Visão do Além. Sucesso em embate de S faz com que o alvo tenha uma visão divina, algo que tema, talvez a própria morte vindo buscá-lo, deixando-o Aterrorizado (sem movimento, todos os embates nulos). O efeito acaba se o alvo for bem-sucedido em teste de V no final do seu próximo turno. 2 Con/uso.

Nível 5

Selo Mágico. Permite selar algo ou um local com magia. Pode trancar uma sala, um baú ou mochila, ou criar um campo de força ao redor de uma região de até 20 Esp. O conjurador pode escolher quem pode entrar ou sair e também criar regras mágicas de acesso (recitar a palavra mágica, ter um objeto específico, apenas durante lua cheia, resolver enigma). Pode ser usado em combate como interrupção para anular o sucesso da ação de um personagem engajado ou flanqueando o conjurador. Um selo mágico pode ser quebrado se a mesma quantidade de xpm for investida em um contrafeitiço; o valor exato só pode ser descoberto com teste de S. Outra pessoa com algum Estudo mágico pode usar Con no lugar de xpm para desfazer o selo. Mesmo o próprio conjurador não pode desfazê-lo sem atender aos requisitos. Qualquer quantidade de xpm/selo fora de combate, 1 Con/uso em combate.

Oráculo. O usuário rola 1d6 e então pode substituir o resultado desse dado após qualquer outra rolagem de dados feita no futuro, seja de um aliado ou de um inimigo. Ele pode inclusive dar o resultado para que outro jogador decida quando usá-lo. O conjurador também pode tentar usar essa magia para conseguir revelações, visões ou mensagens decididas pelo mestre, e não perde o xpm gasto caso falhe. 3 xpm/dado.

Voar. Sucesso em embate de S permite que o conjurador voe, deslocando-se a uma velocidade e altura equivalentes a D até o fim do combate ou da cena. Ele pode carregar o que sua F permitir e, se for atingido, cairá imediatamente. 2 Con/uso.

Invocar Servo. F3 (contusão, 1d2) V2 D2 A3 I2 S3. Uma criatura de pouco mais de um metro, feita de escuridão pura, coberta por um manto branco e dourado e com um olho no centro do capuz. Consegue usar armas, mas não armaduras. Flutua na altura das pessoas, mas sofre dano de queda normalmente. Não é capaz de falar e desaparece ao ser alvo de qualquer ação. 6 xpm e 3 Con/servo.

Prostrar. Sucesso em embate de S faz com que uma súbita pressão de cima para baixo esmague os alvos, causando 1d6 de dano de vento em cada um. Se falharem em testes de D, ficam Caídos. 2 Con/alvo.

FEITIÇARIA

É chamado de arcanismo por estudiosos e de feitiçaria entre a população comum. Feiticeiros não são bem-vistos pela fé, porém sua praticidade faz deles figuras constantes em conselhos nobres e populares, entre oficiais superiores de exércitos, em guildas e até mesmo em tribos.

Efeitos Menores: criar e controlar uma pequena nuvem que faz chover uma água que seca após uma cena; mudar a cor de um objeto ou área pequena; limpar sujeira superficial; criar pequenos enfeites e brilhos que duram uma temporada; esquentar ou esfriar líquidos e objetos a temperaturas moderadas; levitar entre as mãos objetos com Pes menor que 1; criar chuva ou redemoinho de partículas ou detritos fantasmas; fazer desaparecer e reaparecer entre as mãos e/ou boca um objeto com Pes menor que 1.

Nível 1

Pulso. Sucesso em embate de S libera um pulso de energia que empurra um alvo 3 Esp e causa 1d6+1 de dano de contusão mágica. 1 Con/uso.

Trovão Paralisante. Sucesso em embate de S permite que o conjurador dispare arcos elétricos contra um alvo, causando 1d3+2 de dano de trovão mágico. O alvo deve fazer um teste de V; se falhar, seu turno seguinte será nulo. 2 Con/uso.

Transformar. O conjurador pode transformar a si mesmo ou aliados dispostos em um objeto pequeno qualquer, junto de roupas e itens. Ele poderá se mover a 1 Esp por turno. Se sofrer dano, ou se ele ou o aliado assim decidir, o efeito acaba. Não pode realizar nenhum tipo de ação além de se mover. 1 Con/alvo.

Presentir. O conjurador pode presentir vida em uma área de 4xS em Esp de raio. Ele pode saber se algo está vivo ou morto; pode ter uma direção média da forma de vida (norte, sul, leste, oeste); ter uma média de quantas formas de vida estão presentes na área (de um a cinco, de cinco a dez, de dez a quinze); saber se estão paradas ou se movendo e se estão se aproximando ou se afastando. Em combate, permite revelar até dois alvos invisíveis como uma interrupção. 1 Con/uso.

Invisibilidade. O conjurador deixa um alvo (pessoa ou objeto de até 10 Pes), ou ele próprio, invisível (desvantagem em embates e -3A em combate contra ele), junto de roupas e demais itens associados ao objeto. A magia dura até que o personagem faça ou sofra uma ação, ou se mova mais rápido que sua D-1, com mínimo de 1 em Esp (não conta se ele estiver sendo movimentado por outra coisa). Ele ainda produzirá sons e não fica intangível. Pode ser usado em combate com sucesso em embate de S. 3 Con/uso.

Ídolo. O conjurador conjura um pequeno objeto qualquer que permite que ele ou outro alvo mude sua aparência para a de outro humanoide, de roupas e até o físico, desde que seja algo que não esteja distante de suas proporções originais, levando em conta seus pertences (uma mochila de viagem não pode simplesmente sumir das costas). A magia permanece até que o conjurador seja alvo de uma ação, opte por cancelá-la ou que o objeto seja destruído ou removido de suas posses. 2 xpm/ídolo.

Troca Mística. Sucesso em embate de S permite que o conjurador distorça o tempo e o espaço para trocar de lugar dois alvos, incluindo ele próprio. Os alvos precisam estar dispostos a trocar de lugar. 1 xpm/uso.

Imagens Mentais. Essa magia permite recriar imagens mentais com S em metros de diâmetro a partir do personagem. O conjurador precisa ter visto as imagens que está recriando, podendo moldar sons, cheiros e gostos. Não é possível recriar nada imaginado ou sonhado. A magia dura uma cena. Em combate, pode ser usada para usar S no lugar de D em Esquivas. 1 xpm e 2 Con/uso.

Mensagem Mágica. Uma magia com várias funções. O conjurador pode projetar sua voz a 2xS de distância, podendo inclusive sussurrar no ouvido de um alvo. Pode copiar a voz de outra pessoa, ditar algo para um pergaminho e as palavras aparecerão escritas (letra em estilo padrão). Pode deixar mensagens escritas ou de voz programadas para aparecerem ou serem reproduzidas quando alguma condição for atendida. Por fim, sucesso em embate de S permite gritar contra um alvo e deixá-lo Atordoado (desvantagem em qualquer embate e -3S em combate) até o início do próximo turno do alvo. 1 Con/uso.

Nível 3

Raio de Brasas. Sucesso em embate de S permite que o mago dispare uma rajada de fogo que dispersa fagulhas no local de impacto. Causa 1d6+3 de dano elemental de fogo mágico no alvo. Qualquer pessoa engajada com o alvo, inclusive o conjurador, sofre 1 de dano de fogo mágico. Fora de combate, o conjurador pode usar essa magia para efeitos menores sem custo em Con, como acender uma fogueira, cachimbo, tocha ou vela, ou esquentar ou ferver alimento ou bebida. 3 Con/uso.

Petrificar. Sucesso em embate de S causa 1d3+2 de dano de terra mágica e Restrição Total (-3 Esp por turno e penalidade de -2 em testes e embates de D e F; criaturas voadoras perdem a capacidade de voar) até que o **alvo** tenha sucesso em teste de V ou F no início do seu turno. Fora de combate, permite moldar a superfície de rochas com as mãos sem custo em Con, mas não permite escavá-las. 2 Con/uso.

Véu Glacial. Sucesso em embate de S causa 1d6 de dano de gelo mágico em todos os alvos em uma linha reta posicionada pelo conjurador. O tamanho máximo da linha é a S do conjurador em Esp. A linha cria um véu semitranslúcido com cores boreais até o início do próximo turno do conjurador. Qualquer um que inicie seu turno na linha ou cruze por ela sofrerá 1d3 de dano de gelo. 3 Con/uso.

Invocar Corda Oceânica. F5 (contusão, 1d3+2) (Imobilizar) V0 D0 A0 I0 S0. Sucesso em embate de S a distância permite ao conjurador gastar um gesto para invocar uma corda feita de água. Seu tamanho pode chegar a 3xS do conjurador em Esp. É mantida verbalmente e possui 3 Res; ou seja, um ataque que cause 4 de dano ou mais pode destruí-la imediatamente. Dano menor não é cumulativo e não tem efeito. 3 Con/corda.

Passo Fantasma. Permite que o mago atravesse superfícies de no máximo um palmo de espessura. Ele não pode ficar parado dentro desse espaço. Pode ser usado em combate como uma interrupção para anular um sucesso de um inimigo em um embate contra o conjurador, fazendo com que seu golpe, ataque ou magia o atravesse. Ele pode usar essa magia com aliados ou objetos caso consiga tocá-los. 2 Con/uso.

Invocar Hesperia. F0 V0 D10 A0 I0 S0. Uma pequena mariposa feita de material dos sonhos. Essa mariposa se desloca com grande velocidade e pode se teletransportar distâncias de 10 Esp para lugares que possa enxergar com sucesso em embate de D. O conjurador pode usá-la para reproduzir mensagens visuais (formadas por um pó que ela libera) e auditivas previamente gravadas, ou pode invocar mais de uma e usá-las como comunicadores colocando-as em algum lugar da cabeça. O alcance

máximo, quando usadas como comunicadores, é de 1 km, aproximadamente a área de um bairro. 1 xpm/mariposa.

Compreensão Universal. Se o personagem for bem-sucedido em um teste de I, essa magia permite captar intenções e sentimentos superficiais e transformá-los em linguagem compreensível durante uma cena. O conjurador consegue se comunicar com sua S em alvos livremente, mesmo que não falem a mesma língua. Funciona com pessoas, animais e plantas, mas não funciona com monstros, seres confusos, controlados por terceiros ou que não possuam sentimentos. 2 Con/uso.

Nível 5

Esfera Negra. Sucesso em embate de S permite que o conjurador crie um pequeno buraco negro dentro do alcance da sua S. Ele ocupa 1 Esp e todos que iniciarem seu turno dentro de um raio de 1 Esp da esfera irão sofrer 1d6 de dano de vento mágico. Todos os alvos a até 2 Esp precisam fazer um teste de F ou V no início dos seus turnos para não serem arrastados 1 Esp para a sua direção. 3 Con/uso.

Invocar Golem. F2 (contusão, 1d6) V2 D2 A2 I2 S2. Uma criatura que parece uma armadura, **oca** e feita principalmente de argila. Recebe +1 em uma característica qualquer para cada 4 xpm extra. Não pode usar armaduras e armas. 1 espaço de contato e 12 xpm/golem, +4 xpm/+1 em uma característica até o limite de +4 pontos, sendo que apenas +2 podem ser postos na mesma característica. A D é a única que não pode ser maior que 2.

Patrono. Concede a um alvo um uso de uma magia qualquer que o conjurador conheça. Se a magia possuir um custo em xpm, o conjurador deve dar a ele o xpm necessário para a realização da magia. Após ceder um ou mais usos de uma ou mais magias a um alvo, só é possível dar mais magias para o mesmo ou outros alvos após a primeira leva ter sido usada por completo. 5 Con/magia.

Espaço Dimensional. O conjurador pode abrir um portal para o centro de uma dimensão paralela de 20 Esp, onde ele pode armazenar o que quiser levar para lá. Uma vez lá dentro, o conjurador pode fechar o portal, mas só poderá reabri-lo no mesmo lugar onde entrou. É possível prender pessoas lá dentro, mas conjuradores que conhecem essa magia podem forçar a saída, reabrindo o portal no último lugar onde ele foi fechado. Essa magia não pode ser cancelada de nenhuma forma após o espaço ser criado. 30 xpm e 10 Con/criação do espaço, 2 Con/abrir portal.

Telecinese. Sucesso em embate de S a distância permite, por uma cena ou combate, que o conjurador mova, ataque (contusão, 1d6) e arremesse objetos e pessoas como se tivesse F6 e D6, podendo inclusive fazê-lo a distância. 3 Con/uso.

CAPÍTULO CINCO: CÍRCULO SOCIAL E COMÉRCIO

CONSTRUINDO UM CÍRCULO

Um Círculo é um grupo de pessoas que representa a capacidade de um personagem de exercer influência no mundo. São pessoas em quem ele pode confiar, que ele tem interesse em proteger e que podem ajudá-lo de forma prática em suas aventuras.

O Círculo pode ser formado por membros da família ou não, desde que exista uma conexão emocional, e suas características são de pessoas comuns (2 em todas). Eles podem entrar em combate pelo jogador, porém não é de interesse deles, nem do próprio personagem do jogador, que o façam.

Em caso de morte não natural de um membro do Círculo, o personagem terá uma linha de Con Perda zerada e, até que recupere tudo, sofrerá de Trauma e estará sempre inclinado à vingança, ou justiça, como preferir chamar, além de reagir de forma violenta a situações que o façam lembrar-se do trauma.

ACAMPAMENTO

Um acampamento é um local que atende às necessidades de repouso, onde a maioria dos Contatos dos personagens dos jogadores se reúne. Muitos dos contatos podem achar lucrativo acompanhar os jogadores pelos locais seguros de suas viagens e então erguer um acampamento lá, visto que jamais acompanham o grupo em território selvagem. Acampamento, porém, é um termo genérico para um local qualquer; ou seja, ele pode ser uma taverna, casa abandonada, caverna, navio ou qualquer outro lugar.

Os membros do acampamento sempre irão viajar mais devagar que os personagens dos jogadores, geralmente 1 Esp por Temporada, e alguns contatos só concederão as suas vantagens aos jogadores quando o acampamento estiver totalmente erguido, o que pode demorar uma temporada ou mais, dependendo das condições da região ou de outros fatores que o mestre possa considerar nessas situações.

Tarefas de Acampamento.

Fortificar. Um personagem gasta uma temporada colocando uma armadilha próxima do acampamento. A armadilha pode causar 3d6 de dano de contusão, perfuração ou corte, à escolha do personagem, ou então causar Paralisia. Em combate próximo do acampamento, sucesso em embate de D permite que um personagem atraia um alvo para a armadilha, causando o mesmo efeito.

Cozinhar. Coletando um pouco de cada personagem no acampamento, um personagem pode gastar uma temporada cozinhando para que nenhum xpl seja gasto naquela temporada.

Treinar. Treinar pode ser solitário ou em grupo, com os outros personagens jogadores. No primeiro caso, o personagem recebe +1 não cumulativo para apenas um dos seus embates nos combates vindouros. No caso do treino em grupo, o líder ganha +1 para embate de liderança em um combate e o estrategista +1 para embate de estratégia em um dos próximos combates.

Meditar. O personagem passa uma temporada meditando e testando rituais. Ele recebe +1 Con Mágico temporário, não cumulativo, que não é recuperado depois de gasto, a não ser com outras meditações durante o acampamento.

Outros. Os personagens não precisam se limitar às tarefas de acampamento, pois existem outras coisas já contempladas pelas regras normais: Caçar, Coletar, Pescar, Patrulhar, Explorar, Vigiar, Repousar, Construir, Estudar.

FEIRAS E COMÉRCIO

As maiores cidades de Maeri possuem população de dez até vinte mil pessoas, o que significa que a grande maioria das outras cidades é, na verdade, bem pequena, com algumas poucas lojas e uma feira onde se vendem alimentos, animais e outros materiais produzidos em fazendas, pescados, minerados ou produtos de madeira, dependendo da localização e da especialidade da cidade.

Isso significa que não haverá lojas de armas ou de itens de magia nesses locais. Aventureiros não são tão comuns, e ninguém lucraria com algo do tipo em uma cidade pequena. Qualquer item muito específico não poderá ser facilmente encontrado e, na maioria das vezes, precisará ser encomendado. Para adquiri-lo é preciso ter contatos específicos, e eis a importância de um bom Círculo.

Para adquirir um item especializado, o personagem precisará ir até uma cidade grande ou ter um contato que busque esse tipo de item. Um personagem pode, é claro, encomendar uma espada ao ferreiro que faz pregos, mas será uma arma no mínimo de má qualidade.

Isso também vale para vendas, visto que uma espada é inútil para pessoas comuns que já possuem seus machados de lenhar e martelos de abate. Nobres, soldados e cavaleiros já possuem as suas ou **elas** lhes são fornecidas por seus soberanos. Na melhor das hipóteses, um ferreiro pode querer comprar uma espada de um aventureiro

para reaproveitar o material; porém, ele pagará apenas o valor do material, um preço irrisório que muitas vezes não vale sequer o transporte.

Apenas com o Contato certo o personagem poderá fazer compras e vendas justas de certos tipos especializados de produto.

O jogador deve anotar em seu inventário de itens qualquer coisa que não seja para a manutenção do seu personagem representada por xpl e xpm; ou seja, qualquer coisa que não seja roupas básicas (torso, pernas e íntimas), comida, kits de Estudos e, no máximo, uma sacola de pano para carregar essas coisas.

REGRAS DE ARMAS E RESISTÊNCIA

Este tópico tem como objetivo reestabelecer alguns conceitos utilizados na construção de sistemas de uso de armas e proteções. A ideia não é ser melhor ou mais realista, mas sim ter um diferencial, além de dar aos jogadores uma base interpretativa.

Material. Mesmo itens feitos de ligas metálicas podem quebrar com relativa facilidade. Para representar isso, objetos possuem uma característica chamada Resistência (Res).

Fora de combate, para causar dano em um objeto, esse dano precisa ser maior que a Res do objeto; quando isso acontece, ele perde 1 Res, independentemente do dano. Já em combate, sempre que um personagem conseguir um crítico em embate de F ou V e for bem-sucedido, ele escolhe um objeto visível do alvo para diminuir 1 de Res. Ao alcançar zero, o item estará quebrado e inutilizável.

O mestre também pode considerar uma redução de categoria: uma espada longa (corte longo), quando quebrada, pode ter seu dano reduzido para o de uma adaga (corte curto), por exemplo. Nas descrições, objetos sem Res definida possuem automaticamente 1 Res. Outras coisas podem diminuir a Res de um equipamento, como ficar sem manutenção (1xpm) por muito tempo.

Dano Crítico e Indefeso. Já sabemos que dano crítico concede +1d6 do dano principal da arma, e dano em alvo indefeso permite que o jogador escolha o dano máximo ou mínimo da arma ou apenas desmaie o alvo. Porém, algumas armas terão um x2 ou até x3 ao lado de sua descrição, o que significa que elas concedem +2d6 em dano crítico e duplicam o dano total da arma, enquanto x3 concede +3d6 e triplica o dano máximo em alvos indefesos.

Armas de duas mãos. Armas de combate corpo a corpo não possuem tanta diferença de peso assim. Mesmo uma claymore, uma espada quase da altura de um

homem, não precisa ser usada com as duas mãos (ainda que geralmente fosse), já que as mais pesadas tinham cerca de três quilos, o peso de uma guitarra, e lanças podem ser firmadas embaixo de apenas um braço ou erguidas sobre o ombro. O conceito de arma de duas mãos, portanto, não existe nesse sistema.

Duas armas. Usar uma arma em cada mão permite que o personagem gaste seu gesto para ganhar um embate bônus apenas para Atacar (F) com sua arma secundária. Esse ataque possui uma penalidade de -2F, e não é possível usar duas armas longas ou pesadas.

Desarmado. Atacar de mãos vazias causará 1d2 de dano de contusão.

Armas de arremesso. Qualquer arma pode ser arremessada com embate de A, com alcance equivalente a F em Esp e causando o dano normal da arma.

Afastado e Engajado (a/e). Armas com essa sigla podem ser usadas para lutar afastado ou engajado. Em alguns casos, pode haver danos diferentes para cada posição. Para se aproximar de um inimigo que esteja portando uma arma dessas, é preciso sucesso em embate de D.

Improvisando Armas. As armas aqui são classificadas de modo geral pelo tipo de dano e tamanho. Com isso, sempre que o jogador precisar improvisar uma arma, o mestre pode observar o tipo de dano e o tamanho da arma improvisada e estabelecer o dano de acordo. Porém, sendo uma arma improvisada, o mestre pode estabelecer penalidades.

CONTATOS DE MERCADO

Armeiro. Contato que vende armas de contato direto. O que está aqui é o padrão alto de armas; armas improvisadas e armas que não forem adquiridas com um contato sempre serão de pior qualidade, recebendo penalidades no dano e na Res.

Corte Curto. Adagas, facões de cozinha, peixeira. 1d3+1 (x3). 1Pes. 4Res. 1Fo.

Corte Médio. Espada média, gládios ou machadas. 1d6 (x2). 2Pes. 4Res. 2Fo.

Corte Longo. Espadas longas ou machados. 1d6+1. 3Pes. 4Res. 4Fo.

Perfuração Curta. Punhal, sai, faca de arremesso. 1d3 (x3). 1Pes. 3Res. 8Dp.

Perfuração Média. Florete, sabre, rapieira. 1d6, +1 Ataque. 3Pes. 2Res. 3Fo.

Perfuração Longa. Lança, tridente. 1d6+1(a/e). 5Pes. 3Res. 4Fo.

Contusão Leve. Soqueira, kubaton. 1d2+1. 0Pes. 3Res. 1Fo.

Contusão Média. Porrete, cacetete, tacape. 1d3+1. 1Pes. 6Res. 4Dp.

Contusão Média Longa. Bastão. 1d6+1(a/e). 2Pes. 4Res. 5Dp.

Contusão Pesada. Maça, martelo ou clava. 1d6+2, retira 1Res com resultados 5 e 6 e 2Res com resultado 6 e 6 nos dados. 4Pes. 5Res. 4Fo.

Contusão Pesada Longa. Maça, martelo ou clava em haste longa. 1d6+3(a), 1d6(e), retira 1Res com resultados 5 e 6 e 2Res com resultado 6 e 6 nos dados. 5Pes. 5Res. 5Fo.

Arcoeiro. Vende armas de combate à distância que fazem uso de munição. A precisão da arma é o limite de alcance sem necessidade de teste para acertar, o jogador pode tentar acertar alvos mais longes, mas precisará de testes. Lembrando também que recarregar uma arma custa um gesto.

Arco Curto. 1d6, A+6 Esp de precisão. 2Pes. 2Res. 1Fo.

Arco Longo. 1d6+1, A+10 Esp de precisão. 3Pes. 2Res. 3Fo.

Balestra Curta. 1d6, A+8 Esp de precisão. 2Pes. 1Res. 2Fo.

Balestra Longa. 1d6+2, A+6 Esp de precisão. 3Pes. 2Res. 3Fo.

Munição. 30 unidades. Dano de perfuração. 1Pes a cada 10. 2Dp.

Aljava. Munição se torna 1 Pes a cada 30 unidades. 3Dp.

Armoeiro. Um contato que vende armaduras. Os itens abaixo são para armaduras incompletas (camiseta, corselete ou placa de peito, braçadeiras ou manoplas, capacete e caneleiras). Para uma armadura completa do tipo escolhido, basta ver o acréscimo mais abaixo chamado **Armadura Completa**. Colocar e tirar a armadura completa demora aproximadamente 20 minutos, com ou sem ajuda; uma incompleta demora 10 minutos. É possível usar até dois tipos de materiais diferentes ao mesmo tempo, somando seus bônus. As armaduras diminuem o dano causado na Vit até o mínimo de 1.

Tecido. Permite que a armadura não precise ser retirada para Repouso. 0Pes. 1Res. 1 Fo.

Acolchoada. -1 de dano contra Contusão, +1V para resistir a ferimentos, protege contra o frio. 1Pes. 2Res. 2Fo.

Couro. -1 de dano contra Corte, +1V para resistir a ferimentos, protege contra o frio. 2Pes. 2Res. 2Fo.

Malha. -1 de dano contra Perfuração, +1V para resistir a ferimentos. 3Pes. 2Res. 2Fo.

Escamas. -1 de dano contra Corte e Contusão, +1V para resistir a ferimentos, -1D em ocultação e esquiva, impede uso de magia. 3Pes. 3Res. 5Fo.

Carapaça. -1 de dano contra Perfuração e Contusão, +1V para resistir a ferimentos, -1D em ocultação e esquiva, impede uso de magia. 4Pes. 4Res. 6Fo.

Placas. -1 de dano contra Perfuração e Corte, +1V para resistir a ferimentos, -1D em ocultação e esquiva, impede uso de magia. 4Pes. 4Res. 8Fo.

Armadura Completa. +1V extra para resistir a ferimentos. +1Pes. +2Res. +2Fo.

Escudo Pequeno (broquel). Pode ser amarrado no braço, deixando a mão livre. +1V para embate apenas contra F ou A. 1Pes. 1Res. 1Fo.

Escudo Médio (targe). Ocupa uma mão. +1V para embate apenas contra F ou A. Permite usar Empurrar com embate de F. 2Pes. 2Res. 2Fo.

Escudo Grande (torre ou pipa). Ocupa uma mão. +2V para embate apenas contra F ou A, -1D para testes e embate, permite usar Empurrar com embate de F. 2Pes. 3Res. 3Fo.

Alfaiate. Vende panos, tecidos brutos, toalhas, sacos, faz qualquer tipo de roupa além de vários tipos de acessórios.

Mochila. Normalmente Fx2 e x4 delimitam o quanto de peso o personagem carregar, com uma mochila o limite que ele pode carregar sem penalidade é Fx3. 3Dp.

Algibeira. 30 moedas equivalem a 1Pes, mas com uma bolsa específica 100 moedas equivalem a 1Pes. 1Dp.

Roupas. Vende xpl na forma de roupas e tecidos, o mestre determina quanto por repouso longo ele pode vender.

Corda de Cânhamo (10m). 1Pes. 1Dp.

Espelho de Mão. 1Fo.

Tenda. Atende requisito de conforto para repouso cabendo de uma até dez pessoas. 1Pes por pessoa. 5Dp por pessoa.

Saco de Dormir. Atende requisito de conforto para repouso para uma pessoa. 1Pes. 5Dp.

Cantil de Couro. Geralmente a água é contada junto do xpl pois é relativamente fácil achar água mesmo em locais selvagens, porém, em regiões onde a água é escassa, ela é contada de forma separada do xpl. Armazena 30 temporadas de água. 2Dp.

Sela de Montaria. +1A para testes envolvendo montaria equipada. 1Fo.

Escriba. Os mestres estudiosos e copiadores de livros, na maioria dos casos, são membros internos de alguma fé ou estudiosos acadêmicos reclusos. Pode-se conseguir com eles frascos, símbolos religiosos, velas, lâmpadas de óleo, pena, tintureiro. Um

usuário de magia só pode fazer uso dos benefícios de um item de canalização por vez, e seus efeitos de canalização só são ativados enquanto os segurar em uma das mãos.

Pergaminho. Armazena uma magia de custo apenas em Con para ser usada como uma magia normal sem custo e então consumida permanentemente junto do pergaminho, só pode ser usado por personagens com o Estudo Linguística, Jogral, Política ou Religião. Personagens com o Estudo Crime ou Linguística podem copiar pergaminhos ao custo de 1 xpm por Con da magia. Personagens com Linguística podem criar pergaminhos a partir de Volumes, Grimórios ou Códices. 1 Dp por Con da magia inscrita.

Volume. Livro que possui 1 Conhecimento (incluindo magia) armazenado, pode ser usado como Fonte em uma troca ou aquisição de Conhecimento. 1Pes. 1Res. 3Fo.

Códice. Livro que possui 2 Conhecimentos (incluindo magia) armazenados, pode ser usado como Fonte em uma troca ou aquisição de Conhecimento. 1Pes. 1 Res. 4 Fo.

Grimório. Livro que possui 4 Conhecimentos (incluindo magia) armazenados, pode ser usado como Fonte em uma troca ou aquisição de Conhecimento. 1Pes. 1Res. 8Fo.

Cajado. Contusão média. Concede +1 de dificuldade para magias como item de canalização. 4Pes. Res. 24 Fo.

Cetro. Contusão média. Concede +3 Esp de alcance para todas as magias como item de canalização. 2Pes. Res. 16Fo.

Varinha. +1 de dano do tipo da magia que o conjurador estiver conjurando como item de canalização. 1Pes. 1Res. 20Fo.

Óculos. Concede bônus de +1S em testes para adquirir ou substituir Conhecimento. 2Fo.

Apotecário. Especialista em medicamentos, preventivos e venenos. Apesar de malvistas por pessoas comuns, são relativamente comuns, especialmente onde não há curandeiros.

Infusão de Láudano. O analgésico e anti-inflamatório (dores em geral, alergias, insônia) mais comum de Maeri, ao ser ingerido permite recuperar 3 Vit, é possível subdividir a cura, tomar o suficiente para recuperar 1 ou 2 Vit e guardar o resto. 2 Dp.

Infusão de Salix. Feito do pó da casca do salgueiro, é um antibiótico e antisséptico poderoso (gripe, fungos, problemas dentários, náusea, irritações na pele, infecções respiratórias), ao ingerir recupera 6 Vit que podem ser subdivididos. 4 Dp.

Semente Fermentada de Caiena. Antitérmico, permite manter alguém aquecido mesmo nu em uma geada, ao ser ingerido concede -3 de dano de fogo, gelo e vento. 1 Dp.

Goma de Aguapé. Ao ser esfregada no corpo, ela se espalhe rapidamente sozinha, deixando o alvo e seus equipamentos impermeáveis, permite respirar sob a água ou em meio a fumaça sem sofrer efeitos negativos durante uma temporada, concede -3 de dano de água e ácido. 2 Dp.

Antídoto. Policarpo para belladona, folha de amora para meimendro, avicelo para datura, pedra de sapo para acônito e mitridato para mandrágora, mais um pouco de carvão cozido e gordura animal faz vomitar venenos, limpa o estômago e a corrente sanguínea, certos tipos de venenos exigem ingredientes extras especiais. 2 Dp.

Óleo de Salamandra. Transforma chamas do tamanho de tochas em chama radiante, só pode ser apagada com terra, não queima com a mesma força (menos dano) e demora 1d6 temporadas para apagar naturalmente. 1 Dp.

Sono Vivo. Feito à base de belladona, é um veneno que, se ingerido, retira a dor e a capacidade de movimentação, mas mantém o alvo consciente de tudo o que acontece com ele durante três temporadas. 4 Dp.

Nota de Sangue. Feito à base de belladona, é um veneno poderoso que, se ingerido, fica encubado por três temporadas, tonturas surgem na quarta e na quinta o alvo morre. 3 Dp.

Febre Negra. Feito à base de meimendro, quando ingerido, deixa o alvo extremamente violento por 2d6 temporadas, tem esse nome pois as pupilas se dilatam tanto que os olhos parecem ficar negros. 4 Dp.

Poção do Amor. À base de meimendro, o alvo que beber a poção deve fazer um teste de V por temporada para não ficar Encantando pela pessoa que pingar uma gota de sangue na poção (só uma pessoa) por 1d6 temporadas. 4 Dp.

Mnemos. Feita à base de datura, é uma poção que, se ingerida, causa desmaio seguido de amnésia por 1d6 temporadas, o alvo esquece os Estudos, Conhecimentos, os Contatos e a história do seu personagem. 5 Dp.

Toque do Demônio. Feita a base de datura, se ingerido o alvo fica imediatamente fora de ação e morre em 1d6 horas, fora do frasco, possui forma de pasta, se essa pasta tocar a pele de um alvo, ele é Envenenado até que passe em teste de V a partir do fim do seu turno seguinte, a pasta pode ser colocada em flechas e armas para um ataque. 10 Dp.

Darpid. Feito à base de acônito, o frasco deve ser arremessado, criando uma pequena nuvem ao estourar no alvo, causando 1d6+2 de dano ácido e deixando o alvo Envenenado até que passe em teste de V a partir do fim do seu turno seguinte. 10 Dp.

Nabee. Pasta à base de acônito, chamada também de Perdição do Lobo, ao ser colocado em uma arma, o próximo ataque causará Paralisia, o alvo não pode usar movimentação e estará indefeso até que sofra dano ou passe em teste de V no início do seu próximo turno. 6 Dp.

Somnia. Feito à base de mandrágora, se ingerida deixa a pessoa em um torpor consciente que a mantém propensa a sugestões simples, como “ande comigo”, “coma isso”, “segure isso”, nada que possa ir contra seus instintos básicos de autopreservação, o efeito dura 1d6 horas. 6 Dp.

Olho da Lua. Também chamada Delírio da Lua, é uma pasta à base de mandrágora que, passada em uma arma para um ataque, deixa o alvo Amedrontado por qualquer ser até que passe em teste de V a partir do fim do turno seguinte. 5 Dp.

Lactuca. Resina feita a partir da flor do mesmo nome, possui função de sonífero, farelo permite melhorar o sono (remove a necessidade dos três critérios de Repouso), frasco faz desmaiar por 1d6 horas ou até ser alvo de uma ação quando colocado em um pano e inalado, uma pedra pode ser colocada em uma tocha para fazer, em alguns minutos, todas as pessoas de um local fechado de até 10 Esp desmaiarem por 1d6 horas ou até serem alvos de ações. 1 Dp farelo, 4 Dp frasco, 8 Dp pedra, um frasco pode ser transformado em 4 farelos e a pedra em 2 frascos.

CONTATOS DE ACAMPAMENTO

Os Contatos de Acampamento são personagens que acompanham ou se estabelecem junto ao acampamento dos jogadores, oferecendo benefícios contínuos, utilidades logísticas e suporte estratégico durante as aventuras.

Almocreve. Trata-se de um vendedor andarilho de generalidades: cachimbo, cera de selo, anel sinete, instrumento musical, cartas de baralho, dados, castiçal, joias, facas, linha, anzol, cantil, funda, martelo, facões, tochas, lonas, bancos retráteis, barris, baús, apitos, lente de aumento, ímã, frasco, painéis, telescópio, caixas, barbante, pé-de-cabra, pregos, talheres, cadeados, fole, sabão, vela, lanterna de óleo, lâmpada de óleo, caneca, caderno, concha marinha, pedra semipreciosa, cigarros, bebidas, cortador de vidro, moedas falsas, estetoscópio, gancho, prótese, incenso, tesoura, canivete.

Ferreiro. Ter um ferreiro no acampamento permite que ele concerte armas e armaduras sem custo algum.

Cozinheiro. Permite que os personagens sempre tenham alimento no acampamento e não precisem gastar xpl nas temporadas que passarem lá.

Courier. Existem três formas de enviar mensagens a longa distância em Maeri, a primeira é através de alguém que entregue a carta pessoalmente, a segunda é através de animais entregadores e a terceira através da magia Hesperia, um courier não apenas é habilidoso com os três, como também é útil para interceptar mensagens alheias.

Moneyer. São muito comuns em Maeri, os banqueiros podem guardar dinheiro e itens importantes em locais fortificados, podem fazer trocas de moedas e até mesmo empréstimos, tudo sempre por uma pequena taxa de conveniência, é claro.

Curandeiro. Tendo um desses no acampamento permite que repouso totais sempre curem totalmente os ferimentos e a Vit dos personagens.

Espião. Para aventuras mais específicas, o espião é um personagem dedicado a manter-se infiltrado em algum grupo, local ou instituição.

Guia. Sua especialidade é estudar mapas e locais que os jogadores não conhecem e então levá-los até lá, um guia também pode orientar a respeito do melhor lugar para conseguir mapas e dos caminhos mais curtos até um objetivo.

Professor. Um professor é especialista em um dos tipos de Estudos, e com ele o jogador não precisa de Fontes para mudar um conhecimento a respeito do Estudo do Professor.

Marinheiro. Trata-se do dono de um barco que pode ser usado como transporte e como acampamento, útil, é claro, apenas para aventuras próximas de rios e mares.

Pajem. Trata-se de um aprendiz de aventureiro, ao contrário dos demais contatos, feitos com 2 em todas as características, sua ficha é feita com 3 em todas as características, eles podem ser usados para qualquer atividade de acampamento e fora dele também.

CONTATOS DE MERCADO SECRETO

Itens mágicos são raríssimos em Maeri. Alguns podem até ser únicos no mundo conhecido. São passados há gerações como herança nas mais importantes dinastias de Maeri ou perdidos em regiões perigosas e inóspitas.

É normal que o mestre peça testes para que um personagem seja capaz de identificar um item mágico e saber como ele funciona. Também é normal que o personagem seja incapaz de ativar os poderes de um item que ele não é capaz de identificar.

Antiquarista Místico. É um contato com grande conhecimento histórico, capaz de encontrar pistas a respeito de itens mágicos e identificá-los. No caso dos itens

abaixo, o jogador adquire uma arma ou armadura para seu personagem de forma normal, pegando o contato e gastando as moedas, e então gasta o Segredo para somar as habilidades mágicas dos materiais abaixo, junto do Pes e da Res. Só é possível usar 2 armas mágicas (uma em cada mão) e 1 material de armadura por vez.

Sicamora. Madeira usada para materiais de arma. Concede +1 para qualquer teste que envolva resistir a algum efeito mágico, e +1 para embates contra magia.

Oricalco. Material de armaduras e armas que as torna mais leves e resistentes. Anula penalidades em D da armadura. -2Pes. +6Res. +1 Esp de movimento. Armas desse material pesam -1Pes e possuem +3 Res.

Diamantina. Material de armadura que concede +2V para resistir a ferimentos. +2Pes. +3Res.

Metal Carvão. Material de arma que incendeia quando em contato com o ar por uma cena ou combate ao ser desembainhada, causando +1 de dano de fogo. +1Res.

Ectoplasma. Material de armas que substitui o dano da arma por dano Psíquico, retira o mesmo valor em uma linha de Con Medo, quando zerada, o alvo fica Amedrontado até que passe em teste de V no início do seu turno recuperando sua Con.

Aço Frio. Material de arma que causa a perda de +1Res com críticos em F ou V.

Spectral. Material de armas que anula bonificações dadas por escudos e armaduras.

Joalheiro Místico. Só é possível usar 10 anéis (não repetidos), 1 amuleto e 1 capa por vez.

Capa de Brasa. O usuário sofre -3 de dano elemental de fogo.

Capa de Escuridão. Concede +1 em testes de ocultação.

Anel do Espírito. Concede +1 Con para o usuário.

Anel do Preparo. Concede 2 xpm renováveis com Repouso Total apenas para magias.

Anel do Feiticeiro. Concede a um conjurador uma magia cujo custo seja apenas Con para usar uma vez por repouso sem custo.

Anel da Força. Concede +1F em testes de forçar e escalar, alcance de arremesso e limites de carga.

Anel da Proteção Mágica. O usuário recebe +1 para testes contra magias que os exijam.

Anel da Conexão. Encanta uma arma ou flecha, o usuário gasta gesto e movimento para se teletransportar para o lugar onde ele arremessar a arma ou disparar a flecha desde que dentro de sua A em Esp, ele aparece já segurando o item.

Anel da Forja. Recupera 1 Res por dia de um item com pequenos remendos.

Amuleto dos Mares. Permite que o mago respire sob a água, caminhe sobre a água, mergulhe sem penalidade em D e sem que molhe a si mesmo e sua carga.

Amuleto do Olhar Divino. Permite que o usuário veja a longas distâncias, seres invisíveis, no escuro e através de fumaça e objetos sólidos com menos de dois centímetros de espessura.

Amuleto do Retorno. Quando uma magia cujo custo seja apenas Con for usada contra o usuário do amuleto, ele pode se proteger com embate de S, e se for bem-sucedido, ele armazena a magia para usá-la depois, só pode armazenar uma por vez.

Amuleto Protetor. Ao custo de 6 Con mágico e uma interrupção, anula totalmente um dano qualquer, não mortal, sofrido pelo usuário em combate ou fora de combate.

Amuleto do Azar. Ao custo de 6 Con mágico e uma interrupção, o usuário causa uma falha automática em um teste de um alvo.

Amuleto da Sorte. Ao custo de 6 Con mágico e uma interrupção, o usuário causa um sucesso automático em um teste de um alvo.

Mercador Místico. Um contato que negocia artefatos mágicos raros, amaldiçoados ou de funcionamento incomum.

Apanhador. Vara com um filtro de sonhos na ponta, enquanto o personagem a empunhar, permite enxergar os sonhos das pessoas dormindo e concede +3 em embates de D para capturar hesperias.

Instrumento Mágico. Um instrumento que permite usar I em vez de S em embates mágicos, o instrumento ocupa as duas mãos, mas para uso de magia é considerado uma mão livre, não precisa ser um instrumento musical, pode ser um colar para cantores, por exemplo, porém, ele ainda usará as duas mãos para ativar o poder, e o personagem ainda terá uma “mão invisível” para magias.

Pólvora. Em Maeri a pólvora é amaldiçoada, cada 1 Pes de pólvora (uma granada) causa 4d6 de dano explosivo em 2 Esp de raio, aumento +1 Esp para cada 1 Pes a mais. 1 Pes de pólvora não armazenada em vidro ou cerâmica conjura uma besta da pólvora por turno, criaturas que são como cães negros capazes de disparar fogo pela boca (Besta da Pólvora: F3, D3, V3, A3, I2, S4, besta, língua de fogo (F ou A) 1d6+2 de

dano de fogo engajado ou a distância (4 Esp), sua mordida aprimorada causa 1d6 perfurante e aplica a técnica Segurar causando 1d6 de dano de fogo por turno em que o personagem não conseguir se livrar).

Arpéu. Uma corda fina, mas extremamente resistente, cuja ponta gruda em um alvo quando disparada por uma espécie de braçadeira à qual ela está presa, permite puxar o alvo 12 Esp, puxar a si mesmo até a direção do alvo 12 Esp, e usar o embalo para se projetar para mais longe, pode ser usada em combate com embate de A. Seu alcance é de 12 Esp, mas permite disparar o usuário para mais 12 Esp.

Fundo Compartilhado. Até seis bolsas de couro que possuem o mesmo fundo; ou seja, seis personagens diferentes poderão guardar itens, cada um em sua bolsa, e os itens guardados lá serão compartilhados entre os seis, as bolsas se fecham virando bolsas normais e deixando os itens trancados em uma dimensão paralela quando alguém tenta colocar mais que 6 Pes, tenta passar algo contínuo entre uma bolsa e outra, como uma corda, ou quando alguém tenta guardar algo vivo lá dentro.

Bola de Cristal. Para todos os efeitos, uma bola de cristal é uma extensão do usuário, ela precisa ser ativada com um toque e um teste de S (se falhar só poderá tentar novamente após uma temporada), um usuário pode ver e ouvir através dela e o alcance de suas magias incluirão a bola de cristal como se ela fosse o conjurador, e ela pode flutuar com a D de quem a ativou. Não é possível controlar mais de duas bolas de cristal ao mesmo tempo. A bola esquecerá o antigo usuário se um novo usuário a ativar.

Braço Estático. Uma mão com um antebraço voador feito de metal, ele possui uma bola de cristal onde ficaria o cotovelo que, ao ser tocada, identifica e passa a ser controlado pelo usuário ao custo de gestos. Ele é capaz de se mover a uma distância equivalente a I do personagem e aplicar uma força equivalente a F8 fora de combate, inclusive para carregar em voo, já em combate pode ser usado para atacar à distância com a F e a ação do usuário. Não é possível controlar mais de dois braços ao mesmo tempo.

LÍNGUAS

Tradutor. Especialista nas diversas línguas de Maeri, também uma espécie de guia cultural, que pode mostrar os costumes de cada região e permitir que membros de um grupo estrangeiro não chamem muita atenção.

Avehosi. Falado em Avehos, Azores, Porto dos Ventos, Escudo Leste, no Istmo dos Vales, em Vargos e Drulskirf.

Brahmosi. Falado no Planalto de Fogo, em alguns locais de Drulskirf, no Martelo de Guerra, nas Colinas Geladas e no Alce.

Iacanio. Falado em Iacan e no Arquipélago Minguante.

Harda. Falado apenas entre os povos harda no Istmo dos Vales.

Daramoniano. Língua falada pela maioria das tribos nativas.

Lanet. Língua morta que originou o Avehosi.

Thirke. Uma das muitas línguas místicas, usadas por magos para feitiços.

TÉCNICAS MARCIAIS

Mestre. Um mestre pode ser também algum tipo de instituição, como um templo, o que importa é que ele ensina artes marciais. Em questão de regras, cada uma das opções abaixo pode ser adquirida pelo custo de um Aspecto.

Estilo de Luta. Ataques desarmados causam 1d6 de dano, e o usuário pode escolher entre dano de contusão, cortante ou perfurante na hora de aplicá-lo.

Golpe Especial. Permite substituir os bônus de Defesa em sucessos de embate em V (+1 em qualquer característica, +1 de dano para o embate seguinte caso seja uma ação que cause dano, incluindo +1V para resistir a ferimentos) por 1d6 de dano explosivo no próximo sucesso em embate de F no lugar do dano da arma ou desarmado, e assim como a Defesa, acumula três vezes para 3d6 de dano e o bônus é reiniciado apenas após ser gasto.

Técnica. Permite realizar ataques desarmados usando D ou F, à escolha do jogador. Também permite usar Empurrar, Desmontar, Desarmar e Derrubar com sucesso em embates de F ou D.

Posturas de Combate. Em combate, é possível remover 1 ponto de uma característica física qualquer (F, V ou D) e realocá-la para outra pelo custo de um gesto.

Movimento Fluido. Permite que o usuário receba +3D para uma Esquiva caso ele opte por não realizar nenhuma ação, concede +2 Esp de deslocamento e salto.

Versátil. É capaz de aproveitar o máximo de armas exóticas, que serão explicadas na parte Armeiro Exótico.

Armeiro Exótico. O jogador deve adquirir uma ou mais armas conforme a necessidade da modificação, e então adquirir a modificação. Armas com essas modificações são consideradas exóticas, isso significa que elas não concederão as vantagens descritas aqui caso o personagem não tenha a característica Versátil. Fica a cargo do mestre, baseado na descrição que o jogador der da arma, se ele irá permitir que

uma arma tenha mais de uma modificação (duas armas unidas por uma secção são consideradas uma arma).

Secção Curta. Une duas armas de combate engajado normais com uma corrente ou corda (secção) curta, o personagem pode trocar entre ambas as armas sem gastar gesto, e sempre que troca ele ganha +1 de dano para o ataque seguinte com a arma atual. +1Dp.

Secção Longa. Une duas armas de combate engajado normais com uma corrente ou corda (secção) longa, o personagem pode trocar entre ambas as armas sem gastar gesto, o personagem pode lutar afastado ou atacar à distância de 2 Esp. +2Dp.

Gancho. Após um ataque feito com sucesso, o alvo não pode se afastar do usuário até o início do próximo turno do usuário. Se estiver presa a uma secção longa, puxa o alvo em 1d6 Esp na direção do usuário. +1Dp.

Ponta. A arma tem uma ponta extra feita para ajudar na defesa, concede +1V para embates. +1Dp.

Retornável. O design da arma permite arremessá-la e ela retornará para o usuário. +3Dp.

Maleável. A arma é um chicote ou algo parecido, permitindo atacar a 6 Esp. +1Dp.

Agarradeira. A arma é como uma rede ou boleadeira, se ao ser arremessada o ataque for bem-sucedido, ela deixa o alvo paralisado até que ele gaste um gesto para se livrar da arma. +1Dp.

MONTARIAS

Um personagem em cima de uma montaria terá a velocidade de movimento dela e ocupará o mesmo Esp. O jogador pode substituir sua ação pela ação da montaria, mas montarias muito grandes não permitem que o cavaleiro realize ações. Montar e desmontar uma criatura disposta custa um gesto, mas, em situações adversas, como estar flanqueado, o mestre pode pedir testes de A, e uma falha crítica pode fazer o personagem cair da montaria e ficar Caído.

Montaria. Para carregar alguém de forma confortável, uma criatura precisa ter no mínimo 3x o peso da pessoa que quer cavalgá-la. Isso significa que sua F deve ser três vezes maior que a do cavaleiro. Porém, montarias típicas geralmente possuem a característica Carregador, o que multiplica sua F por dois ao definir limites de peso.

. Montar criaturas indispostas pode exigir testes de doma.

. Embate de D contra alguém montado concede a ação Desmontar, que permite derrubar um montador.

. Apenas animais realmente conectados com seus donos irão tentar defendê-los em combate, caso contrário elas irão fugir ou ignorar as lutas.

. Animais sem treino são no máximo passivos e, mesmo com a característica Treinado, comandos complicados demais podem exigir testes ou um período de aprendizagem, sendo que ensinar comandos será mais fácil para personagens com o Estudo Exploração e o Conhecimento do animal específico.

Estribeiro. Trata-se de alguém capaz de vender montarias, sendo a mais comum os equinos. O estribeiro também cuida da montaria do personagem quando ele não está utilizando-a, permitindo que a montaria não consuma xpl. Todos os equinos possuem as características Carregador e Corredor.

Treinamento. Concede a um animal a característica Treinado, ele será capaz de obedecer ordens simples, como buscar, vir, ir, esperar, deitar, rolar, procurar, assim como sempre encontrará o caminho para qualquer lugar em que já esteve. Mínimo de 5 Fo.

Equino Pequeno. Mulas, burros, pôneis, garranos. F2 V4 D3 A2 I1 S5. Patada, 1d3 de dano de contusão. Média de 5 a 10 Fo.

Equino Médio. Cavalos de tração (para trabalho pesado), palafrém (de transporte e estimação). F4 V4 D5 A3 I2 S3. Patada, 1d6 de dano de contusão. Média de 10 a 20 Fo.

Equino Grande. Cavalos de batalha (criado para combate), corcel sangue-morno (de linhagem mista), puro-sangue (de linhagem pura). F5 V4 D6 A3 I2 S4. Patada, causa 1d6+2 de dano de contusão. Mínimo de 20 Fo.

CAPÍTULO SEIS: SERES DE MAERI

O QUE SÃO SERES

Ser é o termo usado para as criaturas que o jogador pode interpretar em seus jogos, incluindo humanos. Em outros RPGs, esse termo pode ser encontrado como Raça ou Espécie. Neste livro são introduzidos oito seres jogáveis com regras únicas, os quais o jogador pode escolher interpretar sem nenhum tipo de custo extra. Lembrando: **as características associadas exclusivamente a um ser são chamadas de Características Anatômicas.**

Os humanos são os seres dominantes em Maeri; porém, se você somar os números de todos os outros seres descritos aqui, os humanos estarão em desvantagem. Boa parte da população de uma cidade ou região é de seres diferentes, e existem inúmeras comunidades exclusivas deles, sendo que as relações entre os diferentes seres são as mais variadas possíveis.

. Nenhuma das características anatômicas faz algo além do que está descrito. Qualquer uso criativo da característica deve ser acordado com o mestre e o grupo.

. Qualquer característica que não estiver especificada na descrição de um ser poderá ser considerada exatamente igual à de um humano comum, ou o mais próximo possível.

. A não ser que especificado o contrário em alguma das características anatômicas, seres podem adquirir quaisquer Estudos e características de classe.

HUMANO

Balanceados. Ao terminar de distribuir os pontos da mentalidade, ganham +1 ponto para distribuir em uma característica em que não tenha sido colocado nenhum.

Descrição. São os seres mais comuns de Maeri, tão numerosos que, se somar os números de todos os outros seres, ainda não será possível alcançar a quantidade total de humanos. Eles são bastante diversos e os outros seres de Maeri costumam vê-los como inconstantes e confusos.

ONIRO

Asas. São capazes de voar com sua D em velocidade por uma quantidade de turnos equivalente ao seu V antes de ficarem Exaustos por uma cena, são capazes de carregar sua F-2 em voo, sofrem Queda se sofrerem dano e ficam Caídos.

Descrição. Oniros são como mariposas gigantes humanoides, variando nas mesmas cores das mais diversas espécies, possuem antenas delicadas em formato de folha que são seus receptores olfativos (eles não possuem narinas) e estabilizadores de voo, olhos grandes e uma juba ao redor do pescoço, eles possuem a peculiaridade de adorar coisas brilhantes. Oniros surgem no mundo de maneira totalmente diferente do normal, pois eles não nascem, eles são sonhados. Sonhadores poderosos, capazes de criar oniros, são chamados de mestres da noite, e tornam-se nobres nas sociedades de Oniros.

DREDLIM

Sangue Grosso. São imunes a ferimentos, mesmo que recebam dano maior que sua V.

Olho Negro. Teste de A permite que enxerguem a energia da morte, rastros de fantasmas, pessoas condenadas, rastros de portais para o mundo dos mortos e qualquer outra coisa relacionada à morte.

Carnicais. São imunes a doenças naturais e podem comer carne crua ou podre sem penalidades.

Descrição. São humanos cuja pele varia em tons de cinza, o olho direito é totalmente negro. A partir desse olho, marcas brancas ou negras se espalham na pele nas mais diversas variações, de listras retas ou raiadas, até ondulações, manchas e círculos, alguns parecem desenhados e outros totalmente aleatórios. Dredlins são criaturas que desafiam o conceito de vida e morte, pois existem entre ambos os estados. Isso significa que eles possuem características de vivos, como órgãos funcionais, e outras de mortos, como a de não ser afetado por doenças naturais. Um dredlim nasce morto a partir de humanos comuns, e se o destino lhe conferir a bênção de não ter seu corpo destruído, ele renasce depois de alguns dias já com o olho negro. Se o bebê for resgatado, ele crescerá normalmente até a idade adulta, quando então simplesmente irá começar a envelhecer muito mais lentamente.

KARNAKIN

Visão Quadrimensional. Eles são capazes de projetar sua visão em qualquer lugar a 1 Esp de distância, mesmo através de paredes.

Órbita. Eles são capazes de levitar objetos que estejam a até 1 Esp de distância deles com F igual a 1, isso não permite atacar e não conta como um objeto empunhado para o caso de itens mágicos.

Premonição. Adquirem um ponto de Segredo não cumulativo por repouso total, caso não seja gasto, o ponto se perde. O ponto pode ser gasto apenas para adquirir +1 em qualquer característica por apenas um teste.

Descrição. São criaturas humanoides cuja pele quase não reflete luz, fazendo com que sejam praticamente uma silhueta negra. Seus cabelos variam apenas em duas cores: branco como osso ou na mesma cor da pele. Apenas duas coisas se distinguem na profunda escuridão de seus corpos: uma boca sem lábios e um par de olhos arredondados preenchidos por apenas uma cor, geralmente branca ou amarela. Karnakins são geralmente estudiosos. Sua visão quadridimensional lhes permite, por exemplo, ler as páginas de um livro sem precisar abri-lo. Eles adoram procedimentos e regras; é muito comum que adotem práticas e rituais para complementar suas rotinas e se sentem incomodados quando essas práticas são quebradas.

MOGU

Camuflagem. Eles são capazes de cobrir corpo e roupas como uma camada de esporos da coloração variada, recebendo +2D para testes de ocultar. Esses esporos podem ser bioluminescentes.

Decomposição. Eles não possuem dentes, sua boca decompõe matéria orgânica quando eles querem comer, eles não atacam com a boca mais do que um humano comum, mas suas mordidas causam dano necrótico. São imunes a envenenamento.

Descrição. A principal característica que os distingue é possuírem chapéus de cogumelos na cabeça no lugar de cabelo, e esse chapéu pode ser de praticamente qualquer espécie de cogumelo natural. Ele funciona como cabelo: cortá-lo não os machuca e pode crescer novamente. A quantidade de cores e variações dos mogu é enorme, e mesmo que nasçam de pais iguais podem surgir totalmente diferentes. Mogus são capazes de manipular esporos que saem de seus corpos, muito parecidos com uma poeira densa, para se camuflar ou criar luz. Sua digestão produz álcool e outros elementos psicotrópicos, por isso parecem sempre estar sob o efeito de algo. Eles nascem de pequenos ovos, que são enterrados pelos pais, e então surgem primeiro como cogumelos em meio a vários outros. Os que ficam maiores e mais fortes se tornam

crianças mogu. Em comunidades exclusivas de mogus, raramente possuem relação paternal, pois são incubados junto de outros mogu e criados por todos.

CARIBO

Calda. Um quinto membro com três vezes o alcance do braço, permite pegar itens, mas não atacar, +1F em teste de segurar (F).

Ágeis. Possuem um gesto extra por turno para coisas que não envolvam ataques, magia e ações de combate no geral.

Resistência. Sofre -1 de dano de um tipo elemental quase sempre associado à sua origem.

Descrição. Caribos são humanoides com uma média de altura menor que a dos humanos, cobertos por uma fina camada de pelugem que varia muito de cor. Suas orelhas são enormes e peludas, do tamanho de um antebraço. Possuem caudas longas como as de um macaco e seus olhos são como os de gatos. Além disso, caribos mais velhos também podem desenvolver pequenas galhadas. A característica que mais se destaca, porém, é a joia vermelha na testa, que brilha como carvão quente. A grande maioria das sociedades de caribos vive nas florestas, onde costumam ganhar tonalidade marrom. Em cavernas nascem os cinzentos; em montanhas eles nascem azuis; existem os rosados nos prados floridos e os verdes dos pântanos, entre outros. Eles são ferrenhos defensores dos lugares onde formam suas sociedades devido à maneira como se reproduzem. A joia em suas testas é, na verdade, uma semente. Quando eles morrem, essa semente cai no chão e, com o tempo, mesmo que caia na rocha, torna-se uma árvore multicolorida, parcialmente espelhada, que absorve as cores do local em que está e emana uma aura mística. Cada árvore dá cerca de quarenta a oitenta frutos antes de morrer, e em alguns desses frutos são gerados novos caribos. A cor do caribo é determinada pelo local onde a árvore foi plantada.

CONCHILU

Casca. Só podem ser flanqueados por três em vez de quatro inimigos e, como dormem dentro da casca, não ficam indefesos ao dormir.

Pele Rígida. Recebem +1 Vit extra.

Casa. Eles recebem +2F para calcular limites de carga e peso do conchilu.

Descrição. Conchilus são humanoides de proporções semelhantes às humanas, mas com traços de caramujo, inclusive uma enorme concha espiral nas costas que

possui cerca de metade do seu peso corporal total. Sua pele espessa possui textura de couro. Seus rostos possuem uma pequena boca com duas pequenas extensões membranosas nas laterais ou no queixo que lembram bigodes, e os olhos podem ser estendidos por cerca de dois palmos para fora do rosto na ponta de hastes que parecem antenas. Conchilus são pacatos, mas adoram sair em viagens, pois costumam dizer que estão sempre levando suas casas consigo. Diferente de gastrópodes comuns, eles não possuem órgãos dentro da concha; na verdade, não há nada lá. Isso permite que guardem coisas dentro dela. Isso, somado à sua capacidade de tração, fez com que fossem imediatamente incorporados às sociedades humanas como transportadores. Conchilus já possuíam pequenas sociedades e um comércio bastante ativo e, quando os humanos tentaram utilizar seus serviços de forma forçada, eles resistiram e lutaram, o que acabou exterminando várias famílias de conchilus.

KERBERO

Latido. São capazes de projetar sua força através de poderosos gritos de guerra, podendo usar Empurrar com F a uma distância de F em Esp.

Fúria. Com um gesto, eles recebem +1 para testes de intimidação, +2 Esp de movimento e +1V para testes e embates durante combate ou cena.

Descrição. São humanoides de unhas negras afiadas, pernas digitígradas como as de cães, orelhas pontudas e dentes fortes com caninos protuberantes. Kerberos revelam sua verdadeira forma quando sob grande estresse; seus olhos se tornam totalmente negros, sua boca dispersa fumaça, seus músculos enrijecem e algo como fuligem parece se desprender deles, flutuando e desaparecendo no ar. Outra característica que se destaca neles é a potência de suas vozes, capazes de empurrar alguém que esteja diante deles. Kerberos são os únicos seres diferentes capazes de se reproduzir com humanos, sendo que o fruto dessas relações tem a mesma chance de nascer humano ou kerbero, e, em alguns casos, a criança nasce humana, porém, um dia, quando exposta ao estresse, se transforma em kerbero.

CAPÍTULO SETE: CLASSES DE MAERI

O QUE SÃO CLASSES

Classes são caminhos que o jogador pode escolher conforme seu personagem evolui ao longo das aventuras. Elas não podem ser adquiridas durante a construção do personagem. Cada classe possui um número específico de características. O jogador pode adquirir uma característica de classe sempre que subir de Nível, assim como somar à sua Vit e Con totais os valores da classe escolhida. Lembrando que é permitido escolher características de outras classes para a criação de um personagem único.

GUERREIRO

+4Vit e +0Con.

Aparar. Permite usar F em ações nulas contra disparos cujos tipos de dano sejam corte, contusão e perfuração.

Especialização. Recebe +1 de dano principal para todas as armas de F de um tipo e tamanho específicos, como corte longo ou contusão média.

Saque Rápido. Concede +2F e +1 de dano da arma apenas durante a primeira rodada, pode ser usado apenas no primeiro ataque de um combate.

Letal. Mesmo que haja um resultado 5 em um dos dados do embate, um sucesso em F com 6 no outro dado ainda é considerado crítico.

Espírito de Luta. Recebe +2Vit para o seu total e +2V para testes de resistência física, além disso, no início do seu turno, permite um teste de V para conseguir curar 1Vit imediatamente quando colocado Fora de Ação, voltando à luta.

Ataque Fantasma. Uma vez por turno, ao perder um embate de F em combate em que tenha usado um Ataque, o usuário pode fazer um Ataque bônus no mesmo alvo com -2F.

Mãozona. Permite usar F para embate de Imobilizar, Empurrar e Desmontar.

Arremessar. Sucesso em embate de F permite arremessar objetos e pessoas com o equivalente a F do personagem em Pes.

PALADINO

+3Vit e +1Con.

Tanque. Concede +2Vit ao total do personagem.

Fúria Sagrada. Gastando 4 Con Mágica em um gesto, concede +2F para ataque e +2 de dano para uma ação.

Vontade. Gastando 4 Con Mágica em um gesto, o personagem recupera 1d6 Vit em si próprio.

Mente de Aço. O personagem se torna imune ao medo.

Corpo de Aço. O personagem sofre -1 de dano, até o mínimo de 1, de qualquer tipo de dano.

Parede. Concede +1V em combate, não cumulativo com aliados que também tenham essa habilidade, para aliados em distância de engajamento com o personagem.

Ataque Defensivo. Quando perder em um embate usando F, recebe +3V para resistir a ferimentos.

BATEDOR

+2Vit e +2Con.

Queima-Roupa. Permite usar disparos afastado ou engajado, o disparo passa a funcionar exatamente como um ataque comum.

Disparo Focado. Se o batedor não se mover no seu turno, ele recebe +1A para disparos.

Cavaleiro. Recebe um bônus de +1F para embates de combate e +1A para testes de manobrar quando em uma montaria.

Viajante. Gastam 1xpl a cada duas temporadas em vez de uma, é capaz de organizar sua carga de forma a carregar +4 Pes em ambos os limites, podem se mover +2 Esp em viagens.

Ocultação. Recebe +1 de bônus para ocultar, não recebe penalidades de movimento quando abaixado ou restrito, permite enxergar no escuro.

Caçador. Concede +1 de dano ao usar F ou A contra alvos genéricos que o personagem tenha Conhecimento (seres, criaturas, espécies), ou +2 contra um alvo único específico que o caçador encontre Fontes a respeito.

LADINO

+2Vit e +2Con.

Empunhadura. Usar uma arma em cada mão continua concedendo +1F para ataque, mas diminui a penalidade de -2V e -2D para -1V e -1D para defesa e esquiva.

Técnica de Arremesso. Concede +1 de dano para objetos ou armas arremessadas, o alcance máximo é equivalente a A do personagem em Esp em vez da F.

Ataque Assassino. Os Ataques (F) do personagem causam +1 de dano quando ele está flanqueando um alvo.

Contra-ataque. O usuário pode gastar sua interrupção para fazer um embate bônus de Ataque (F) logo após sofrer dano, o alvo deve ser o oponente que causou dano.

Brecha. Sempre que um alvo sair de distância de engajamento (voluntariamente), o personagem pode gastar sua interrupção para fazer um Ataque com F como um embate bônus.

Crítico Explosivo. Se o personagem conseguir um crítico com F, ele recebe +1d6 de dano, se ele rolar um 6 nesse dado extra, ele recebe +1d6 de dano, outro resultado 6, outro dado de dano, e assim consecutivamente.

Ambidestria. Usar uma arma em cada mão concede um engajamento extra, um com cada arma, permitindo uma ação extra com a outra arma e que só pode ser feito contra um alvo diferente, não pode ser usado armas pesadas.

LUTADOR

+3Vit e +1Con.

Energia Ki. Sucesso em embate de F, além do dano normal, permite atacar de mãos vazias em posição afastado a partir do turno seguinte.

Finta. Uma vez por combate, o jogador pode renunciar a um movimento e gesto para receber Vantagem em um embate de D.

Dobra. Permite escolher um tipo de dano elemental para ser capaz de causar dano com ataques desarmados. O jogador pode escolher quando o dano será elemental.

Ponto Fraco. Concede +1 em qualquer característica caso o oponente repita, no turno atual, a mesma característica do embate do turno anterior contra o usuário. O bônus permanece enquanto o alvo repetir a característica.

Templo do Corpo. Concede +2 Vit extras sempre que for curado. Permite um teste de V por dia ou temporada para expulsar qualquer tipo de veneno ou doença do corpo. Concede +1 para testes de D fora de combate.

Canalizar. Permite canalizar, através das mãos e do corpo, os bônus e efeitos mágicos de armas, desde que as armas estejam em sua posse, próximas do corpo.

Chão. Permite realizar ações normais quando Caído e pode se levantar sem consumir gesto.

Sequência. Causa o dano da arma ou desarmado com -2F de penalidade. Em seguida, o personagem ganha um embate bônus com a mesma penalidade.

Projeção. Derruba o alvo no chão, causando 1d6-2 de dano de contusão e deixando-o Caído (todos os embates do personagem caído são nulos até que ele seja bem-sucedido em teste de D para se levantar no início do seu turno).

Fustigar. Sucesso em embate de D causa 1 de dano e -1F para Ataques e -1V para Defesa, cumulativos até -3F e -3V. Dura até o fim do combate ou cena.

Ponto de Pressão. Sucesso em embate de F causa 1d3 de dano e deixa o oponente atordoado até o fim do seu próximo turno (desvantagem em qualquer embate e -3S em combate).

MAGO

+1Vit e +3Con.

Controlador. O alcance das magias aumenta em +6 Esp.

Sobrecarga. Permite gastar +4 Con Mágico em uma magia de dano cujo custo seja apenas Con para causar +1d6 de dano do mesmo tipo.

Conjurador. Concede 2 pontos extras para serem distribuídos em características básicas diferentes em criaturas de Invocação.

Contingência. Uma vez por Repouso Total, o mago pode conjurar uma magia de combate que cause dano e cujo custo seja apenas Con fora de combate, para ser usada como uma Interrupção em combate (entre os turnos de dois personagens quaisquer). A Con gasta com magias de Contingência só pode ser recuperada após a magia ser usada.

Congênito. Concede uma magia cujo custo seja apenas Con para ser usada de forma natural, sem gasto de Con, quatro vezes por Repouso Total.

Afinidade. Concede +1d3 de dano para apenas uma magia de combate cujo custo seja apenas Con.

Memorizador. Concede +1 espaço de Conhecimento, mas apenas para magias.

DRUIDA

+1Vit e +3Con.

Prece. Uma vez por dia, permite recuperar 1d6 de qualquer linha de Con em qualquer alvo.

Aconselhar. Concede +1 em qualquer teste fora de combate para qualquer pessoa menos o próprio conjurador. O alvo precisa poder ouvir o usuário.

Fervor. Pelo custo de +1Con, aumenta a cura em +2 Vit de magias de cura que custem apenas Con.

Conversão. Permite gastar +1 Con por turno para receber +1 de dano radiante em qualquer magia que cause dano e consuma apenas Con.

Bênção. Magia de cura que consuma apenas Con concede ao alvo curado +1V, não cumulativo, para embate e resistência a ferimento até o fim do combate ou cena.

Magia Bruta. Ao custo de +2 Con, permite fazer com que uma magia cause dano em uma área de +2 Esp de raio. A magia precisa ter custo apenas em Con, causar dano em combate, e quaisquer efeitos extras funcionam apenas no alvo do impacto central.

Invocar Besta. Um animal terrestre médio (lobo, cachorro, javali, jaguatirica, bode) que funciona como um contato (ocupando I). Além dos seus pontos normais (F2 D2 V3 A2 I1 S3), ele recebe +1 ponto que o jogador escolhe onde colocar para cada nível acima do 1. Ele causa dano com Mordida, Batida ou Patada (1d6 de dano de contusão), Corredor (sua D é multiplicada por dois para corrida fora de combate) e é Treinado.

BARDO

+2Vit e +2Con.

Mentalização. Concede bônus de +2D em testes para fazer magia sem ser visto. O alvo sofre -1 para sobrepujar penalidades mágicas causadas por magia usada por conjuradores ocultos.

Injuria. Sucesso em embate de I obriga o alvo a usar apenas F, com uma penalidade de -1 nas próximas rodadas, até que seja bem-sucedido em teste de V no início do seu turno.

Obra Prima. Permite escolher duas magias cujo custo seja apenas em Con para usar com embate de I no lugar de S.

Plano. Uma vez por rodada, como uma interrupção, apenas em combate, concede +1 em qualquer característica de um aliado que possa ouvi-lo.

Repertório. Permite escolher três magias que não estão entre as conhecidas para substituir pelas conhecidas fora de combate, sem precisar de testes ou leituras.

CAPÍTULO OITO: MAERI

O MUNDO

Maeri é um mundo de alta fantasia, com diversos elementos mágicos influenciando a sociedade. A magia Invocar Servo é usada em afazeres domésticos; a magia Hesperia é a principal forma de comunicação a distância entre grandes instituições; a magia Invocar Objeto Amaldiçoado é usada por escribas em penas para criar várias cópias de manuscritos ao mesmo tempo; Invocar Golem cria boa parte da mão de obra de poderosas companhias mercantes.

Nos locais mais distantes das grandes cidades, nada disso é comum, e a magia é vista com desconfiança. A população, dividida entre as mais diversas espécies humanoides, é formada em sua maioria por camponeses, ainda que aldeões e marinheiros também sejam grupos muito comuns.

Alguns estabelecimentos e localidades típicas em uma cidade de Maeri são: templo, taverna, bar, feira, loja especializada (apotecário, antiquário, armoraria, herbalista), banco, castelo, quartel de milícia, universidade, sede de guilda (das mais diversas profissões, incluindo aventureiros e ladrões), casa de leilões, padaria, casa de banho, bazar, açougue, carpintaria, aquedutos, esgotos, cisternas, prisão, coliseu, estábulo, cemitério, criadouro, embaixada, arena de batalha, forca, porto, refinaria, praça central.

HISTÓRIA E GEOGRAFIA

Maeri é dividida em dois continentes: Avehos e Urdramor. A história de Maeri é registrada oficialmente a partir da criação da escrita, o que começou nos povos desérticos de Avehos. Um grupo se destacou ao ponto de criar o que foi chamado de O Grande Império de Sisma. Uma era de ascensão de um povo, mas também, como consequência, o declínio de centenas de outros que, considerados bárbaros, foram rejeitados. Incapazes de continuar batalhando em Avehos, um pequeno grupo de sobreviventes desses povos bárbaros fugiu para o mar aberto no que passou a ser chamado de O Primeiro Exílio, e foi então que tiveram contato pela primeira vez com o continente de Urdramor.

As guerras entre os imperiais e os bárbaros se estenderam pelo vasto continente de Urdramor no que foi chamado de Era da Coroa Púrpura, engolfando as tribos nativas locais e as outras sociedades humanoides da região. Com o tempo, o império se desfez,

formando as grandes cidades de Avehos. As culturas bárbaras e imperiais se fundiram em muitos pontos, ainda que os sentimentos tradicionalistas de ambos os lados tenham se mantido vivos em alguns locais.

Em tempos recentes, dois outros eventos que causaram revoluções na história se sucederam. Primeiro, a Guerra das Sombras, que devastou principalmente Urdramor e só teve fim com o surgimento do segundo evento: o Flagelo.

Alguns chamam o Flagelo de epidemia; outros, de maldição rogada pelos deuses e espíritos vingadores em punição pela Guerra das Sombras. Seja o que for, o Flagelo matou centenas de milhares, quase acabando com a vida em Maeri. Os sintomas são terríveis: olhares vazios que brilham no escuro, desconexão, momentos de estupor e então total perda de controle, com violência extrema, fome descontrolada e, dentro de poucos dias, a morte.

Atualmente, Maeri inteira ainda se recupera da Guerra das Sombras e do Flagelo. Praticamente não existem comunidades que não tenham ao menos metade de suas casas abandonadas. Se Maeri será arrastada para o caos ou se essa situação irá marcar o nascimento de uma nova era, tal história ainda está por ser contada.

CIDADES, REGIÕES E POVOS

O Império de Sisma não se manteve forte por toda a sua existência. A grande expansão inicial fez com que dominassem toda Avehos, mas, com o tempo, o Império começou a se dividir, transformando-se em diversos reinados que até hoje existem no continente desértico. Depois do Flagelo, tantas pessoas morreram em Sisma que ela recebeu o apelido de Cidade Morta. Cem mil pessoas cercadas por um mar de casas e estruturas vazias, onde antes moraram mais de um milhão.

Avehos é dividida em Áridos Estéreis a oeste, Deserto do Sol na região central e Os Ermos a leste. Todo o continente é dividido ao meio pelo famoso Rio da Fúria. Outras cidades de Avehos são Ponte do Mar, Forte Síren, Rocha Solar, Baía da Fenda, Monte Dourado e Ilha do Dragão.

Urdramor é um continente muito maior. O norte é dividido em Prados de Sangue, Planalto de Fogo e Ilha do Naufrágio. A região central é formada pelo Istmo dos Vales e pelo Estreito Norte. O sul é formado pelas Terras do Flagelo, as Colinas Geladas e o Martelo de Guerra. Há também o longínquo leste, onde ficam o Arquipélago Minguante e o Estreito Sul.

As cidades de Urdramor são Azores, Porto dos Ventos, Baía de Fogo, Druskirf e Escudo Leste, no norte, onde ficam os Prados de Sangue e o Planalto de Fogo. No centro estão o Penhasco Salingar e Vargos, no chamado Istmo dos Vales e no Estreito Norte, respectivamente. Na fria região sul estão Porto Sul, Mombram, Alce, Calista e Boros. No leste encontra-se a isolada cidade de Iakan.

Além das pessoas que vivem nessas cidades, há milhares de outros povos. Há nômades, como Hardas do Estreito Norte e do Istmo dos Vales, e os Tumal, xamãs do deserto. Há também os nativos de Urdramor: centenas de tribos dos mais variados tamanhos e culturas. Os Ludaras, por exemplo, são representantes de uma das maiores de Urdramor, mascarados que vivem nas Terras do Flagelo, ocupando as florestas que foram devastadas pelo evento. Os Pagas são pescadores da Cordilheira Serpe no Istmo dos Vales; os Temoios são místicos de Ázamos; e os Nagates, grandes caçadores da Floresta das Trevas.

RELIGIÕES

Em Maeri, deuses não são presentes como em outros cenários fantásticos. Isso significa que as religiões se desenvolveram de forma muito natural entre os seres, subdividindo-se em diversos credos muito diferentes. Aqui estão descritas brevemente quatro das principais fés de Maeri.

A **Fé de Midra** é a maior religião de Maeri. Os acólitos acreditam no bondoso deus Midra, que eles não enxergam como um criador, mas sim como um guia. Essa característica faz com que os fiéis gostem de viajar e desbravar novos caminhos. Os ritos da Fé de Midra regem muito do dia a dia dos cidadãos de Maeri: as preces, as roupas, o comportamento. Seus principais símbolos são a estrela de quatro pontas e a vela, e seu livro guia é chamado Compendium.

A **Fé Yaria**, a segunda maior, é chamada pelas pessoas do norte de Fé do Sul. Yaria não é um deus; ele foi um profeta que escreveu os Três Livros de Yaria, guiado pelos espíritos ancestrais da humanidade, os Anciões. A religião, portanto, não acredita em deuses, mas sim nos chamados Antepassados, que são honrados em rituais diários, como os cantos e as purificações com cristais e banhos. Os principais símbolos dos Yaria são os cristais.

A **Fé Oromandes** é a terceira maior. Seus seguidores acreditam em uma mente universal que chamam de Oromandes e veem a criação como um grande pensamento. Em sua visão, Sorush é seu deus, uma hipóstase de Oromandes, um juiz do mundo dos

mortos e dos vivos. Diferente da Fé de Midra, não é a bondade que os guia, mas sim a justiça, e enxergam na mentira o pior dos pecados. Seus principais símbolos são a balança e o golem segurando uma espada. Seu livro sagrado, chamado Códice Constitucional, é gigantesco; os menores podem ocupar uma gaveta inteira.

A **Ordem Junfan**, a quarta maior, foi criada pelo guerreiro profeta Junfan Amadara, que escreveu as chamadas Tabuletas da Natureza, uma série de tabuletas com uma lista de doutrinas de vida. Isso acabou por se tornar um tratado militar, estratégico, filosófico e religioso. A Ordem Junfan é uma mistura de religião e ordem de cavalaria calcada na busca pela paz interior e exterior e no caminho da harmonia. Sua arma de escolha, e símbolo máximo de sua congregação, é chamada *toteboken*, uma espada de madeira do tamanho de um cetro ou cajado com diversos símbolos mágicos entalhados.

CAPÍTULO NOVE: UMA NOVA CAMPANHA

ETIQUETA

RPG é um jogo de interpretação, e não de rolagem de dados. Isso significa que os jogadores devem pensar na ação que mais acham legal ou condizente e apenas depois pensar em como isso se adapta às regras, mesmo que isso signifique algo ruim.

O objetivo do jogo não é ganhar, mas sim contar uma história. O foco do mestre não é vencer os jogadores, e o dos jogadores não é vencer todos os desafios e passar em todos os testes. Na verdade, em muitos momentos, não passar em um teste é muito mais divertido do que passar, mesmo que seja menos recompensador no jogo.

O sistema é denso em regras justamente para abraçar a maior quantidade possível de possibilidades. Porém, regras como as de limite de carga, resistência de armas, ferimento e contatos foram feitas especificamente para serem ignoradas, se necessário.

O mestre deve sempre estar suscetível a adaptar as regras às ideias mais mirabolantes e criativas, pois é isso que faz com que o RPG de mesa seja diferente de um videogame e se destaque das interações limitadas de sua versão digital.

O mestre deve pedir rolagens de dados sempre que tiver oportunidade. A aleatoriedade do RPG também é algo único desse tipo de jogo e não pode ser reproduzida em outro lugar, pois não se trata apenas de sucesso e fracasso, mas sim das possibilidades de consequências de cada um.

Quanto aos jogadores, cabe a eles compreenderem que o jogo acontece em grupo, então é melhor que conversem entre si antes de fazer algo que influencie outro, pois suas decisões podem prejudicar a diversão de alguém. O mestre não é o único responsável pela diversão; as decisões, interações e interpretações são tão importantes quanto a história.

Algumas condutas indesejadas no RPG:

. Metajogo acontece quando um jogador tenta tirar proveito de um conhecimento ou informação que seu personagem não possui. O jogador deve sempre perguntar se a informação é de conhecimento comum ou se seu personagem porventura a possui, e jamais deve fazer seu personagem agir baseado em uma informação que não possui.

. Presumir que um jogador ou o mestre vai ser condizente com algo que influencie o jogo ou seu personagem sem conversar com ele antes.

. Seja mestre ou jogador, forçar sua vontade na ação do personagem de outro jogador.

. Voltar atrás em ações já declaradas. Esse caso é diferente de decisão retroativa, em que o jogador pergunta se pode acrescentar uma informação a um momento que já se passou. Nesses casos, fica a cargo do mestre decidir.

. Prolongar demais seu turno.

. Tentar ativamente tomar decisões que dividam os personagens ou crie conflitos não planejados.

. Não escutar a opinião dos outros jogadores.

. Demorar-se demais debatendo ou procurando regras. Geralmente, o mais apropriado é fazer julgamentos momentâneos e procurar a regra oficial depois.

. Forçar jogador ou mestre a interpretar personagens ou decorar regras.

. Distrair-se demais do jogo, de modo que faça jogadores ou o mestre terem que se repetir.

O INÍCIO DA AVENTURA

Se o jogador iniciante leu o livro até aqui, isso significa que está pronto para começar uma aventura de RPG. Um jogador terá tudo o que precisa para interpretar seu personagem, e o mestre terá as ferramentas para preparar a aventura.

No caso de um mestre iniciante, a dica é preparar uma história de forma bastante aberta, mas estabelecendo um objetivo claro, como derrotar um vilão, destruir um artefato perigoso, resgatar um personagem ou capturar um animal raro. Ao construir uma aventura, o mestre deve se concentrar no “o que” os jogadores devem fazer; o “como” deve ficar a cargo deles.

O mestre deve introduzir os jogadores ao ambiente: onde eles estão, em qual situação se encontram, se estão juntos ou se ainda não se conhecem. Os jogadores, por sua vez, terão seus primeiros turnos, nos quais poderão dar as primeiras informações a respeito de seus personagens, inclusive de Contatos, ainda que seja sempre interessante guardar detalhes ou revelações para depois.

O mestre precisa ponderar a quantidade de informações que irá passar aos jogadores e guiar o mínimo possível. Deixe que o grupo decida o que é útil para eles, deixe que perguntem e peçam detalhes e que decidam o próprio caminho. O objetivo é fazer com que eles participem do jogo tanto quanto o mestre.

As primeiras regras que os jogadores precisam dominar são as de teste e embate, quais tipos as características básicas permitem e quando usar vantagem, desvantagem, bônus e penalidades. Para isso, o mestre já pode pensar nas primeiras situações que exijam tais testes.

Assim que os jogadores entenderem seus objetivos e decidirem partir em busca deles, é chegada a hora de preparar uma viagem.

UMA VIAGEM

A regra mais interessante de se ter em mente para uma viagem é a de que cada jogador consome 1 xpl por temporada ou dia. Revelando ou não aos jogadores quanto tempo eles terão de viagem, ida e volta, eles podem interagir com personagens para adquirir provisões. Talvez tenham que procurar em mais de um lugar pelos preparos necessários caso não tenham Contatos. Eles podem pensar em coisas como cordas, animais de carga e carroças.

Se no início foram trabalhados os testes e embates, uma viagem é o melhor momento para todos os jogadores começarem a ter uma boa noção das regras de Condições. Abrir uma linha de Con de Exaustão e retirar 1 ponto por dia ou temporada pode ser interessante para criar tensão.

É interessante também lembrar-se das regras de Acampamento. Os Contatos viajarão mais devagar ou os jogadores estarão os acompanhando. Quando eles pararem para descansar, quais tarefas de acampamento irão realizar?

O mestre pode pensar em quais tipos de encontro acontecerão pelo caminho e que tipo de desafios podem acabar aparecendo. Um encontro não precisa ser de combate; às vezes é interessante ver como os personagens reagem a certos tipos de situação: saber se perderiam uma temporada de viagem para ajudar alguém no caminho, se arriscariam passar por um terreno complicado ou se prefeririam dar a volta, se estão perdidos ou se encontraram uma rota melhor.

UM COMBATE

Atualmente, muitos jogadores se acostumaram com uma ideia errada do chamado “encontro aleatório”, mas em um RPG um encontro nunca deve ser totalmente aleatório. Combates devem ser, pelo menos em sua maioria, relevantes para a história ou ter um significado para os personagens.

É divertido ver a reação dos jogadores quando um inimigo que já foi derrotado por eles volta para se vingar como um morto-vivo. Se os jogadores pararem para caçar, eles podem ser atacados por um grupo de druidas procurando justiça pelos animais derrubados, ou quem sabe aconteça um primeiro encontro com capangas do vilão que eles estão indo atrás.

Os jogadores precisam ter a oportunidade de, se não evitar o combate totalmente, ao menos tentar alguma vantagem contra os inimigos antes dos embates de liderança e estratégia. Lembrando, é claro, que os inimigos também tentarão ter as mesmas oportunidades.

Se alguém pudesse dar outro nome para Role-Playing Game, esse nome deveria ser Jogo de Consequências. Em um videogame é possível derrotar centenas de inimigos e nada irá acontecer, mas em um RPG não. Corpos deixados para trás serão encontrados por outros personagens, famílias de capangas estarão abandonadas ou buscarão vingança, matar uma pessoa na taverna resultará em personagens sendo investigados, julgados e até presos, e matar um monstro poderoso pode desequilibrar um ecossistema inteiro.

As consequências não acontecem apenas externamente em Maeri. Caso personagens sejam violentos e matem inimigos sapientes durante um combate, sejam feridos gravemente ou passem por experiências de quase morte, o mestre pode abrir uma linha de Con Trauma e retirar 1 ponto. Se os jogadores encontrarem monstros muito terríveis, ele pode retirar 1 de uma linha de Con Medo.

Quando pararem para descansar, permita que recuperem essas linhas de Con apenas se decidirem abusar um pouco das provisões, gastando xpl extra, se decidirem descansar por mais tempo que o previsto ou caso conversem entre si sobre o que os fez matar. Existe uma palavra que define personagens não apenas em jogos, mas em qualquer mídia: evolução. E essa evolução não precisa acontecer apenas mecanicamente, com níveis, mas também com uma compreensão de si mesmo.

Lembrando: se o combate for acontecer, as regras para se ter em mente aqui são liderança e estratégia, ordem de combate, movimentação, tipos de dano e ações de combate.

UMA MASMORRA

Masmorra é um termo genérico no RPG para definir o lugar onde o vilão se encontra. Uma masmorra pode ser um castelo, um palácio, uma ruína antiga, uma aldeia

abandonada, uma floresta, a toca de uma criatura ou um ninho gigante. As possibilidades são infinitas.

Uma masmorra e seus objetos contam uma história. É como construir uma cena de crime. Muitos objetos empilhados podem significar uma guilda de salteadores; velas, papéis e livros podem pertencer a cultistas; ossos e carcaças podem indicar alguma criatura devoradora de pessoas; e, se o local estiver intocado, pode ser algo que não pertença a esse plano de existência.

Uma masmorra não é muito diferente de um Acampamento dos jogadores: haverá inimigos patrulhando ou realizando outras atividades, eles terão plantado armadilhas, e alguns dos moradores podem sair para fazer algo e voltar depois.

Algo importante de se ter em mente é que há uma razão para a existência da masmorra, desde ser uma locação estratégica até guardar algo importante. O mestre deve decidir quais tipos de tesouros e desafios podem ser encontrados dentro do lugar.

O FIM DA AVENTURA

Os jogadores estão de volta onde tudo começou. Ou não. Os jogadores foram bem-sucedidos, não foram ou o sucesso foi parcial. O que aconteceu? O que mudou? Como os personagens que negociaram com eles no início os veem agora? Ainda são os mesmos? O que aconteceu com os anteriores? Enquanto os jogadores viajam, as coisas mudam.

Nesse sistema, o xpp representa a experiência do personagem; porém, a verdadeira recompensa para os jogadores é o reconhecimento dos seus colegas de mesa. Por isso, incentive e parabeneze o companheiro quando ele fizer algo legal. Consequência parece uma palavra a se temer, porém recompensa também é consequência.

Ajudar alguém, salvar uma vida, devolver algo precioso para alguém, fazer um vilão reconhecer seus erros: esse tipo de atitude também deve ter consequências. O xpp pode ser distribuído quando os personagens passarem por experiências pessoais e em grupo, mas os jogadores e o mestre não irão lembrar dos pontos que os personagens ganharam na ficha; eles vão lembrar do que os personagens viveram.

Dito isso, o mestre deve sempre evitar usar o xpp ou qualquer outro recurso narrativo das regras do jogo como uma forma de forçar os jogadores a jogarem do jeito que ele acha mais correto. Explique para eles as consequências e deixe que eles próprios percebam se é justo ou não; e, se não acharem justo, debatam os motivos.

O fim de uma aventura é o momento de entender tudo o que aconteceu e tirar uma conclusão disso. O mestre deve ter em mente que os jogadores são os protagonistas dessa história, e os jogadores precisam ter em mente que seus personagens acabaram de enfrentar diversos riscos de vida com seus companheiros, sendo interessante que debatam a respeito disso, mesmo que internamente.

O QUE É RPG?

RPG é se divertir em grupo, contar uma história, criar um herói e vê-lo evoluir, imaginar coisas impossíveis na vida real, lançar magias, fazer manobras incríveis em combate, construir uma comunidade viva, participar de uma guerra épica, voar em um navio voador, tentar não explodir seu amigo ao soltar uma magia.

RPG é interpretar e improvisar. Não existem humanos de cor verde em Maeri, mas o tópico Peculiaridades permite que o jogador interprete um, desde que esteja em acordo com o mestre e o grupo. O próprio mestre pode mudar o cenário e decidir que humanos verdes são comuns. Porém, o poder de improvisar no RPG vai muito além disso. O jogador pode mudar o efeito visual de uma magia, desde que a mecânica permaneça a mesma, criando algo absolutamente novo, e o mesmo vale para estudos.

RPG é não precisar decorar as regras, pois elas são secundárias. Em combate, por exemplo, puxar os cabelos de um alvo não é algo contemplado pelas regras. Nesse caso, o mestre deve tentar fazer uma aproximação: ele pode perguntar ao jogador se o objetivo com o puxão é ferir ou segurar o alvo. No primeiro caso, basta um embate usando F normal, considerado ataque desarmado; para o segundo, existe a ação Segurar, com embate usando D. Mas o objetivo do jogador também pode ser puxar um fio para usar como componente de uma maldição. Qual o entendimento do mestre nesse caso? RPG é ter infinitas possibilidades.

RPG é sobre construir. Regras como Círculo, Contatos, Acampamento e Linhas de Con permitem que o jogador possa interagir e reagir das mais diversas formas aos mais diversos personagens. Com isso, ele terá uma grande quantidade de maneiras de expor sua personalidade e seu caráter, assim como poderá ver, em primeira mão, todas as consequências de cada um dos seus gestos.

E isso tudo é só o início do que é RPG.