

**TÉCNICAS (VERBOS):****Creo (ar) "Eu Crio"**

Mágicas de Creo transformam coisas que existem independentemente em versões melhores de seu tipo, o que inclui trazê-las à existência a partir do nada. Coisas que existem independentemente são chamadas de “substância” e incluem pessoas, árvores e pedras, mas não incluem cores, pesos e tamanhos. Creo pode, portanto, criar e reparar coisas. A Forma determina o tipo de coisa que é criada. Coisas naturais, como plantas, animais e chamas têm formas simples. Isso torna a criação e reparação mais fácil. Coisas naturais criadas magicamente são exemplos perfeitos de seu tipo, a não ser que o magus as queira danificadas. Da mesma forma, a magia pode ser usada para reparar algo natural sem a necessidade de entender o problema ou dano, pois Creo restaura a forma ideal. Coisas artificiais, como pão, espadas e livros, têm formas complexas. Suas formas são combinações de diversas formas naturais, misturadas e organizadas de uma maneira específica. Criar coisas artificiais com magia exige uma certa perícia por parte do magus, representada pela Habilidade Finesse. Uma rolagem de Int + Finesse é usada para determinar a qualidade do que foi criado. Além disso, o magus só pode criar coisas que conhece. Qualquer mago é capaz de criar pão ou tecido, mas para criar mosaicos elaborados representando a fundação da Ordem de Hermes, o magus teria que saber o que representar. Se o seu conhecimento estiver errado, o mosaico também o será; o mesmo se aplica ao reparo de coisas artificiais. Não é necessário saber criar uma coisa artificial mundanamente para criá-la com magia, apenas ter alguma familiaridade com ela. Um objeto criado magicamente é sempre o que se queria criar, a não ser que o magus sofra uma Falha

Crítica em sua rolagem de Finesse. Tecido mágico será sempre uma peça inteira, por exemplo, e servirá para aquecer as pessoas, mas pode não ser muito bem-acabado, caso a rolagem tenha sido baixa. Magi também podem usar Creo para tornar as coisas versões mais ideais de si mesmas, mesmo se não estiverem danificadas ou feridas. Creo pode fazer com que um cavalo seja tão veloz quanto o mais veloz dos cavalos, portanto, ou um homem ser tão forte quanto o homem mais forte de todos, mas Creo nunca fará um cavalo ser mais rápido do que o vento, já que nenhum cavalo é capaz de fazer isso; e Creo também não pode deixar nenhum homem forte o suficiente para levantar um castelo. A maturação também envolve uma transformação em um exemplo mais ideal de alguma forma. Creo também pode acelerar a maturação das coisas até o seu ápice – qualquer coisa além disso está associada ao envelhecimento e a se tornar uma forma pior de si mesmo, sendo, portanto, governado pela Arte de Perdo. As coisas criadas magicamente duram até que as magias se dissipem, mas os efeitos que causaram perduram. As pegadas de um cavalo criado com o uso de magia não são apagadas, por exemplo, e nem o seu estrume, caso seja o resultado da digestão de comida mundana. Se um cavalo criado magicamente fosse alimentado com comida mundana por um ano inteiro, o seu cadáver persistiria após o término da magia, já que a comida mundana foi convertida no corpo mundano do animal. Da mesma maneira, comida criada magicamente só nutre enquanto a magia dura e quem a consome sente uma enorme fome ao término da magia. Coisas lavadas com água criada magicamente continuam limpas, mas as pessoas bêbadas com vinho criado magicamente ficam sóbrias imediatamente quando o efeito se dissipa. Fala-se “CRÊ-o.”

**Intellego (in) "Eu Percebo"**

Intellego é a Arte da percepção. Ela permite que a maga absorva informação diretamente das formas das coisas. Esta informação não lida com a aparência, a não ser que seja combinada com Imaginem, mas oferece informações sobre a natureza real das coisas. As magias de Intellego não podem ser enganadas de maneiras mundanas, portanto. Fala-se “in-TÉL-le-go”.

**-Muto (eu) "Eu transformo"**

Com o uso de magias Muto o magus pode adicionar propriedades que não sejam naturais às coisas, assim como removê-las. Muto permite dar asas a uma pessoa, por exemplo, ou deixar sua pele verde, ou transformá-la em um lobo, ainda. A dificuldade da magia depende da dimensão das transformações. Tornar a pele de uma pessoa verde é fácil, mas transformar uma pessoa em uma estátua dourada é difícil. A magia Muto não pode afetar as propriedades naturais, presentes ou possíveis, das coisas, mas pode adicionar propriedades novas para mascarar certos efeitos. Muto não pode atuar para ferir ou matar uma pessoa diretamente, portanto, mas poderia deixá-la imóvel, transformando-a em pedra, ou matá-la indiretamente, transformando-a em um peixe fora d'água até que ela se sufoque. Fala-se “MU-to.”

**-Perdo (pe) "Eu destruo"**

Perdo, ao contrário de Creo, faz com que as coisas se tornem versões piores de si mesmas, causando degradação e destruição. Magia Perdo pode remover coisas inteiramente da existência ou apenas alguns de seus aspectos. Perdo Corpus poderia eliminar o peso de alguém, deixando o resto do corpo intacto; Perdo Ignem poderia fazer com que um fogo fosse incapaz de queimar. Perdo não pode limitar o aspecto que remove isoladamente;

portanto, eliminar a capacidade de queimar do fogo pode ser feito, mas para manter a capacidade de queimar madeira, um requisito Muto seria necessário (veja a página 161 para mais informações sobre requisitos), já que queimar apenas madeira é uma propriedade que o fogo não pode ter normalmente. A magia Perdo funciona mais facilmente quando atua sobre a degradação natural e possível das coisas. É mais fácil matar uma pessoa do que remover seu peso mantendo suas outras características, portanto, porque o primeiro efeito é algo que acontece normalmente, enquanto o segundo não é. Além disso, destruir certas propriedades esbarra no Limite da Natureza Essencial (página 115) e, portanto, não pode ser algo permanente – as propriedades destruídas ou eliminadas retornam ao término da magia. Perdo só é capaz de tornar as coisas exemplos piores de si mesmas. Não é possível afiar uma espada usando Perdo, mesmo que uma afiação exija a remoção de pequenas quantidades de metal da lâmina, pois uma espada afiada é uma versão melhor de si mesma. Da mesma maneira, não é possível eliminar a propriedade de estar ferido, porque isto tornaria algo mais ideal do que está. Fala-se “PER-do.”

**-Rego (re) "Eu controlo"**

A Arte de Rego permite que a maga mude o estado das coisas para outro naturalmente possível. Como todas as coisas podem naturalmente estar em qualquer local, magia Rego permite que a maga posicione o que quiser, onde quiser. Rego também é capaz de fazer uma planta florescer, colocar alguém para dormir, esculpir o formato de uma pedra ou tecer uma túnica usando lã. Rego não pode fazer um animal parecer mais jovem, pois animais não ficam mais jovens naturalmente (ainda que isto fosse possível com Muto). Rego também não pode fazer um animal envelhecer,

pois o envelhecimento envolve degradação e é, portanto, governado por Perdo. Da mesma forma, embora Rego possa fazer uma planta florescer e dar frutos, estes frutos não conteriam sementes férteis, pois estas seriam governadas por Creio. Rego também não poderia transformar um cachorro marrom em um cachorro preto, pois, por mais que cachorros possam naturalmente ser pretos, isso não ocorre com o cachorro marrom, já que ele não poderia voluntariamente trocar a cor de sua pelagem. Artesãos mundanos só podem mudar o estado das coisas dentro de suas capacidades naturais e, portanto, tudo o que um artesão pode fazer recai sobre Rego. Uma rolagem de Finesse é necessária para determinar a qualidade do produto resultante. Ademais, Rego pode realizar coisas que artesãos mundanos não conseguem, por não estar limitado por ferramentas, tempo ou conhecimento de seu ofício.

Fala-se “RE-go.”

## VANTAGENS MENTAIS MÁGICAS:

### - Magery 2

#### *Aptidão Mágica 2 (B40br)*

O personagem é um adepto da magia. Esta vantagem está dividida em níveis. É possível adquirir Aptidão Mágica 0 antes de comprar os níveis mais altos.

*Aptidão Mágica 0:* Representa uma “consciência mágica” básica, um pré-requisito para se aprender magia na maior parte dos mundos. O Mestre faz um teste de Sentidos (pag. 358) quando o personagem vê um objeto encantado pela primeira vez e outro quando ele o *toca*. No caso de um sucesso, o personagem sabe intuitivamente que o objeto é encantado. Um resultado de 3 ou 4 também diz se a magia é benéfica ou perigosa, assim como sua força. Personagens sem Aptidão Mágica não têm direito a este teste! 5 pontos.

*Aptidão Mágica 1+:* Níveis mais altos de Aptidão Mágica tornam muito mais fácil o aprendizado e utilização da magia. Adicione o nível desta vantagem a IQ do personagem quando ele estiver aprendendo magias. Exemplo: um personagem com IQ 14 e Aptidão Mágica 3 aprenderá todas as magias como se sua IQ fosse 17. Adicione também o nível de Aptidão Mágica a Percepção quando o personagem estiver fazendo um teste para sentir a presença de objetos encantados e a IQ quando estiver aprendendo a pericia Taumatologia (pag. 225). Esta vantagem reduz o tempo necessário para se aprender novas magias durante o jogo (mas não o custo em pontos) em 10% por nível de Aptidão, até o tempo mínimo de 60% do tempo usual, no caso de personagens com

Aptidão Mágica 4. Exemplo: um personagem com Aptidão Mágica 3 aprende magias em 70% do tempo usual.

Magias poderosas têm um nível mínimo de Aptidão Mágica como pré-requisito, por isso, tenha o cuidado de verificar esses pré-requisitos na *Lista de Magias* (pags. 242–253) quando estiver decidindo o nível de Aptidão Mágica do personagem. Lembre-se que níveis elevados de Aptidão Mágica permitem que o personagem consiga resultados poderosos, até mesmo com as magias mais básicas; v. *Aptidão Mágica e Efeitos* (pag. 237). O Mestre estabelece o nível máximo de Aptidão Mágica permitido para os PdJs. O nível 3 é apropriado para “fantasia clássica”. 10 pontos/nível (além dos 5 pontos para Aptidão Mágica 0).

### - Energy Reserve (Magical)

#### *Reserva de Energia Mágica (TM50br)*

O Mestre pode permitir que magos comprem PF adicionais exclusivamente para energia mágica, ignorando quaisquer limites impostos sobre as compras de PF normais. Tais pontos de energia custam os habituais 3 pontos de personagem cada um, mas são registrados separados como “Reserva de Energia” (RE). Eles só podem ser usados para energia mágica (e, possivelmente, outros poderes mágicos explicitamente, por opção do Mestre). Magias também podem drenar os PF padrão – o mago escolhe se quer usar PF ou RE quando conjurando, e pode misturar os dois tipos de energia em uma única magia. Sono perdido e outras coisas que empobrecem os PF normais não tocam a energia da Reserva de Energia. Se os pontos da RE são gastos, eles recuperam a uma taxa de um ponto de energia a cada 10 minutos, independente do descanso. A magia Recuperar Energia melhora esta taxa de recuperação como de costume. A magia

Emprestar Energia e meios semelhantes podem também recarregar a RE.

### - Parma Magica

#### *Parma Magica (Ars Magica)*

Um ritual ensinado a todos os magi Herméticos ao final de seu aprendizado, que lhes confere resistência mágica. A primeira das grandes descobertas de Bonisagus. Um ritual que não só oferece ao praticante uma forte defesa mágica, como o protege dos efeitos adversos do Dom. Seguro e protegido por sua Parma Mágica, um mago poderia conversar com outro sem se preocupar com ataques e sem ter que constantemente lutar contra o instinto natural de cair em inveja, desconfiança e hostilidade.

### - Gentle Gift

#### *Dom Gentil (Ars Magica 66br)*

A capacidade de manipular as energias mágicas é chamada de “O Dom” entre os magi Herméticos. Somente aqueles que possuem O Dom podem aprender Magia Hermética, mas nem todos conseguem. Muitos magi Herméticos dizem que as pessoas que têm algumas Habilidades místicas têm um Dom parcial, mas não há um consenso de que a fonte de seus poderes é a mesma que entre os magi. As pessoas com O Dom podem aprender outras formas de magia não Herméticas, mas é praticamente impossível para uma pessoa conhecer dois sistemas mágicos distintos. O Dom é muito raro, ele se manifesta em uma a cada dez mil pessoas, talvez. Os magi têm diversas teorias para explicar a origem do Dom, mas nenhuma é majoritariamente aceita. O Dom gera uma conexão emocional muito forte entre as pessoas próximas e o indivíduo, inspirando a inveja e a desconfiança, mesmo entre aqueles com O Dom. Isto significa, é claro, que as interações sociais são

muito difíceis para aqueles com O Dom. Alguns magi Herméticos possuem um Dom Gentil (uma Virtude, veja a página 66), que não afeta as pessoas desta maneira; e outros possuem um Dom Manifesto (um Defeito, página 82), com efeitos ainda mais intensos. O Dom também incomoda os animais mundanos, que evitam o indivíduo o quanto podem. A reação emocional em resposta ao Dom só ocorre presencialmente, o que quer dizer que uma comunicação escrita seria completamente isenta destes efeitos, assim como um mensageiro ou porta-voz, a não ser que ele também possuía O Dom. O Dom Gentil (Hermética Grande): Diferente de outros magi, cuja natureza mágica perturba as pessoas e animais mundanos, o seu Dom é sutil e contido. Você não sofre as penalidades normais quando interage com pessoas e animais.

**VANTAGENS MENTAIS SOCIAIS:****- Language: Inglês**

(Nativo; Fala como Nativo e Escreve como Nativo)

**- Language: Latim**

(Fala como Nativo e Escreve como Nativo)

**- Language: Latim Vulgar**

(Fala como Nativo)

**- Language: Grego**

(Fala com Sotaque e Escreve como Nativo)

**- Cultural Adaptability*****Adaptabilidade Cultural (B35br)***

O personagem esta familiarizado com uma grande variedade de culturas. Quando interage com elas, ele nunca sofre uma penalidade de -3 devido ao “desconhecimento cultural” descrito na secao *Cultura* (pag. 23). Essa e definitivamente uma habilidade cinematografica! O custo em pontos depende do nivel de familiaridade.

*Adaptabilidade Cultural:* O personagem esta familiarizado com todas as culturas de sua propria raca. *10 pontos.*

**- Social Chameleon*****Camaleão Social (B46br)***

O personagem sabe exatamente quando e o que dizer a pessoas consideradas socialmente superiores a ele. Isso o isenta de penalidades de reacao impostos pelas diferencas em Hierarquia ou Status. Em situacoes em que essas penalidades nao seriam necessarias, o personagem recebe um bonus de +1 nos testes de reacao de pessoas que exigem respeito (sacerdotes, reis, etc.). Esta e uma vantagem cinematografica.

**- Charisma*****Carisma (B47br)***

O personagem tem uma aptidao natural para impressionar e liderar outras pessoas. Qualquer

um pode conseguirum carisma ilusorio por meio da boa aparencia, boas maneiras e inteligencia, mas o carisma *real* funciona independente desses fatores. Cada nivel concede um bonus de +1 em todos os testes de reacao feitos por seres inteligentes com quem o personagem interage ativamente (em conversas, palestras, etc.), alem de um bonus de +1 nos testes de Influencia (v. *Testes de Influência*, pag. 359) e +1 em Adivinhacao, Lideranca, Mendicancia e Oratoria. O Mestre pode definir que o Carisma do personagem nao afeta os membros de racas muito diferentes.

**-Fearlessness*****Destemor***

Nao e facil assustar nem intimidar o personagem! Adicione o nivel de Destemor do personagem ao atributo Vontade toda vez que ele for fazer uma Verificacao de Panico ou precisar resistir a pericia Intimidacao (pag. 204) ou a um poder sobrenatural que induza o medo. O nivel de Destemor tambem deve ser subtraido dos testes de Intimidacao feitos contra ele.

**-Empaty*****Empatia (B57br)***

O personagem tem uma “sensibilidade” para as outras pessoas. Quando conhece ou encontra alguem depois de uma longa separacao, ele pode pedir ao Mestre que faca um teste de IQ em seu lugar. O Mestre lhe dira entao, o que o personagem “sente” em relacao aquela pessoa. No caso de um fracasso no teste, o Mestre deve dar uma *informação falsa* para o jogador! Este talento e excelente para identificar impostores, possesoes por espiritos, etc., e para descobrir a verdadeira lealdade dos PdMs. Ele tambem pode ser usado para descobrir se alguem esta mentindo — ele nao revela a verdade, somente se a pessoa esta sendo sincera ou nao com o personagem. (...)

*Empatia:* A habilidade funciona com o valor total da IQ e o bonus para Deteccao de Mentiras. Adivinhacao e Psicologia recebem bonus igual a +3. *15 pontos.* Esta vantagem funciona apenas com criaturas inteligentes (IQ 6+) e *naturais*. Os equivalentes para animais, plantas e entidades sobrenaturais sao Empatia com Animais (pag. 57), Empatia com Plantas (pag. 57) e Empatia com Espiritos (pag. 57), respectivamente.

**- Serendipity*****Serendipidade (B88br)***

O personagem tem uma inclinacao para estar no lugar certo na hora certa. Cada nivel nesta caracteristica concede o direito de uma coincidencia fortuita, embora plausivel, a cada sessao de jogo. Os detalhes ficam a cargo do Mestre. Exemplo: o MJ pode declarar que um dos guardas que o personagem precisa convencer a deixa-lo passar e seu primo ou que ha um carro esporte parado em frente ao banco no exato momento em que ele precisa de um para perseguir um grupo de ladroes. De vez em quando, o Mestre pode decidir que uma unica coincidencia implausivel ja conta como um ou todos os golpes de sorte do personagem numa determinada sessao de jogo (ex.: o mecanico local tem todas as pecas necessarias para construir um cinturo antigravitacional de alta tecnologia). O jogador tem liberdade para sugerir ocorrencias de sorte ao Mestre, mas cabe a este a palavra final. Se rejeitar todas as ideias do jogador, mas nao conseguir incluir Serendipidade naquela sessao de jogo, esses golpes de sorte devem ser guardados para uma proxima sessao de jogo.

**-Luck*****Sorte (B89br)***

O personagem nasceu com sorte! Esta caracteristica esta dividida em tres niveis progressivamente “cinematograficos”:

*Sorte:* Uma vez a cada hora de jogo, o personagem pode refazer duas vezes um teste ruim e ficar com o melhor dos tres resultados. O jogador precisa declarar que esta usando a Sorte imediatamente apos a jogada de dados. Depois que o proprio jogador ou outra pessoa fizer outro teste, sera tarde demais para recorrer a Sorte. Se o Mestre estiver fazendo o teste em segredo (ex.: para ver se o personagem percebe alguma coisa), o jogador deve dizer ao Mestre que esta usando a Sorte antes da jogada e ele tera que jogar tres vezes e usar o melhor resultado. *15 pontos.* A Sorte se aplica somente a testes de habilidade, avaliacoes de dano e testes de reacao, seja do personagem ou durante eventos que afetam todo o grupo, ou quando o personagem esta sendo atacado (nesse caso, o jogador faz as jogadas tres vezes pelo atacante e fica com o pior resultado). A Sorte nao pode ser compartilhada. Se Sam, o Forte, esta tentando abrir uma porta com um pontape, Lou, o Sortudo, nao pode ficar atras dele e passar um pouco de sorte. Ele tera que abrir a porta sozinho. Depois que essa caracteristica for utilizada, o jogador precisa esperar uma hora do tempo real (30 minutos, no caso de Sorte Extraordinaria, 10 minutos no caso de Sorte Impossivel) antes de recorrer a ela novamente. O personagem nao pode utilizar Sorte as 11:58 e novamente as 12:01, e tambem nao pode economizar essa vantagem para usa-la mais tarde ele nao pode jogar durante horas sem usar a Sorte e depois usa-la varias vezes em seguida!

**-Talent (Gifted Artist)*****Talento: Artista Talentoso (B90br)***

"Artista, Costura, Fotografia, Joalheiro e Trabalhos em Couro. Bônus de reação: qualquer pessoa que adquirir ou apreciar o trabalho do personagem. 5 pontos/nível."

O personagem tem uma aptidão natural para um conjunto de perícias intimamente relacionadas. “Talentos” podem ser comprados em níveis e concedem os seguintes benefícios:

- Um bonus de +1 por nível em todas as perícias afetadas, até mesmo nos testes com valores pre-definidos. Isso aumenta o valor efetivo apenas no atributo relacionado a perícia; logo, essa é uma forma barata de se tornar capacitado em uma pequena classe de perícias (os generalistas vão perceber que a relação custo-benefício é melhor quando se aumenta o valor do atributo).

- Um bonus de +1 por nível em todos os testes de reação feitos por qualquer pessoa capaz de perceber o Talento do personagem, se existir a chance de ela ficar impressionada com sua aptidão (a critério do Mestre). Para receber esse bonus, o personagem precisa demonstrar seu Talento — geralmente utilizando as perícias afetadas.

- Uma redução no tempo necessário para aprender as perícias afetadas durante o jogo, independentemente de *como* o personagem as aprende. Reduza o tempo em 10% por nível de Talento; ex.: Companheiro Animal 2 permite que o personagem aprenda perícias relacionadas com animais em 80% do tempo normal. Isso não surte nenhum efeito sobre o *custo em pontos* das perícias.

O personagem nunca pode ter mais que quatro níveis em um determinado Talento. No entanto, talentos que se sobrepõem (e apenas eles) podem conceder bonus maiores que +4 a uma perícia. O custo de um Talento depende do tamanho do grupo de perícias afetadas: Pequeno (6 ou menos perícias relacionadas): *5 pontos/nível*. Médio (7 a 12 perícias relacionadas): *10 pontos/nível*.

Grande (13 ou mais perícias relacionadas): *15 pontos/nível*.

No que se refere aos Talentos, perícias com múltiplas especializações são consideradas

uma única perícia. Depois que o Talento é adquirido, a lista de perícias afetadas é definitiva (exceção: o Mestre pode determinar que um determinado Talento afeta novas perícias que apareceram em suplementos subsequentes de **GURPS**, ou perícias que ele inventar durante a campanha — considerando que o talento é de algum valor para elas).

#### **-Talent (Gifted Artist)**

##### ***Talento: Agente Cativante (B90br)***

"Boémia, Detecção de Mentiras, Diplomacia, Dissimulação, Intimidação, Labia, Liderança, Manha, Mendicância, Oratória, Política, Sex Appeal e Trato Social. Bônus de reação: enganadores, políticos, vendedores, etc., mas só se o personagem não estiver tentando manipular-los. 15 pontos/nível."

## VANTAGENS FÍSICAS:

### - Appearance

#### **Aparência: Elegante (B21br)**

O personagem poderia entrar em concursos de beleza. Esta característica concede um bonus de +4 nos testes de reação feitos por pessoas que se sentem atraídas por membros do sexo do personagem e um bonus de +2 para todas as outras. 12 pontos.

### -Fit

#### **Boa Forma (B45br)**

O personagem tem um sistema cardiovascular mais saudável do que indica seu valor de HT. Esta vantagem pode ser comprada em dois níveis:

**Boa Forma:** O personagem recebe um bonus de +1 em todos os testes de HT (para manter a consciência, evitar a morte, resistir doenças e venenos, etc.). Isso não melhora o valor da HT nem das perícias baseadas nela! Ele também recupera PF no dobro da velocidade normal. 5 pontos.

**Ótima Forma:** Funciona da mesma maneira que o nível anterior, mas o personagem ganha um bonus de +2 nos testes de HT. Além disso, o personagem perde PF na metade da velocidade normal. 15 pontos.

Nos dois casos, essa vantagem se aplica somente aos PF perdidos por esforço, calor, etc. Ela não tem qualquer efeito sobre os PF gastos para fazer magias ou usar poderes psíquicos.

### -High Manual Dexterity 3

#### **Destreza Manual Elevada 3**

O personagem possui uma habilidade motora notável. Cada nível (ate no maximo 4) concede um bonus de +1 na DX para tarefas que exigem um toque delicado. Isso inclui todos os testes de DX das perícias Arrombamento, Artista, Cirurgia, Costura, Habilidade com Nos, Joalheiro, Prestidigitacao, Punga e Trabalhos em Couro, assim como aqueles necessarios para se fazer um trabalho preciso como Maquinista ou Mecanica (numa relojoaria, por exemplo). Esse bonus *não* se aplica a tarefas baseadas em IQ, tarefas em grande-escala baseadas em DX ou jogadas de dado relacionadas a combates de qualquer tipo.

### - Alcohol Tolerance

#### **Tolerância ao álcool (B101br)**

O corpo do personagem digere o alcool com uma eficiencia notável. Ele é capaz de beber durante um periodo indefinido sem sofrer quaisquer efeitos nocivos, contudo, a bebedeira o afeta como a qualquer outra pessoa. Ele também recebe um bonus de +2 em todos os testes de HT relacionados ao alcoolismo.

**DESVANTAGENS:****- Duty (Convent)*****Dever (B133br)***

Se a ocupação ou posição social do personagem impuserem a ele uma obrigação pessoal significativa em relação a outras pessoas e, ocasionalmente, o obrigarem a obedecer a ordens perigosas, ele terá um “Dever”. Esta desvantagem geralmente acompanha Hierarquia (pag. 29), Patronos (pag. 75) ou uma das características apresentadas no parágrafo *Privilegio* (pag. 30). Um trabalho particularmente árduo pode se qualificar como um Dever, mas isso não acontece com a maioria dos empregos. Um senso de dever autoimposto não conta como um Dever (mas ainda pode se qualificar como desvantagem; consulte *Senso do Dever*, pag. 156). Por fim, o jogador não pode exigir pontos por um Dever relacionado a um Dependente (pag. 130); os pontos recebidos pela segunda desvantagem já refletem obrigações desse tipo.

O Mestre pode restringir os Deveres permitidos em uma campanha ou até mesmo proibi-los completamente se achar que eles vão prejudicar o andamento da aventura. Se o personagem tiver um Dever, o Mestre deve fazer uma jogada no início de cada aventura para averiguar se ele surgirá durante o jogo. Um “chamado para cumprir seu dever” pode atrapalhar seus planos... ou pode ser a *razão* da aventura! Talvez o chefe do personagem tenha designado uma tarefa secreta ou os associados dela o estejam atormentando enquanto ele está oficialmente “de licença”. Se o personagem tentar ignorar seu Dever, o Mestre tem liberdade de penalizá-lo por má atuação. O custo básico em pontos desta desvantagem depende da frequência com que ela aparece no jogo:

Quase o tempo todo (resultado de 15 ou menos): -15 pontos. Neste nível, o Mestre pode determinar que o personagem está sempre de plantão. Com bastante frequência (resultado de 12 ou menos): -10 pontos. Com pouca frequência (resultado de 9 ou menos): -5 pontos. Esporadicamente (resultado de 6 ou menos): -2 pontos. Os valores acima representam o custo de um Dever que é ocasionalmente perigoso, mas foi imposto por questões comuns à sociedade. Se isso não descreve o Dever do personagem, então é preciso alterar o custo:

**Extremamente Perigoso:** O personagem sempre se coloca em situações de risco de vida ou de sofrer ferimentos graves quando precisa cumprir seu Dever. Ele sofre consequências graves caso se recuse a assumir esses riscos: desonra, aprisionamento ou talvez até mesmo a morte. Cabe ao Mestre decidir se um Dever é “extremamente perigoso” em sua campanha. -5 pontos.

**Inofensivo:** O Dever do personagem nunca o coloca em risco de vida. Esta opção é mutuamente excludente com Extremamente Perigoso. +5 pontos (se isso aumentar o custo do Dever para 0 ou mais pontos, então se trata de uma função simples demais para se qualificar como um Dever).

**Involuntário:** Alguns personagens podem ter deveres que representam ameaças contra eles mesmos ou contra seus entes queridos, ou deveres impostos pelo uso de métodos exóticos de controle da mente, de uma maldição, etc. Nesse caso, o perigo não está relacionado ao cumprimento do Dever em si — o perigo é não cumprir o Dever! Um Dever pode ser Involuntário em conjunto com Extremamente Perigoso ou Inofensivo. -5 pontos.

**- Sense of Duty*****Senso do Dever (B156br)***

O personagem sente um dever para com uma determinada classe de pessoas. Ele nunca vai trai-las ou abandoná-las quando estiverem enfrentando um problema, nem deixar que sofram ou passem fome, se puder ajudar. Esta desvantagem é diferente de um Dever (pag.133) *verdadeiro*. Um Dever é imposto. O Senso do Dever vem do coração. Se o personagem for *conhecido* por ter um Senso do Dever, a reação de outras pessoas em relação a ele recebe um bônus de +2 sempre que o Mestre for verificar se os outros confiam nele numa situação de perigo. Contudo, se o personagem agir contra seu Senso de Dever, indo contra os interesses daqueles que supostamente deveria proteger, o Mestre pode penalizá-lo por má atuação.

**Indivíduos** (o Presidente, seu “braco-direito”, etc.): -2 pontos.

**Grupo Pequeno** (ex.: seus amigos íntimos, companheiros de aventura ou esquadrão): -5 pontos.

**Grupo Grande** (ex.: uma nação ou religião ou todos aqueles que o personagem conhece pessoalmente): -10 pontos.

**Uma Raça Inteira** (toda a humanidade, todos os elfos, etc.): -15 pontos.  
Todos os Seres Vivos: -20 pontos.

**- Lecherousness*****Luxúria (B148br)***

O personagem sente um desejo incontrolável por romance. Se tiver qualquer contato com um membro atraente do sexo oposto, ele deve fazer um teste de autocontrole (com uma penalidade de -5 se a outra pessoa for elegante/bonita ou -10 se for Muito elegante/Muito bonita). Um fracasso significa que ele deve tentar uma “cantada”, usando todos os artifícios e perícias

que é capaz. Ele também deve sofrer as consequências de seus atos, bem-sucedidos ou não — punição física, cadeia, doença transmissível ou (possivelmente) alguém apaixonado. A menos que o objeto de sua afeição seja Muito Elegante/Muito Bonito, o personagem só precisa de um sucesso por dia para não ser forçado a se aproximar. Se a outra pessoa o rejeitar com firmeza (ex.: um olho preto ou denúncia por abuso sexual), o Mestre pode permitir um bônus nos próximos testes de autocontrole engatilhados pela mesma pessoa. Perceba que o personagem deve mudar seus padrões de beleza se não houver nenhum membro atraente do sexo oposto disponível.

**-Pacifism*****Pacifismo (B152br)***

“Incapaz de Ferir Inocentes”

O personagem se opõe à violência.

Essa oposição pode assumir várias formas.

**Incapaz de Ferir Inocentes:** O personagem pode lutar livremente ou até mesmo *começar* uma briga, mas só utiliza força letal contra inimigos que estiverem tentando lhe causar algum mal. Se quiserem capturá-lo, isso não se qualifica a menos que o personagem já se encontre sob pena de morte ou siga um Código de Honra que exige um suicídio caso ele seja aprisionado. Ele nunca fará nada que cause, ou ameace causar, algum mal a seres inocentes, principalmente se forem “pessoas comuns”. Esta característica é muito comum em combatentes do crime, personagens supers, etc. -10 pontos.

**-Imaginative*****Criativo (B163br)***

O personagem vive cheio de ideias e está mais do que disposto a compartilhá-las. É claro que elas podem não ser tão boas assim...

**-Congenial**

***Simpático (B164br)***

Esta é uma versão suavizada de Amigável (pag. 122). O personagem gosta de ter companhia e trabalha muito bem em grupo. Ele sempre prefere uma ação em grupo a uma ação solitária.