

Raklot

NOTA DO AUTOR

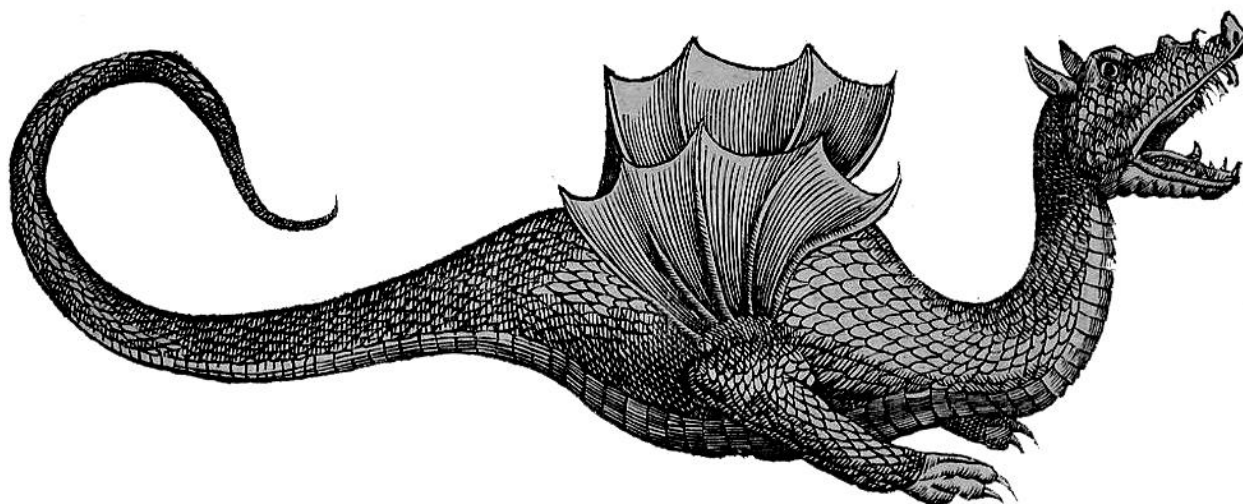
Neste documento você encontrará regras, descrições e outros materiais necessários para conhecer o cenário de Raklot. As regras estão resumidas, assim como o cenário, uma vez que material mais detalhado será encontrado apenas na versão final de Raklot.

Este material visa apresentar aos mestres de jogo e jogadores um novo cenário de campanha, além das regras básicas do mesmo. O objetivo é que você possa narrar a aventura em anexo ou até criar as suas próprias, usando este material como base para avaliar o jogo e, posteriormente, contribuir com sua opinião.

Fique livre para enviar suas impressões sobre Raklot para raklotplaytest@gmail.com. Assim, com sua ajuda, será possível aprimorar o jogo até seu futuro lançamento. O e-mail deve ter em seu assunto "Playtest Raklot 2015". Pedimos também os nomes dos jogadores e do mestre de jogo para serem mencionados nos agradecimentos do livro, quando de sua publicação.

Desde já, agradecemos sua ajuda como playtester e esperamos que goste de Raklot.

Gene Cavalcante



INTRODUÇÃO

Raklot é um cenário de fantasia heroica povoado por guerreiros, feiticeiros, reis e conquistadores. As florestas, cavernas e outros lugares ermos são perigosos e escondem mistérios antigos e criaturas fantásticas. A magia é antiga e imprevisível e guerras podem eclodir a qualquer instante.

O mundo conhecido se resume a um conjunto de ilhas: Seldros, Badembôr e Loimat. A mais extensa das ilhas é Seldros, onde vive a maior parte dos povos de Raklot. Badembôr é uma ilha ancestral, evitada e repleta de ruínas dos povos antigos. Loimat, também chamada de Ilha de Sangue, é outro lugar pouco explorado. Os mares de Raklot são fonte de pesca mas poucos se aventuram muito além da costa, evitando os monstros marinhos e outros perigos que assolam o desconhecido.

As cidades são raras, assim como os reinos unificados. No entanto, terras civilizadas como Vória, na região sul de Seldros, desafiam a barbárie dos povos do norte. Viajar pelas poucas estradas de Seldros é arriscado pois bandidos podem ser encontrados em diversos lugares, isso sem mencionar as criaturas terríveis que habitam os ermos.

Guerras, rusgas e ataques de saqueadores são comuns em toda parte – talvez com exceção de Vória, graças ao seu grande exército profissional – e reis ascendem e são depostos o tempo todo.

É neste cenário que aventureiros buscam desbravar territórios perigosos e eliminar monstros lendários em busca de fama e fortuna. É no mundo de Raklot que poucos alcançam a glória de ter suas histórias contadas por toda a eternidade mas quando o fazem, seus nomes são lembrados por muitas gerações.



CENÁRIO

As aventuras de Raklot têm como palco um arquipélago cercado por mares perigosos, formado por três ilhas, sendo a maior chamada por seu nome milenar: Seldros.

O arquipélago como um todo tem pouco mais de 250.000 km², com regiões montanhosas ao norte e planícies, colinas, florestas e pântanos no sudoeste. No extremo norte, geleiras antigas, conhecidas como O Mar de Gelo, são pouco habitadas e no sul, ilhotas selvagens abrigam vida e ruínas antiquíssimas.

No céu, três luas – Kariot, Balgar e Nor – iluminam as noites ao lado de miríades de estrelas, presentes dos Gigantes, os deuses antigos de Raklot.

O clima de Raklot é temperado, com verões quentes e invernos rigorosos. Os dias, em sua maioria, são nublados e chove durante grande parte do ano. Apenas a região de Turiash, o grande deserto do oeste, tem clima diferente do resto de Raklot. As florestas em toda a ilha de Seldros são densas, com árvores antigas e vida animal diversa.

O NORTE

A região ao norte da Floresta de Rakaz é um território de colinas e planícies, com rios e florestas menores. A maior parte dela é conhecida como Carmadon e é o lar do povo carman. É uma região rica para a agricultura e a criação de animais. Pequenos “reinos” e suas fronteiras tendem a variar muito devido às inúmeras contendas entre os njal (“*nial*”), chefes tribais dos carmans. Carmadon em si não é um reino. Os carmans vivem em aldeias e vilas e os njal mais poderosos constroem castelos e conquistam terras apenas para perde-las para outros chefes guerreiros. Não existem grandes cidades em Carmadon, apenas aglomerados de aldeias em torno de fortalezas.

Além das montanhas de Aço, existe um vale conhecido como o Vale dos Dentes do Dragão, cujo nome deriva das enormes formações rochosas pontiagudas e solitárias, ricas em krinium, um metal negro de grande valor. Mais ao norte, as Montanhas de Aço ainda são a fronteira de Seldros com o mar de Gelo, um dos lugares mais inóspitos de Raklot.

A ilha de Badembôr também fica na região norte, mais precisamente a noroeste de Carmadon. Separada de Seldros pelo Mar das Brumas, Badembôr é um lugar inexplorado, selvagem e perigoso.

O Mar de Gelo é povoado apenas por tribos de kohar que vivem da caça às baleias e outros animais da região.

O SUL

A região sul de Raklot começa na floresta de Rakaz e se estende até a ilha de Loimat, nos mares do sul. O clima é mais ameno do que no norte, mas os invernos são quase tão rigorosos quanto os daquela região. As florestas são igualmente densas e as planícies mais comuns, com menos colinas e ravinas.

Rakaz é a mais antiga floresta de Raklot e também a maior em território. Suas árvores têm milhares de anos e são altíssimas. A floresta é tão densa que a luz do sol mal chega ao solo, que é coberto por vegetação morta, fungos e pântanos escuros. Rakaz é selvagem e poucos estrangeiros se aventuram nela. Apenas a orla norte da floresta sofre algum desmatamento por parte dos carmans, que usam a madeira para suas construções mais permanentes. O rio Brahn, que nasce no norte, corta a floresta inteiramente, até a orla sul, na Espinha da Serpente. Por ser um rio amplo, navegável, é uma das poucas fontes de comércio dos panjires – habitantes de Rakaz – com as demais raças. As tribos que vivem perto do rio costumam ser mais amigáveis e trocam caça, peles e outros recursos por armas, grãos e tecidos.

A sudeste de Rakaz encontra-se Vória. A fronteira norte do único reino unificado de Raklot é protegida por uma enorme muralha conhecida como a Muralha de Fentuzan, Com mais de dez metros de altura e centenas de quilômetros de extensão, a muralha é defendida por legiões vorianas e cada torre de vigília é um quartel com uma pequena vila formada por artesãos, comerciantes e tavernas. A muralha termina mais

ao norte, perto do Punho de Pedra, uma região montanhosa conhecida pelas minas de ferro sob o domínio de Vória.

O Império possui algumas províncias no oeste, além da Espinha da Serpente e suas fronteiras são o rio Brahn e a Grande Fenda, fronteira natural com o deserto de Turiash que, depois do Mar de Gelo, é uma das regiões onde a vida é mais difícil. Seu clima é mais quente que no resto de Raklot e, estranhamente, mais árido do que em qualquer lugar. Há poucas plantas e os animais da região se adaptaram ao longo dos milênios.

O deserto é também o lar da maior população de kohar em Seldros. Estes viajam em grandes caravanas nômades e algumas delas chegam a cruzar a Espinha da Serpente para fazer comércio com outros povos. Muitos consideram Turiash uma região morta, perigosa e de difícil acesso, No entanto, há quem se aventure no deserto em busca das antigas lendas sobre depósitos de krinium explorado pelos antigos, sem falar nas minas de pedras preciosas.

Raças

Em Raklot existem cinco raças jogáveis, cada uma delas com suas características culturais e de jogo. As raças estão descritas resumidamente e a descrição inclui os dados de jogo para a criação de personagens como modificadores de atributos e outros detalhes relevantes.

Carmans

Os carmans são altos, medindo em torno de 1.75m ou mais. Sua pele é clara e os olhos costumam ser azuis ou verdes, mas há muitos carmans de olhos castanhos também. Os cabelos são geralmente loiros ou ruivos, sendo o cabelo castanho escuro e negro algo raro nesse povo. Os homens geralmente usam barbas e cabelos longos e muitos se tatuam. Dentre eles, os guerreiros possuem o costume de usar braceletes de ferro, prata e ouro como sinal de status. As mulheres usam os cabelos longos e trançados e não possuem o mesmo nível social dos homens, sendo vistas como inferiores. Porém, muitas mulheres são treinadas como guerreiras e estas são tão respeitadas como qualquer homem. Os carmans usam peles de animais e lã no inverno rigoroso do norte. O povo do norte cultua seus ancestrais e a coragem é uma das virtudes mais respeitadas. Os deuses são venerados, mas a cultura carman dita que os homens devem valer-se por suas próprias façanhas. Os carmans são treinados com armas desde muito jovens e até mesmo fazendeiros já se tornaram chefes de guerra quando necessário. Raros são os carmans que não sabem usar uma arma.

Termos de Jogo: +1 para um Atributo à escolha e +1 para cada ponto de Mental em Habilidades com armas.

Drasjires

Os drasjires são um povo de estatura pequena, chegando a medir pouco mais de 1.5m, esguios, de pele cinzenta e cabelos negros. Os olhos dos drasjires são sempre de uma única cor, variando entre o azul claro e o roxo escuro. Alguns raros indivíduos possuem olhos verdes ou brancos e em raríssimos casos um drasjir pode ter olhos vermelhos. Os drasjires possuem uma pedra incrustada na testa, cuja cor geralmente acompanha a de seus olhos. Eles não nascem assim. Essa pedra é adquirida quando os drasjires atingem a maturidade, aos 12 anos de idade, e é incrustada por meio de um ritual mágico secreto que apenas os sacerdotes conhecem. A pedra é um receptáculo de Magia, contendo energia mágica, como um talismã (ver a seção sobre Magia). As pedras perdem toda a sua energia mágica quando removidas do corpo drasjir.

Conhecidos por sua arquitetura e inovações tecnológicas como bombas de água, elevadores mecânicos e sistemas de ventilação os drasjires, vivem em duas grandes cidades subterrâneas em Raklot. Excelentes artesãos e alguns dos maiores feiticeiros são encontrados entre eles. Apesar de itens mágicos serem muito raros em Raklot, não é impossível encontrar um ou dois objetos encantados e armas de qualidade muito superior nas melhores forjas drasjires. Os drasjires fazem comércio com todas as raças e muitos viajam e se estabelecem em regiões dominadas por outros povos. Todos os drasjires possuem familiaridade com a escuridão, podendo enxergar melhor do que as demais raças com pouca luz.

Termos de Jogo: A esfera contém 1d6 pontos de magia por ponto de Mental do personagem. Drasjires que não possuam a Qualidade “Tocado Pela Magia” não podem fazer uso da energia armazenada nela. Os pontos de magia utilizados são recuperados a cada 2d6 dias). Os drasjires enxergam bem no escuro, porém, a escuridão completa tem o mesmo efeito neles do que nas demais raças.

Kohar

Intimidam com seu tamanho, chegando a medir em média 2.10m, alguns alcançando os incríveis 2.60m. Sua pele é grossa e resistente. Além disso, sua grande força física faz deles guerreiros temíveis ou mão de obra excelente para trabalhos pesados. A coloração da pele dos kohar varia bastante, sendo na maior parte das vezes marrom escura. Nos kohar do extremo norte a pele é acinzentada, chegando a ser branca como a neve. Nenhum kohar possui pelos corporais, apesar de alguns machos apresentarem barbas de tom mais escuro que o da pele. Todos possuem uma fileira de protuberâncias ósseas na testa e parte superior da cabeça, que muitas vezes é usada como “arma” em combates ritualísticos. Os “chifres” dos kohar são duros e pontiagudos e as cabeçadas causam bastante dano. A esclerótica – a parte branca dos olhos – é negra e a íris costuma variar entre as cores amarela, laranja e vermelha (nos kohar do sul) e azul ou branca (entre os kohar do norte). São um povo longevo, podendo chegar facilmente aos 120 anos de idade. Seus anciões são venerados por sua sabedoria e pelo grande número de “canções” que possuem em seus corpos. Os kohar vivem de acordo com suas tradições. Veneram seu clã, sua família, mas muitos que decidem viver sozinhos tendem a seguir apenas seu senso de honra.

Um kohar que tenha uma dívida de honra com alguém, viverá para proteger essa pessoa até sua morte ou até que seja liberado de seu juramento. Tatuam seus corpos com o que chamam de sua “canção”. São desenhos intrincados que relatam seus feitos. Um kohar sem “canção” é considerado uma criança ou apenas um covarde digno de pena.

Termos de Jogo: Sua pele lhes confere Resistência a Dano 2. Esta é cumulativa à Qualidade Resistência a Dano. Também possuem um bônus de +2 para Força.

Panjires

Os panjires medem entre 1.60m e 1.80m e raramente são mais altos do que isso. Possuem feições levemente felinas – olhos e traços parecidos com os de gatos – e orelhas pontiagudas como as dos vorianos. Possuem pequenas presas e garras retráteis que são usadas em combate desarmado e também os ajudam a escalar com maior facilidade. Seus sentidos aguçados e a habilidade de memorizar cheiros os tornam caçadores natos. Os olhos dos panjires são geralmente amarelos mas muitos têm olhos azulados ou cinzentos. Sua pelagem costuma ser marrom mas alguns panjires são muito mais escuros, chegando a ter uma coloração quase negra e existem casos muito raros de panjires albinos ou de pelagem mesclada. Os panjires não são longevos, chegando a viver, no máximo, 60 anos. Iniciam a vida adulta aos sete anos de idade e aos 40 já são considerados anciões. Porém, as fêmeas dão à luz vários filhos por gestação, o que mantém a população.

Considerados selvagens pelos demais povos, os panjires são um povo recluso e misterioso que vive em diversas regiões selvagens. Não possuem uma nação. Não buscam isso. Vivem do que a natureza lhes dá e cultuam espíritos ancestrais das árvores e dos animais. Sua ligação é tão grande com o mundo natural que muitos feiticeiros panjires adquirem feições animais e têm conhecimento do mundo espiritual como poucos membros das demais raças.

Em batalha, os guerreiros panjires são máquinas de combate. Lutam, muitas vezes, até a morte e acreditam que um panjir não deve recuar diante de um inimigo mais poderoso. Na sociedade panjir, homens e mulheres têm os mesmos privilégios e os filhos são criados por todos os membros de uma comunidade. Os panjires são reclusos. No entanto, muitos vivem em Vória como escravos depois das incursões vorianas no sul de Rakaz. Os panjires daquela floresta odeiam os vorianos e acreditam que nunca haverá paz entre eles.

Termos de Jogo: Possuem a Qualidade “Sentidos Aguçados” e garras que causam 2 pontos de dano + Força. Podem memorizar o cheiro de alguém mediante um teste mediano de Mental.

Vorianos

Os vorianos são baixos, chegando a medir perto de 1.65m de altura em média. Porém, há registros de vorianos muito altos, chegando aos raríssimos 1.90m. Sua pele é bronzeada e os olhos amendoados e escuros, apesar de não ser impossível encontrar vorianos de olhos verdes e até azuis. Os cabelos são sempre negros, lisos ou ondulados. As unhas são totalmente negras e todos possuem feições alongadas e orelhas pontiagudas. Muito resistentes a venenos, possuem uma toxina paralisante que pode ser injetada por meio das pequenas, mas afiadas, presas. O veneno voriano não é suficiente para matar, mas apenas para atordoar as vítimas por alguns minutos. São muito religiosos e homens e mulheres costumam usar joias e roupas com cores fortes, além de pinturas e tatuagens como demonstração de status. O povo de Vória se gaba dos avanços arquitetônicos e culturais que possui. Muitos são arrogantes e tendem a tratar as demais raças com um certo desprezo.

Termos de Jogo: Resistência a venenos +1 e toxina paralisante. O veneno voriano pode atordoar a vítima por 1d6 minutos. Esta fica em estado de torpor, sem poder mover-se mas consciente do que acontece ao seu redor.

REGRAS

Criação de Personagens

Os personagens de Raklot são criados em várias etapas. Não existem classes/profissões e cada personagem pode vir a ter características variadas e especializações.

- 1- O CONCEITO:** Antes de escolher outras características do seu personagem, é necessário escolher um conceito. Não se trata de uma classe de personagem mas de algumas diretrizes sobre quem é o personagem. Por exemplo, o conceito “caçador” confere ao personagem um conjunto de habilidades e equipamentos padrão para quem precisa tirar seu sustento da caça. O conceito “veterano de guerra” está mais centrado em habilidades táticas e de combate, por exemplo.
- 2- A RAÇA:** a segunda etapa é escolher uma raça/povo que mais agrade ao jogador e que se encaixe no conceito do personagem idealizado. Todas as raças de Raklot são equilibradas de forma que nenhuma é mais ou menos poderosa que outra. A escolha do jogador irá determinar não apenas a cultura e características visuais de seu personagem como também poderá alterar atributos, habilidades, defeitos e qualidades.
- 3- AS PRIORIDADES:** a terceira etapa consiste em escolher entre três prioridades (A,B,C). Cada uma delas irá definir o número de pontos disponíveis para distribuir entre Atributos, Habilidades e Qualidades. Uma vez feito isso, bastará ao jogador fazer os ajustes necessários ao personagem e escolher o que quiser dentre os itens listados.

Feito isso, basta definir detalhes como inventário, descrição física e outras coisas que confirmam cor ao personagem. Então, você estará pronto para iniciar suas aventuras.

PRIORIDADE	ATRIBUTOS	HABILIDADES	QUALIDADES
A	5	5	30
B	4	4	20
C	3	3	10

ATRIBUTOS: Em Raklot cada personagem possui dois atributos base: FÍSICO e MENTAL. O Físico define a força, o vigor ou a agilidade de um personagem. O Mental define a inteligência, sabedoria ou astúcia. Escolher um Físico alto não indica claramente se o personagem é forte ou ágil. É aí que entram os atributos secundários. Físico se desdobra em Força ou Agilidade e Mental em Sabedoria ou Astúcia. O jogador deverá distribuir os pontos já gastos no atributo base. Exemplo: Um personagem com Físico 3 poderia ter Força 2 e Agilidade 1. Caso haja apenas 1 ponto no atributo base, somente um atributo secundário terá valor de 1, ficando o outro com 0. Estes valores poderão ser aumentados posteriormente com pontos de Defeitos, caso o jogador assim queira. Os atributos definem os testes de percepção e Habilidades, por exemplo.

HABILIDADES: As habilidades são aprendidas e treinadas ao longo da vida do personagem. Logo, é possível que estas ganhem pontuações ao longo de uma campanha. Inicialmente, o jogador terá um número pequeno de habilidades com base em seu Conceito e deverá escolher quantas delas irá aumentar com os pontos recebidos na escolha de prioridade. Estes pontos são usados também para adicionar novas habilidades. Nenhuma habilidade nova (as que não são parte do pacote de Conceito) pode ter menos de 1 ponto gasto e o máximo é de 4 pontos. Para definir o nível final de cada uma, considera-se o valor de pontos gastos nela, a pontuação do atributo relacionado e quaisquer pontuações originadas em Qualidades. Por exemplo, se um jogador gastar 2 pontos na habilidade Espadas e seu personagem possuir uma pontuação 3 em Físico, o valor final da habilidade é igual a 5. Habilidades mágicas diferem das normais. Estas podem ser aprendidas apenas por personagens que possuam a Qualidade “Tocado Pela Magia”.

QUALIDADES: Cada qualidade define diversos aspectos do personagem. São sempre pontuações positivas e podem variar desde uma qualidade Mínima (5 pontos), Mediana (10 pontos) ou Superior (20 pontos).

DEFEITOS: Os defeitos são falhas físicas, psicológicas ou de outra natureza e conferem uma real desvantagem ao personagem de forma Mínima (-5 pontos), Mediana (-10 pontos) ou Superior (-20 pontos). Os pontos de defeitos podem ser usados para aumentar pontuações em Atributos e Habilidades, além de comprar mais Qualidades. Porém, devem obedecer uma regra simples: um Defeito nunca poderá ser anulado por uma Qualidade contrária. Além disso, há um limite de -30 pontos de Defeito para evitar que o jogador crie um personagem repleto de desvantagens, apenas para lucrar em pontos.

CARACTERÍSTICAS: O personagem possui algumas Características especiais, definidas automaticamente pelos Atributos e Qualidades. São elas SAÚDE, CORAGEM e MAGIA.

SAÚDE é sempre igual a FÍSICO+10 e pode ser aumentada por Qualidades. CORAGEM é sempre igual a MENTAL, podendo também ser alterada por Qualidades. MAGIA é igual a MENTAL+10.

SAÚDE determina a habilidade do personagem em resistir a doenças, venenos e é também o número de Pontos de Vida (PV) do mesmo. Quando saúde chega a zero, o personagem morre. Quando um golpe ou qualquer outro efeito diminui os pontos de vida pela metade, o personagem sofre penalidades gradativas. Por exemplo, se o personagem possui Saúde 14 e recebe 7 pontos de dano, passa a ter um redutor de -1 em todas as suas rolagens. A cada ponto abaixo da metade do total de pontos de Saúde, o personagem recebe mais redutores. Assim sendo, ao chegar a 3 pontos de vida, teria acumulado -4 em redutores de rolagem.

CORAGEM é a capacidade do personagem de resistir ao medo e efeitos que causem confusão mental. A Coragem do personagem também pode ser utilizada para tentar um resultado na rolagem de dados. Por exemplo, se o personagem estiver encurralado e precisar de uma rolagem excelente para derrubar um de seus inimigos e fugir ao cerco, o jogador poderá optar por usar sua Coragem. Caso ele tenha um nível de coragem igual a 4, por exemplo, poderá usar de 1 a 4 pontos que serão somados à sua rolagem. Uma vez tendo sido usados, os pontos de Coragem só poderão ser utilizados novamente depois de um descanso de 4 horas. Caso ele tenha usado 1 ou 2 pontos dos 4 disponíveis, poderá fazer uso dos demais a qualquer momento.

MAGIA é a energia vital ou mística do personagem. Usuários de magia, por serem iniciados no conhecimento mágico, entendem sua própria energia e conseguem percebê-la em outros seres vivos e objetos. Os mundanos nem mesmo sabem que possuem essa energia dentro de si. A Magia, ou os Pontos de Magia (PM), determina a quantidade de energia que o personagem possui para realizar feitiços. Cada feitiço exige uma quantidade de pontos de magia para ser efetivo. Quando o feiticeiro tiver usado todos os seus PMs terá três opções para continuar lançando feitiços. A primeira consiste em utilizar um foco, um talismã energizado previamente, contendo um determinado valor em pontos de magia. A segunda é utilizar seus próprios pontos de vida, o que é sempre arriscado. Ao fazer isso, caso o feiticeiro chegue a zero PVs, ele poderá morrer como se tivesse sofrido ferimentos. Uma rolagem com dificuldade 10 do atributo Físico

determinará o destino do personagem. Em caso de sucesso, ele cairá inconsciente por 1d6 dias por cada ponto de magia gasto no último feitiço. Em caso de falha, o personagem morrerá instantaneamente. A última opção do feiticeiro quando seus PMs acabarem é usar os de um aliado ou de um inimigo. Essa opção é perigosa pois, em caso de falha numa rolagem da habilidade Magia, poderá absorver os pontos de vida do alvo e não os de magia. Além disso, o feiticeiro poderá sofrer dano físico caso o alvo resista por meio de uma rolagem contrária de Mental. Esse dano é igual ao dobro de pontos que o mago tentar absorver.

CONCEITOS

A seguir, uma lista com alguns conceitos de personagem e seus pacotes de equipamentos e habilidades. O Mestre de Jogo pode criar novos conceitos junto a seus jogadores, distribuindo o que achar necessário para cada um de acordo com o bom senso e o cenário de Raklot. Além das habilidades, o personagem sabe o que é preciso para realizar os feitos de seu Conceito, a critério do Mestre. Por exemplo, um veterano de guerra poderia fazer uma rolagem de Mental para reconhecer membros de determinado exército ou para avaliar o campo de batalha. A dificuldade e a possibilidade de fazer essa rolagem são determinadas pelo Mestre de Jogo.

Caçador

Você aprendeu a reconhecer os sinais de animais diversos em sua região, além de entender seus hábitos e as melhores formas de caçá-los. Limpar sua caça e curtir o couro não são segredos para você e a utilização de partes dos animais para diversas finalidades de seu dia a dia também não.

Como um caçador, você possui 4 das seguintes Habilidades: *2 Armas (escolher entre Arco, Lança, Faca), Rastreamento, Furtividade, Armadilhas, Sobrevivência (Por tipo de terreno), Ofício (Armeiro de Arcos, flechas e lanças) e Ofício (Coureiro)*. O equipamento inicial do caçador é composto por *2 armas (as mesmas escolhidas pelo jogador), pederneira, corda (20m), pedra de amolar e um saco de sal (1kg)*.

Nobre

Você nasceu numa família nobre, com servos, terras e títulos. Foi criado para manter essas posses e honrar seu brasão. Pessoas comuns enxergam você como um superior ao ver o símbolo de sua casa e farão o possível para agradá-lo. Outros nobres conhecem sua casa e o tratam como igual. Você não é necessariamente o herdeiro de sua família mas tem acesso a recursos quando necessário.

Como um membro da classe dominante, você possui 4 das seguintes Habilidades: *3 Armas (escolher entre todas as habilidades com armas), Heráldica, Cavalgar, Trato Social, Ler & Escrever e alguma habilidade Artística*. O equipamento inicial do nobre é composto por *2 armas (as escolhidas pelo jogador), uma armadura de preço médio e 10x1d6 em moedas de ouro*.

Veterano de Guerra

Você viu de perto o horror da guerra e aprendeu a sobreviver e a coordenar outros no campo de batalha. Você pode ter alguma patente de um exército organizado ou apenas é reconhecido como um guerreiro experiente por um grupo do qual tenha participado. Você tem as marcas de batalha e o conhecimento para comprovar sua experiência.

Como veterano de guerra você possui 4 das seguintes Habilidades: *3 armas (qualquer uma), Tática, Cura, Sobrevivência (por tipo), Heráldica, Estratégia e Escudos*. O equipamento inicial do veterano de guerra é composto por *1 arma (das escolhidas pelo jogador), uma armadura de preço baixo, pederneira, pedra de amolar, um bracelete de ferro, 1d6 moedas de prata*.

Fora da Lei

Você passou parte de sua vida envolvido com o crime ou foi considerado um criminoso por alguma figura de autoridade. Seja como for, você deixou essa vida mas conheceu o submundo e outros membros dele. Aprendeu a sobreviver nas ruas ou nos ermos e é capaz de se relacionar com outros foras da lei.

Como um fora da lei, você possui 4 das seguintes Habilidades: *2 armas (escolher entre Facas, Bastões, Arcos ou Fundas), Furtividade, Abrir Fechaduras, Furtar, Avaliação, Ofício (Falsificação) e Ofício (à escolha)*. O equipamento inicial do fora da lei é composto por 2 armas (das escolhidas pelo jogador), corda (10m), gazuas, 1d6 moedas de cobre.

Sacerdote

Você dedicou parte da sua vida aos deuses, talvez escolhendo servir a um deles dentro de uma ordem religiosa. Você conhece os preceitos de sua divindade e os segue da melhor maneira possível. É capaz de realizar rituais e cerimônias religiosas e é reconhecido como um sacerdote por outros que conhecem sua divindade patrona.

Como um sacerdote, você possui 4 das seguintes Habilidades: *Religião, Conhecimento (divindade específica), Conhecimento (outras divindades), Cura, Ler & Escrever, Herbalismo, Alquimia e Ofício (à escolha)*. O equipamento inicial do sacerdote é composto por Símbolo Sagrado, Ervas Medicinais (para 10 utilizações), 1 arma, 1 talismã (carregado caso o personagem seja usuário de magia).

Feiticeiro Elementalista*

Você é um aprendiz da Escola Elementalista de Naivir, Vória. Seus conhecimentos místicos são especializados nos feitiços elementalistas e você segue os preceitos da Escola, evitando outros círculos de magia que não os dela.

Como um elementalista, você possui 4 das seguintes Habilidades: *Magia (Elemental), 3 Conhecimentos (à escolha), 1 Arma (Bastões ou Facas), Alquimia, Ler & escrever, Ofício (à escolha)*. O equipamento inicial do Feiticeiro Elementalista é composto por 1 arma (das escolhidas pelo jogador), 1 Livro de Magia, 1 talismã (carregado), penas e tinta, manto elementalista, anel da Escola Elementalista (emblema).

Feiticeiro Negro*

Você foi iniciado nas artes negras da magia das sombras em alguma caverna ou porão esquecido pelas autoridades. Seu mestre passou seus conhecimentos a você entre as tumbas de um cemitério ou na escuridão dos Círculos Negros em alguma floresta. Você conhece a língua das trevas e se sente à vontade entre os mortos, na escuridão. Talvez ninguém conheça essa parte de sua vida e, em alguns lugares, é ideal que não o façam pois os feiticeiros negros são associados ao mal.

Como um feiticeiro negro, você possui 4 das seguintes Habilidades: *Magia (Negra), Furtividade, 2 Conhecimentos (à escolha), Ler & escrever, 1 Arma (qualquer uma), Ofício (à escolha) e Língua das Trevas*.

O equipamento inicial do feiticeiro negro é composto por 1 arma (a escolhida pelo jogador), 1 talismã (carregado), Ossos de Adivinhação, Máscara Negra, Livro de Magia, penas e tinta.

Feiticeiro Selvagem*

Você vive de acordo com os ensinamentos antigos da Magia Natural. Animais, plantas e os seres da natureza são parte do que você é e é na natureza que você se sente à vontade. O mundo espiritual é seu segundo lar e os espíritos o conhecem. Você considera os ermos como lugares sagrados, principalmente os antigos círculos de pedra espalhados pelo mundo.

Como um feiticeiro selvagem você possui 4 das seguintes Habilidades: *Magia (Natural), Herbalismo, Cura, Furtividade, 1 Arma (não metálica), Sobrevivência (por tipo), Conhecimento (à escolha) e Religião*. O equipamento inicial do feiticeiro selvagem é composto por 1 arma (a escolhida pelo jogador), Ervas Medicinais (10 utilizações), Ervas venenosas (10 utilizações), 1 talismã (carregado), Ossos de Adivinhação.

Mercador

Você passou sua vida entre comerciantes. Você viveu grande parte de sua vida como um mercador e aprendeu a reconhecer bons preços e produtos, a entender as nuances do comércio e a controlar suas finanças.

Como um mercador, você possui 4 das seguintes Habilidades: *Comércio*, 2 *Ofícios (à escolha)*, *Diplomacia*, *Avaliação*, *Lábia*, *Conhecimento (à escolha)*, *Navegação*. O equipamento do mercador é composto por 1 bastão de viagem, pedra de amolar, pederneira e 2d6 moedas de ouro.

Mestre de Armas

Você foi treinado por outro mestre de armas como você. Nenhuma arma é estranha para você e sua habilidade é invejada por uns e admirada por outros. Você é o soldado definitivo e suas armas fazem parte de sua alma. Você treina várias horas por dia e nesse momento, você e sua arma são um só e toda a sua existência faz sentido.

Como um mestre de armas, você possui 4 das seguintes Habilidades: 4 *Armas (qualquer uma)*, *Ofício (Armeiro, específico para as armas escolhidas)*, *Conhecimento (à escolha)*, *Tática*, *Avaliação (armamentos)*. O equipamento inicial do mestre de armas é composto por 2 armas (das escolhidas pelo jogador), 1 armadura de preço médio, pedra de amolar, ferramentas de armeiro, óleo (1 frasco grande).

Caçador de Recompensas

Você é um profissional. Um caçador de recompensas vive por um código de honra e se orgulha de capturar ou executar seu alvo, custe o que custar. Qualquer obstáculo em seu caminho pode ser removido. O caçador de recompensas se especializa em seguir sua presa aonde ela for e evita ser distraído durante sua caçada.

Como um caçador de recompensas, você possui 4 das seguintes Habilidades: 2 *armas (qualquer uma)*, *Rastreamento*, *Furtividade*, *Abrir Fechaduras*, *Combate Desarmado*, *Tática*, *Conhecimento (Qualquer um)* e *Língua (qualquer uma)*. O equipamento inicial do caçador de recompensas é composto por 2 armas (das escolhidas pelo jogador), 1 armadura de preço médio, pedra de amolar, corda (10m), 1d6 moedas de prata.

*A Qualidade Tocado Pela Magia é pré-requisito para estes Conceitos.

QUALIDADES

As qualidades serão descritas a seguir, com seu custo em pontos e características. Cada qualidade pode ser Mínima (5 pontos), Mediana (10 pontos) ou Superior (20 pontos).

Acrobata

Ser um acrobata confere ao personagem um bônus de +1 a cada nível da Qualidade (máximo e 4 níveis) para rolagens que envolvam façanhas acrobáticas. É uma qualidade mínima, custando 5 pontos por nível.

Aliados

Os aliados são personagens de poder compatível com o do personagem ou mais poderosos. O custo desta qualidade varia de acordo com o poder. O aliado é idealizado pelo jogador mas criado pelo Mestre de jogo. É possível ter mais de um aliado mas o custo é multiplicado pelo número de personagens. É uma qualidade mediana quando se trata do mesmo nível de poder do personagem e uma superior quando se trata de um personagem mais poderoso. A frequência de participação do aliado é decidida pelo Mestre de Jogo (10 ou 20 pontos).

Ambidestro

O personagem ambidestro pode realizar dois ataques por rodada contra oponentes diferentes ou não. Além disso, um personagem com esta qualidade pode realizar gestos de feitiços com uma mão e usar a outra para qualquer outra coisa, inclusive para atacar com uma arma. É uma qualidade mediana, custando 10 pontos.

Carismático

O personagem recebe um bônus de +1 por nível para qualquer rolagem relacionada a trato social. Esta é uma qualidade mínima, custando 5 pontos por nível.

Contatos

Diferentes dos aliados, contatos são pessoas que o personagem conhece e que, mediante pagamento ou por dever algum favor, podem dar informações importantes, conseguir descontos com mercadores, etc. O custo de cada contato depende de sua importância no cenário da aventura e fica a critério do Mestre de jogo (5, 10 ou 20 pontos).

Destemido

O personagem tem uma coragem acima do normal. Para cada nível de destemor, o personagem recebe um bônus de +1 para seus testes da Coragem, até um máximo de +4. Esse bônus é apenas para rolagens contra o efeito de medo e não é um ponto de Coragem a mais. O custo desta qualidade é de 5 pontos por nível.

Duro de Matar

O personagem é mais resistente e se apega à vida com mais afinco que os demais. Em vez de morrer ao atingir zero PVs, o personagem resiste até a metade negativa do valor de Saúde total. As penalidades normais ainda se aplicam e ele deve realizar um teste de Físico a cada turno de combate. A cada falha, o personagem perde um dos pontos extra de Saúde. Por exemplo, um personagem que recebeu um golpe de lança que o deixou com zero PVs (dos 14 originais) consegue ficar vivo até atingir -7 pontos de vida. Ele continua lutando, mesmo com as penalidades normais por estar abaixo da metade de sua Saúde. Logo na primeira rodada após a marca dos zero PVs, o jogador falha em sua rolagem de Físico e o personagem recebe 1 ponto de dano. Isso se repete a cada falha. Esta é uma Qualidade superior, custando 20 pontos.

Filho das Fadas

Nascido na floresta ou visitado por fadas quando bebê, o personagem está em sintonia com a magia e com a natureza de forma que consegue ver coisas que os demais não veriam e sentir a presença de seres mágicos. O personagem é capaz de ver criaturas mágicas invisíveis aos demais e pode localizar energia mágica. Além disso, recebe um bônus igual a seu atributo Mental para resistir a feitiços de encantamento e controle. É uma qualidade superior, custando 20 pontos.

Intuitivo

O personagem tem uma intuição confiável, Este raramente se engana ao seguir seus instintos na tomada de decisões. Quando o personagem se depara com uma situação em que tenha várias escolhas, o Mestre de Jogo fará secretamente uma rolagem de 1d6. Um resultado par faz com que o MJ diga ao personagem qual seria a melhor opção. Um resultado ímpar determina que a informação seja mais subjetiva, apenas uma dica da melhor opção. A qualidade é mediana, custando 10 pontos.

Nascido para a Batalha

O personagem se sente à vontade em situações de combate e recebe um bônus de +1 para Habilidades com armas e +1 para testes de Coragem em combate. É uma qualidade mediana, custando 10 pontos.

Noção do Perigo

O personagem sente de alguma forma quando está em perigo. Os pelos de sua nuca ficam eriçados ou seus ossos doem. Não importa qual seja o sinal mas este ajuda o personagem a evitar ataques surpresa. Toda vez que houver perigo iminente, o MJ deverá avisar o personagem de que este percebe algo errado. Custo: 10 pontos.

Resistência a Dano

A pele e os ossos do personagem são mais duros e resistentes. O personagem pode absorver 1 ponto de dano por nível até um máximo de 2 pontos de dano. É uma qualidade mínima, custando 5 pontos por nível.

Senso de Direção

O personagem sempre sabe onde está o norte e consegue facilmente reconhecer o caminho ou um lugar já visitado. As estrelas e a posição do sol são algo fácil de ler para o personagem. Caso esteja num lugar onde não há pontos de referência ou astros, o personagem deverá realizar um teste de Mental para lembrar-se de algo que o ajude a encontrar o caminho. É uma qualidade mediana, custando 10 pontos.

Sortudo

Uma vez por sessão, o jogador poderá realizar uma rolagem secundária e escolher o melhor resultado para a situação em questão. No segundo nível da qualidade o personagem é tão sortudo que poderá fazer a re-rolagem 1d6 vezes por sessão. Esta é uma superior, custando 20 pontos por nível.

Sensato

O personagem raramente faz algo sem pensar. Toda vez que o jogador fizer uma escolha estúpida, o Mestre de Jogo poderá dizer algo como “você não se sente confortável com essa escolha” ou “você não acha mesmo que essa é melhor maneira de agir nessa situação”. O custo em pontos desta qualidade é 10.

Sentidos Aguçados

O personagem possui ouvido, audição ou olfato apurados. Talvez todos eles. Na prática, o personagem recebe um bônus de +2 para testes de percepção por nível da qualidade até um máximo de +8. É uma qualidade mínima, custando 5 pontos por nível.

Tocado Pela Magia

O personagem está em sintonia com as energias mágicas do mundo. Ele é capaz de sentir a magia ao seu redor. A qualidade não dá acesso a feitiços mas é pré-requisito para qualquer usuário de magia. É uma qualidade superior, custando 20 pontos.

Talentoso

O personagem recebe bônus de +1 para 1d6 habilidades à sua escolha. Ele tem um talento natural de aprendizado. Esta é uma qualidade mediana, custando 10 pontos.



DEFEITOS

Os defeitos conferem pontos para gastar mediante desvantagens físicas, mentais ou de outras origens. O valor máximo em Defeitos que um personagem pode ter é de -30 e o personagem não pode ter qualidades que anulem seus defeitos.

Azarado

A má sorte persegue o personagem. Em seu grau mais leve (-10 pontos) o personagem corre o risco de falhar numa rolagem que o Mestre de Jogo considere importante. Para simular esse azar, o MJ faz uma rolagem contrária à do personagem. Se esta for maior que a do jogador, a ação falha automaticamente. O azar em sua forma Superior (-20 pontos) é um defeito terrível, uma vez que o jogador precisa sempre rolar 1d6 junto com sua rolagem normal. Se o valor no d6 extra for par, a rolagem bem sucedida não será alterada. Caso o jogador tire um número ímpar no d6 extra, a rolagem falha, mesmo que tenha sido bem sucedida originalmente.

Briguento

O personagem é mal-humorado e agressivo. Sempre que possível se envolverá em discussões ou brigas. Se provocado, precisará de um teste difícil de Mental para resistir a uma briga. É um defeito mediano, valendo -10 pontos.

Cego

O personagem nasceu sem a capacidade de enxergar ou perdeu a visão posteriormente. Todas as suas rolagens recebem um redutor de -10. Este defeito é Superior (-20 pontos).

Código de Honra

Este defeito é variável. Consiste num comportamento de honra ou um voto feito pelo personagem. Esse voto não deve ser quebrado e o personagem vive pelo seu código de honra. Um exemplo seria "Sempre Ajudar os Pobres" ou "Nunca Fugir de Um Combate". O jogador e o Mestre de Jogo decidem o nível do defeito, podendo ser mediano ou superior (-10 ou -20).

Compulsivo

O personagem tem uma compulsão ou um vício. Pode ser um mentiroso compulsivo ou depender do consumo de alguma substância. A compulsão varia entre Mínima e Mediana. Uma compulsão

por algo que precise ser ingerido todos os dias seria um defeito mediano. (-5 ou -10 pontos).

Covarde

O personagem é covarde. Combates, lugares perigosos e monstros causam paralisia, pavor, pânico no personagem. Para resistir ao medo, o personagem precisa passar num teste de Coragem difícil. É um defeito superior (-20 pontos).

Crédulo

O personagem acredita facilmente no que houve. Incapaz de reconhecer uma mentira, é facilmente enganado e levado a acreditar em algo. É um defeito mínimo (-5 pontos).

Curioso

O personagem é movido por uma curiosidade leve (-5 pontos) ou séria (-10 pontos) que o faz arriscar-se ou aventurar-se sem pensar muito. Ele não é necessariamente impulsivo mas, quando fica curioso, esquece até mesmo de sua própria segurança.

Deficiente Físico

O personagem não tem um dos membros ou é incapaz de usá-los. No caso da falta de uma perna, o personagem tem dificuldade de locomoção, sendo sua velocidade normal reduzida à metade. A falta de uma mão, por exemplo, é mais fácil de "ignorar", sendo, neste caso, um defeito mediano (-10). No caso das pernas, o defeito é considerado superior (-20 pontos).

Dever

Um senso de dever para com alguém é um defeito mínimo (-5 pontos) e faz com que o personagem se sinta na obrigação de ajudar essa pessoa ou grupo. Já o dever é um defeito mediano (-10) e torna a relação mais séria. Um guerreiro que jura sua espada a um senhor, tem um dever para com ele e a quebra de tal juramento é uma desonra sem igual.

Excesso de Confiança

O personagem acha que é mais forte, mais rápido ou mais esperto do que realmente é. Ele tentará demonstrar isso sempre que possível com suas ações como enfrentando inimigos sozinho ou escalando sem uma corda, por exemplo. É um defeito mediano (-10 pontos).

Fobia

O personagem tem uma fobia mediana (-10) ou superior (-20). A primeira é controlada por uma rolagem bem sucedida de coragem. A segunda não. No caso da fobia superior, o personagem simplesmente entra em pânico por 1d6xMental turnos.

Inimigo

Um inimigo é um personagem de poder equivalente ou maior do que o do personagem. No primeiro caso, é um defeito mediano (-10). No segundo, é um defeito superior (-20). O MJ decide a frequência de participação do inimigo na campanha e tem liberdade de criar o inimigo a partir da ideia do jogador.

Intolerante

O personagem não tolera certos tipos de pessoas ou raças. Ele despreza o alvo de sua intolerância abertamente sempre que possível, o



que dificulta situações de trato social. É um defeito mediano (-10).

Sanguinário

O personagem gosta de sangue e violência. Sempre que puder matar um inimigo de forma cruel, o fará. Tortura e violência são algo comum para o personagem. Um teste fácil de Mental é suficiente para resistir à vontade de usar a violência gratuitamente quando provocado. É um defeito mediano (-10 pontos).



Segredo

Um segredo leve é considerado um defeito mediano (-10). Porém, um segredo que ponha a vida de alguém em perigo ou possa trazer mudanças importantes para a vida do personagem ou das pessoas ao seu redor é um defeito superior (-20).

HABILIDADES

As habilidades são conhecimentos aprendidos ao longo da vida do personagem. Os atributos básicos (Físico e Mental) determinam os primeiros pontos de cada uma. Além disso, os pontos oriundos da tabela de prioridades podem ser adicionados às habilidades. Os personagens recebem algumas delas na escolha de seu Conceito. Estas habilidades não precisam necessariamente receber pontos extra. Podendo manter seu valor original. No entanto, habilidades novas precisam ser compradas com pontos que, somados ao atributo relacionado, determinam seu valor final.

Exemplo: Um personagem recebe a habilidade Heráldica por ser um nobre. Seu atributo Mental é igual a 3. Logo, sua habilidade também é igual a 3. Este pode gastar 2 de seus 3 pontos de habilidades, deixando-a com um total de 5 pontos. Agora o personagem tem apenas 1 ponto de habilidade e o jogador quer que este conheça a habilidade Magia (Elemental). Para isto, ele gasta o último ponto e a habilidade final é igual a 3 (Mental + ponto de habilidade). As demais habilidades do Conceito Nobre ficarão no mesmo nível dos atributos relacionados, mesmo sem gasto em pontos de habilidades. Ou seja, novas habilidades precisam de, no mínimo, 1 ponto. Habilidades de Conceito não.

HABILIDADES FÍSICAS:

Abrir Fechaduras

O personagem é capaz de abrir fechaduras. Instrumentos como gazuas adicionam bônus de +1 para esta habilidade.

Armas (variável)

As habilidades com armas são específicas para cada tipo. O jogador deve escolher que arma seu personagem sabe manejar. Não há “grupos” de armas e para cada uma que o personagem conhece há uma habilidade diferente. A habilidade com armas determina o ataque e a defesa de um personagem. Algumas armas possuem pré-requisitos para serem utilizadas, logo, a habilidade não é garantia do bom uso das mesmas.

Armadilhas

O personagem é capaz de montar armadilhas de caça ou de desarmar outras similares.

Armadilhas mais complexas são mais difíceis de manipular mas a mesma habilidade é utilizada.

Cavalgar

Montar um animal em trote ou caminhada não é um conhecimento difícil. Esta habilidade é usada para realizar manobras, controlar a montaria ou galopar. Esta habilidade é diferente para cada tipo de animal de montaria. Cavalos são o padrão mas há outros tipos em Raklot.

Escudo

Trata-se da habilidade no uso de escudos (broqueis, escudos e escudos torre) em combate. A vantagem da utilização de escudos será descrita no Combate, mais adiante.

Escalar

Para conseguir escalar uma superfície, o personagem precisa de um teste de escalada a cada 5 metros de altura. A dificuldade é determinada pelo MJ mas cordas e equipamento de escalada (pítons, picaretas de escalada) conferem um bônus de +1 aos testes. Uma falha significa que o personagem caiu. Apenas um teste de Físico pode fazer com que o personagem consiga impedir a queda.

Furtar

A habilidade de roubar itens sem ser notado. Furtar não necessariamente precisa ser utilizado com Furtividade. Um esbarrão é suficiente para uma tentativa de furto.

Furtividade

O personagem é capaz de esconder-se e mover-se sem ser notado. Armaduras pesadas podem reduzir esta habilidade. Mover-se furtivamente também diminui a velocidade de caminhada do personagem pela metade. Para conseguir ser rápido usando esta habilidade, o personagem recebe uma penalidade de -2. A dificuldade dos testes é determinada por uma rolagem de percepção (Mental) dos personagens do mestre, feita em segredo por ele.

HABILIDADES MENTAIS:

Arte

O personagem domina alguma habilidade artística à escolha do jogador. Instrumentos musicais, pintura, escultura ou outros trabalhos artísticos.

Avaliação

A capacidade de dar valor a um objeto ou mercadoria. Testes de avaliação são usados em negociações comerciais ou apenas para ter uma ideia do valor geral de mercado. O jogador deve escolher tipos de produtos relacionados a seu ofício ou Conceito. Um soldado, por exemplo, conseguiria avaliar uma arma ou armadura e determinar sua qualidade.

Alquimia

Esta é a habilidade de fazer poções. As poções variam muito, desde as consideradas “mágicas” até simples remédios para dores corriqueiras. Geralmente, alquimistas conhecem ervas e, portanto, recebem um bônus de +1 para Herbalismo. Venenos mortais fazem parte do conhecimento do alquimista. Além disso, há diversas poções com efeitos que serão descritas mais tarde.

Diplomacia

O personagem utiliza esta habilidade quando necessita dialogar e convencer alguém de forma clara e eloquente. Diferente da lãbia, a diplomacia baseia-se em troca de favores, exigências e concessões.

Conhecimento

O jogador determina uma área de conhecimento do personagem. Conhecimento de regiões, costumes, história, lendas e outros.

Cura

Não se trata de magia mas do conhecimento de medicina rudimentar. O personagem é capaz de estancar ferimentos, tratar ossos quebrados e suturar feridas abertas. A habilidade Herbalismo confere um bônus de +1 para personagens que tenham Cura pois estes conhecem misturas de ervas capazes de ajudar em determinadas situações.

Estratégia

O personagem é capaz de desenvolver um plano de ação antes de uma batalha acontecer. É a habilidade de comandar um grupo ou um exército mediante planejamento prévio.

Herbalismo

O conhecimento de ervas e fungos e de suas propriedades como remédios ou venenos. Um herbalista sabe onde encontrar os ingredientes

mas precisa conhecer Alquimia para fazer poções. No entanto, herbalistas podem fazer unguentos e misturas de cura, além de chás medicinais e venenos simples, não letais.

Heráldica

O personagem é capaz de reconhecer brasões e símbolos de ordens de cavalaria ou monásticas. Um personagem com heráldica é capaz de lembrar informações históricas sobre o símbolo em questão mas nada muito específico. Para isso é necessário um Conhecimento (História) daquela família nobre ou organização.

Ler & Escrever

Nem todos são alfabetizados em Raklot. Saber ler e escrever é um privilégio de poucos e uma habilidade bastante útil para alguns. Cada uma das línguas faladas em Raklot tem sua própria escrita, portanto, são habilidades diferentes.

Liderança

É a habilidade em comandar e distribuir ordens, além de inspirar seus seguidores. Testes de liderança recebem bônus no caso de personagens carismáticos. A fama de um personagem também pode ajudar em testes de liderança.

Línguas

Apenas o idioma materno do personagem é gratuito. Qualquer outra língua, incluindo o dialeto “comercial”, deve ser aprendida como uma habilidade. As línguas faladas em Raklot são o carman, vori (vorianos), lahib (kohar), sensati (drasjires), turén (panjires). Línguas mortas, secretas ou muito antigas incluem o orii e a língua das trevas.

Magia

Cada tipo de magia é uma habilidade diferente. Para realizar feitiços, o personagem precisa antes ser bem sucedido num teste de Magia. Para aprender novos feitiços também. Além disso, testes de Magia ajudam a identificar efeitos mágicos e criaturas de origem mística. Os três tipos de Magia são a Magia Elementalista, a Magia Natural e a Magia Negra.

Navegação

É o conhecimento necessário para marinheiros e viajantes. Testes de Navegação servem para determinar os pontos cardinais ou ler mapas.

Ofício

Ofícios são profissões e como tais, governam diversos conhecimentos e habilidades. O jogador precisa determinar o ofício (arreiro, escriba, carpinteiro, fazendeiro, etc.) para seu personagem. Testes serão utilizados apenas em situações mais complexas pois o personagem domina seu ofício, sabendo exatamente o que fazer para levar adiante seu trabalho. Por exemplo, um arreiro é capaz de consertar armas e armaduras mas fazer armas especiais requer um esforço maior. Um fazendeiro sabe em que época plantar ou como cuidar de seus animais no dia a dia mas um teste seria necessário para determinar a origem de uma praga nas plantações ou realizar o parto de uma vaca.

Religião

O conhecimento religioso é necessário para reconhecer rituais e realiza-los. Além disso, qualquer símbolo, costume ou lenda pode ser reconhecido mediante um teste de Religião. Cada religião é uma habilidade diferente para o personagem

Rastreamento

É a habilidade de seguir uma presa buscando sinais de sua passagem. Testes de rastreamento podem conter informações sobre pegadas, galhos partidos, vestígios diferentes da passagem do alvo do rastreador.

Sobrevivência

A habilidade de sobreviver em regiões inóspitas, encontrar água e comida, montar abrigos e evitar perigos. O personagem deve possuir uma habilidade para cada tipo de terreno (florestas, mar, montanhas ou deserto).

Tática

Soldados aprendem a lidar com diversas situações em combate. A habilidade tática ajuda a reagir ao terreno e situações durante o combate. Um teste de Tática pode identificar um ponto fraco no adversário ou localizar vantagens de terreno durante uma batalha.

MAGIA

A magia no mundo de Raklot é algo presente desde o início dos tempos. Porém, nem todos são capazes de utilizar a energia mística e muitos dos conhecimentos antigos se perderam ao longo dos séculos. Itens encantados e magias poderosas são coisas extremamente raras.

O personagem precisa ter a qualidade Tocado Pela Magia e a habilidade Magia para ser capaz de aprender e utilizar feitiços.

Para lançar um feitiço, o jogador precisa fazer uma rolagem de habilidade e escolher o feitiço de seu grimório/conhecimento. Quanto mais poderoso o feitiço, mais pontos de Magia são utilizados e mais difícil é a rolagem de habilidade.

No início de sua carreira, o feiticeiro terá direito a um número de feitiços iniciais iguais ao seu valor total na Habilidade Magia. Posteriormente, o personagem deverá aprender feitiços novos mediante ensinamentos de um mestre ou lendo grimórios alheios, etc. Para isso, ele precisará passar num teste difícil de Magia para entender o novo feitiço e assim conseguir aprendê-lo.

Quando lançados, os feitiços costumam ter efeitos imediatos e uma duração estabelecida em sua descrição. Caso o personagem deseje manter o feitiço, será necessário concentrar-se mediante uma rolagem de MENTAL. Quase todos os feitiços podem ser aumentados (dano, alcance ou número de alvos afetados). Para tal, o feiticeiro deve gastar mais Pontos de Magia, de acordo com a descrição do feitiço. Cada um deles contém instruções para tal. De forma geral, duplicar o efeito do feitiço duplica também o custo em PM's

Em Raklot existem três tipos de magia. O conhecimento de cada um deles dá acesso a uma série de feitiços. Não é difícil encontrar usuários de magia com conhecimento dos três círculos mágicos, no entanto, a maioria tende a especializar-se em apenas um. Cada um dos três é também uma Habilidade diferente. Para aprender um novo feitiço, o personagem precisa fazer uma rolagem de Magia do círculo correspondente. A habilidade também permite identificar feitiços daquele círculo.

Neste livreto serão apresentados apenas alguns feitiços, encontrando-se a maioria no livro completo. Em Raklot há também a possibilidade da criação de novos feitiços por parte de jogadores e mestres de jogo.

Magia Natural (Nar)

Este círculo governa a natureza e os seres vivos. Também confere acesso aos espíritos e ao mundo espiritual. Feiticeiros naturais podem ser encontrados entre os estudiosos de Naivir ou de grupos menores ou ainda entre povos selvagens. Muitos feiticeiros tribais seguem apenas os ensinamentos da magia natural. Exemplos de feitiços deste círculo são *Passageiro*, *Controlar Animais*, *Falar com as Árvores* e *Caminhada Espiritual*.

Magia Elemental (Mor)

O círculo busca sua energia na magia natural mas os feitiços são fórmulas complexas desenvolvidas por feiticeiros na Escola de Magia de Naivir. Os elementalistas aprenderam a controlar os quatro elementos (Terra, Água, Fogo e Ar) mediante uma fórmula baseada em apenas um feitiço primordial: Domínio. No círculo elementalistas não há feitiços como nos demais. O feiticeiro é capaz de usar apenas Domínio, combinado com o elemento de sua preferência, criando efeitos de poder variável. Diferentes de outros feiticeiros, os elementalistas iniciam sua carreira conhecendo o controle de apenas um elemento. Para cada elemento novo, o feiticeiro deverá aprender novamente Domínio.

Magia Negra (Jol)

A magia das trevas, das sombras ou simplesmente magia negra é ligada à morte e à escuridão. Jol é um círculo maldito, temido pelos feiticeiros em geral. Os praticantes deste círculo não são bem vistos e tendem a ter uma índole maligna ou sombria. Muitos são perseguidos ou temidos mas também são procurados por quem deseja utilizar seus poderes em benefício próprio. *Maldição*, *Toque da Morte* e *Animar Mortos* são exemplos de magias das sombras.

Talismãs

Qualquer feiticeiro é capaz de criar um talismã. Estes objetos são pequenos receptáculos de magia e podem ser criados em diversas formas ou tamanhos. Um talismã pode ser uma joia, um pedaço de madeira, um osso, etc. O feiticeiro pode utilizar apenas um talismã por vez. Estes são criados mediante um ritual complexo que dura 2d6 dias e exige o gasto de todos os pontos de magia do feiticeiro. No fim do ritual, o talismã irá conter a metade da quantidade de PM's que o feiticeiro possui normalmente e, para ser recarregado, basta que o usuário se concentre por algumas horas, passando novamente os pontos de magia para o receptáculo.

Existe ainda a opção de criar um talismã de maior poder. Para isso, o feiticeiro precisa de mais pontos de magia que os seus. Um grupo de feiticeiros é capaz de realizar o ritual e doar pontos de magia. Exemplo: cinco magos, com 10 PM's cada, são capazes de criar um talismã contendo 25 PM's. Esse talismã seria muito poderoso e são raros os feiticeiros que desejam criar um amuleto como esse, uma vez que a ligação entre eles se torna permanente, até a destruição do objeto.

Isso significa que, no caso dos amuletos feitos em conjunto, cada um dos envolvidos partilha um pedaço do mesmo. Logo, quando o portador do talismã fizer uso dos pontos de magia do objeto, todos os magos envolvidos no processo de criação perdem pontos de magia. Por isso, é raro que um grupo de magos desconhecidos resolvam fazer um amuleto como o do exemplo.

FEITIÇOS

Cada feitiço possui alguns parâmetros em sua descrição. O Nome do feitiço e seu Círculo, o Custo em PM's, sua Dificuldade e Duração. Sempre que o feiticeiro desejar lançar um feitiço, deverá realizar uma rolagem da habilidade Magia referente ao círculo de seu conhecimento com a dificuldade referente a cada feitiço.

Alguns feitiços são extremamente versáteis e sua descrição possui dicas para o Mestre de Jogo calcular seu custo em pontos de magia ou sua duração utilizando seu bom senso.

Acalmar Animais (Nar)

Custo: 2 para animais de pequeno porte, 4 para animais de porte médio, 8 para animais grandes.

Dificuldade: fácil

Duração: 1d6 minutos

Animais ficam calmos, dóceis e amigáveis para o feiticeiro. Um urso enfurecido se torna uma criatura afável e perde o interesse no feiticeiro. Outras criaturas que estejam na área, no entanto, podem ainda ser atacadas pelo animal, caso o feiticeiro não se coloque no caminho do animal, mantendo-o calmo. Criaturas mágicas não são afetadas por este feitiço.

Controlar Animais (Nar)

Custo: 2 para animais de pequeno porte, 4 para animais de porte médio, 8 para animais grandes.

Dificuldade: média

Duração: 1d6 minutos

Pela duração do feitiço, o personagem é capaz de controlar as ações do animal. Atacar, pegar um objeto e outras ações normais para a criatura estão sob completo controle do feiticeiro. Ao término do feitiço, o animal volta a fazer o que fazia antes de ser controlado, sem memórias do acontecido. Criaturas mágicas não são afetadas por este feitiço, no entanto, pessoas sim. Para tal, o feiticeiro precisa gastar um número de pontos de magia igual ao valor de Saúde do alvo.



Passageiro (Nar)

Custo: 2

Dificuldade: *média*

Duração: *indeterminada*

O feiticeiro precisa estar em contato visual com um animal. Qualquer tipo de animal, desde que não se trate de uma criatura mágica serve aos propósitos deste feitiço. O feiticeiro entra em transe e passa a ver o mundo pelos olhos do alvo. Outros sentidos são afetados e o feiticeiro sente tudo o que o animal sente, até a quebra da ligação. Isso não dá controle ao feiticeiro sobre as ações do animal e não pode ser realizado em conjunto com o feitiço Controlar Animais. A duração do feitiço é indeterminada mas a ligação pode ser quebrada pela morte do animal. Caso isso aconteça, o personagem deve realizar um teste de MENTAL para evitar sofrer o mesmo dano fisicamente.

Caminhada Espiritual (Nar)

Custo: 4

Dificuldade: *média*

Duração: *1d6 minutos*

O plano astral ou mundo espiritual coexiste com o mundo físico. Espíritos e outras criaturas vivem nesse mundo, escondidas dos olhos normais. O feiticeiro é capaz de deixar seu corpo físico e se aventurar nesse mundo por 1d6 minutos ou mais, pelo dobro em PM's. Na forma espiritual, o feiticeiro não é capaz de interagir com o mundo físico mas pode ver o espírito dos seres vivos a seu redor. Seu corpo entra em transe, aparentando uma quase morte. Caso este sofra algum dano, a forma espiritual não será capaz de senti-lo. No entanto, se o corpo morrer, o feiticeiro ficará preso no mundo espiritual. Danos no mundo espiritual afetam o feiticeiro e, caso sua forma astral seja destruída, deixará de existir para sempre. O corpo morre em seguida.

Manto (Nar)

Custo: 4

Dificuldade: *média*

Duração: *1d6 minutos*

O feiticeiro se torna invisível para o alvo. Não apenas para seus olhos mas para todos os seus sentidos. Apenas um alvo é afetado mas o

feiticeiro é capaz de aumentar esse número mediante o gasto de mais pontos de magia. Contato físico com o alvo faz com que a magia seja anulada.

Sono (Nar)

Custo: 2

Dificuldade: *fácil*

Duração: *1d6 horas*

O alvo do feiticeiro entra num estado de torpor, dormindo por horas. Nada pode fazer o alvo despertar. No fim da duração do feitiço, o alvo afetado acorda normalmente. O feiticeiro pode atingir mais alvos ou aumentar a duração do feitiço gastando mais pontos de magia.

Cura (Nar)

Custo: *variável*

Dificuldade: *fácil*

Duração: *Instantânea*

O feiticeiro é capaz de transferir sua energia mística para outra pessoa ou animal, curando seus ferimentos físicos. Para cada ponto de magia gasto, um ponto de Saúde é recuperado pelo alvo.

Ilusão (Nar)

Custo: *variável*

Dificuldade: *média*

Duração: *variável*

O feiticeiro é capaz de criar uma ilusão simples sobre si mesmo gastando 2 pontos de magia. A duração depende de sua concentração mediante um teste de Mental. Isso permite que ele mude sua voz ou sua aparência. Mais pontos de magia permitem lançar uma ilusão sobre outros seres vivos ou objetos. O valor para o mesmo tipo de ilusão sobre outros é de 4 pontos de magia.

Ilusões mais poderosas como criar algo que afete o mundo de uma forma mais intensa custam o número de pontos de magia que o MJ achar necessários.

Porém, toda ilusão pode ser ignorada por um teste de Mental por parte dos alvos contra o valor da rolagem de Magia do feiticeiro. Em caso de sucesso, o alvo percebe a ilusão e esta perde seu poder.

Terror (Jol)

Custo: 10

Dificuldade: *média*

Duração: 2d6 minutos

O feiticeiro gera uma aura de medo ao seu redor, que se manifesta na forma de uma ilusão mental do maior medo do alvo. Este feitiço é de área, afetando qualquer um que possa ver o feiticeiro, incluindo amigos e inimigos. Os alvos precisam passar num teste de MENTAL contra a rolagem do feiticeiro para conseguir resistir ao medo.

Falar com os Mortos (Jol)

Custo: 10

Dificuldade: *fácil*

Duração: 1d6 perguntas

Mortos, recentes ou não, conferem informações ao feiticeiro. Para tal, há necessidade de um corpo. Até mesmo um crânio pode ser utilizado no feitiço. O morto irá responder até 1d6 perguntas. Os mortos podem responder apenas coisas que viram em vida e não eventos que aconteceram depois de sua morte. Suas emoções não existem mais e limitam-se apenas a responder ao feiticeiro

Animar Mortos (Jol)

Custo: 30

Dificuldade: *Difícil*

Duração: *Permanente até a destruição da criatura animada*

O feitiço mais poderoso do círculo da Magia das Sombras consiste no poder de animar os mortos. O feiticeiro é capaz de fazer esqueletos ou cadáveres recentes se levantarem. No entanto, estes estão apenas animados e agem sob o comando do feiticeiro. No caso da morte do seu mestre, os mortos animados continuam a proteger seu cadáver ou a cumprir a última ordem deste. Mortos animados se mantêm assim eternamente, até sua destruição.

Maldição (Jol)

Custo: *variável*

Dificuldade: *variável*

Duração: *permanente (vide texto)*

Maldição talvez seja o feitiço mais poderoso e versátil da Magia Negra. Basicamente, o feiticeiro escolhe seu alvo e lança sobre ele uma maldição que pode variar desde algo simples como gagueira, um mau cheiro permanente ou espinhas e seborreia ou algo muito mais poderoso como uma doença mortal.

O custo em pontos varia de acordo com o tipo de maldição. Seguindo os exemplos acima, gagueira custaria 4 pontos de magia. Já uma doença como a lepra seria uma maldição ponderosa de 30 pontos de magia.

O MJ decide o custo em pontos para a maldição. Como regra opcional, ele pode exigir que o feiticeiro tenha em suas mãos algo pertencente ao amaldiçoado (cabelos, sangue, um bem precioso para ele) para poder lançar sua maldição.

Maldições podem ser curadas de duas maneiras:
1- Caso o feiticeiro a retire (não há custo em pontos de magia)

2- Mediante a morte do feiticeiro pelas mãos do amaldiçoado.

No entanto, estas informações são do conhecimento do feiticeiro de do mestre de jogo apenas.

Domínio (Mor)

Custo: *variável*

Dificuldade: *média*

Duração: *instantânea*

O feiticeiro é capaz de dominar os quatro elementos. O controle pode ser mínimo como mudar a forma de uma chama ou de uma pedra (1 ponto de magia), médio como empurrar alguém com uma lufada de vento (5 a 10 pontos de magia) ou ainda a capacidade de controlar água e transformá-la num escudo de gelo (20 pontos de magia). Domínio permite combinar elementos e criar efeitos mais poderosos como chuva ou terremotos (30 ou mais pontos de magia). Tudo depende do valor em pontos de magia gasto.

Domínio não permite criar nada. Apenas controlar elementos existentes na natureza.

Para cada um dos quatro elementos (Terra, Ar, Fogo e Água) será necessário aprender um novo feitiço de Domínio.

Causar dano utilizando Domínio é simples. O feiticeiro decidirá quantos pontos de magia gastar como pontos de dano com o elemento de sua escolha. Assim, o feiticeiro pode usar a chama de uma tocha para então transformá-la em labaredas a partir de suas mãos, causando o valor em pontos de dano igual aos pontos de magia gastos.

A magia Elemental é muito versátil e permite que os jogadores utilizem os elementos como acharem melhor. Caberá ao MJ decidir o que é possível realizar e os limites em pontos de magia.

A melhor forma de decidir o custo em pontos de magia é analisar o efeito que o jogador pretende com seu feitiço.

Por exemplo, se o feiticeiro deseja moldar a terra à sua frente e formar uma muralha para proteger-se, basta perguntar quantos pontos de dano a muralha pode absorver. Esse valor será o valor em pontos de magia.

Da mesma maneira, uma bola explosiva de fogo pode ter seu custo calculado a partir dos pontos de dano que causará e da área afetada pela explosão.

O MJ deve agir de acordo com seu bom senso e sua decisão é sempre final.



Regras Gerais

Em Raklot são usados dados de 6 lados (d6) para os testes de habilidades, atributos, combate e magia. Apenas dois d6 são necessários e o funcionamento do Sistema será explicado a seguir.

Todas as rolagens são feitas usando a fórmula básica:

2d6+ habilidade/atributo contra dificuldade (fácil, média, difícil)

Assim, um teste de Abrir Fechaduras, por exemplo, se dá mediante uma rolagem de 2d6+ a habilidade do personagem contra a dificuldade da trance, estabelecida pelo Mestre de Jogo.

A dificuldade varia da seguinte forma:

Fácil = 10 (*Rastrear um animal grande, Escalar uma superfície não muito íngreme, Lançar um feitiço fácil*)

Média = 12 (*Rastrear uma raposa, Abrir uma fechadura complexa, Controlar um cavalo em batalha*)

Difícil = 14 (*Rastrear um rato, Lançar um feitiço de bola de fogo, Abrir uma fechadura dos Antigos*)

TESTES

Atributos

Há diversos testes possíveis para cada situação. Como regra básica, os atributos Físico e Mental são testados em diversas ocasiões como forçar uma porta ou descobrir a resposta de uma charada. No entanto, os atributos secundários (Força, Agilidade, Sabedoria e Astúcia) podem ser utilizados para diversos enfoques da mesma ação.

Por exemplo, um personagem com Força 2 e Agilidade 2 poderia abrir a porta de duas maneiras, à sua escolha: 1- Arrebatando-a com sua Força ou 2-Usando sua destreza (Agilidade) para retirar os pinos da fechadura. Assim, é o jogador quem decide como vai enfrentar cada desafio e este deve descrever a ação para o MJ. Alguns desafios exigem um atributo secundário específico à escolha do Mestre de Jogo.

Habilidades

De forma geral, os testes de habilidade são feitos contra um nível de dificuldade estabelecida pelo MJ. O jogador precisa conseguir um resultado maior ou igual à dificuldade do desafio para ser bem sucedido.

Exemplo: *O personagem tem Avaliação (armas) 3 e encontra uma espada antiga de sua própria cultura. O MJ decide que avaliar a arma seria um desafio de nível médio (12). O jogador rola 2d6 e consegue um 9. Logo, com um total de 12 (3+9), atinge o valor da dificuldade e tem uma informação boa do valor do item avaliado.*

Como regra opcional, o MJ pode dar mais informações para o personagem do exemplo por cada ponto acima do valor do desafio.

Combate

O combate em Raklot é simples, rápido e altamente mortal. Os personagens têm poucos pontos de vida e o uma armadura pode ser a diferença entre a vida e a morte.

Uma rodada de combate é composta por uma série de testes de habilidades. Porém, a dificuldade está justamente na rolagem do adversário. Ou seja, o que define se um ataque é bem sucedido ou não são os testes de habilidades com armas.

O turno de combate funciona assim:

- 1. Reação:** O Mestre de Jogo define a Velocidade de Reação de cada envolvido no combate (Uma rolagem de Mental. O primeiro a agir é quem atingir o valor mais alto)
- 2. Ação:** Cada personagem realiza declara suas ações (movimento, ataque ou livre)
- 3. Final:** Uma nova rolagem de Velocidade de Reação é feita no início do novo turno

Em sua vez no turno, o personagem que optar por atacar fará uma rolagem de 2d6+Armas. O alvo pode defender-se com uma rolagem igual (2d6+Armas). Caso o resultado das rolagens seja igual, nada acontece (espadas se chocam, ambos erram, etc.). Se a rolagem do atacante for mais alta que a do defensor, o ataque foi bem sucedido e procedemos ao dano.

Existem três formas de se defender de um ataque. Usar sua própria arma (como dito acima), esquivando-se (rolagem de Físico/Agilidade) ou usando um escudo. O dano de um golpe é calculado pela seguinte equação:

Diferença entre a rolagem do atacante e do defensor + dano da arma

Assim, o dano de um ataque é calculado imediatamente, sem necessidade de outras rolagens. O exemplo abaixo ilustra uma rodada de combate para um melhor entendimento da mesma.

Exemplo: Gor, guerreiro carman ataca Vastu, um guerreiro voriano usando um machado de guerra. A habilidade de Gor com o machado é 4. Ao rolar 2d6, o jogador representando Gor consegue um 12, conseguindo um ataque no valor de 16. Vastu é um guerreiro ágil, usando uma adaga. Ele decide esquivar-se. Seu Físico é 4, somado a uma rolagem 12 totaliza 18. Logo, Gor não conseguiu atingir o hábil Vastu. É o turno do voriano e este ataca com sua adaga (habilidade 4, também muito alta) e consegue um 10 na rolagem dos d6. Assim, Gor precisa superar o total de 14. Gor então tenta defender-se com seu machado. Ele rola 2d6 + 4 de sua habilidade com a arma. A rolagem do carman é 6 e sua defesa totaliza 10. Vastu havia conseguido um 14, logo, uma diferença de 4 pontos. O cálculo do dano causado por Vastu é simples: 4 pontos da diferença entre ataque e defesa + 2 pontos de dano conferidos pela adaga. Esses 6 pontos de dano, direcionados contra o peito de Gor que vestia uma armadura de couro (defesa 2) são reduzidos e este recebe 4 pontos de dano. Como a saúde de Gor é 14, a adaga causou um bom dano mas não foi capaz de acabar com sua vida.

A defesa com a arma utiliza uma rolagem de 2d6+habilidade com a mesma. Físico pode ser uma boa habilidade de defesa caso o nível de atributo do personagem seja alto. Escudos podem ser utilizados caso estejam equipados e se saiba usá-los.

A vantagem de se usar um escudo em uma rolagem de defesa é um efeito posterior à rolagem. Caso a defesa tenha sido um fracasso, o personagem com escudo poderá subtrair pontos de dano do total recebido. Estes pontos de defesa são somados aos da armadura. (No exemplo acima, caso Gor tivesse um escudo pequeno, um broquel, poderia tê-lo utilizado e,

mesmo em caso de falha, receberia apenas 2 pontos de dano pois o escudo bloquearia 2 do total. Em caso de uma defesa bem sucedida com escudo, o defensor consegue abrir a guarda do atacante, o que lhe confere um ataque instantâneo naquele momento. Esse ataque será defendido pelo agressor original com um redutor de -1.

No caso dos arcos, bestas, facas, lanças, machados e outras armas de arremesso, o defensor continua tendo as mesmas escolhas de defesa básica. Porém, caso este não possa ver o atacante ou esteja surpreso ou incapacitado, não haverá defesa. Assim, ataques a longa distância realizados de forma furtiva são, em sua maioria, letais.

Exemplo: Raa-san uma guerreira panjir está escondida nos galhos de uma árvore, esperando uma tropa voriana passar. Ela não é vista e escolhe o oficial como seu alvo. Ela tem tempo e calma para mirar. Como o oficial não sabe que Raa-san está no local, não tem direito a nenhuma jogada de defesa. Raa-san dispara sua flecha rolando 10 em seus d6. Somado ao seu nível de habilidade com arcos que é 4, o resultado da rolagem é 14. A flecha atinge o oficial em cheio e o dano causado é 16 (14 +2 da flecha com ponta de metal). A cota de malha do oficial resiste até 4 pontos de dano. Portanto, o dano final da flecha de Raa-san é 12, quase acabando com os 15 pontos de vida do alvo. O oficial está quase morto, para a surpresa de seus comandados.

Por outro lado, caso Raa-san fosse avistada antes do disparo, o oficial poderia esquivar-se usando Físico, bloquear usando seu escudo ou ainda tentar uma manobra difícil ao usar sua espada para defender-se da flecha (redutor de -2 para este feito). Nesse caso, mesmo que a panjir conseguisse acertar o oficial, este receberia um dano menor devido à sua defesa, como no exemplo do combate corpo a corpo.

Armas de arremesso e arcos têm outra peculiaridade. São afetadas pelo movimento do alvo. Se este estiver caminhando, o atacante sofre uma penalidade de -2. Caso o alvo esteja correndo, o redutor é de -4. Um alvo envolvido em combate corpo a corpo oferece um redutor de -6 ao atirador.

Como regra opcional, o MJ pode considerar que uma falha no ataque a um inimigo em combate corpo a corpo tem uma chance de atingir o personagem que estiver lutando com ele. Para

isso, o MJ rola 1d6. No caso de um resultado ímpar, a flecha ou arma atinge o personagem. Se a rolagem tiver um resultado par, nem o alvo original, nem o personagem envolvido são atingidos. Esta regra tem como objetivo fazer com que os jogadores tenham receios em disparar contra combates onde seus companheiros de batalha estão envolvidos.

Um ataque corpo a corpo que seja feito de surpresa pode eliminar um alvo tal qual um ataque furtivo realizado com armas de longo alcance. A diferença está na dificuldade pois, aproximar-se do alvo exige antes um teste de Furtividade contra uma rolagem de Mental do alvo. Caso o atacante seja bem sucedido, o dano do golpe é reduzido apenas pela armadura do alvo, como no exemplo a seguir:

Exemplo: *Ki'r um drasjir especialista em adagas percebe que seu alvo, um comandante de navio carman está distraído. Ele faz uma rolagem de Furtividade e consegue um total de 12 (rolagem de 9 + 3 da Habilidade Furtividade). O Mestre de jogo faz a rolagem do alvo e consegue apenas 5 (rolagem de 3 + 2 do atributo Mental do carman). Assim sendo, Ki'r consegue chegar bem perto do comandante e então pode realizar seu ataque com adaga. Ele consegue um total 10 nos 2d6 que, somados a sua Habilidade com Armas 3 (Adagas) causa um dano total de 13. O ataque de Ki'r causa então 15 pontos de dano (13 da rolagem + 2 da adaga). O comandante está vestindo apenas uma roupa leve e recebe o ataque em sua totalidade. Como este possui Saúde 13, o ataque do pequeno Ki'r é rápido e totalmente letal.*

A magia é algo sutil em Raklot mas alguns de seus efeitos podem ser utilizados em combate. O controle dos elementos é um deles. Chamas podem sair das mãos dos magos, assim como ventos gelados e tremores de terra controlados. Para usar esses feitiços, os magos precisam utilizar sua habilidade com aquele tipo de magia e gastar Pontos de Magia. A defesa contra magia é algo mais complicado. Magias como chamas e raios não podem ser bloqueadas ou aparadas por armas. Apenas a esquiva por Agilidade poderia salvar o alvo. Isso ou alguma magia que anule a anterior. Ou seja, o estrago causado por magias de ataque quase sempre é enorme.

FERIMENTOS E MORTE

Um personagem cuja Saúde chegar a zero estará irremediavelmente morto. Quando a

Saúde do personagem chegar à metade, este passará a receber redutores de -1 a cada ponto de Saúde abaixo da metade do original.

Por exemplo, um personagem com Saúde 10 que receba 5 pontos de dano, passa a ter um redutor de -1 em todas as suas rolagens. Caso receba mais 3 pontos de dano, terá -4 para suas rolagens e assim por diante.

Recuperar PVs exige que o personagem tenha seus ferimentos tratados de alguma forma (Habilidade de cura, poções, etc.) e que este descanse por 2d6 horas. Se um personagem tiver recebido mais da metade de sua Saúde em ferimentos, irá recuperar 1 ponto de vida por dia apenas.

Como regra opcional, cada vez que o personagem receber um dano maciço (mais da metade de sua Saúde) num único golpe, o Mestre de Jogo poderá escolher um ferimento incapacitante temporário ou permanente para o personagem (uma perna quebrada, uma mão a menos, etc.). Esta regra deve contar com o bom senso do MJ e não deve acabar com a diversão do jogador mas dar mais cor ao personagem e à história.

Poções de cura são algo muito raro. Caso o MJ decida permitir o acesso dos jogadores a elas, deve considerar que uma poção de cura é capaz de devolver 1d6 pontos de vida ao personagem. Para fazer uma poção como esta, é necessário que o personagem possua Alquimia e que passe num teste difícil dessa habilidade.

Testes da habilidade Cura podem estancar sangramentos e anular os redutores sofridos por um personagem ferido abaixo da metade do seu nível de Saúde.



A TUMBA DE BRAN-KAR

A Tumba de Bran-kar é uma aventura curta, criada para testar as regras básicas de Raklot. O desafio dos personagens dos jogadores passa por testes de habilidades e atributos, combate e magia. O Mestre de Jogo poderá avaliar o sistema e as raças disponíveis para os jogadores.

Há quatro fichas de personagens prontos para a aventura mas os jogadores têm a opção de criar seus próprios heróis utilizando o material contido neste livreto. A ficha oficial de Raklot ainda está em desenvolvimento mas pouco difere da encontrada neste material.

A aventura foi desenvolvida para um grupo de até quatro jogadores. Para um grupo maior, o MJ deve alterar o desafio aumentando o número de inimigos ou suas defesas e ataques. Os dados de antagonistas acompanham este material.

SINOPSE

Bran-kar foi um grande herói carman. Seus grandes feitos incluíram a morte de trolls e uma batalha contra mais de vinte inimigos. Bran-kar era um guerreiro formidável e, segundo a lenda, possuía uma lança feita de krinium, forjada nos confins do Mar de Gelo. Quando Bran-kar morreu era um homem velho e senhor de muitas terras. Seus filhos o enterraram em algum lugar ao norte de Carmadon e com ele, Morte Negra, sua lança de krinium.

Por mais de dois séculos, Bran-kar teve seu nome cantado por bardos do norte e sua lenda cresceu e se espalhou até as fronteiras sulistas de Vória. Shinhann, um erudito voriano estudou a lenda de Bran-kar e acredita estar destinado a encontrar a tumba do herói. A obsessão por Bran-kar se tornou tão grande que Shinhann decidiu contratar mercenários para ajudá-lo em sua busca nas terras de Carmadon. O voriano é um feiticeiro competente e tem consigo um guarda costas de respeito. Tuhinn é um mestre de armas e sua lealdade para com o velho estudioso é inabalável.

Os aventureiros serão contratados numa vila de pescadores às margens do rio Brahn, em

Carmadon. O voriano oferecerá 100 moedas de ouro para cada um deles por sua proteção durante sua jornada para o norte. No entanto, para saber se estes são realmente competentes, deverão ser testados. Aqueles que forem combatentes deverão enfrentar Tuhinn.

Outros poderão ser testados mediante uma entrevista. Shinhann será convencido caso eles consigam demonstrar seus conhecimentos e caso estes sejam úteis na jornada (testes de habilidades ou simplesmente uma boa lábia.

Tuhinn: Físico 3, Mental 2, Armas 4 (espadas 4 de dano), PV 13, armadura de couro batido (proteção 3)

O Caminho

Shinhann poderá comprar mantimentos para seu grupo e optará pela viagem através das montanhas, seguindo estradas carmans até o Vale do Dente do Dragão. Como opção, os viajantes podem seguir o rio rumo ao norte e em 2d6 dias um navio mercante poderá ser avistado. Caso desejem, poderão comprar sua passagem no navio por 2 moedas de prata ou outros produtos.

A viagem segue tranquila neste caso e os jogadores chegarão a uma aldeia chamada Kór em 2 dias. Caso optem pela viagem por terra, um grupo de 1d6 bandidos os emboscará a algumas horas de Kór.

Bandidos: Físico 2, Mental 2, Armas 3 (lanças 2 de dano, machados 4 de dano ou arcos). PV: 12, armadura de peles (proteção 2).

Kór e a passagem nas montanhas

A aldeia de Kór é um pequeno povoado com pouco mais de 10 casas, um moinho e uma pequena oficina de ferreiro. Há uma pequena praia de rio onde um navio mercante pode atracar para realizar transações comerciais com os locais. Kór fica perto das montanhas e uma trilha leva até uma das passagens para o Vale dos Dentes do Dragão. Há um celeiro onde os aventureiros podem descansar mediante o pagamento de 1 moeda de cobre cada um.

No dia seguinte, ao deixar a aldeia, os personagens são surpreendidos por uma tempestade. Testes de sobrevivência são

necessários para buscar abrigo e, caso não consigam fazer isso, os personagens devem realizar testes fácil de Físico para resistir aos efeitos do frio (-1 em todas suas rolagens caso não descansem devidamente).

Ao chegar à passagem norte, os aventureiros se deparam com alguns animais mortos, parcialmente devorados e uma caverna com ossos de animais depois de uma rolagem fácil de Rastreamento.

Dentro da caverna há um pequeno tesouro composto por 10x1d6 moedas de prata e duas espadas de boa qualidade feitas de ferro, além de uma armadura de escamas (proteção 8). Além disso, o cadáver encontrado carrega consigo um saco repleto de sal.

Porém, há também um troll que não fica nada satisfeito com os invasores. Este é um inimigo formidável.

Troll: Físico 8, Mental 2, Armas 2 (Clava enorme 10 de dano), PV 18, Resistência a Dano 4. Trolls atingidos por luz solar se transformam em pedra instantaneamente. Uma rolagem difícil de Conhecimento (Monstros) pode revelar isso. Como opção, se um personagem possuir a habilidade Magia (Natural), poderá fazer o teste com dificuldade média. Trolls sofrem o dobro de dano por fogo.

O Vale

O Vale dos Dentes do Dragão é uma imensidão fria, com vegetação rasteira e ventos congelantes. Grandes formações rochosas, parecidas com enormes dentes pontiagudos podem ser vistas à distância. O clima é mais frio e o vento cortante dificulta a visão (testes de Mental reduzidos em -2 para percepção além da necessidade de mais testes de Sobrevivência para evitar o congelamento e redutores de -2 para suas rolagens).

Os aventureiros seguem o mapa do voriano e em dois dias encontram um marco de pedra, onde se encontra a tumba. Uma enorme laje de pedra. A única maneira de abrir a tumba é mediante a ativação de uma combinação de imagens num pedestal sobre a laje. As imagens são um guerreiro, um dragão e uma montanha. Estão em tijolos móveis deixados ao lado do pedestal. Cada pedra deve ser inserida na sequência

correta (Montanha, Guerreiro, Dragão) para poder ativar uma porta secreta.

Ao abrir a tumba, os aventureiros encontram uma escada que os levará até uma porta de pedra com imagens entalhadas. Um teste difícil de Mental revelará um botão no olho do guerreiro representado Bran-kar, empunhando Morte Negra.

O aposento atrás da porta é amplo e repleto de tesouros. Nada acontecerá caso os aventureiros não toquem o tesouro ou tentem abrir o sarcófago de pedra onde descansam os restos do herói. Caso o façam, 2 fantasmas aparecerão. Estes atacam primeiro o velho voriano. Este é empalado por duas lanças fantasmagóricas e morre instantaneamente. Em seguida, os guerreiros mortos se viram contra os aventureiros.

Fantasmas são imunes a ataques físicos e podem ser derrotados apenas por armas de ferro puro ou magia. Um teste médio de Magia ou de Conhecimento (lendas ou monstros) indicará aos jogadores isso e também que fantasmas não podem atravessar círculos de sal.

Caso os aventureiros possuam armas de ferro ou magia, poderão enfrentar os fantasmas.

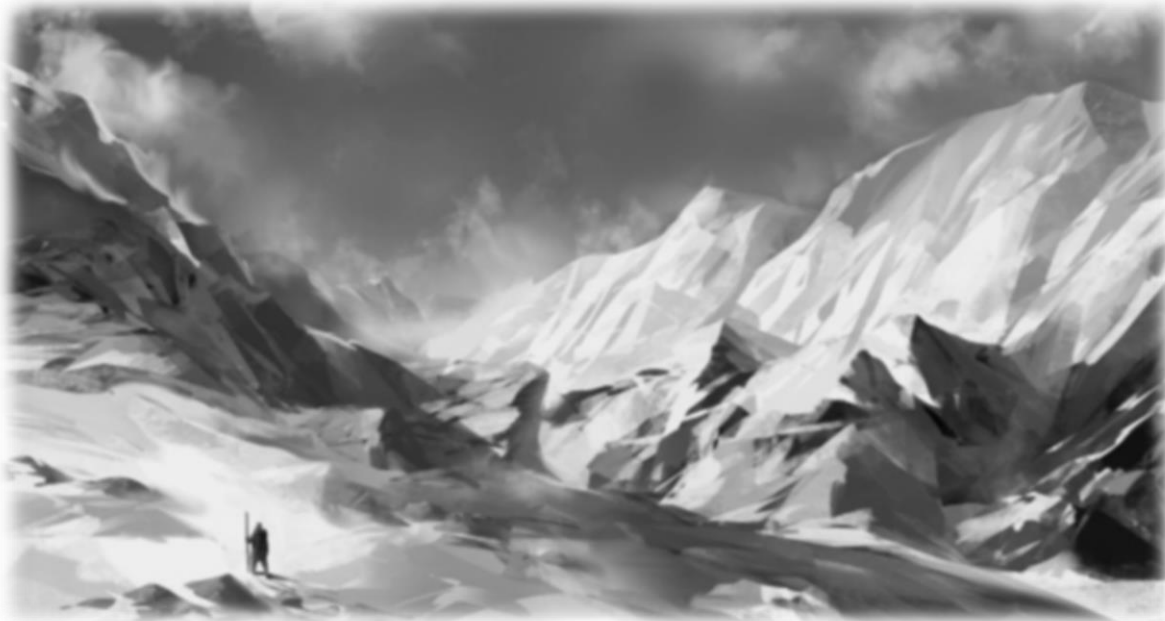
Fantasmas: PV 14, Armas 4 (lanças. Cada ataque fantasmagórico causa 5 pontos de dano e ignora armadura). Fantasmas são inimigos formidáveis, podendo matar um homem em apenas um ataque bem sucedido.

No fim, caso os aventureiros sobrevivam, poderão carregar consigo o tesouro de Bran-Kar. O valor total do tesouro é incalculável.

Este é o fim da aventura mas, caso o MJ deseje continuar a história até a volta dos heróis à civilização, poderá colocar desafios aleatórios – além do clima – usando as estatísticas do troll e dos bandidos ou das criaturas abaixo:

Urso Branco: Físico 6, Mental 1, Armas 5 (garras 4 de dano, mordida 10 de dano), PV 16, Resistência a dano 2.

Esqueletos: Físico 3, Mental 2, Armas 4 (espadas 4 de dano, machados 5 de dano) PV 13, Armaduras de peles (proteção 2).



Os Personagens

Estes quatro personagens foram feitos seguindo o método descrito na criação de personagens deste material. Caso os jogadores desejem, poderão criar seus próprios personagens para a aventura A Tumba de Bran-kar.

Ufgrin

Raça: Carman **Conceito:** Veterano de Guerra

Físico: 4 (Força 3, Agilidade 1) **Mental:** 2 (Sabedoria 1, Astúcia 1) **Saúde:** 13 **Coragem:** 2 **Magia:** 12

Habilidades: Armas 5 (Espada), Armas 6 (Machado), Sobrevivência 3 (Montanha), Escudos 4, Ofício 2 (Lenhador).

Qualidades: Senso de Direção **Defeitos:**

Equipamento: Machado (4 de dano), Roupas Acolchoadas (Proteção 1), pederneira, pedra de amolar, um bracelete de ferro, 1d6 moedas de prata.

Ni'k

Raça: Drasjir **Conceito:** Feiticeiro Selvagem

Físico: 1 (Força 0, Agilidade 1) **Mental:** 3 (Sabedoria 3, Astúcia 0) **Saúde:** 11 **Coragem:** 2 **Magia:** 12

Habilidades: Magia Natural 5, Herbalismo 3, Cura 3, Ler & Escrever 4, Furtividade 3, Lábias 3, Diplomacia 4, Conhecimento 4 (Monstros), Avaliação 4.

Qualidades: Tocado Pela Magia, Talentoso **Defeitos:** Curiosidade leve (-5)

Equipamento: Ervas Mediciniais (10 utilizações), Ervas venenosas (10 utilizações), 1 talismã (carregado), Ossos de Adivinhação.

Feitiços: Passageiro, Manto, Caminhada Espiritual, Cura, Ilusão.

Torstir

Raça: Carman **Conceito:** Caçador

Físico: 3 (Força 0, Agilidade 3) **Mental:** 1 (Sabedoria 1, Astúcia 0) **Saúde:** 13 **Coragem:** 1 **Magia:** 11

Habilidades: Armas 6 (Arco), Armas 3 (Faca), Rastreamento 3, Furtividade 3, Armadilhas 2, Sobrevivência 2 (Montanhas).

Qualidades: Noção do Perigo, Sensato, Sentidos Aguçados +4 **Defeitos:** Fobia leve (lugares fechados)

Equipamento: Arco (20 flechas), Faca Longa (2 de dano), pederneira, corda (20m), pedra de amolar, saco de sal (1kg).

Nahab

Raça: Kohar **Conceito:** Fora da Lei


Físico: 3 (Força 4, Agilidade 1) **Mental:** 3 (Sabedoria 0, Astúcia 3) **Saúde:** 13 **Coragem:** 2 **Magia:** 12

Habilidades: Armas 4 (Faca), Furtividade 4, Armas 3 (Bastão), Abrir Fechaduras 3, Armas 4 (Martelos), Lábias 7, Armas 5 (Arcos).

Qualidades: Resistência a Dano 2 (Natural), Sortudo **Defeitos:** Compulsivo (-10)

Equipamento: Faca Longa (2 de dano), Bastão (6 de dano), Corda (10m), gazuas, 1d6 moedas de cobre

RAKLOT

NOME RAÇA	DESCRIÇÃO CONCEITO	JOGADOR
FÍSICO FORÇA AGILIDADE	QUALIDADES & DEFEITOS	HABILIDADES
MENTAL SABEDORIA ASTÚCIA		
CARACTERÍSTICAS	EQUIPAMENTO	
SÁUDE CORAGEM MAGIA		
DEFESA 		

Este é o modelo de ficha experimental para Raklot. A ficha final terá mais espaço para histórico do personagem e outros detalhes, como a ilustração, mais equipamento, relações, etc.

Aguardamos seus relatos sobre a aventura e sobre o sistema de Raklot. Não esqueça de enviar-nos um e-mail para raklotplaytest@gmail.com com suas sugestões, críticas, seu nome e o de seus jogadores para que possamos melhorar Raklot e publicar um material de qualidade!

Obrigado e boa diversão!

