

BROOMSTIX

O RPG DE

Harry Potter



POR

JARED A. SORENSSEN

BASEADO NA OBRA DE

J. K. ROWLING

Broomstix:

O RPG de Harry Potter

Um jogo de Jared A. Sorensen

Baseado nas extraordinárias novelas de fantasia de J. K. Rowling

Tradução: Eric "Keldon_Draconian" Fernandes

Revisão: Igor "Valente" e Hugo Lima

Ilustração da capa e internas: Patrícia Perez

Editoração Eletrônica: Adriana Almeida

Composição da capa e ficha em P&B: Kadaj

Fonte: <http://www.memento-mori.com/other/games/broomstix.html>

REDERPG

HP

Criação de Personagem

Todos os personagens nesse jogo começam como estudantes de primeiro ano em uma escola para jovens Bruxos e Bruxas.

Aptidões

As aptidões são quatro, e são os atributos primários do personagem.

Todas as Aptidões têm um valor inicial de 0. Você possui 5 pontos para distribuir entre Atletismo, Conhecimento e Intriga. Você pode ganhar um ponto inicial ao escolher uma Aptidão com valor de -1.

Atletismo governa todas as habilidades físicas como corrida, salto, escalada e furtividade. É também usado quando personagens lutam, voam com vassouras ou jogam Quadribol.

Conhecimento afeta a habilidade de seu personagem lembrar-se de fatos, figuras e pequenos pedaços de informação arcana. A maior parte das perícias lida com conhecimentos como Cuidados de Criaturas Mágicas e História da Magia. A perícia Estudo dos Trouxas permite a Bruxos e Bruxas de sangue puro se valerem de áreas acadêmicas “normais”, como História ou Ciências. Estudo dos Trouxas também lida com perícias mundanas como Usar Computadores ou Condução.

Intriga afeta a aptidão social do personagem e sua habilidade em enganar e sentir quando outros tentam enganá-lo. Intriga também lida com sua habilidade em se mover furtivamente e espionar os outros.

Magia é o atributo que afeta diretamente a habilidade de conjurar feitiços do personagem. É modificado pelos níveis de perícia em várias escolas de magia, bem como pelo tipo de varinha que o personagem utiliza. O atributo Magia é a única das quatro aptidões com um valor fixo que não é modificado pelos pontos iniciais. O atributo Magia é igual ao número de anos que o personagem passou na escola de bruxos. Por exemplo, ao tempo de Harry Potter e o Cálice de Fogo, a Aptidão “Magia” de Harry é 4.

Todos os estudantes de primeiro ano recebem +1 no valor de Magia.

Perícias

Personagens possuem um número de Pontos de Perícia para distribuir em perícias relativas a aquela aptidão igual ao valor daquela Aptidão. Então, um Bruxo com um valor de 3 na Aptidão Atletismo teria 3 pontos para distribuir nas perícias Combate, Atletismo Geral e Quadribol.

O limite para qualquer perícia é igual ao valor da Aptidão correspondente.

Perícias de Atletismo

Perícias de Atletismo lidam com força, velocidade, coordenação e condicionamento físico de uma forma geral. Elas são divididas em duas áreas principais (Combate e Atletismo Geral), com uma terceira categoria reservada para as diversas posições de Quadribol.

Combate

Combate é incomum, mas é possível (garotos são garotos afinal). As Especializações dentro da perícia Combate são agrupadas de acordo com habilidades marciais específicas aprendidas na escola. Para esse fim, tais Perícias podem ser usadas de forma competitiva (por exemplo, em uma exibição de Esgrima ou disputa de Arquearia).

- * . Arquearia
- * . Boxe
- * . Briga
- * . Esquiva
- * . Esgrima
- * . Artes Marciais
- * . Agarramentos

Atletismo Geral

Atletismo Geral cobre o grupo básico de Perícias Atléticas. Note que a perícia Voar envolve tanto criaturas voadoras quanto vassouras.

- * . Escalada
- * . Voar
- * . Erguer
- * . Cavalgar
- * . Corrida e Salto
- * . Natação
- * . Arremessar e Apanhar

HP

Quadribol (Perícia Avançada)

Essa Perícia Avançada permite ao personagem jogar no time de Quadribol da Casa. Você deve se especializar em ao menos uma posição (supondo que atenda aos pré-requisitos). A maioria dos jogadores de Quadribol se foca em uma posição em particular.

- * · Batedor (pré-requisitos: Voar +1, Magia +2)
- * · Artilheiro (pré-requisitos: Voar +1, Magia +2)
- * · Goleiro (pré-requisitos: Voar +1, Magia +2)
- * · Apanhador (pré-requisitos: Voar +2, Magia +2)

Perícias de Conhecimento

Perícias de Conhecimento lidam com fatos, figuras, nomes e datas. A maioria das Perícias de Conhecimento pode ser encontrada em uma biblioteca equipada de forma apropriada. Quando pesquisar Estudos de Trouxas em uma biblioteca, considere que uma biblioteca de Bruxos terá muito menos disponível que uma biblioteca de Trouxas. Da mesma forma, uma biblioteca de Trouxas não terá quase nenhuma informação útil sobre o mundo da Magia.

Runas Antigas

Essa aula ensina os alunos a reconhecerem e decifrarem antigas inscrições, selos e hieróglifos.

- * · Formas específicas de escrita são escolhidas como especializações.

Astronomia

O estudo dos céus e corpos celestes. Astronomia é pré-requisito para Adivinhação, pois os estudantes dessa arte devem conhecer todos os planetas e constelações importantes.

- * · Ciclos Solares e Lunares
- * · Os Planetas
- * · Cometas e Corpos Celestes
- * · Constelações

Trato de Criaturas Mágicas

Uma aula prática onde estudantes aprendem sobre os hábitos de criaturas mágicas e sobre como tratá-las.

- * · Criaturas específicas (dragões, hipogrifos) são escolhidas como especializações.

História da Magia

História da Magia envolve conhecimento da história recente e antiga da magia, figuras famosas e fatos dignos de nota.

- * · Períodos específicos da história são escolhidos como especializações.

Usar Bibliotecas

Não é uma perícia ensinada em aula, mas sim a habilidade de pesquisar informações úteis em livros, pergaminhos e outros textos. Essa perícia é mais frequentemente usada ao buscar por informações que o personagem não possui.

- * · Assuntos específicos (Perícias de Conhecimento) são escolhidas como Especializações.

Estudos dos Trouxas

Aula onde os Bruxos estudam aspectos da vida dos Trouxas.

- * · Aspectos específicos da vida dos Trouxas são escolhidos como Especializações.

Quadribol

A Perícia Conhecimento do Quadribol envolve estratégia, história e figuras famosas do Quadribol.

- * · Estratégia e Táticas
- * · História do Quadribol
- * · Partidas Famosas
- * · Figuras Famosas

Perícias de Intriga

Perícias de Intriga lidam com subterfúgio, enganação, furtividade e persuasão - perícia nas quais membros da casa Sonserina se destacam. Perícias de Intriga não têm Especializações individuais.

Aludir

Usando seu magnetismo pessoal e charme você é capaz de convencer outros a fazer o que você deseja.

Blefar

A habilidade de passar a perna ou enganar alguém, bem como saber quando alguém está tentando passar a perna em você.

Fofoca

Fofoca é usada primariamente para tentar espalhar rumores. Útil para passar notas, usar códigos e intuição para separar fatos de boatos.

Flertar

É a arte do flerte para adultos ou estudantes mais velhos.



HP

Pregar Pecas

Essa perícia permite ao personagem pregar peças e brincadeiras com sucesso e sem ser pego. Essa perícia também cobre os truques de “mágica mundana” (truque de cartas e outros similares).

Furtividade e Espionagem

A habilidade de se mover silenciosa e furtivamente de forma não somente a não ser percebido, mas também perceber coisas a uma certa distância ou sob circunstâncias difíceis (ouvir uma conversa por trás de uma porta fechada).

Perícias Mágicas

Perícias Mágicas incluem a capacidade de conjurar vários tipos de magias, preparar poções, usar adivinhação e numerologia para prever o futuro e técnicas defensivas contra Magia das Trevas.

Aritmancia

O antigo estudo das propriedades mágicas dos números.

- * - Sem especializações.

Encantos

Encantos são um tipo de feitiço mágico dedicado a encantar ou conjurar um objeto. Feitiços de encanto são de certa forma opostos a maldições: muitos Encantos parecem ter um tom inerentemente positivo, enquanto Maldições têm um tom inerentemente negativo.

- * - Charmes e maldições específicas, ou a perícia Duelo, podem ser escolhidos como especializações.

Defesa Contra as Artes das Trevas (Perícia avançada)

Lições mágicas que ensinam os alunos a como se defenderem de criaturas malignas.

- * - Artes das Trevas II: ensina o básico de criaturas das trevas (pré-requisitos: Magia +2)
- * - Artes das Trevas III: ensina sobre criaturas das trevas intermediárias (pré-requisito: Magia +3)
- * - Artes das Trevas IV: ensina sobre maldições e contra-maldições (pré-requisito: Magia +4)

Adivinhação (Perícia Avançada - pré-requisitos: Astronomia +1, Magia +3)

Arte mágica de prever o futuro.

- * - Astrologia
- * - Observação de Cristais
- * - Auspícios de Fogo
- * - Leitura de mãos
- * - Leitura de folha de chá

Poções

O estudo das várias poções e elixires e como prepará-los.

- * - Poções e elixires específicos são escolhidos como especializações.

Herbologia

Herbologia é o estudo de plantas e fungos mágicos, incluindo como cuidar deles e usar suas propriedades mágicas. Algumas plantas mágicas são ingredientes importantes em poções, outras possuem efeitos mágicos por si mesmas.

- * - Árvores e Plantas
- * - Fungos
- * - Raízes e Tubérculos
- * - Pestes e Parasitas

Transfiguração (Perícia Avançada)

Transfiguração é magia que transforma um objeto em outro. É possível transformar objetos inanimados em animados e vice-versa. Algumas magias de Transfiguração alteram parte de algo, como transformar as orelhas de alguém em orelhas de coelho.

- * - Transfiguração para iniciantes (pré-requisito: Magia +2)
- * - Transfiguração intermediária (pré-requisito: Magia +3)
- * - Transfiguração avançada (pré-requisito: Magia +4)

Casas

Quando entram na escola, estudantes são “sorteados” nas várias Casas pelo Chapéu Seletor. O Chapéu vai colocar o estudante em uma Casa que corresponda a sua natureza interior. As quatro Casas são:

Casa Grifinória

Membros da Grifinória são corajosos e ousados. Membros da Grifinória recebem um bônus de +1 em qualquer ação que envolva ousadia ou bravura. Se você está nessa casa, ganhará experiência ao realizar um feito de heroísmo.

Casa Corvinal

Membros da Corvinal são sábios e honrados. Membros da Corvinal recebem um bônus de +1 sempre que demonstrarem sabedoria ou honra. Se você está nessa casa, ganhará experiência a completar um objetivo através de uma sábia tomada de decisão.

Casa Lufa-Lufa

Membros da Lufa-Lufa são leais e trabalhadores. Membros da Lufa-Lufa ganham um bônus de +1 para

qualquer ação que demonstre lealdade e determinação. Se você está nessa casa ganhará experiência sempre que for bem sucedido através de perseverança e jogo justo.

Casa Sonserina

Membros da Sonserina são espertos e ambiciosos. Membros dessa casa ganham um bônus de +1 sempre que fizerem algo furtivo e dúbio. Se você está nessa casa ganhará experiência sempre que se der bem ao usar traição ou esperteza.

Nesse jogo os personagens não podem escolher a Sonserina como sua Casa - eles são os "caras maus" (ou ao menos os antagonistas) da maioria das histórias. É altamente recomendável manter todos os personagens na mesma casa. Sinta-se livre para misturar as casas ou ter PJs da Sonserina, se for o seu desejo.

Situações Únicas

Todos os personagens nesse jogo são únicos, de forma que todos eles podem selecionar uma Situação Única da lista abaixo. Situações Únicas marcadas com um asterisco (*) são especialmente raras ou poderosas e devem ser esclarecidas com o Mestre antes do jogo começar.

A maioria dos personagens terá Origem Trouxa ou Origem Mágica. Bônus em Perícias advindos de Situações Únicas não contam para determinar o valor máximo daquela Perícia.

Personagens podem escolher uma Situação Única adicional ao sacrificar dois de seus cinco Pontos de Perícia iniciais (restando 3 pontos para distribuir entre as perícias de Atletismo, Conhecimento e Intriga).

Animago*

Você é um Animago, o que permite transformar-se livremente naquele animal.

Viciado em Livros

Você sabe como se guiar em uma biblioteca, concedendo um bônus de +2 na perícia Usar Biblioteca.

Nascido para Voar

Você é naturalmente talentoso em uma vassoura e recebe um bônus de +1 nas Perícias Voo e Quadribol.

Palhaço da Turma

Você é um palhaço de coração e recebe um bônus de +2 na Perícia Pregar Peças.

Item Encantado

Você possui um item mágico raro ou mesmo único,

como uma Capa da Invisibilidade ou Luvas de Força do Gigante. Discuta as particularidades de seu presente com o Mestre.

Itens Usados

Seu familiar, vassoura, robes, etc. pertenceram a um irmão mais velho e foram passadas a você. Você não precisa gastar dinheiro algum em materiais escolares.

Sangue de Gigante

Você possui o sangue de Gigantes em suas veias, dando a você um tamanho maior que o comum e +2 para as perícias Combater e Atletismo Geral (exceto Esquiva). Por causa do seu tamanho grande, você é também um pouco mais desastrado que pessoas normais. O personagem possui uma penalidade de -2 nas perícias Esquiva e Furtividade. Note que Hagrid é um meio-gigante, o que explica seu considerável tamanho e força.

Elfo de Família

Sua família possui seu próprio elfo.

Afinidade Mágica

Você possui uma afinidade especial em relação a um campo particular de magia (Herbologia, Adivinhação, etc.) e recebe um bônus de +2 naquele campo.

Origem Mágica

Você cresceu em uma casa de Bruxos e Bruxas e está acostumado com a presença de criaturas mágicas, feitiços e outras coisas do gênero. O personagem recebe um bônus de +1 em História da Magia e Trato de Criaturas Mágicas.

Origem Trouxa

Você cresceu em um lar Trouxa e está familiarizado com a história, tecnologia e cultura dos Trouxas. O personagem recebe um bônus de +4 em Estudos dos Trouxas.

Ofidioglota

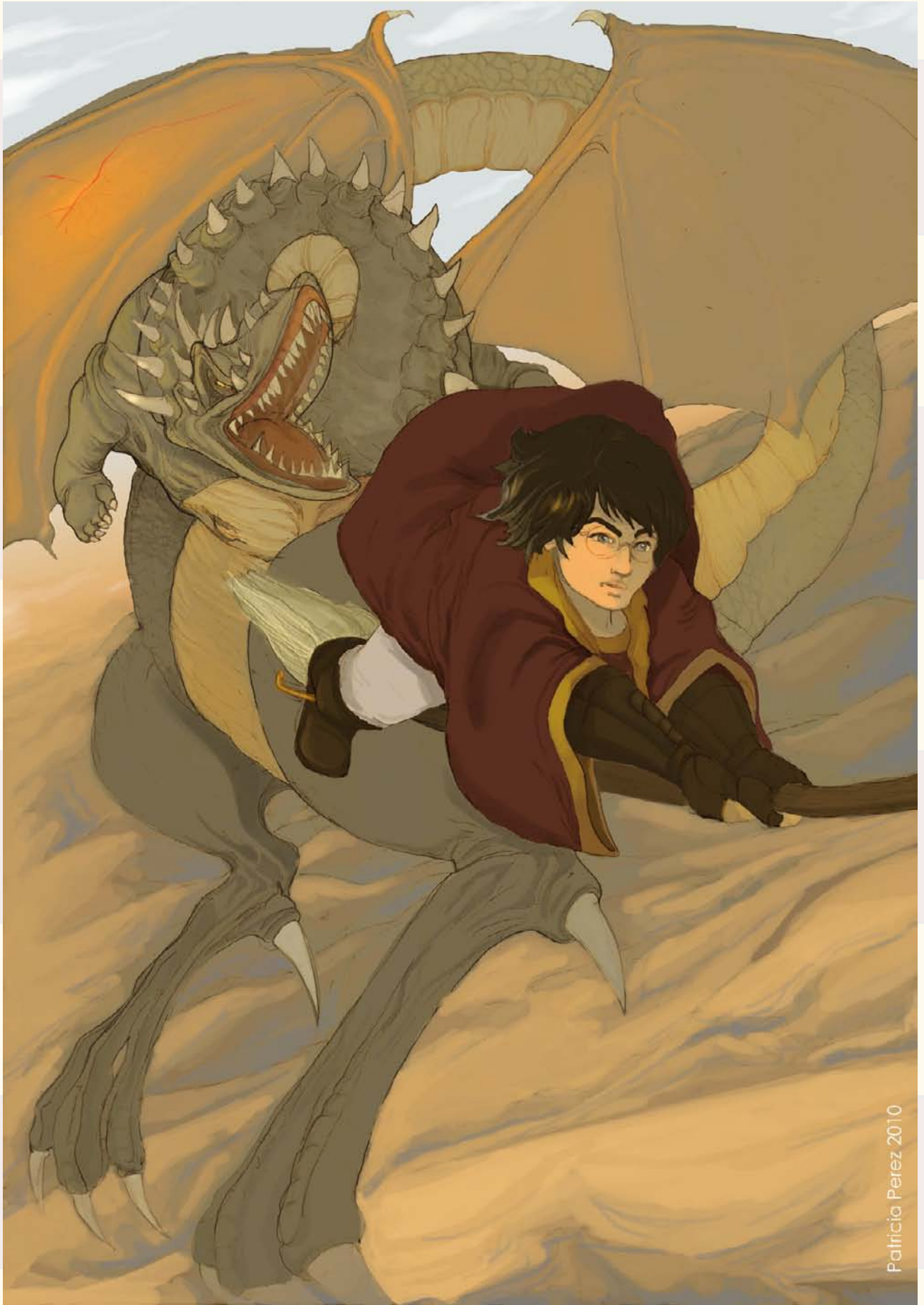
O personagem possui a rara habilidade de se comunicar com serpentes.

Família de Prestígio

Sua família (ou um de seus membros) é altamente respeitada pela comunidade dos Bruxos.

Contador de Histórias

Você é um jornalista e ama escutar (e espalhar) rumores. O personagem recebe um bônus de +2 para a perícia Fofoca.



Patricia Perez 2010

Sangue Veela

Como parte Veela, o personagem ganha um bônus de +2 na perícia Flerte.

Riqueza

Você começa com Galeões, Sicles e Nuques adicionais - suficiente para comprar os melhores materiais escolares disponíveis.

Materiais Escolares

Todos os Bruxos e Bruxas iniciam as aulas em posse de vários itens: robes, livros para aquele ano, uma varinha, uma vassoura e um familiar (uma coruja, gato, sapo ou rato).

Vestimentas

Cada estudante precisa comprar dois conjuntos de robes; um para uso normal e outro para ocasiões formais. Chapéus pontudos também são vestidos como parte do uniforme escolar. Luvas de couro de dragão também são necessárias para trabalho em laboratório. Um robe de inverno mais robusto é necessário para caminhadas no inverno.

Equipamento

Estudantes também precisam dos seguintes itens: caldeirão, escamas, penas, tinta, pergaminhos e uma mochila.

Textos

Cada estudante precisa comprar certos livros de acordo com seus cursos. Livros usados custam metade de livros novos e frequentemente possuem suas próprias anotações e passagens sublinhadas. Infelizmente eles não são tão bem conservados e podem possuir surpresas desagradáveis, como páginas faltando e frases apagadas.

Textos de Primeiro Ano

- * O Livro Padrão de Feitiços 1, por Miranda Goshawk
- * Guia de Transfiguração para Iniciantes, por Emerico Switch
- * História da Magia, por Bathilda Bagshott
- * Teoria da Magia, por Adalberto Waffling
- * Mil Ervas e Fungos Mágicos, por Filida Spore
- * Bebidas e Poções Mágicas, por Arsênio Jigger
- * Animais Fantásticos e Onde Habitam, por Newt Scamander
- * As Forças das Trevas: Um Guia de Auto-Proteção, por Quintino Trimble

Textos de Segundo Ano

- * O Livro Padrão de Feitiços 2, por Miranda Goshawk
- * Intervalo com a Banshee, por Gilderoy Lockhart
- * Como Dominar um Espírito Agourento, por Gilderoy Lockhart
- * Férias com Bruxas Malvadas, por Gilderoy Lockhart
- * Viagens com Trasgos, por Gilderoy Lockhart
- * Como se Divertir com Vampiros, por Gilderoy Lockhart
- * Vagando com Lobisomens, por Gilderoy Lockhart
- * Um Ano com o Yeti, por Gilderoy Lockhart

Textos de Terceiro Ano

- * Transfiguração Intermediária
- * O Livro Padrão de Feitiços 3, por Miranda Goshawk
- * O Livro Monstruoso dos Monstros
- * Esclarecendo o Futuro por Cassandra Vblatsky

Textos de Quarto Ano

- * O Livro Padrão de Feitiços 4, por Miranda Goshawk
- * Numerologia e Gramática

Varinhas

Varinhas são classificadas por quatro características diferentes.

- * Tipo de Madeira: azevinho, salgueiro, bétula, jacarandá, teixo, carvalho, mogno
- * Comprimento: entre 8 e 16 polegadas.
- * Qualidade do movimento quanto floreada: rígida, maleável, flexível, etc.
- * Componente Mágico: pena de fênix, cabelo de veela, coração de dragão, pelo de cauda de unicórnio

Após escolher as características da sua varinha, você deve decidir que tipo de magias funcionam bem com ela (e que magias não funcionam). A varinha do personagem ganha +1 de bônus para um tipo de mágica e -1 para outro tipo.

O personagem também pode optar por uma varinha sem quaisquer bônus ou penalidades.

Conjurar magias com uma varinha não-familiar é feito com uma penalidade de -2. Com uma varinha quebrada, é feito com uma penalidade de -4 e um resultado de 5 ou menos no teste resultará em um erro grave. Lançar magias sem uma varinha é próximo do impossível, mas pode ser realizado com uma penalidade de -10 para a jogada.

Vassouras

Uma vassoura pessoal é necessária para aulas de voo e para se jogar quadribol. Algumas vassouras são

construídas para resistência e outras para conforto. As mais caras são construídas para velocidade e agilidade.

Tipos de vassouras (em ordem de qualidade)

- * Bluebottle: modelo não esportivo (-1 para Perícia Voo)
- * Silver Arrow: vassoura antiquada
- * Shooting Star (modelo de treinamento)
- * Nimbus 2000
- * Cleansweep 5
- * Cleansweep 7 (+1 para Perícia Voo)
- * Comet 260 (+1 para Perícia Voo)
- * Nimbus 2001: versão aprimorada da 2000 (+1 para Perícia Voo)
- * Firebolt: A mais avançada tecnologicamente das vassouras no mercado. Firebolts são extremamente caras, mas o piloto recebe um bônus de +2 na perícia Voo.

Kit de manutenção da Vassoura

Um porta-vassouras preto, de couro, contendo material de polimento, tesouras prateadas e reluzentes para aparar cerdas, compasso e um livro "faça você mesmo a manutenção de sua vassoura".

Famíliares

Todos os estudantes podem trazer um familiar com eles para a escola. Familiares aceitáveis são sapos, ratos, gatos e corujas. Corujas são as mais caras, mas são úteis para entregar mensagens. Estudantes sem corujas podem usar corujas-correio públicas para enviar documentos.

Dinheiro de Bruxo

- * Galeões de Ouro
- * Sicles de Prata (17 Sicles = 1 Galeão)
- * Nuques de Bronze (29 Nuques = 1 Sicle)

Os personagens começam com dinheiro suficiente para o material escolar.

Quadribol

Uma partida de Quadribol envolve o seguinte:

Artilheiros tentam marcar com a Gole (um teste de perícia, pelo menos um Sucesso Mínimo). Se os artilheiros passarem a Gole um para o outro, isso dará a eles um bônus de +1 para qualquer tentativa de pontuação feita

(esse bônus é perdido se o controle da Gole for perdido).

O Goleiro precisa igualar ou exceder um teste da Perícia do Artilheiro adversário. Se o Artilheiro vencer, aquele time recebe 10 pontos.

Batedores mantêm os Balaços longe dos Artilheiros e Apanhadores. A não ser que sejam bloqueados, ambos atacarão os Artilheiros e Apanhadores. Em um Sucesso Mínimo um balaço é bloqueado, mas o outro pode atacar o Apanhador ou um Artilheiro.

Em um Sucesso Mediano, ambos os balaços são bloqueados. Em um Sucesso Brilhante, os Balaços são automaticamente desviados para o Apanhador do outro time.

O Apanhador precisa de um Sucesso Brilhante para agarrar o Pomo - Apanhadores ganham um bônus de +1 a cada rodada até o Pomo ser capturado. Se atacado por um Batedor, o Apanhador precisa jogar novamente sua perícia Voo para evitar o Batedor ou perderá sua chance de agarrar o Pomo. Se ambos os batedores atacarem e não forem evitados, o Apanhador está "fora" pela próxima rodada.

Fazer 250 pontos ou apanhar o Pomo encerra a partida.

Mecânica do Sistema

Role um D20, acrescente os modificadores apropriados e consulte a tabela.

- * 0 ou menos -- Falha Crítica -- Não poderia ter sido pior, mesmo que tentasse...
- * 1-5 -- Falha -- Você falhou, mas podia ser pior...
- * 6-10 -- Sucesso Marginal -- Você foi bem sucedido.
- * 11-19 -- Sucesso Mediano -- Parabéns - nada de terrível aconteceu.
- * 20+ -- Sucesso Brilhante -- Um sucesso além de todas as expectativas.

Mesmo que o resultado não seja um Sucesso, ALGO deve acontecer. Sucessos Marginais devem ser cômicos, Falhas devem ser desapontadoras e Falhas Críticas devem resultar em complicações MUITO graves na trama. Claro, um Sucesso Brilhante deve compensar um resultado ruim...

Testes Opostos

Se o personagem está em disputa direta com algo ou alguém, use a perícia oposta como modificador negativo na jogada do personagem. Combate, Atletismo Geral, Quadribol, Blefar e Furtividade e Espionagem são Perícias Opostas.

Exemplo: Winston (Atletismo Geral +1) está sendo

perseguido por um grande troll (Atletismo Geral +3). Winston rola um 13 e adiciona +1 pela sua perícia Atletismo Geral, para um total de 14. Agora, ele precisa subtrair a perícia +3 do troll, deixando-o com apenas um 11. Sucesso! Winston consegue chegar à porta da masmorra e fechá-la atrás de si.

Manobras Apressadas

Normalmente as ações são resolvidas na ordem da Perícia envolvida, com o maior valor agindo primeiro. Mas se você realmente precisa agir antes, você pode aceitar uma penalidade na próxima jogada de dados. A penalidade é aplicada na sua perícia como um bônus para determinar a ordem das ações.

Exemplo: Winston (Magia +1) e Cynthia (Magia +1) estão em uma aula de duelos. Winston sabe que Cynthia é experiente em duelos (ela possui uma Especialização em Duelo de +1), então ele aceita uma penalidade de -3 na sua jogada para lançar sua magia antes de Cynthia poder reagir (concedendo a ele um bônus de +4 em sua Magia para determinar que ação acontece primeiro).

Usando Magia

Trate Magia como qualquer outra jogada de dado, que também podem ser realizadas de forma Apressada. Se estiver duelando e seu oponente atacar primeiro, você pode lançar uma contra-maldição, mas com um modificador negativo, dependendo do valor em Magia de seu oponente. Se o resultado da contra-maldição é igual ou maior do que a magia a ser contra-atacada, a magia é efetivamente anulada.

Exemplo: Xavier e Penny estão engajados em um duelo. Xavier e Penny são ambos do terceiro ano (Magia +3). Xavier decide que deseja lançar sua magia antes que Penny possa reagir, então ele lança um feitiço *engorgio* com uma penalidade de -3 por Manobra Apressada. Penny opta por uma estratégia mais defensiva e conjura uma contra-maldição.

Xavier rola um 13 - um excelente resultado, mas sofre a penalidade de -3 por lançar sua magia de forma apressada. Seu resultado final é 10. Um sucesso marginal...

Penny rola um 10. Pelo valor de Magia de Xavier ser igual ao de Penny, eles se cancelam. O resultado é o mesmo de Xavier, então sua magia se anula.

Combate

Simplesmente role sua perícia Combate e subtraia o valor da perícia Combate de seu oponente. Se tiver sucesso, você consegue o que quer que tenha tentado realizar (como com qualquer outra Perícia). Se seu personagem for ferido (em combate ou após fazer algo perigoso) você pode sofrer uma penalidade em ações futuras até ser curado - fica de acordo com os jogadores e o Mestre.

Avanço/Experiência

Sua aptidão magia aumenta na razão de +1 para cada ano após o primeiro. A cada três anos o personagem recebe um bônus de +1 em uma outra aptidão qualquer (exceto magia) e a cada ano (na data do aniversário do personagem) 1 ponto para alocar em qualquer perícia.

