

Fantasy Fudge

Um exemplo de Implementação do Fudge por Ann Dupuis
Baseado no “Fudge de Cinco Pontos” por Steffan O’Sullivan

O *Fudge de Cinco Pontos* é um sistema de criação de personagens alternativo criado por Steffan O’Sullivan. Ele é usado aqui como base para um cenário de fantasia baseado em Fudge.

O *Fudge de Cinco Pontos* pode ser usado em qualquer tipo de cenários, mas cada cenário deve ter sua própria lista de perícias, bençãos, falhas, e atributos. A versão aqui apresentada é voltada apenas para cenários de fantasia. As listas aqui apresentadas não devem ser consideradas oficiais - tudo no Fudge é totalmente customizável, e estas listas são oferecidas apenas como uma introdução ao Fudge.

O Fudge em si não utiliza o termo “pontos de personagem”, usando no seu lugar o termo “níveis”. O sistema de criação de personagens *Fudge de Cinco Pontos* introduz o conceito de pontos de criação de personagem, que difere do conceito de níveis.

O Fantasy Fudge é um exemplo de como o Mestre de Jogo pode adaptar o Fudge para um cenário de fantasia medieval. As escolhas feitas pela criadora do Fantasy Fudge não deveria ser considerada a “melhor” forma de jogar-se fantasia medieval, uma vez que os gostos dos jogadores e Mestres pode variar.

Nota: embora o Fudge em si possa ser livremente copiado, enquanto o devido crédito for dado, *Fudge de Cinco Pontos* está sob *copyright* e pode ser copiado para uso pessoal.

Criação de Personagens

O Fantasy Fudge usa a escala padrão de sete níveis para os atributos e personagens. Para criar, siga os passos a seguir:

1. Decida qual tipo de personagem você deseja criar. Se você não tem certeza do tipo de personagem desejado, veja a Seção 6.42 das regras básicas do Fudge, *Modelos de Classe Amplas*. Veja também a seção Dicas de Criação de Personagens, abaixo;
2. Gaste “pontos” para comprar perícias de dois ou mais Grupos de Perícias. Veja a seção Pontos de Personagens, abaixo;
3. Defina os Atributos (veja Atributos, abaixo);
4. Escolha as Bençãos (duas, exceto no caso de trocas; veja Bençãos, abaixo);
5. Escolha as Falhas (duas, exceto no caso de trocas; veja Falhas, abaixo);
6. Ajuste os atributos, bençãos, falhas e perícias por trocas caso desejado;

Você pode usar a ficha exemplo de personagem do Fudge apresentado na Seção Informações e Planilhas Diversas no fim deste documento para registrar as características do seu personagem. Na lista de perícias, você deve registrar o número de pontos que você gastou em cada grupo de perícias (veja abaixo). Por exemplo:

- **Combate:** 2 pts
- **Ar livre:** 2 pts
- **Atléticas:** 1 pt

Pontos de personagem

O sistema de criação de personagens de *Fudge de Cinco Pontos* organiza as perícias em “grupos de perícias” de modo a ajudar os jogadores a decidirem que perícias são as melhores para os personagens que eles desejam criar. Existem oito “grupos de perícias” em Fantasy Fudge: Atléticas; Combate; Ladinhas; Conhecimentos; Magia; Profissionais; Ar livre; e Sociais (veja abaixo)

O Fantasy Fudge recomenda que todos os personagens recebam 5 pontos para comprar perícias nesse vários grupos de perícias. Se você deseja que os personagens iniciais sejam mais ou menos poderosos do que demonstrado aqui, veja os Níveis de Poder de Campanha na versão completa do *Fudge de Cinco Pontos*, disponível *online* em <http://www.io.com/~sos/rpg/fudfive.html>.

Um jogador pode gastar seus pontos em quaisquer dos grupos que ele escolher, até um máximo de quatro pontos em um determinado grupo, pois ele deve gastar pontos em pelo menos dois grupos. Os pontos gastos em um determinado grupo fornece um determinado número de perícias do grupo específico (a escolha do jogador), nos níveis apresentados abaixo.

Já que o personagem com muito poucas perícias podem ser fracos em uma determinada campanha, o Mestre pode limitar o número de pontos que você pode gastar em determinados grupos de perícias focadas (limite sugerido: dois pontos, seja 1 ponto em 2 grupos diferentes ou 2 pontos em um grupo focado único)

Gastando um Ponto em um Grupo de Perícia

Exemplo de gasto de ponto: se um personagem desejar que seu personagem consiga se virar em uma batalha, ele poderia gastar um ponto no grupo Combate. Usando um foco amplo, você poderia então escolher

três perícias quaisquer do grupo de Combate em Mediano e uma em Medíocre. Usando um foco mais restrito, ele poderia escolher duas perícias quaisquer do grupo Combate: uma em Bom e outra em Medíocre.

- *Exemplo 1: um ponto em Combate*
 - **Espada de uma mão:** Mediano
 - **Saque Rápido de Espada:** Mediano
 - **Escudo:** Mediano
 - **Briga:** Medíocre
- *Exemplo 2: uma forma diferente de gastar-se um ponto em Combate*
 - **Lança:** Mediano
 - **Arremesso de Lança:** Mediano
 - **Tática:** Mediano
 - **Faca:** Medíocre
- *Exemplo 3: um ponto no grupo Combate com foco restrito*
 - **Arqueria:** Bom
 - **Espada de uma mão:** Medíocre

Gastando dois Pontos em um Grupo de Perícia

Se um jogador gastar dois pontos em um grupo de perícias, ele pode escolher duas perícias em Bom, e quatro outras em Mediano (usado foco amplo), ou uma em Ótimo, uma em Bom e uma em Mediano (usando foco restrito).

- *Exemplo 4: dois pontos em Combate*
 - **Espada de Uma Mão:** Bom
 - **Saque rápido de Espada:** Bom
 - **Arqueria:** Mediano
 - **Tática:** Mediano
 - **Briga:** Mediano
 - **Estudar Adversário:** Mediano
- *Exemplo 5: dois pontos gastos em Social com foco restrito*
- **Lábia:** Ótimo
- **Negociação:** Bom
- **Camaradagem:** Mediano

Quanto mais pontos o jogador gastar em um determinado grupo de perícias, mais familiaridade e *expertise* o personagem ganhará em um número maior de perícias. Por exemplo, um especialista em Combate é um soldado profissional que pode ser tanto um perito em um número pequeno de perícias ou então ser alguém que usou uma grande quantidade de armas durante sua carreira.

Dicas ao gastar-se pontos

O jogador pode escolher quaisquer perícias dentro de um determinado grupo de perícias, até o número definido para os pontos gastos. O jogador decidir quais dessas perícias estarão nos níveis determinados. Se o Mestre não quiser que um personagem tenha uma determinada perícia, ele deveria garantir que o jogador entenda isso antes da criação de personagem.

Portanto podemos criar milhares de tipos de personagens com o uso desse sistema, e ainda assim todos eles são facilmente adaptáveis para os desejos do jogador. Se você quiser que seu personagem seja um Faz-Tudo, não gaste mais de dois pontos em um único grupo de perícias. Se desejar um especialista, gaste pelo menos três pontos em um determinado grupo de perícia.

As possíveis combinações de uso dos cinco pontos são:

5 grupos de perícias diferentes:	1, 1, 1, 1, 1
4 grupos de perícias diferentes:	2, 1, 1, 1
3 grupos de perícias diferentes:	3, 1, 1 ou 2, 2, 1
2 grupos de perícias diferentes:	4, 1 ou 3, 2

Pontos gastos por grupo (limite de 4 pontos)	Perícias no Grupo, e os níveis da mesma		
	<i>Foco Amplo</i>	<i>Foco Restrito</i>	<i>Pontos de Perícia Gerais:</i>
1	3 em Mediano	1 em Bom	3 em Mediano, de dois ou três

	1 em Mediocre	1 em Mediocre	grupos diferentes
2	2 em Bom 4 em Mediano	1 em Ótimo 1 em Bom 1 em Mediano	
3	1 em Ótimo 3 em Bom 4 em Mediano		
4	1 em Soberbo 2 em Ótimo 3 em Bom 3 em Mediano		

Trocas Permitidas

- 1 perícia por 2 um nível abaixo
- Níveis de atributos (abaixe um para aumentar outro)
- 1 nível de atributo para uma Benção (ou vice-versa)
- 1 Falha adicional = 1 Benção ou 1 nível de Atributo

Ponto em Perícias Gerais

Um jogador pode gastar um máximo de um ponto como um ponto em um grupo de perícias Gerais. Isso quer dizer que você pode pagar um ponto e pegar quaisquer perícias* em Mediano. Essas perícias podem ser de dois ou três grupos de perícias diferente, se você desejar (não há nenhuma vantagem em pegar todas de um mesmo grupo). Note que um ponto de Grupo de Perícia Geral não irá lhe dar mais perícias que um ponto gasto em um grupo amplo (quatro), mas mais do que um ponto em um grupo restrito (duas)

* = O Mestre pode restringir o acesso a certas perícias, como perícias de magia, de serem adquiridas por meio de um ponto em um Grupo Geral.

Trocando perícias

Durante a criação de personagem você pode trocar uma perícia por duas em nível mais baixo. Desse modo, você pode trocar uma perícia Boa por duas Medianas, ou uma Ótima por duas Boas. Por exemplo, gastando dois pontos você normalmente conseguiria duas perícias Boas e quatro perícias Medianas. Você pode, ao invés disso, escolher 2 Perícias Boas, 3 Medianas e 2 Mediocres.

As pericias envolvidas na troca devem todas serem do mesmo grupo de perícias. A exceção é que, ao usar-se um ponto de Grupo de Perícias Gerais (veja acima), você pode trocar uma perícia Mediana por duas Mediocres de dois grupos diferentes. Desse modo, uma perícia pode pegar seis Perícias Mediocres de seis grupos diferentes com um ponto de Perícia Gerais.

Nenhuma outra troca de níveis de perícias é permitido, a não ser que sejam usadas as opções de troca expandidas com os Níveis de Poder de Campanha (veja a versão completa *online* do *Fudge de Cinco Pontos*)

Customizando os pontos de perícia

O Mestre pode customizar os pontos de perícia e a criação de personagem se desejado. Se os pontos de foco restrito for muito custoso (desistir de metade das perícias de um grupo amplo para aumentar em um nível uma perícia), adicione outra perícia em Mediano. Os níveis de perícia estão baixos demais para a sua campanha épica? Após criar seus personagens, deixe seus personagens escolherem cinco níveis e elevá-las em um nível (sujeito a sua autorização).

Veja os Níveis de Poder de Campanha na versão completa do *Fudge de Cinco Pontos*, disponível online, para mais dicas sobre como customizar a criação de personagens.

Dicas na Criação de Personagem

Existem muitas formas de se criar um personagem. Se você tem um conceito em mente, busque o grupo de perícias que se ajuste melhor a seu personagem. Um guerreiro deveria gastar obviamente alguns pontos em perícias de Combate, e um ladrão em perícias Ladinas.

Como você precisa gastar pontos em pelo menos dois grupos de perícias, tente imaginar quais outras perícias podem ser úteis – ou simplesmente mais divertidas – para que seu personagem possua.

Uma vez que você tenha se decidido quais grupos de perícias você deseja, verifique quais são as perícias mais atrativas desses grupos. O número de perícias que você quiser de um determinado grupo irá lhe dizer quantos pontos você deverá gastar no grupo em questão. Por exemplo, se apenas duas ou três perícias de um determinado grupo lhe parece úteis, gastar um ou dois pontos com foco restrito pode ser o suficiente. Se você realmente desejar oito ou dez perícias de um mesmo grupo de perícias, você estará criando um personagem especialista: você provavelmente irá gastar três ou quatro pontos naquele grupo de perícias para

obter todas essas perícias. (outra forma de obter-se oito ou dez perícias, se você não se importar com níveis de perícias baixos, é usando a opção das “trocas de perícias”) Um personagem Faz-Tudo raramente gasta mais que dois pontos em um único grupo, e possui interesses em perícias de três ou mais grupos de perícias diferentes.

Uma vez que suas perícias foram escolhidas, você pode definir seus atributos, Bençãos e Falhas. Nesse ponto você será capaz de facilmente definir os níveis de atributos de maneira lógica, e as Bençãos e Falhas que você acha mais apropriadas para seu personagem.

É sempre bom consultar o Mestre e outros jogadores quando criar personagens, de modo a prevenir problemas com personagens que não são ajustados à campanha planejada, ou PCs que irão disputar as “luzes da ribalta” pois suas perícias e habilidades competem entre si, ao invés de cooperarem com os demais personagens. O Mestre deveria aprovar todos os personagens antes do jogo começar.

Grupos de Perícias

Cada gênero possui seus próprios grupos de perícias. Aqui listamos oito grupos de perícias para um cenário de fantasia. O Mestre pode customizar essas listas, claro, e pode até mesmo adicionar ou remover grupos inteiros de perícias se desejar.

Seguindo as listas existem uma lista de perícias em ordem alfabética com descrições e em que grupos de perícias elas estão incluídas.

Nota: embora quatro desses grupos de perícias tenham títulos múltiplos, como Perícias Atléticas/de Destreza Manual, para simplicidade elas serão referenciadas fora da lista apenas pela primeira parte do título, como em Perícias Atléticas.

Perícias marcadas com um asterisco (*) aparecem em mais de um grupo de perícias. Elas podem ser aprendidas pelo gasto de pontos em quaisquer um desses grupos – não há a menor necessidade de aprender-se a mesma perícia por dois grupos diferentes.

- ***Perícias Atléticas/de Destreza Manual***

- Acrobacias
- Acrobacias Aéreas
- Acrobacias em Time
- Acrobacias Equiestres
- Arremesso
- Canoagem *(Ar Livre)
- Cavalgar
- Correr
- Dar nós
- Entalhar
- Equilíbrio
- Equilibrismo
- Escalada *(Ladinas)
- Furtividade *(Ladinas, Ar Livre)
- Nadar
- Prestidigitação
- Saltar
- Esportes diversos

- ***Perícias de Combate***

- Acha de Armas
- Besta
- Arqueria
- Arremesso de Faca
- Arremesso de Lança
- Bastão/Massa
- Briga
- Cajado
- Escudo
- Espada de duas mãos
- Espada de uma mão
- Estudar Adversário

- Faca
- Funda
- Justa
- Lança
- Machado de duas mãos
- Machado de uma mão
- Pique
- Saque Rápido
- Tática
- Outras perícias de armas sob autorização do Mestre
- **Perícias Ladinas/Urbanas**
 - Arrombamento
 - Contatos no Submundo
 - Desarmar Armadilhas
 - Detectar Armadilhas
 - Detectar Mentira
 - Disfarce
 - Encontrar-se Coisas Escondidas
 - Escalada *(Atlética)
 - Etiqueta de Bar *(Social)
 - Forjar
 - Furtividade *(Atléticas, Ar Livre)
 - Infiltrar-se
 - Leitura Labial
 - Manha
 - Perseguir
 - Punga
 - Sobrevivência Urbana
 - Venefício
 - Ventriloquismo
- **Perícias de Conhecimento:**
 - Alquimia *(Magia Escolástica)
 - Astrologia
 - Avaliação de Bens
 - Botânica
 - Conhecimento de Área
 - Conhecimento do Arcano
 - Geografia
 - Heráldica/Ritos da Corte
 - Herbalismo *(Magia Selvagem, Ar Livre)
 - História
 - Lendas/Histórias
 - Línguas (cada uma sendo uma perícia a parte)
 - Literato
 - Medicina
 - Políticas/Relações Internacionais
 - Primeiros-Socorros
 - Processos Legais
 - Sentido do Clima
 - Taumaturgia
 - Teologia/Mitos/Rituais
 - Veterinária
 - Zoologia
 - Outros campos de conhecimento sob permissão do Mestre

- **Perícias de Magia**
 - Veja Magia, abaixo. **Nota:** Magia Escolástica pe mais cara que outras perícias ou que outra perícias de Magia; veja abaixo.
- **Perícias Profissionais**

Nota: Se um jogador gastar 3 ou 4 pontos em Perícias Profissionais, ele poderá escolher perícias de qualquer outro grupo de perícias como parte das suas perícias profissionais, desde que ele possa dar uma explicação sobre sua inclusão como parte de sua proffisão que seja aceita pelo Mestre. Nem toda perícia irá se encaixar dessa forma! Um Tratador de Animais que tenha usado 3 pontos poderá realmente incluir Cavalgar (uma perícia Atlética) deveria ser incluída em seu grupo de perícias Profissionais, mas ele precisaria gastar pelo menos um ponto para pegar perícias de Combate.

 - Aconselhamento/Sacerdote
 - Adestramento de Animais
 - Agricultura
 - Apostar
 - Armeiro
 - Arqueiro/Flecheiro
 - Artista (cada meio é uma perícia diferente)
 - Atuação
 - Carpintaria
 - Cavalariço
 - Compra e Venda
 - Contabilidade
 - Cortesão
 - Costura
 - Cozinhar
 - Dançar
 - Engenharia
 - Ensino
 - Estalajadeiro
 - Fabricação de Cestos
 - Falcoaria
 - Forjaria
 - Joalheria
 - Lojista
 - Marchetaria
 - Marinagem
 - Música (cada instrumento é uma perícia a parte)
 - Olaria
 - Teatro
 - Tecelagem
 - Timoneiro
 - Trabalhos em Couro
 - Trato de Animais
 - Muitas outras possíveis
- **Perícias ao Ar Livre**
 - Canoagem *(Atléticas)
 - Camuflagem
 - Acampar
 - Pesca
 - Herbalismo *(Conhecimentos, Magia Selvagem)
 - Localizar Trilhas
 - Ocultar Rastros
 - Caçar
 - Rascunhar Mapas

- Imitar Sons de Animais
- Furtividade *(Atléticas, Ladinas)
- Navegação
- Observar
- Sobrevivência
- Rastrear
- Conhecimento da Floresta
- **Perícias Sociais/de Manipulação**
 - Blefar
 - Camaradagem
 - Contar Histórias
 - Etiqueta
 - Etiqueta de Bar *(Ladinas)
 - Flertar
 - Insulto Espirituoso
 - Interrogatório
 - Intimidação
 - Lábria
 - Lisonjear
 - Mentir
 - Negociação
 - Oratória
 - Persuadir
 - Regatear
 - Savoir-Faire
 - Trapacear
 - Vendas

Descrição das Perícias

Essa seção contém uma lista de perícias em ordens alfabética, incluindo uma descrição rápida e a que grupos essas perícias pertence. Perícias de Magia são listadas a parte – veja *Magia*, abaixo.

Padrão: A maior parte das perícias tem como padrão Ruim, de modo que se uma perícias não está listada em sua lista de perícias, provavelmente você a conhecerá em nível Ruim. Certas perícias, como as de Magia, são uma exceção à regra – você não sabe nada delas se elas não estão listadas em sua ficha de personagens. Outras perícias podem ter um padrão de Péssimo ou Medíocre. Perícias que tiverem um padrão diferente de Ruim tem o padrão mostrado entre [colchetes].

- **Acampar:** Similar a Sobrevivência, mas demanda algumas ferramentas, como uma barraca, machados, estacas, etc... Em troca, ela permite um maior conforto e qualidade de vida na floresta (*Ar Livre*);
- **Acha de Armas:** usar uma Acha de Armas como arma (*Combate*);
- **Aconselhamento:** Confortar os aflitos, restaurar a saúde emocional, ajudar as pessoas a suportar a dor, etc... (*Profissionais*);
- **Acrobacias:** mover seu corpo de maneira graciosa e bem sucedida em manobras difíceis, como rolamentos, saltos e afins (*Atléticas*);
- **Acrobacias Aéreas:** balançar-se em cordas, candelabros, cipós, trapézios, etc... de maneira segura e precisa (*Atleticas*);
- **Acrobacias em Time:** trabalhar com outras pessoas com essa perícia a realizar manobras acrobáticas como trapézio, etc... (*Atléticas*);
- **Acrobacias Eqüestres:** Fazer montaria acrobática, sair da montaria, usar truques ao cavalgar, etc... Essa perícia não pode ser maior que sua perícia de Cavalgar (*Atléticas*);
- **Adestramento de Animais:** Treinar animais para tarefas específicas (*Profissionais*);
- **Agricultura:** criar plantações ou gado e tudo envolvido com isso: preparação de solo, plantar, controle de pragas, etc... (*Profissionais*);

- **Alquimia:** conhecimento dos processos e ingredientes usados para a criação de elixires e talismãs de poder mágico. Veja *Magia*, abaixo, para a versão de Magia Escolástica, que permite você a criar misturas alquímicas e também a reconhecê-los [*Sem padrão*] (*Conhecimentos*, *Magia*);
- **Apostar:** jogar por dinheiro. Note que algumas apostas envolvem jogos de perícias, e outros jogos de azar – essa perícia ajuda principalmente no caso da primeira, e com o conhecimento da segunda, incluindo uma boa estimativa das suas chances. Também inclui a habilidade de trapacear e detectar trapças ao jogar. (*Profissionais*);
- **Besta:** usar um Besta eficientemente em combate. [*Medíocre*] (*Combate*);
- **Armeiro:** fabricar, modificar e reparar armadura. [*Péssimo*] (*Profissionais*);
- **Arqueiro/Flecheiro:** Construção de arcos e flechas, incluindo a obtenção do material apropriado. [*Péssimo*] (*Profissionais*);
- **Arqueria:** usar e cuidar de arcos e flechas, sejam longos ou curtos. [*Péssimo*] (*Combate*);
- **Arremesso:** arremessar coisas de maneira precisa, mas não especificamente otimizada para causar dano. Isso quer dizer que ela não é uma perícia de combate, apesar de poder ser usada como uma, com a redução de -1 na habilidade de causar dano (*Atléticas*);
- **Arremesso de Faca:** arremessar com força e precisamente uma faca (*Combate*);
- **Arremesso de Lança:** arremessar com força e precisamente uma lança (*Combate*);
- **Arrombamento:** abrir trancas sem a chave correta. Redutor de -1 se usar gazuas improvisadas. Trancas difíceis podem provocar um redutor adicional (*Ladinas*);
- **Artista:** criar arte esteticamente apreciável. Cada meio é uma perícia diferente (*Profissional*);
- **Astrologia:** tanto a astronomia simples como uma ferramenta de adivinhação poderosa – pergunte ao Mestre (*Conhecimentos*);
- **Atuação:** presença de palco – ativamente divertir as pessoas. Você poderá precisar de outras perícias de modo a realmente divertir as pessoas, como Equilíbrio, Contar Histórias, Música, etc... Um músico sem a perícia Atuação pode ser um bom compositor, mas não possui “conexão com o público” e não será tão popular quanto um músico com uma boa perícia de Atuação (*Profissional*);
- **Avaliação de Bens:** uma perícia geral de avaliação do valor das coisas. Ela não é mais precisa que uma perícia profissional específica (por exemplo, um Oleiro deve julgar melhor o preço de algo em uma Olaria do que com essa perícia), mas ela como uma perícia ampla oferece um bom ponto de partida. (*Conhecimento*);
- **Bastão/Maça:** Usar um bastão ou uma maça como arma em combate. (*Combate*);
- **Blefar:** enganar as pessoas de modo a levar as pessoas a imaginar que você irá fazer algo que você não tem a menor intenção de fazer. Oposto por *Raciocínio* (*Sociais*);
- **Botânica:** conhecimentos amplos sobre plantas – seu habitat, as necessidades para elas crescerem, usos, perigos, etc... Veja *Herbolaria*, *Agricultura*, *Fabricação de Cestos*, *Venefício*, entre outras, para perícias mais específicas (*Conhecimentos*);
- **Briga:** lutar sem armas (*Combate*);
- **Caçar:** caçar e matar animais para alimentação, pelas peles, por esportes ou outros motivos (*Ar Livre*);
- **Cajado:** usar um cajado como uma arma (*Combate*);
- **Camaradagem:** ser divertido em locais públicos, como um bar, uma festa, ao redor de uma fogueira, etc... de modo a ganhar a confiança e aprovação de outras pessoas (*Sociais*);
- **Camuflagem:** misturar-se aos arredores de modo a não se destacar. Normalmente usado em ambientes naturais – use *Disfarce* em ambientes urbano. Porém, um personagem pode usar a perícia de *Camuflagem* para se ocultar em um beco, por exemplo (*Ar Livre*);
- **Canoagem:** utilizar um barco pequeno (*Atléticas*, *Ar Livre*);
- **Carpintaria:** trabalhar com madeiras, de modo a fazer de tudo, de móveis e cabines até casas (*Profissional*);
- **Cavaliário:** lidar com um ou vários animais para puxar um coche, carruagem ou vagão, entre outros (*Profissional*);
- **Cavalgar:** montar e controlar um cavalo (ou outros animais de montaria – especifique) de maneira confortável, segura e precisa (*Atléticas*);

- **Compra e Venda:** conhecimento amplo de como lidar com compras e vendas, além de outras formas como o aluguel (*Profissional*);
- **Conhecimento da Floresta:** Conhecimento dos animais e plantas selvagens, os ciclos da natureza, entre outras coisas (*Ar Livre*);
- **Conhecimento de Área:** conhecimento de uma determinada área. Quanto maior a área, mais esparsa o conhecimento (*Conhecimento*);
- **Conhecimento do Arcano:** conhecimento de coisas ocultas – lendas e histórias sobre o Além, etc... (*Conhecimento*);
- **Contabilidade:** conhecimento sobre práticas contábeis – exige *Literato* e algumas habilidades em matemática (*Profissional*);
- **Contar Histórias:** entreter as pessoas contando histórias, seja sobre o seu passado e sobre outras coisas. *Contar Histórias* sem a perícia de *Atuação* é algo que tem mais chance de dar certo em um bar ou em outro ambiente mais íntimo do que em um ambiente mais profissional (*Sociais*);
- **Contatos no Submundo:** Conhecimento do Submundo, ou em uma cidade estranha, ao menos os hábitos e maneirismo do submundo para formar contatos, etc... sem ofendê-los (*Ladinas*);
- **Correr:** você praticou muito e consegue correr com maior velocidade e por maior distância que não-corredores (*Atléticas*);
- **Cortesão:** dar prazer profissionalmente (*Profissional*);
- **Costura:** usar tecidos para criar roupas, além de emendar roupas. Você também pode usar essa perícia para criar outras coisas a partir de tecido, como tendas (*Profissional*);
- **Cozinhar:** preparar comidas gostosas e nutritivas (*Profissional*);
- **Dançar:** dançar de maneira artística (*Profissional*);
- **Dar nós:** amarrar coisas de maneira funcional ou ornamental por diversos motivos [*Medíocre*] (*Atléticas*);
- **Desarmar Armadilhas:** desativar uma armadilha sem a disparar. Isso pode ou não gerar barulhos, porém... (*Ladinas*);
- **Detectar Armadilhas:** definir se uma determinada área tem uma armadilha qualquer armada e que tipo de armadilha é essa (*Ladinas*);
- **Detectar Mentiras:** determinar que alguém está mentindo. Oposto por *Mentir* (*Ladinas*);
- **Disfarce:** passar-se por outra pessoa sob inspeção visual. Há uma penalidade por uma inspeção séria, claro. Oposto *Raciocínio*, embora nenhum rolamento seja necessário caso o observador não tenha nenhum motivo para ter suspeita (*Ladinas*);
- **Encontrar-se Coisas Escondidas:** localizar portas escondidas, compartimentos, armadilhas, etc... (*Ladinas*);
- **Engenharia:** criar e desenvolver ferramentas, estruturas, sistemas de esgoto, etc... (*Profissional*);
- **Ensino:** fazer outros absorverem conhecimentos ou perícias (*Profissional*);
- **Entalhar:** cravar madeira em formas úteis ou estéticas (*Atléticas*);
- **Equilíbrio:** manter o equilíbrio em situações fisicamente complexas, como andando na corda bamba, cruzando um rio, etc... (*Atléticas*);
- **Equilibrismo:** equilibrar qualquer coisa que você possa levantar. Veja também *Atuação*. (*Atléticas*);
- **Escalada:** escalar tanto formações naturais, como ribanceiras e árvores, quanto formações criadas pelo homem, como muros de pedra, tijolo, etc.. (desde que não seja muito liso) (*Atléticas, Ladinas*);
- **Escudo:** usar um escudo ou broquel em combate, tanto de maneira ofensiva quanto defensiva [*Medíocre*] (*Combate*);
- **Espada de duas mãos:** usar uma espada de duas mãos como arma (*Combate*);
- **Espada de uma mão:** usar uma espada de uma mão como arma (*Combate*);
- **Esportes (diversos):** Cada esporte é umna perícia específica – Bola de Campo (similar a futebol), Arremessos, Arremesso de Vara, Bola na Vara (Iacores), Pedras (similar a Bocha), etc... Outros “esportes” populares são cobertas por outras perícias: *Arqueria* (para concurso de arco), *Falcoaria*, *Caçar*, *Cavalgar*, etc... (*Atléticas*);
- **Estalajadeiro:** conhecimentos sobre como manter um hotel ou taverna: inclui cozinhar, cuidado com o bar, serviço de garçomete, estábulo, etc... (*Profissional*);

- **Estudar Adversário:** estimar por alto a perícia de combate de um determinado oponente. Um resultado excepcionalmente bom pode revelar um “estilo de combate” específico, se isso for apropriado para o cenário (*Combate*);
- **Etiqueta:** conhecimento de boas maneiras de qualquer sociedade, e as formas corretas de usá-las. Não tão específico quanto *Savoir-Mediano*, mas com uma base mais ampla de conhecimento (*Sociais*);
- **Etiqueta de Bar:** Como Sobrevivência Urbana, mas mais específicas para Bares (*Sociais, Ladinias*);
- **Fabricação de Cestos:** fabricar cestos e outros produtos trançados a partir de palhas, gramas e outros materiais. Inclui o conhecimento sobre os materiais, preços de mercado, entre outros (*Profissional*);
- **Faca:** usar uma faca como arma, mas não necessariamente a arremessando (*Combate*);
- **Falcoaria:** treinar e controlar uma ave de rapina, por esporte ou para caça (*Profissional*);
- **Flertar:** causar interesse sexual em um alvo específico, por qualquer motivo. Oposto por *Força de Vontade* (*Sociais*);
- **Forjaria:** trabalhar metais de modo a fabricar ferramentas, armas, ornamentos, etc... [*Péssimo*] (*Profissional*);
- **Forjar:** criar documentos e/ou assinaturas falsas que pareçam autênticas (*Ladinias*);
- **Funda:** usar uma funda em batalha [*Péssima*] (*Combate*);
- **Furtividade:** mover-se sem chamar atenção. Oposto por *Percepção* (*Atléticas, Ladinias, Ar Livre*);
- **Geografia:** mais amplo que *Conhecimento de Área*, Geografia é o conhecimento da topologia em geral, relevo, natureza, biomas, etc... (*Conhecimento*);
- **Heráldica/Ritos da Corte:** conhecimento de sinais, símbolos, e meios usados para delimitar os níveis e as famílias nobres. Também inclui os ritos da corte, como o número de toques de corneta a serem usados para anunciar a chegada de um rei ou um duque, etc... (*Conhecimento*);
- **Herbalismo:** conhecimento sobre a preparação, dosagem e perigos no uso de ervas como agentes medicinais. Enquanto ela pode lhe dizer quais são as ervas a evitar, essa perícia não lhe dá nenhuma informação sobre venenos específicos – veja *Venefício* para essa perícia. Veja *Botânica* para um conhecimento mais amplo sobre plantas (*Ar Livre, Conhecimento*);
- **História:** conhecimento de figuras e eventos históricos. Essa pode ser uma perícia mais ampla e genérica, como História Mundial, ou mais restrita e profunda, como a história de um país determinado (*Conhecimento*);
- **Imitar Sons de Animais:** imitar o som de um determinado animal (*Ar Livre*);
- **Infiltrar-se:** invadir um campo guardado, seja enganando os guardas de modo que eles achem que você tem o direito ou simplesmente se esquivando de qualquer contato (*Ladinias*);
- **Insulto Espirituoso:** dizer coisas espirituosas e normalmente de duplo sentido, que não pode ser detectadas como ofensivas mas carregam insultos e escárnios (*Sociais*);
- **Interrogatório:** extrair informações de um alvo que não deseja colaborar. Existem dois tipos básicos de interrogatórios: aqueles que tentam obter a confiança dos seus alvos, e aqueles que abusam psicologicamente deles. Escolha um tipo. Oposto por *Força de Vontade* (*Sociais*);
- **Intimidação:** psicologicamente pressionar alguém para fazer a sua vontade. Não envolve qualquer componente físico. Oposto por *Força de Vontade* (*Sociais*);
- **Justa:** usar uma Justa (um tipo de lanla para ser usada quando combatendo montado). Não inclui a perícia de *Cavalgar* (*Combate*);
- **Joalheria:** criar e avaliar jóias. Inclui peças feitas em gemas, ouro, prata, etc... (*Profissional*);
- **Lábia:** convencer outra pessoa sobre algo que eles podem, por meio de reflexão não é verdade. Lábia não será capaz de produzir uma crença duradoura – veja a perícia *Trapacear* para tal. Oposto por *Raciocínio* (*Sociais*);
- **Lança:** usar uma lança em combate, sem necessariamente incluir arremessá-la de maneira precisa ou forte (*Combate*);
- **Leitura Labial:** ver o que as pessoas estão dizendo pelo movimento de seus lábios (*Ladinias*);
- **Lendas/Histórias:** conhecimento das lendas e de histórias, seja como forma de entretenimento, sabedoria, ou como pistas para caçadas ao tesouro, entre outras coisas (*Conhecimento*);

- **Línguas (cada uma sendo uma perícia a parte):** falar e entender um idioma. Cada personagem sabe falar bem seu idioma nativo bem sem custo algum – pegue essa perícia para aprender línguas estrangeiras. Cada idioma aprendido é uma perícia diferente [*Sem padrão, ou padrão definido por línguas similares*] (*Conhecimento*);
- **Lisonjear:** fazer pessoas gostarem de você cumprimentando-os de modo que eles comecem a confiar no seu julgamento. Oposto por *Força de Vontade* (*Sociais*);
- **Literato:** ler e escrever (*Conhecimento*);
- **Localizar Trilhas:** localizar a melhor rota possível no meio da natureza e a delimitar de maneira clara ou discreta (*Ar Livre*);
- **Lojista:** cuidar de algum tipo de loja - conhecimento básico de contabilidade, fontes de materiais, rotação do estoque, preços em geral, técnicas de vendas (*Profissional*);
- **Machado de duas mãos:** usar um machado de duas mãos como arma (*Combate*);
- **Machado de uma mão:** usar uma espada de duas mãos como arma (*Combate*);
- **Manha:** *Savoir-Faire* para a ralé (*Ladinas*);
- **Marchetaria:** trabalhos em pedra (*Profissional*);
- **Marinhagem:** ajudar em tarefas em uma grande embarcação (*Profissional*);
- **Medicina:** diagnosticar e tratar ferimentos e doenças em seres humanos e outras criaturas sencientes (*Conhecimentos*);
- **Mentir:** ocultar suas verdadeiras origens, intenções, ou objetivos dos demais. Oposto por *Detectar Mentiras* (*Sociais*);
- **Música (cada instrumento é uma perícia a parte):** maestria em um instrumento (que pode ser a voz). Veja *Atuação* (*Profissional*);
- **Nadar:** mover-se na água sem correr o risco de se afogar (*Atléticas*);
- **Navegação:** encontrar seu caminho pelas estrelas, posição do sol, consulta a mapas, etc (*Ar Livre*);
- **Negociação:** chegar a uma posição boa para ambos os lados (*Sociais*);
- **Observar:** habilidade obtida por treino de notar e lembrar-se de coisas – aplicação consciente de *Percepção* e memória. As anotações do jogador refletem a memória do personagem (*Ar Livre*);
- **Ocultar Rastros:** ocultar quaisquer rastros que pessoas e animais deixaram em uma área. Isso inclui tanto ocultar rastros quanto locais de acampamento (*Ar Livre*);
- **Olaria:** fabricar potes, pratos, tijelas e outros produtos a partir de argila. Inclui também a habilidade de avaliar o trabalho de outros oleiros, conhecimentos de fontes de boa argila, etc... (*Profissional*);
- **Oratória:** manter o foco de um grupo de pessoa através da fala, e tentar convencê-los de seu ponto de vista. Oposto pela média de *Raciocínio* do grupo com um redutor de -1 (*Sociais*);
- **Perseguir:** seguir alguém sem ser notado. Oposto por *Percepção* (*Ladinas*);
- **Persuadir:** convencer uma pessoa de seu ponto de vista. Oposto por *Raciocínio* (*Sociais*);
- **Pesca:** obter peixe para alimentação, venda, troca, ou esporte (*Ar Livre*);
- **Pique:** usar lanças longas como armas – mais úteis em formação, principalmente contra tropas de cavalaria (*Combate*);
- **Políticas/Relações Internacionais:** conhecimento da situação internacional de uma área e da política interna dos estados dentro da área. Pode ser focada em uma área ampla, como todo o mundo conhecido, ou em uma área, como a Europa. No caso do último, o conhecimento é mais detalhado (*Conhecimento*);
- **Prestidigitação:** manipular pequenos objetos com suas mãos de maneira hábil de modo a ocultar o que quer que você deseja (*Atléticas*);
- **Primeiros-Socorros:** administrar tratamento médico de emergência de maneira correta (*Conhecimento*);
- **Processos Legais:** conhecimento de procedimentos legais [Péssimo] (*Conhecimento*);
- **Punga:** remover objetos da bolsa, cintos, entre outros, de outra pessoa sem que essa pessoa note. Oposto por *Percepção* [Péssimo] (*Ladinas*);
- **Rascunhar Mapas:** criar mapas razoavelmente legíveis e precisos por meio de observação (*Ar Livre*);

- **Rastreio:** seguir animais ou criaturas sencientes em terrenos onde elas podem deixar rastros. De uso limitado em áreas urbanas, é principalmente uma perícia para áreas selvagens (*Ar Livre*);
- **Regatear:** aumentar ou reduzir preços, dependendo de se você está comprando ou vendendo. Oposto pela perícia de *Regatear* do alvo (*Sociais*);
- **Saltar:** pular com distância e de maneira precisa (*Atléticas*);
- **Saque Rápido:** preparar uma arma para uso em combate de maneira efetiva instantaneamente. Uma perícia diferente para cada arma, e algumas delas não podem ser sacada rapidamente (*Combate*);
- **Savoir-Faire:** comportar-se com suavidade, sem barreiras sociais, em um cenário de classe média ou alta (*Sociais*);
- **Sentido do Clima:** prever o clima em um futuro próximo (*Conhecimento*);
- **Sobrevivência:** sobreviver em ambientes selvagens. Inclui fabricação de fogo, localizar alimentos, e construir abrigos. Pode não ser algo bonito, mas você irá sobreviver (*Ar Livre*);
- **Sobrevivência Urbana:** a perícia dos pobres da cidade: como encontrar comida, abrigo e vestimentas de maneira barata ou gratuita; quais partes da cidade evitar, a quem não ofender... (*Ladinas*);
- **Tática:** conhecimento da melhor forma de arranjar grupos de combatentes de modo a obter as melhores vantagens de situação, terreno, perícias, entre outras. Além disso permite a análise tática aprofundada do grupo adversário (*Combate*);
- **Taumaturgia:** o conhecimentos de magias, seus efeitos, suas habilidades, entre outras. Não exigem nenhuma habilidade mágica e nem é exigida para usar-se magia [Sem Padrão] (*Conhecimento*);
- **Teatro:** perícias e conhecimentos associadas ao teatro: atuar, dirigir, cuidar de cenários, entre outras coisas. Isso não é o mesmo de enganar alguém fora do palco – veja *Mentir* para essa perícia (*Profissional*);
- **Tecelagem:** produzir fios de lã ou plantas, e então produzir tecidos desses fios (*Profissionais*);
- **Teologia/Mitos/Rituais:** conhecimento dos dogmas, crenças e rituais de uma determinada religião. Também pode ser uma *Teologia Comparativa*, na qual o conhecimento é mais amplo – cobrindo mais de uma religião – mas menos profundo (*Conhecimento*);
- **Timoneiro:** dirigir marinheiros de modo a mover corretamente uma grande embarcação. Inclui as perícias de pilotagem e navegação [Péssimo] (*Profissional*);
- **Trabalhos em Couro:** trabalhar couro – incluindo curtimento, preparo, costura, etc... (*Profissional*)
- **Trapacear:** fazer as pessoas acreditarem em algum plano ou produto que você deseja empurrar (*Sociais*);
- **Trato de Animais:** cuidar de animais de diversa forma (*Profissional*);
- **Vendas:** vender a alguém alguma coisa. Oposto por *Força de Vontade* (*Sociais*);
- **Venefício:** conhecimento, uso, preparo e dosagem de diversos venenos (*Ladinas*);
- **Ventriloquismo:** “jogar sua voz” de modo a fazer com que o som pareça estar vindo de algum lugar. Também envolve disfarçar sua voz (*Ladinas*);
- **Veterinária:** diagnosticar e tratar ferimentos e doenças em animais (*Conhecimento*);
- **Zoologia:** conhecimento do comportamento, hábitos, dietas, capacidades, etc... dos animais (*Conhecimento*);

Atributos

Há seis atributos em Fantasy Fudge. O Mestre pode modificar essa lista conforme desejar – mudar os atributos incluídos, adicionar ou remover eles a vontade.

- *Raciocínio:* capacidade de raciocinar; resolver problemas; inteligência; acuidade mental;
- *Percepção:* percepção do ambiente; habilidade geral de notar coisas;
- *Força de Vontade:* resistência mental; determinação; coragem;
- *Força:* Força física; capacidade de carregar e levantar peso; habilidade de causar danos;
- *Agilidade:* Destreza Física; precisão; talento natural para perícias físicas;
- *Saúde:* capacidade de suportar doença ou ferimentos; resistência física;

Atribuir valores aos atributos

Todos os atributos iniciam em Mediano. Cada personagem pode pegar dois níveis adicionais, seja elevando um atributo em dois níveis, ou dois atributos em um nível cada (O Mestre pode permitir mais ou

menos níveis gratuitos de atributos – veja Níveis de Poder de Campanha na versão *online* do *Fudge de Cinco Pontos*)

Além disso, os jogadores podem trocar níveis – isso é, diminuir um nível de atributo para Mediocre de modo a aumentar um nível em outro atributo, e assim por diante, sujeito à aprovação do Mestre. Além disso, o personagem pode aumentar um atributo pegando uma Falha adicional, ou deixando de pegar uma de suas duas Bençãos.

De maneira similar, um jogador pode deixar de pegar um de seus níveis de atributo gratuitos para obter uma Benção extra – novamente, sujeito à aprovação do Mestre.

Atributos não são ligados às perícias nesse jogo. O jogador é encorajado a escolher níveis de atributo que façam sentido, baseando-se em sua lista de perícias. Por exemplo, três ou mais pontos gastos entre os grupos de perícias *Atléticas*, *Ladinas* ou *ao Ar Livre* significa logicamente que o personagem deveria ter níveis acima da média em *Força*, *Agilidade* e/ou *Saúde*. Se o jogador decidir não aumentar ao menos um de seus atributos dessa lista acima de Mediano, ele deveria ter uma boa explicação para ter atributos tão baixos.

Usando os atributos

Os Atributos podem ser usados para três coisas no jogo:

- Como perícias muito amplas. Há vezes em que nenhuma perícia particular listada nas regras é apropriada para a tarefa que o personagem tem que executar. Nesses casos, o Mestre pode escolher o atributo mais próximo e o jogador deverá rolar contra o Atributo;
- Em certas ações opostas, como tentar passar furtivamente por um guarda (*Furtividade* contra o atributo de *Percepção*), uma tentativa de ludibriar (perícia *Trapacear* contra atributo de *Raciocínio*) ou uma tentativa de estrangular alguém (atributos *Força* contra *Saúde*). O Mestre pode pensar em outras situações similares;
- Como uma forma ampla de dizer como o personagem como ele é. Um personagem com *Raciocínio* elevado e *Força* baixa tem uma característica marcante devidos os níveis de atributos opostos;

Bençãos

Cada personagem pode escolher duas Bençãos da lista abaixo, ou entre outras Bençãos aprovadas pelo Mestre. Além disso, para cada Falha escolhida além das duas obrigatórias, o personagem pode obter uma segunda Benção. O Mestre pode definir o número de Bençãos que podem ser obtidas dessa maneira. De modo a impedir as coisas de se descontrolarem... Você também pode ganhar uma Benção, sob autorização do Mestre, não usando um de seus níveis gratuitos de atributos.

Certas Bençãos, marcadas com um asterisco (*), podem ser perdidas se forem usadas de maneira abusivas. *Contatos*, *Favores a Usar*, e *Patronos* dependem da boa vontade de outros e é possível de forçar as coisas demais. *Boa Reputação* pode ser destruída por um comportamento pouco apropriado, e *Hierarquia* pode ser perdido se você desobedecer as normas da organização que lhe deu seu nível.

- **Ambidestria:** você pode usar ambas as mãos de maneira igualmente precisa. Ótima para aquelas situações em que um dos seus braços está ferido;
- **Atrativo:** você tem uma boa aparência – seja bonito, elegante, fofo, ou o que você quiser (*Atenção:* quanto mais atrativo você for, maior será o poder que você tem sobre pessoas suscetíveis, mas também maior a chance de você ser seqüestrado ou afins);
- **Boa Memória:** você tem uma memória muito boa. O jogador pode fazer notas durante o jogo e agir como se o personagem lembrasse de tudo isso;
- **Boa Reputação*:** você é conhecido como um herói, curandeiro, líder, guerreiro da fortuna, etc...;
- **Bom Senso:** quando você está perto de fazer algo muito idiota que possa o ferir ou ao seu grupo, o Mestre irá o alertar;
- **Carisma:** as pessoas tendem a gostar e acreditar em você, e você aprecia quando seguem sua liderança;
- **Contatos*:** você conhece algumas pessoas influentes ou com conhecimentos que podem ser lhe úteis com informações;
- **Cura Rápida:** você cura-se duas vezes mais rápido de ferimentos – mas não como se você fosse curado por magia;
- **Empatia com Animais:** os animais confiam em você, e aqueles domesticados tendem a o obedecer. Crueldade com os animais anula essa Benção;
- **Empatia com Criaturas Sencientes:** veja a *Habilidade Mágica Inata: Segunda Visão*, abaixo;

- **Familiar:** disponível apenas para personagens com a Benção *Talento Mágico*. Você tem um familiar mágico, que pode falar, ajudar na invocação de magias e em outras tarefas. Ele é um NPC que é controlado pelo Mestre;
- **Favor Divino:** a habilidade de invocar Magia Divina – veja *Magia Divina*, abaixo;
- **Favores a Usar:** algumas pessoas deve-lhe favores, que você pode usar quando precisar. Cada favor que você usar precisa ser aprovado pelo Mestre;
- **Focado:** você recebe +1 ao executar qualquer tarefa mais ampla, porém você é incapaz de notar coisas não-relacionadas à essa tarefa, como aquele guerreiro que está passando furtivamente por você...;
- **Hierarquia:** você tem o direito de comandar outros, como em uma tropa de guerreiros ou na polícia;
- **Intuição:** você tem pressentimentos sobre que caminho tomar quando precisar decidir-se sobre algo. O Mestre realiza um rolamento Situacional em segredo;
- **Noção de Perigo:** o Mestre irá fazer um teste Situacional – com um resultado Bom ou melhor, você perceberá qualquer perigo iminente;
- **Nunca esquece-se de ____:** preencha o espaço em branco com *nomes, rostos* e qualquer outra coisa que o Mestre autorizar;
- **Nunca se perde:** você sempre sabe para onde é o Norte, e pode refazer sua rota com pouco esforço;
- **Patrono*:** alguém poderoso gosta de você. Ele pode te dar uma carta de recomendação ou então atender a favores;
- **Pele Resistente:** subtraia um ponto de cada ferimento que você receber;
- **Precisão de Tempo:** Se alguém disser para abrir o portão em cinco minutos, você irá o fazer dois segundos antes do terminar o tempo. Também útil em atuação;
- **Reflexos Rápidos:** você não é fácil de ser apreendido por ataques físicos e pode se posicionar rapidamente para a batalha;
- **Resistência à Magia:** você é resistente a magia direta: +3 à *Força de Vontade* em quaisquer rolamentos Opostos contra Magia;
- **Resistência à Venenos:** venenos fazem apenas metade do efeito com você;
- **Rico:** você começa o jogo com mais recursos do que a média dos personagens inciantes. Isso pode representar mais dinheiro ou equipamentos;
- **Sortudo:** uma vez por hora (em tempo real), você pode rolar novamente uma jogada ruim e escolher o melhor resultado entre os dois;
- **Status Elevado:** você faz parte da classe religiosa ou da baixa nobreza – ou da nobreza, se você adquirir essa Benção duas vezes;
- **Talento Mágico (Escolha o tipo):** a habilidade de executar feitos mágicos. Existem três tipos diferentes de *Talento Mágico Inato*, *Talento Mágico: Magia Selvagem* e *Talento Mágico: Magia Escolástica*. Você pode pegar várias vezes o mesmo tipo de *Talento Mágico*. Veja *Magia*, abaixo, para detalhes;
- **Tolerância à dor:** ignora as penalidades por dor *quando Ferido*, e você fica apenas a -1 quando *Ferido Gravemente*;
- **Veterano:** você possui muita experiência – adicione um nível em três perícias que estejam atualmente em *Mediano* ou *Medíocre*;
- **Visão Noturna:** você pode ver com pouca luz, mas não na escuridão absoluta, claro;
- **Visão Periférica:** você pode ver mais para os lados do que a maioria das pessoas, o que torna-o mais difícil de ser atacado pelos lados e pelas costas;
- **Voz Melodiosa:** +1 nas reações dos NPCs. Essa Benção também funciona para canto se você tiver a perícia *Música*;

Falhas:

Cada personagem deve começar o jogo com duas Falhas da lista abaixo, ou qualquer outra Falha aprovada pelo Mestre. Além disso, cada falha adicional que o jogador escolher permite que o jogador escolha uma Benção adicional para seu personagem, ou aumente um atributo em um nível, sujeito à aprovação do Mestre.

- **Assusta Animais:** sua aura é vista como aterrorizante por animais;

- **Avareza:** você odeia abrir mão das coisas;
- **Bico-de-Papagaio:** você está limitado no quanto pode carregar;
- **Boemia Compulsiva:** você sofre -3 em *Força de Vontade* para resistir à oportunidade de uma farrá;
- **Bravura desenfreada:** você não é capaz de pensar na sua segurança em situações perigosas;
- **Brincalhão:** você não pode resistir, mas algum dia alguém ainda irá se machucar;
- **Cabeça-Quente:** você explode quando não concordam com você;
- **Cegueira Noturna:** você vê menos do que o normal com pouca luz;
- **Cobiça:** você sempre quer mais;
- **Código de Honra:** suas ações estão limitadas por suas crenças pessoais;
- **Covardia:** você se importa primeiro com você;
- **Coxo:** você coxeia, o que afeta sua velocidade e agilidade;
- **Credulidade:** -3 em *Raciocínio* para acreditar em um “fato” desconhecido;
- **Curiosidade:** você sofre -3 em *Força de Vontade* para resistir a investigar algo que seja novo ou pouco usual;
- **Daltonismo:** você não consegue distinguir cores;
- **Dependente:** você é responsável por alguém que é incapaz de cuidar de si próprio adequadamente;
- **Deve Favores:** você deve favores a alguém, e ele pode lhe forçar a pagar o favor;
- **Dever:** você tem algum dever que toma uma certa parte do seu tempo;
- **Disperso:** sua atenção tende a se dispersar quando chateado;
- **Distraído:** você disse algo?
- **Duro de Ouvido:** *heim?!?!*
- **Duro e sem tato:** você não tem o menor jeito para lidar com pessoas sensíveis;
- **É ofendido facilmente:** você leva tudo muito a sério;
- **Está ficando velho:** e tudo o que isso implica;
- **Estigma Social:** você é obviamente de alguma casta de baixo nível;
- **Excesso de Confiança:** você sabe que você não pode falhar;
- **Falastrão:** você estrala os dedos demais;
- **Fantasia:** o mundo não funciona como você imagina, de alguma forma importante;
- **Feio:** sua aparência é ruim de alguma maneira, seja você feio ou desarrumado;
- **Fica furioso quando Ferido:** isso o torna um perigo *também ao seus amigos*;
- **Fobia:** muitas delas – você sofre -3 em *Força de Vontade* para evitar perder o controle em certas situações ou na presença de certas condições: cobras, altura, gatos, quedas, multidões, aranhas, espaços abertos ou fechados, magia, barulhos altos, etc...;
- **Fora-da-lei:** você é procurado pela justiça;
- **Generosidade Compulsiva:** você sofre -3 em *Força de Vontade* para resistir à chance de dar coisas àqueles que parecem mais necessitado que você;
- **Glutão:** você está sempre faminto;
- **Hábitos Detestáveis:** muitos para listar. Algumas das outras falhas listadas aqui caem nessa categoria, como o caso de *Intrmetido*, *Tagarela*, *Mau Humor*, entre outros;
- **Honestidade:** você odeia violar a lei. Veja *Veracidade* para não gostar de mentir;
- **Humanitarismo:** você faz o bem sem olhar a quem?;
- **Idealismo:** você não tem os pés no chão;
- **Impulsivo:** você age antes de pensar;
- **Inimigo:** existe alguém que quer te ver morto, preso, ou de qualquer outra forma ferrado;
- **Intolerante:** você odeia um determinado tipo de pessoa;
- **Intrmetido:** os problemas de seus vizinhos são os seus;
- **Inveioso de Qualquer um que receba mais atenção:** você deve sempre estar nos holofotes;
- **Jogador Compulsivo:** você sofre -3 em *Força de Vontade* para resistir à chance de uma jogatina;
- **Juventude:** você é jovem demais para ser levado a sério. Além disso, você perde um nível em três perícias diferentes – você não teve tempo de desenvolvê-la tão bem;

- **Lealdade aos Companheiros:** você é incapaz de abandonar, mentir, esconder tesouros e atos similares de seus companheiros. Essa Falha pode ser obrigatória;
- **Livro Aberto:** suas ações, pensamentos e sentimentos são facilmente compreensíveis a qualquer um que procure o observar;
- **Luxúria:** você tem um grande desejo pelo sexo apropriado;
- **Má Reputação:** você é muito conhecido por ter feito alguma burrada;
- **Má sorte:** se algo ruim for acontecer com alguém do seu grupo, será com você;
- **Maneta:** você tem problemas para agir com as mãos;
- **Mau Humor:** você normalmente é irritadiço e deixa isso sempre claro;
- **Melancólico:** a vida é tão triste...;
- **Mentiroso Compulsivo:** você sofre -3 em *Força de Vontade* para resistir à chance de mentir apenas por diversão;
- **Mudo:** você é incapaz de falar;
- **Nanismo:** você é baixo demais para sua raça;
- **Obeso:** você é gordo;
- **Obsessão:** você precisa fazer algo, ou ter algo, ou o que seja;
- **Odores Ofensivos:** você fede;
- **Orgulhoso:** muitas coisas são indignas demais para você fazer;
- **Pacifismo apenas para auto defesa:** você irá lutar, mas nunca irá iniciar uma luta – nenhum tipo de golpe de segurança;
- **Paralisia em Combate:** você precisa de um rolamento Bom ou Melhor em *Saúde* para agir em uma situação perigosa;
- **Patriotismo Fanático:** seu país é o melhor, certo ou errado;
- **Pobre:** você começa com menos equipamento e dinheiro, e a não ser que você recompre a Falha, você sempre irá perder qualquer equipamento que conseguir;
- **Preguiça:** você dá um duro danado para não trabalhar;
- **Primitivo:** você vem de uma sociedade que não consegue trabalhar metais;
- **Quixotesco:** você luta vigorosamente por causas perdidas;
- **Segredo:** se ele for revelado, você poderá ser embaraçado, preso, ou pior – talvez seja o fato de ser procurado pela justiça, ou então a sua segunda esposa?
- **Sensibilidade à Dor:** você sofre -1 se Arranhado, -2 se Ferido, e -3 se Ferido Gravemente;
- **Suscetível a Magia:** você sofre -3 em *Força de Vontade* para resistir a magia hostil;
- **Suscetível a venenos:** você sofre um redutor -3 para *Saúde* em testes opostos para venenos;
- **Tagarela:** você não sabe quando se calar;
- **Teimoso:** você não admite facilmente que você está errado. Isso não tá relacionado a *Força de Vontade*;
- **Tímido:** você nunca fala com estranhos;
- **Trapaceiro:** você regularmente corre riscos para derrubar algum vilão, mesmo que seja um fraquinho;
- **Vão:** você é a pessoa mais bem-afeiçoada e/ou mais fina do mundo. Seus amigos não são realmente sortudos de você estar com eles?
- **Veracidade:** você não consegue contar uma mentira crível;
- **Visão ruim:** você não vê muito bem – escolha um entre os dois: miopia ou hipermetropia;
- **Voto:** você se comprometeu a fazer algo;
- **Voz Irritante:** sua voz é horrível;
- **Xenofobia:** você não gosta e/ou teme pessoas diferentes das pessoas com quem você cresceu;
- **Zarolho:** você não possui percepção de profundidade e pode ser enganado visualmente;

Magia

Existem quatro tipos de Habilidades Mágicas em Fantasy Fudge. O Mestre pode usar todas elas, escolher entre algumas delas, ou criar suas próprias. As Habilidades Mágicas são:

- Magia Inata

- Magia Selvagem
- Magia Escolástica
- Magia Divina

Magia Inata não exige nenhum estudo – é uma Benção com a qual você nasceu. O Mestre pode definir ela como uma Benção racial para raças não humanas (como Elfos) se assim desejar. Todos os membros dessa ração deveriam ter a Benção *Talento Mágico: Magia Inata* (ou uma Falha grave em caso contrário).

Magia Selvagem e Magia Escolástica são técnicas que podem ser aprendidas. Seus Talentos funcionam de maneira diferente e não são intercambiáveis. Nem todos possuem a capacidade de realizar esses tipos de magia – você precisa da Benção *Talento Mágico*.

Magia Divina é na realidade realizada por uma divindade através do personagem. Você precisa ter a Benção Favor Divino para realizar Magia Divina.

Magia Inata

Esse tipo de magia pode ser apropriada para raças Feéricas, que possuem um talento natural para magia que não tem nenhuma relação com a magia estudada pelos magos humanos. Pode ser também que personagens humanos também possuam Magia Inata, se o Mestre assim permitir.

Cada Poder Mágico Inato exige a **Benção Talento Mágico Inato**. Cada Benção dessa fornece apenas um tipo de Magia Inata, escolhida da lista a seguir. O Mestre pode banir certas magias ou criar outras - pergunte a ele. Note que alguns tipos de Magia Inata já foram listadas como Benções à parte, como *Noção de Perigo*, *Empatia com Animais*, entre outras.

- **Localizar Água:** você pode encontrar água na terra;
- **Olhos de Águia:** você enxerga claramente coisas à longa distância;
- **Pirogenia:** você consegue produzir fogo, embora não o controle. Quer dizer, você pode fazer com que algo inflamável pegue fogo (três turnos para pequenos itens), mas não pode criar bolas de fogo ou dirigir as chamas para um alvo específico;
- **Sortilégios:** você pode ver um futuro possível de maneira nebulosa, como se visse através de um vidro embaçado. Funciona apenas com outras pessoas e nunca para eventos importantes para você - seu próprio futuro será sempre obscuro;
- **Dedo verde:** as plantas respondem extraordinariamente bem aos seus cuidados, alcançando crescimento, vigor e produção ampliados;
- **Mãos que curam:** você pode curar um nível de ferimentos com um toque. Isso leva um minuto e pode provocar fadiga (veja *Magia Selvagem*, a seguir, para os efeitos da fadiga);
- **Segunda Visão:** você pode ver através de ilusões e “perceber” personalidades em geral. Você não consegue ler mentes ou obter detalhes da personalidade, mas conseguirá saber se a pessoa é confiável se concentrar-se.
- **Mudança de forma:** você pode assumir a forma de um animal ou planta que o Mestre permita. Leva três turnos até que você transforme-se completamente, e durante esse tempo você estará indefeso [*custa duas Benções*];

Você não precisa gastar nenhum ponto em perícias para ter Magia Inata - basta adquirir a Benção. Nenhum rolamento é exigido normalmente - o uso é automático, ainda que possa levar algum tempo para funcionar. Caso seja realmente importante, considere que as magias são conhecidas em nível Ótimo.

Você pode adicionar à lista quaisquer habilidades mágicas de raças não-humanas de seu mundo de campanha.

Magia Selvagem

Nota: Magia Selvagem é baseado no sistema de Magia Selvagem criado para GURPS por S. John Ross. (GURPS é Marca Registrada da Steve Jackson Games.)

GURPS Magia Selvagem pode ser obtido (em inglês) em:

<http://www.io.com/~sjohn/hedge.htm>

Magia Selvagem é a versão “plebéia” da magia: bruxas selvagens e magos de vilarejo cozinhando poções de ervas, criando amuletos, anulando (ou antes, invocando) maldições, etc.

Você pode gastar até quatro pontos no grupo de Magia Selvagem, limitados pelo número de níveis em sua Benção *Talento Mágico: Magia Selvagem*, ou seja, se você pegou apenas um nível de *Talento Mágico: Magia Selvagem*, você pode usar um ponto em perícias de *Magia Selvagem*.

Abaixo segue-se a lista de perícias do grupo de *Magia Selvagem*, e ele são tratadas como qualquer outro grupo, ou seja um ponto em *Magia Selvagem* permite que você escolha 3 perícias em Mediano e uma

em Mediocre, e assim por diante. Cada perícia é uma perícia mundana encontrada em outros grupos — se você a aprender no grupo de *Magia Selvagem*, não há necessidade de a aprender a partir de outro grupo.

Você pode usar uma perícia mundana desse grupo sem usar a *Magia Selvagem*. Mas caso use *Magia Selvagem*, você conseguirá obter resultados melhores do que de outras formas. *Magia Selvagem* não é uma magia vistosa — você nunca verá nenhum efeito mágico incrível delas. Elas, porém, são extremamente efetivas no que se propõem a fazer.

Porém, a *Magia Selvagem* cansa — seu atributo *Saúde* caem temporariamente em um nível por uso. Se seu nível de *Saúde* cair para pior que Péssimo, você estará exausto e irá cair inconsciente — trate como o equivalente em fadiga a “Incapacitado”. Um nível de *Saúde* perdido por fadiga é recuperado com 15 minutos de descanso.

Outro possível ponto fraco do uso de *Magia Selvagem* é que os resultados podem ser identificados como frutos de magia, o que, dependendo da situação, pode causar problemas ao invocador.

As seguintes perícias mundanas são as únicas ampliadas pela *Magia Selvagem*, exceto em caso contrário (o Mestre decide). Para aquelas que não possuem descrição assume-se simplesmente que ela forneça melhores resultados.

- **Aconselhamento:** seu ombro amigo e seus conselhos sábios são capazes de acalmar as almas atormentadas;
- **Agricultura:** um uso muito comum da *Magia Selvagem*, permite abençoar ou amaldiçoar plantações: resultados maiores, crescimento acelerado, e por aí afora — ou, é claro, o oposto de tudo isso;
- **Artesão:** a maioria das perícias de artesanato, como **Olaria**, **Forjaria**, **Costura** e outras, permitem a você criar itens de qualidade superior mais rapidamente. Esses itens são de qualidade extraordinária, mas não são realmente itens mágicos... ou será que são?
- **Astrologia:** permite a leitura da sorte para os outros — mas nenhuma migalha sobre o seu próprio futuro;
- **Camuflagem:** se você não quiser ser visto, é muito difícil de você ser localizado;
- **Contar Histórias:** você pode fascinar uma audiência, e até mesmo manipular seu humor para seus propósitos;
- **Culinária:** cura saborosa, nutritiva e prazerosa;
- **Detectar Mentiras**
- **Furtividade**
- **Herbalismo:** o uso arquetípico de *Magia Selvagem*: é a preparação de poções mágicas. Embora não sejam mais potentes que os elixires alquímicos, elas são mais fáceis de serem preparadas. Poções comuns incluem: de amor, de cura, para dormir, de carisma, de força, de resistência, entre outras — pergunte ao mestre quais são as possíveis de serem feitas. Use **Venefício** para poções perigosas;
- **Medicina:** cura eficaz e precisa;
- **Primeiros socorros:** você pode parar sangramentos com um toque, e é capaz de fazer com que aqueles gravemente feridos sobrevivam até que cuidados adequados sejam prestados;
- **Rastreio**
- **Sentido do Clima:** você é extremamente preciso;
- **Trato com Animais**
- **Venefício:** seus venenos são mais poderosos, agem mais rápido e são mais difíceis de serem detectados. É culpa sua!
- **Veterinária:** cura eficaz e precisa. Para as bruxas más, é também a perícia de fazer os animais ficarem doentes, um problema comum nos tempos antigos;

Magia Escolástica

A *Magia Escolástica* é a versão “de elite” da magia: magos no alto de torres estudando tomos antigos, magos correndo o mundo a procura de outros usuários de magia e de novas fontes de poder, colégios de magos ensinando aprendizes enquanto debatem os méritos desse ou daquele feitiço, etc.

Um sistema de *Magia Escolástica* é apresentado abaixo. É um sistema de magia flexível, sem nenhuma lista pré-definida de magias, e portanto deixa um monte de decisões para o Mestre. Os Mestres são estimulados a substituir esse sistema por qualquer outro que desejarem. O módulo *A Magical Medley* da Grey Ghost Games contém um capítulo sobre a criação de sistemas de magia para o Fudge, além de seis sistemas exemplo. O sistema *Gremayre* é particularmente recomendável, e você pode encontrar também online em

<http://fudge.phoenix.net/gramarye/>. Também são recomendados: Fudge Magia (veja a seção 7.1 do Módulo Básico do Fudge), GURPS Magia e o Sistema de Magia *Four-by-Five Magic* (<http://www.io.com/~sos/rpg/4by5.html>).

Talento Mágico: Magia Escolástica

Personagens que desejem aprender *Magia Escolástica* precisam comprar a Benção *Talento Mágico: Magia Escolástica*. Você pode gastar até quatro pontos no grupo de Magia Escolástica, limitados pelo número de níveis em sua Benção *Talento Mágico: Magia Escolástica*, ou seja, se você pegou apenas um nível de *Talento Mágico: Magia Escolástica*, você pode usar um ponto em perícias de *Magia Escolástica*. Note que as perícias de *Magia Escolástica* são mais caras que o normal; veja mais sobre isso adiante.

Personagens sem *Talento Mágico* podem aprender porém a Perícia de Conhecimento **Taumaturgia**. Ela irá permitir a eles reconhecerem feitiços, perícias e talvez itens e talismãs mágicos (principalmente aqueles mais poderosos ou muito conhecidos), embora eles não possam eles próprios não sejam capazes de usar magias.

Pontos de Perícias e o Grupo de Perícias de Magia Escolástica

As perícias de *Magia Escolástica* são áreas de estudo muito complexas, cobrindo encantamentos mágicos, rituais, conhecimento arcano, e mais. Não há um nível padrão para essas perícias, portanto aprender *Magia Escolástica* durante o jogo (em oposição à aquisição dessas perícias na criação de personagens) deveriam aprender as perícias em nível Péssimo. Elas também custam mais caro na criação de personagem.

Note que você pode trocar uma perícia de *Magia Escolástica* por 2 perícias um nível mais baixo. E lembre-se que você só pode gastar tantos pontos em *Magia Escolástica* que o número de níveis que você possui na Benção *Talento Mágico: Magia Escolástica*.

Pontos gastos em Magia Escolástica (Máximo = n° de Benções)	Perícias nesse Grupo e em quais níveis (escolha uma das duas colunas)	
1	1 em Mediano	1 em Bom
	1 em Mediocre	1 em Ruim
2	2 em Mediano	1 em Ótimo
	2 em Mediocre	2 em Mediano
3	1 em Bom	1 em Ótimo
	4 em Mediano	1 em Bom
	1 em Mediocre	
4	1 em Ótimo	1 em Soberbo
	2 em Bom	1 em Ótimo
	3 em Mediano	3 em Bom

O Mestre pode decidir quais das perícias de *Magia Escolástica* apresentadas aqui estão disponíveis. As “Artes das Trevas” (*Feitiçaria* e *Necromancia*) devem ser limitadas a NPCs malignos, por exemplo. Similarmente, a perícia de *Magia Escolástica Alquimia* deveria ser liberada. Os jogadores deveriam poder obter a versão de *Alquimia* do grupo Conhecimentos, que permite a eles reconhecer poções alquímicas e ter algum conhecimento sobre os procedimentos e ingredientes necessários para sua produção, ainda que não sejam capazes de as produzir)

O Mestre também pode determinar que cada cultura no jogo conhece apenas algumas “variantes” da *Magia Escolástica*. Por exemplo, o *Xamanismo* deveria se restringir às culturas “primitivas” do continente com selvas ou aos nômades das estepes. Outra cultura pode conhecer *Mesmerismo*, mas proibir seu uso. Uma universidade de magia pode combinar *Conjuração* e *Cinesia* em um só ramo de conhecimento, e o mesmo valendo para *Percepção Extra-Sensorial* e *Mesmerismo*. Pode ser que o estudo das *Runas* tenha se perdido, e ninguém vivo realmente entende os símbolos estranhos encontrados em obeliscos antigos, monumentos e nas entradas das catacumbas.

Perícias de Magia Escolástica

- **Alquimia:** É a arte de produzir emplastos, beberagens, elixires, tinturas, filtros, poções, pós, bálsamos, tônicos e afins, com diversos efeitos mágicos. Não-magos podem ter o conhecimento dos processos e ingredientes envolvidos e dos resultados finais da alquimia, mas não serão capazes de produzir eles próprios substâncias mágicas; veja a perícia de Conhecimento **Alquimia**;

- *Feitos Mágicos*: O Mestre pode permitir elixires para produzir qualquer tipo de efeito mágico desejado. Misturas alquímicas normalmente são usadas quando aplicadas; a não ser que sejam fornecidas em múltiplas “doses”, elas funcionam apenas uma vez;
- *Exigências em Jogo*: Os processos alquímicos requerem muito tempo e matérias para serem preparados. Um laboratório alquímico completo exige muito dinheiro, o que quer dizer que devem ser apoiados por uma alta hierarquia ou por um patrono. Cada preparado alquímico leva semanas ou meses para ficar pronto, com uma grande possibilidade de dar errado, e o uso de materiais raros torna a produção em massa impraticável. Personagens jogadores alquimistas normalmente não irão preparar muitas substâncias alquímicas, simplesmente por causa do tempo e esforço envolvido;
- *Restrições*: O Mestre pode exigir que um alquimista possua também perícias Mágicas ou de Conhecimento apropriadas para o efeito alquímico desejado. Por exemplo, uma poção de cura pode exigir conhecimentos em **Herbalismo**, **Medicina** ou **Primeiros Socorros** – ou as perícias de *Magia Selvagem* equivalentes, desse modo demandando também a *Benção Talento Mágico: Magia Selvagem*. Um filtro de vôo pode exigir *Cinesia* ou a colaboração de um praticante de *Cinesia*;
- *Artefatos*: Imbuir propriedades mágicas a objetos
 - *Feitos Mágicos*: Como na alquimia, o Mestre pode permitir qualquer tipo de artefato mágico que ele deseje no jogo. Existem três categorias de itens mágicos: amuletos e talismãs, com magias sutis e duradouras; Itens de “uso único”, como pergaminhos que libera todo o efeito mágico de uma vez (alguns podem ser encantados para serem usados várias vezes, mas irão parar de funcionar em determinadas circunstâncias, ou após um determinado número de usos); e itens mágicos permanentes, como espadas mágicas, capas de vôo e por aí fora. “Recipientes Mágicos” são itens mágicos permanentes que são razoavelmente fáceis de serem criados; eles coletam e armazenam mana (poder mágico, veja abaixo) para uso posterior, oferecendo aos magos escolásticos uma “bateria mágica”;
 - *Exigências em Jogo*: Como na alquimia, a criação de Artefatos exige ritos demorados. Mesmo o mais simples amuleto ou talismã exige semanas de preparação ritual, embora o ato de prover o item com poder mágico em si possa exigir apenas uma cerimônia rápida e um determinado gasto de mana determinado pelo Mestre. Itens mágicos poderosos e permanentes podem exigir que o item seja especialmente criado e preparado para esse fim, e pode exigir o uso de materiais raros e preciosos. Não basta pegar qualquer espada comum e enfiar nela um feitiço de fio permanente; a espada precisa ser forjada de uma determinada forma, com rituais específicos realizados durante sua criação. A criação de artefatos também pode demandar muito mana, que será usado nas diversas fases do processo de produção do mesmo;
 - *Restrições*: A produção de artefatos exige que o mago seja capaz de executar o tipo de magias que deseja-se aplicar no objeto. Uma varinha que transforma o alvo em sapo exige a perícia de Transmutação; uma bolsa de ventos exige a perícia Elemental; e assim por diante. Pergaminhos de magia que permitam ao leitor invocar feitiços exigem duas perícias; a Perícia **Runas** (para saber quais símbolos usar para “escrever” o feitiço no pergaminho) e a perícia do tipo de magia desejada (**Mesmerismo** para feitiços de sono, etc...). O Mestre pode também exigir que o artífice seja habilitado na construção do item desejado. Espadas mágicas poderiam exigir um Artífice que também fosse um ferreiro (perícia **Forjaria**). Se o artífice colaborar com outro mago ou construtor habilitado, ambos devem serem bem-sucedido em testes com dificuldade estipulada pelo Mestre em cada estágio da criação do artefato de modo a obter os resultados desejados no encantamento;
 - *Nota*: A habilidade de criar-se recipientes mágicos está incluída na perícia **Artefatos**, uma vez que a habilidade de armazenar mana em um artefato encantado é a base de toda a produção de artefatos;
- *Cinesia*: A magia dos movimentos.
 - *Feitos Mágicos*: Levitação, Telecinesia, Teletransporte, Mover objetos, e a criação de escudos e armas de “Força” mágica são cobertos por essa Arte;
 - *Exigências em Jogo*: Muitos feitos de *Cinesia* exigem concentração, principalmente quando envolvem movimentos precisos. O Mana é gasto quando for colocar-se os objetos em movimento, e então a concentração e força de vontade são usados para dirigir esse movimento. Teletransporte exige que o Cinesista esteja no ponto de partida (embora ele

possa Teleportar tanto a si próprio quanto a outras pessoas/objetos), e também precisa ter estado recentemente no ponto de destino. Sem uma visão clara do ponto de destino em mente, um Cinesista pode “errar” o Teleporte, com conseqüências terríveis em potencial, como aparecer um tanto acima (ou abaixo!) do nível do solo...

- *Restrições:* No caso das armas de “força” mágica (como um míssil mágico), o Mestre pode exigir do jogador um teste inicial contra a perícia de *Cinesia* do personagem (para criar e moldar o campo de energia mágica) e outros testes para alvejar o míssil, podendo usar tanto *Força de Vontade* quanto a perícia de *Cinesia* do personagem. Um escudo de “força” mágica pode ser obtido em um único teste – pois envolve a criação do campo de energia, que apenas irá se mover com o alvo e bloquear o contato de qualquer coisa que possa o ferir. Se o Cinesista desejar animar um objeto e além disso dar-lhe algum tipo de comportamento ou mesmo de inteligência, é necessário o uso de *Xamanismo* ou *Feitiçaria* para prender um espírito no objeto a ser animado.
- *Conjuração:* Criar objetos (ou até mesmo criaturas) “do ar” - ou fazê-los desaparecer
 - *Feitos Mágicos:* Um conjurador pode produzir energia (calor, luz, etc...) de maneira mágica ou itens não-mágico (como água, ar, comida, ou outros sob autorização do Mestre), ou ainda criaturas (comuns, mágicos ou até mesmo sencientes). O Mestre decide se as conjurações realmente criam as coisas ou se as mesmas são “convocadas” de outra dimensão ou mundo. Muitas conjurações têm uma duração limitada, desfazendo-se após um determinado período. O Ouro de Leprechaun é um exemplo: parece ouro, lembra ouro, mas desaparece assim que seu tempo chegou ao fim;
 - O Mestre pode permitir que conjurações possam ser “renovadas” pelo gasto de mais mana. Conjurações podem ser usadas para banir itens, criaturas e espíritos invocados por *Elementalismo*, *Necromancia*, *Xamanismo* ou por *Feitiçaria*. Esses “banimentos” são resolvidos como ações Opostas - perícia de *Conjuração* contra o rolamento que trouxe os itens/criaturas);
 - *Exigências em Jogo:* Normalmente as Conjurações costumam levar pouco tempo (uma hora ou menos), mas exige bastante mana (energia mágica) para ser executada;
 - *Restrições:* As conjurações apenas criam ou convocam os itens e criaturas - elas não as controlam. Para um conjurador ter controle de suas criações, ele deveria ter *Elementalismo* (para controlar qualquer elemental conjurado), *Cinesia* (para animar itens), ou *Mesmerismo* (para controlar criaturas conjuradas);
- *Elementalismo:* Elementaristas são especialistas no controle e transformação dos quatro elementos: Terra, Ar, Fogo e Água.
 - *Feitos Mágicos:* Praticamente tudo envolvendo o controle e a manipulação de Terra, Ar, Fogo e Água pode ser feito com Elementalismo. Usando Terra, pode-se transformar pedra em pó (ou vice-versa); causar (ou controlar!) terremotos ou avalanches; ou fragilizar ferros resistentes. Magias de Ar inclui tornar uma brisa suave em uma ventania intensa. A fogueira de um Elementarista pode permanecer forte e quente sem consumir combustíveis; ou ainda pode atirar uma centelha capaz de atíçar chamas em materiais inflamáveis. Magia de Água inclui proezas como purificar água ou transformá-la em gelo. Muitos materiais têm as propriedades de múltiplos elementos - lama é Terra e Água; trovões são Ar e Fogo; criaturas vivas são compostas por todos os quatro elementos, e assim por diante. Quanto mais elementos uma magia envolver, mais difícil ela será;
 - *Exigências em Jogo:* Magias Elementais costumam ser rápidas de ser executada. O consumo de mana costuma variar com o escopo da mágica a ser executada. Abrir o curso do rio para permitir passar-se com segurança por ele exige muito mais mana que produzir um copo de água para ferver. (A abertura do rio - ou de outros grandes corpos d'água - poderia ser feito com a colaboração de vários Elementaristas ou com o uso de uma poderosa e rara *Vara de Controle de Águas*);
 - *Restrições:* Criar algum quantidade de um elemento (como uma bola de fogo) exige a perícia *Conjuração*. Transformar um elemento em outro exige *Transfiguração*. Invocar um Elemental – um construto poderoso imbuído com a própria essência dos quatro Elementos – exige *Xamanismo* ou *Feitiçaria*;
- *Feitiçaria:* As “Artes das Trevas”, a Feitiçaria é focada na convocação de demônios e outras criaturas poderosas e malignas às quais são enganadas, forçadas ou negociadas a fazerem o que o Feiticeiro desejar

- *Feitos Mágicos:* Qualquer coisa que possa ser feita por um demônio, diabo ou espírito maligno pode ser feito por Feitiçaria – desde que o Feiticeiro seja poderoso o suficiente para convocar a entidade exigida e suficientemente esperto para o convencer a fazer o que ele deseja. Feiticeiros podem obter poderes de Magia Inata ou outros poderes mágicos, de maneira provisória ou permanentes, através de suas negociações com essas criaturas malignas poderosas;
- *Exigências em Jogo:* Existem três facetas nas negociações em feitiçaria – invocar a criatura maligna; controlar tal criatura (por meio de um círculo de poder, por exemplo); e a convencer a fazer o que o feiticeiro deseja. A criatura invocada irá tentar distorcer ou de qualquer outra forma alterar qualquer negócio fechado com o feiticeiro, portanto eles devem sempre se proteger e tomar o cuidado de negociar com essas criaturas de maneira cuidadosa;
- *Restrições:* As penalidades para as falhas são graves e normalmente horríveis. Criaturas malignas não aceitam com tranquilidade serem invocadas contra a vontade, e ainda menos serem forçadas à submissão. Caso o controle do feiticeiro afrouxe, mesmo por um instante, o demônio ou espírito maligno irá fazer de tudo para ferir o captor. Poucas culturas lidam bem com feiticeiros, portanto a Falha **Segredo** pode ser obrigatória. O Mestre pode (e provavelmente deveria) restringir Feitiçaria apenas a NPCs, ou a personagens jogadores com histórias especialmente criadas (como um caçador de feiticeiros que já foi um feiticeiro ele próprio);
- *Magia:* As “Artes de Sabedoria”, e a mais escolástica de toda a *Magia Escolástica*, a Magia é focada no estudo das leis da magia, do fluxo do mana, e das estruturas mais profundas dos feitiços, encantamentos e invocações. Magos sabem várias formas de obter mana e também como o usar efetivamente;
 - *Feitos Mágicos:* A Magia pode detectar e analisar magias e itens mágicos, desfazer a magia, alterar os fluxos do mana, e realizar efeitos similares que afetam diretamente as forças que tornam a magia possível. Magia também pode ser usada para diminuir o custo de um determinado efeito (veja Mana, abaixo);
 - *Exigências em Jogo:* Quando usando Magia, o Mago precisa levar algum tempo considerando todas as leis mágicas envolvidas, os fluxos de mana na região, e todas as circunstâncias presentes no momento da invocação que possam afetar o resultado;
 - *Restrições:* O Mestre pode exigir que o jogador se refira às “leis da magia” (Similaridade, Contágio, ou quaisquer “leis” válidas para o mundo de jogo), criar “invocações” rimadas, ou de qualquer outra forma embelezar a descrição do que o mago está fazendo quando usar Magia em um efeito mágico;
 - *Nota:* Quando usada em conjunto com outras perícias de *Magia Escolástica*, a Magia oferece um bônus de +1 para o rolamento de perícia do personagem. Isso acontece apenas se a perícia Magia do personagem for maior que as demais perícias de Magia Escolástica envolvidas (veja abaixo);
- *Mesmerismo:* Afetar mentes pelo uso de magia. Mesmerismo pode ser oposto pelo atributo *Força de Vontade*.
 - *Feitos Mágicos:* Essa perícia cobre Hipnose, Ilusão, Controle Mental (de pessoas ou animais) e outras mágicas que afetem a mente. O clássico feitiço de “Sono” cai nesse perícia. A magia de “Invisibilidade” também pode ser alcançada por meio de Mesmerismo. Em seu nível mais simples, Mesmerismo pode confundir os sentidos de uma criatura. Nos mais profundos, ele pode escravizar completamente a mente de uma criatura, amarrando a mesma aos caprichos do mago;
 - *Exigências em Jogo:* A Mesmerismo funciona apenas contra criaturas vivas que tenham ao menos uma mente rudimentar. Um Mesmerizador precisa estar a um certo alcance de seus alvos para ser capaz de afetar suas mentes – a distância varia com a dificuldade do objetivo a ser alcançado. Quanto mais complexa for a “confusão de sentidos” a ser tentada, mais difícil o feito. Quanto mais criaturas forem confundidas, mais mana será exigido. O mesmo vale até certo ponto com a inteligência: para a maioria dos Mesmerizadores é mais fácil afetar a inteligência de um animal, como no caso de um cachorro ou de um cavalo. Afetar a mente de criaturas mais ou menos inteligentes do que o “animal normal” exige mais mana para superar a inteligência (ou a sua falta) do alvo;

- *Restrições:* O Mestre pode determinar que certas criaturas não-humanas (especialmente aquelas inteligentes) possuem mentes que são “alienígenas demais” para serem afetadas por um Mesmerizador. Mamíferos são as criaturas mais fáceis de serem afetadas, enquanto que Insetos, com seus cérebros pequenos e diferentemente compostos, tendem a ser mais difíceis. Qualquer criatura com um atributo de *Força de Vontade* pode opor-se a *Mesmerismo* (resolva como uma ação oposta entre a Perícia *Mesmerismo* e o atributo de *Força de Vontade* do alvo), incluindo aí quaisquer modificadores aplicáveis;
- *Necromancia:* “A Magia da Morte”, Necromancia é uma “Arte das Trevas”, embora não seja tão perigosa quanto lidar com Feitiçaria.
 - *Feitos Mágicos:* Criar e controlar (ou destruir) criatura mortas-vivas, invocar os espíritos dos mortos para adivinhações, e expulsar espíritos de um corpo vivo são usos possíveis de Necromancia. Os Necromantes também podem causar aparições ou fazer os espíritos descansarem em paz. Os mais poderosos Necromantes são capazes de trazer os mortos de volta à vida (o que é bem mais complicado do que simplesmente animar seus corpos);
 - *Exigências em Jogo:* Necromantes precisam conseguir a matéria prima normalmente necessária para suas mágicas – cadáveres, e muitas culturas ficam enojadas diante desse uso dos restos mortais;
 - *Restrições:* Como em muitas culturas a Necromancia é ilegal, muitos Necromantes têm a Falha **Segredo** (veja acima). O Mestre pode exigir a perícia *Cinesia* para animar cadáveres (como zumbis, esqueletos e outras criaturas mortas-vivas) ou pode substituir *Xamanismo* como a forma pela qual o espírito é amarrado ao cadáver para criar uma criatura morta viva. Um Mestre generoso pode permitir que Necromantes criem seus próprios métodos de chamar espíritos e convocar os mortos. A Necromancia pode ser restringida para NPCs.
- *Percepção Extra-Sensorial:* Perceber coisas que fogem aos cinco sentidos
 - *Feitos Mágicos:* Exemplos de magia “Psíquica” incluem *Empatia*, *Telepatia*, *Clarividência* (visão além do alcance), *Clariaudiência* (ouvir à distância), *Viagem Astral* (projetar a mente para fora do corpo ou realizar jornadas da alma em outros planos), *Adivinhação* e *Leitura de Aura*. Um mago Psíquico também saberá como bloquear outras magias Psíquicas. Magos Psíquicos são especialistas em detectar a presença ou padrões de magia e de mana;
 - *Exigências em Jogo:* A magia Psíquica exige foco e concentração. Os rituais típicos são normalmente curtos (alguns poucos minutos), mas podem exigir períodos de purificação e meditação antes de começar a invocação. Psíquicos são vulneráveis quando estão realizando viagens astrais, e deveriam arrumar formas de garantir a proteção e segurança dos seus corpos físicos enquanto seus espíritos viajam;
 - *Restrições:* *Informações obtidas por meio de magia Psíquica não são claras, e podem ser alvo de má interpretação. Qualquer distração, por menor que seja, enquanto o Psíquico está tentando usar a Percepção Extra-Sensorial exige um rolamento de Força de Vontade para ignorá-la (Nível de Dificuldade igual ao definido para a própria magia);*
- *Runas:* O uso de símbolos arcanos (runas, selo, hieroglifos, e outros tipos de marcas) para invocar feitiços e encantar itens
 - *Feitos Mágicos:* Runas são símbolos que são inerentemente pré-dispostos a atrair mana e moldar poder mágico para um determinado fim. Algumas runas podem ser usadas para auxiliar outras perícias de *Magia Escolástica*, ajudar a concentração do mago (diminuindo a Dificuldade de um efeito mágico determinado), acessar ou focar energia mágica (diminuindo o custo da magia), ou postergando ou modificando os efeitos da magia (travando o disparo da magia a certas condições que devem ser atingidas, por exemplo). Outras runas atuam mais como feitiços, com o desenho da runa de uma determinada maneira sendo o único ritual demandado para realizar a magia associada com aquela runa. Muitos fabricantes de Artefatos são versados no uso das runas, uma vez que as runas são usadas para o preparo de pergaminhos mágicos e de muitos outros itens mágicos. A produção de um Artefato também pode ser usada para tornar uma runa e seus efeitos mais permanentes. Por exemplo, um Selo de Proteção desenhado sobre a passagem de uma sala pode repelir um intruso apenas uma vez, a não ser que seja aplicado com o uso da perícia *Artefatos*;

- *Exigências em Jogo:* A runa apropriada deve ser correta e cuidadosamente desenhada. Runas simples podem ser desenhadas no ar ou no chão com os dedos. Runas mais complexas podem exigir que o mago as desenhe com sangue em um papel ritualmente preparado, ou criá-las cuidadosamente com areias coloridas em uma planície plana e limpa, ou executar algum ritual igualmente detalhado para criar e invocar a runa. Normalmente, quanto mais complexa a magia a ser alcançada, mais complexas e/ou numeradas às runas a serem usadas, portanto mais tempo será necessário para aplicar as runas;
- *Restrições:* Cada runa ou símbolo tem um propósito diferente e o mago precisa conhecer a runa apropriada para um determinado efeito mágico. O Mestre pode criar uma lista de runas ou outros símbolos que o mago conhece, com descrições sucintas sobre como elas podem ser usadas em jogo;
- *Nota:* Quando em uso com outras perícias de *Magia Escolástica*, o jogador pode rolar contra a perícia de Runas mesmo se as Runas não for a perícia de nível menor envolvido – mas apenas se as runas em questão forem diretamente relacionadas com a magia desejada;
- *Transfiguração:* Transformar uma coisa em outra. Criaturas vivas podem resistir a tais transformações por meio de *Força de Vontade*
 - *Feitos Mágicos:* Quanto mais diferentes for o objeto original e o objetivo, mais difícil é a mágica. Transformar criatura vivas em objetos inanimados (como estátuas) e vice-versa é especialmente difícil. Transformar água em vinho, ou um glutão em um porco, é mais fácil. Tais transformações são normalmente de curta duração; exige muita perícia e poder realizar uma transformação permanente;
 - *Exigências em Jogo:* Transfiguração é uma arte difícil, normalmente exigindo muito mana. Criar uma transformação permanente normalmente exige o uso de itens mágicos poderosos, como uma *Vara de Transmutação* ou uma *Vartinha de Sapo-e-Príncipe*;
 - *Restrições:* Se o alvo possuir o atributo *Força de Vontade*, ele pode resistir à mudança mágica. Trate como uma Ação Oposta, entre a perícia *Transfiguração* do mago contra a perícia *Força de Vontade* do alvo, com todos os modificadores definidos pelo Mestre;
- *Xamanismo:* Magia Espiritual. Os xamãs interagem com espíritos de poderes variados, que podem envolver espíritos ancestrais, animas (espíritos que vivem em todos os objetos, sendo alguns muitos poderosos que os outros) e “espíritos guardiães”;
 - *Feitos Mágicos:* Um xamã pode causar qualquer efeito mágico que os espíritos com os quais ele interagem forem capaz de criar. Xamãs podem exorcisar espíritos e fantasmas inoportunos, e mesmo criaturas (ou construtos ou demônios) invocados por *Conjuração*, *Necromancia* e *Feitiçaria*;
 - *Exigências em Jogo:* Xamãs não precisam normalmente gastar muito mana, pois qualquer outro efeito mágico além do primeiro contato com o espírito é realizado pelo próprio espírito. Uma vez contactado, o espírito pode exigir um pagamento ou barganha ou qualquer outro método de persuasão para realmente realizar os efeitos desejados. Os espíritos precisam ser honrados e cada um demanda um ritual diferente. Danças, sacrifícios (de itens, animais ou até mesmo criaturas sencientes) e cânticos são normalmente necessários em rituais de *Xamanismo*;
 - *Restrições:* O rolamento de Xamanismo feito quando um Xamã deseja realizar um efeito mágico determina se o xamã foi bem sucedido em contactar o espírito necessário. Uma perícia adicional, como *Negociação*, *Intimidar*, *Lisonjear* ou outras voltadas a persuasão podem ser necessárias para convencer o espírito a realmente realizar o feito mágico desejado. Xamãs que não cumpram sua parte na barganha com um espírito podem ficar incapacitados de usarem Xamanismo por muito tempo. O Mestre pode exigir que um Xamã use a perícia de *Percepção Extra-Sensorial* para comunicar-se com os espíritos em transe ou experiências fora do corpo. *Artefatos* pode ser exigido para a criação de objetos xamânicos (como talismãs, amuletos, etc...) que sejam imbuídos de espíritos que irão realizar a mágica para o portador;

Poder Mágico (Mana)

Invocar magia escolástica exige mana, ou pontos de poder. Magia realmente trivial (com efeitos similares aos obtidos com *Magia Selvagem*) usa quantidades mínimas de mana, mas a maioria da magia escolástica exige um ou mais pontos de poder.

Cada nível na Benção de *Talento Mágico: Magia Escolástica* dá ao personagem 5 pontos de poder para usar com magias.

O número de Benções usadas em *Talento Mágico* também efeta o quanto de mana que um personagem pode canalizar e controlar. Uma Benção de *Talento Mágico* permite que o personagem use magia trivial e efeitos que custem 1 ponto de poder. Duas Benções aumenta esse valor para 2 pontos de poder, e assim por diante.

Tentar canalizar mais poder do que o personagem pode normalmente manipular exige um rolamento de *Força de Vontade* com Dificuldade igual a Mediano mais 1 por ponto de poder acima do limite normal do personagem. Portanto, um personagem com 2 Benções de *Talento Mágico* tentando canalizar 4 pontos de poder para realizar uma magia precisa passar em um teste de *Força de Vontade* contra Dificuldade Ótima (Mediano +2). Falha acaba resultando na perda de níveis de saúde iguais ao Grau Relativo da Falha (um resultado medíocre com uma dificuldade Ótima resultaria em uma perda de 3 níveis de dificuldade; veja Fadiga, adiante)

Pontos de poder podem ser recuperados um ponto a cada duas horas de sono ou uma hora de meditação ininterrupta, até o número total determinado pelo número de Benções de *Talento Mágico*.

Fadiga

Além das exigências de mana, a *Magia Escolástica* também cansa (de maneira similar à *Magia Selvagem*). O atributo *Saúde* do personagem cai temporariamente em um nível por uso. Se seu nível de *Saúde* cair para pior que Péssimo, você estará exausto e irá cair inconsciente – trate como o equivalente em fadiga a “Incapacitado”. Um nível de *Saúde* perdido por fadiga é recuperado com 15 minutos de descanso.

Realizando Feitos de Magias

Quando um personagem deseja realizar magia, o jogador deve descrever ao Mestre os resultados que o personagem deseja obter por magia, com o máximo de detalhes possíveis. A *Magia Escolástica* depende imensamente da concentração e clareza de raciocínio do mago, e se o jogador não estiver preocupado em determinar os efeitos a serem alcançados, o Mestre pode determinar que o personagem também não está.

O jogador também pode descrever as ações do mago e aspectos do ritual a ser usado para a realização do feito mágico, se desejar. Incluir invocações poéticas (especialmente se for uma boa poesia) e outros “acréscimos” na descrição do ritual pode render bônus na perícia do personagem.

Existem vários aspectos a serem considerado para cada efeito de magia:

- Perícias exigidas (Dificuldade)
- Mana exigida (pontos de poder necessários)
- Tempo de execução (de um instante a anos)
- Materiais necessários (se for o caso)
- Circunstâncias diversas (muitas)

Perícias: Quanto mais complexos os resultados desejados, maior a Dificuldade que o Mestre deve definir para o efeito mágico. A Dificuldade começa em Mediano para mágicas simples, como criar - mas não controlar - fogo, ou conversar com um espírito que já esteja “desperto” e disposto a conversar. A Dificuldade pode alcançar nível Lendário ou mais alto para magias dignas dos deuses. Algumas magias “triviais” podem ter Dificuldade Medíocre, mas qualquer magia que exigem pontos de poder deveria ter ao menos Dificuldade Mediana.

Uma vez que a Dificuldade for definida, o jogador rola contra a perícia de *Magia Escolástica* do mago. Use a perícia menor se o efeito exigir mais de uma perícia de *Magia Escolástica*.

Exemplo: encantar um *Cajado de Convocação e Controle de Dragões* exige as perícias de Artefatos, Conjuração e Mesmerismo. Um encantador com Artefatos Medíocre, Conjuração Mediana e Mesmerismo Bom deve rolar com nível de perícia Medíocre.

Mana: Quanto mais poderosos ou amplos os resultados desejados, mais pontos de poder serão exigidos. Magia “trivial” pode exigir tão pouco mana que não há uso de pontos de poder. Isso não quer dizer que o mago pode jogar magia trivial como se fosse Confetti, pois até mesmo a magia mais trivial irá fadigar o mago.

Note que a Dificuldade e o uso de mana não são relacionados; um mede a complexidade, o outro poder. Criar uma pequena chama colorida que é capaz de dançar de forma a recriar uma antiga batalha entre magos pode ter dificuldade Lendária e ainda assim custar apenas um ponto de poder.

Note também que alguns efeitos mágicos exigem mais poder que qualquer um à exceção dos Magos Lendários seria capaz de acessar. Esses efeitos são possíveis, tanto por meio da cooperação entre dois magos

fornecendo pontos de poder quanto pelo uso de “recipientes mágicos” contendo pontos de poder salvos (veja a perícia *Artefatos*, acima). Alguns materiais raros são “recipientes mágicos” naturais.

Tempo: De maneira geral, quanto mais complexo o efeito mágico desejado, mais tempo será exigido na sua preparação. Isso também vale no caso de feitiços poderosos. Feitiços poderoso e complexos levam bastante tempo para serem preparados. Você pode trocar Tempo por Dificuldade, se desejar. Quanto menos tempo você levar na preparação da invocação, encantamento ou feito mágico desejado, maior será a Dificuldade. Do mesmo modo, demorar mais tempo na preparação poderá resultar, a critério do Mestre, em redução na Dificuldade.

Materiais: Se o Mestre desejar, feitos mágicos podem demandar materiais relacionados aos efeitos desejados; carvão ou enxofre para fogo, penas para um feitiço de vôo, e assim por diante. Alguns efeitos mágicos podem ser executados sem precisar de nada além de concentração e algumas palavras mágicas, enquanto outros podem exigir materiais raros e preciosos

Circunstâncias diversas: O Mestre pode aplicar quaisquer modificadores desejados por circunstâncias especiais. Exemplos incluem bônus por uso de materiais especiais (ou usar algo quando normalmente não é exigido), por realizar a magia em áreas naturalmente mágicas, por considerar “leis da magia” permitidas pelo Mestre (no caso de ter a perícia *Magia*). Penalidades podem ser aplicadas por circunstâncias que causem distração, ou o Mestre pode exigir um teste de *Força de Vontade* para que o mago evite as distrações, o que poderia fazer com que ele perdesse o controle da mágica usada.

Determinando Resultados

O Mestre deverá julgar se o efeito está dentro das capacidades do personagem – caso contrário, deverá avisar o jogador que tentar mágicas mais poderosas que o personagem pode agüentar é perigoso. O Mestre também deve determinar quais serão os resultados obtidos. A Magia em Fantasy Fudge é uma arte, e não uma ciência, sendo que o mesmo feitiço usado da mesma forma pode gerar resultados diferentes.

Em geral, quanto maior o sucesso ao realizar o efeito mágico, mais próximo ele estará dos efeitos desejados. Sucessos espetaculares podem ter benefícios não-previstos, como menor consumo de pontos de poder, menos tempo na invocação e assim por diante. Falhas críticas também devem ser espetaculares. Use sua imaginação, mas não permita que os resultados matem o personagem diretamente (exceto se for Feitiçaria)! Falhas menos graves podem produzir resultados inesperados e normalmente indesejados, incluindo um maior consumo de pontos de poder ou simplesmente não acontecer nada.

Listas de Feitiços

É uma boa idéia gastar algum tempo antes do jogo para criar alguns feitiços “padrão” que um mago escolástico poderá desejar usar. Pergunte ao jogador que tipo de feitiços seu personagem desejaria usar, e defina padrões de Dificuldade, custo de Mana, tempo e materiais exigidos. Fique a vontade para “roubar” feitiços de outros jogos de modo a facilitar a criação de sua lista de feitiços. Considere o efeito que deseja-se obter no feitiço, e não as características de mecânica do jogo original, ao determinar dificuldades e custo de mana.

As descrições dos feitiços devem ser considerados apenas idéias gerais de custos e efeitos, e não definições rígidas. Efeitos mágicos e seus resultados podem ser improvisados tanto pelo Mestre quanto pelo personagem.

Exemplos de Feitiço

“Andarilho da Pele”, *Perícia:* Transfiguração, *Efeito:* muda a forma do mago para a de um lobo. Dificuldade: Boa. Pontos de Poder: 2. Tempo: 20 minutos. Materiais: Pele de lobo preparada ritualmente (pode ser reaproveitada)

“Bola de fogo teleguiada”, *Perícias:* Conjuração, Elementalismo, Cinesia. *Efeito:* Uma bola de fogo que se move até atingir o alvo e explodir. Dificuldade: Mediana. Pontos de Poder: 1 (ou mais para bolas de fogo maiores). Tempo: 1 turno. Materiais: Granada Vermelha (destruída)

Magia Divina

O Fudge de Cinco Pontos usa o Fudge Milagres (Seção 7.2) como base para a Magia Divina.

A Bênção *Favor Divino* é exigida para o uso de Magia Divina. É possível jogar-se com um Sacerdote sem ter Favor Divino – escolha a Perícia Profissional *Aconselhamento* e defina um conjunto apropriado de perícias. Mas um Sacerdote assim não terá a habilidade de usar Magia Divina. Note que você não precisa ser um Sacerdote ordenado em nenhuma religião para ter Favor Divino ou usar Magia Divina.

As perícias disponíveis para um personagem com Favor Divino inclui o mundano e o sobrenatural. O sobrenatural é invocado rigidamente através do poder da divindade (ou divindades) que o clérigo serve. Se o comportamento do clérigo for inconsistente com os desejos da divindade, essa habilidade lhe será negada, ao menos temporariamente.

Perícias sobrenaturais da lista abaixo são detalhadas – as demais perícias são mundanas e usam as descrições da lista de Perícias. Essa lista assume uma divindade benigna que dá livre arbítrio e ajuda sobrenatural a seus seguidores em momentos de crises. Outras perícias podem ser mais apropriadas para outros tipos de clérigos – magias com plantas para Druidas e mais magias com espíritos para xamãs. Clérigos malignos possuem uma lista de perícias diferente – seus personagens deveriam rezar para nunca encontrá-los pela frente...

- **Abençoar:** você pode dar um bônus defensivo de +1 (ou mais, se o Mestre permitir) para alguém. Esse bônus dura até o final do combate;
- **Aconselhamento**
- **Auxiliar Tarefa:** tocando alguém que esteja tentando realizar uma tarefa que é de interesse de sua divindade, você pode dar a ela um bônus de +1 em seus testes;
- **Banir Espíritos:** você pode forçar espíritos e demônios de outros planos a voltarem para o lugar de onde vieram;
- **Conhecimento Arcano**
- **Cura:** você pode canalizar poderes de cura da divindade à qual serve;
- **Detectar Mentiras:** sua habilidade nessa perícia é maior que o normal
- **Ensino**
- **Exorcismo:** você pode forçar um espírito ou demônio que tenha possuído um corpo ou objeto a deixá-lo;
- **Expulsar Mortos-Vivos:** você pode repelir vampiros, zumbis, fantasmas e outros de sua presença;
- **Medicina**
- **Negociação**
- **Oratória**
- **Persuadir**
- **Primeiros Socorros**
- **Proteção:** você pode proteger uma pessoa ou várias dentro de uma área do tamanho de uma sala do mal sobrenatural, seja ele feitiços, espíritos, mortos-vivos, demônios, etc...
- **Remover Fadiga:** você pode recuperar a força daqueles que estão cansados;
- **Teologia/Rituais**
- **Visão Verdadeira:** você pode enxergar através de ilusões;

Invocando o Favor Divino

Quando um clérigo com Favor Divino invoca sua divindade, faça um teste Sem Oposição da perícia de *Magia Divina* necessária (veja Resolução de Ações, acima). Em um resultado Bom ou melhor, o pedido do clérigo pelo favor divino é atendido. Para perícias de clérigo nas quais os resultados não são descritos (como em Cura), quanto melhor o resultado do rolamento, melhor será a resposta ao pedido. Por exemplo, um resultado de Bom poderia curar apenas um ferimento em um nível, enquanto um resultado Soberbo poderia curar um personagem de todos os seus ferimentos.

No caso de resultados Medianos ou Medíocre, o pedido simplesmente não é atendido. Em um resultado Ruim ou pior, a divindade pode levantar sua ira contra o clérigo. O Mestre deve considerar as ações mais recentes do personagem, especialmente em relação às crenças religiosas do clérigo. Se houver qualquer razão para que a divindade do clérigo fique insatisfeita com o serviço prestado, então chegou o momento de deixar tudo claro. Se o comportamento do clérigo for exemplar (ao menos no que toca a divindade), uma falha significará simplesmente que a divindade está ocupada por outras coisas ou considera o favor pouco importante por algum motivo, ou ainda acha que ele vai contra suas vontades.

Modificadores: O Mestre pode aplicar quaisquer modificadores que ele ache apropriado. Sugestões podem ser encontradas na Seção 7.2 das regras básicas do Fudge, e inclui +1 ou mais se o clérigo em questão estiver agindo em uma causa da divindade ou -1 se o mais recente pedido por Favor Divino resultou em um rolamento Ruim ou pior.

Raças Não-Humanas

Para cada raça não-humana no mundo de jogo, crie um “pacote racial” que incluirá, entre outras coisas, bençãos, falhas e quaisquer poderes especiais da raça (veja o Capítulo 2 das regras básicas do Fudge, *Poderes Sobrenaturais*) e modificadores, incluindo os modificadores de Escala, Atributos e Perícias.

Determine quantas “Bençãos” vale o pacote racial e exija que essas Bençãos sejam gastas (ou atributos reduzidos, ou Falhas adicionais adquiridas). Alguns pacotes raciais irão se balancear, não exigindo o uso de uma Benção. Alguns pacotes raciais podem se qualificar como Falhas, permitindo que o personagem compense-os com Atributos maiores ou Bençãos adicionais.

Algumas Perícias, Bençãos, Falhas, Poderes Sobrenaturais e afins podem ser exclusivos de determinadas raças.

Pacote Racial Exemplo: Elfos

Modificadores de Atributo: +1 em Agilidade, +1 em Percepção; *Bençãos:* Talento Mágico Inato: Olhos de Águia, Tempo de Vida Muito Longo; *Falhas:* Código de Honra Élgico, Honestidade, Veracidade; *Custo:* 1 Benção

Pacote Racial Exemplo: Halflings

Modificadores de Atributo: Escala -2, Saúde +1; *Falhas:* Estigma Social fora das terras dos halflings; *Custo:* 2 Falhas

Equipando Personagens

O Mestre pode definir um pacote de “equipamento inicial” que todos os personagens poderão ter (a não ser que tenham a Falha *Pobre* ou a Benção *Rico*), que poderá incluir coisas como roupas (talvez um conjunto de classe e um para o dia a dia), sapatos, e armas apropriadas para suas perícias de *Combate*. Eles também podem ter equipamentos para viagem ou acampamento (como odres ou cantis, uma mochila, pedemeiras e outros itens comuns do mundo de campanha).

Deveria ser possível aos personagens modificar as listas de equipamento de seus personagens até certo ponto, adicionando equipamentos que façam sentido considerando-se as perícias dos mesmos. Personagens com a perícia Escalada deveriam ter cordas, picaretas, grampos e outros equipamentos que os ajudem a escalar.

Deveria ser possível também aos personagens adquirir equipamento – obviamente gastando o seu dinheiro suado no processo. O Mestre pode preparar uma “lista de equipamento” com preços médios para equipamentos comuns disponíveis no mundo de campanha. Listas de equipamento apropriadas podem também serem copiadas ou adaptadas de outros jogos.

Fatores de Dano e Equipamento

Para equipamentos como armas, armaduras e outros que possam ser usados em combate, o jogador ou o Mestre deveriam determinar os Fatores de Dano Ofensivo e Defensivo.

Fatores de Dano são simplesmente a soma dos modificadores relacionados a dano para cada arma ou armadura. Esses fatores serão usados para determinarem os pontos de dano e níveis de ferimento em Combate (veja Dano, seção 4.5).

“Fatores de Dano” exemplos estão listados na seção 4.53. Use-os para determinar o “Fator Ofensivo de Dano” para cada arma do personagem.

Por exemplo, um personagem com Força Boa usando uma espada longa deverá ter um Fator Ofensivo de Dano de +4 (+1 por Força; +2 por usar uma arma de uma mão grande; +1 por lâmina). Um personagem com Força Mediana usando a mesma arma deveria ter um Fator Ofensivo de +3 (sem bônus de Força). Lembre-se de incluir bônus e redutores devido a Escala, no caso de personagens não-humanos.

Então determine o “Fator Defensivo de Dano” do personagem “com armadura” e “sem armadura” (se o personagem possuir alguma). Modificadores podem ir de +0 para nenhuma armadura até +4 para armaduras pesadas ou mágicas. Escala e Bençãos como *Pele Resistente* também pode afetar o Fator Defensivo de Dano.

Desenvolvimento do Personagem

Após cada sessão de jogo, distribua Pontos de Embuste (veja Seção 1.36) para os personagens. O Fantasy Fudge sugere de 1 a 3 Pontos de Embuste por sessão. O personagem deveria dar às melhores atuações e soluções de problemas mais Pontos de Embuste. Os Pontos de Embuste são usados para

“trapacear” resultados durante o jogo, ou podem ser guardados e trocados por Pontos de Experiência na Proporção de 3 Pontos de Embuste = 1 PEX. Os PEXs podem ser gastos para aumentar perícias ou atributos, ou ainda para adquirir novas Benções, entre outras coisas, conforme apresentado na Seção 5 das regras básicas do Fudge, *Desenvolvimento do Personagem*.

Cenários para Fantasy Fudge?

O que é um RPG de fantasia sem nenhum cenário? O que você quiser!

Use o Fantasy Fudge com o seu mundo favorito de fantasia, seja ele um de sua criação, um mundo ficcional criado pelo seu autor de fantasia predileto, um mundo de fantasia publicado por terceiros, ou qualquer um que tenha sido criado por outros mestres. O site da Grey Ghost Games (<http://www.fudgerpg.com>) possui links para muitos cenários de jogo criados para Fudge.

Resolução de Ações

Existem duas formas de resolução de ações em Fantasy Fudge – Ações Opostas e Ações Sem Oposição.

Uma luta entre duas criaturas normalmente será resolvida como uma série de Ações Opostas.

Uma tentativa de escalar um penhasco será normalmente resolvida como uma Ação sem Oposição. O Mestre estipula uma Dificuldade que deve ser alcançada ou superada para o sucesso da ação.

Note que ações muito fáceis deveriam ser automáticas, sem precisar de rolamentos, o mesmo valendo para ações impossíveis, às quais o personagem simplesmente não conseguirá fazer, não importa o quão sortudo o jogador seja no rolamento de dados.

Se o personagem não possuir a perícia apropriada para fazer-se algo, o Mestre pode permitir ao jogador rolar a partir do nível padrão para aquela perícia (normalmente Ruim). O Mestre pode exigir um rolamento contra um atributo no lugar de uma perícia se ele achar apropriado (como exigir um rolamento contra Agilidade, e não contra Escalada), embora um personagem não-treinado deveria receber um modificador negativo no rolamento.

Rolando os dados

Quando um personagem tentar uma ação, role um dado percentual (ou use os centésimos de segundos em um cronômetro) e consulte essa tabela:

Rolado:	1	2-6	7-18	19-38	39-62	63-82	83-94	95-99	00
Resultado:	-4	-3	-2	-1	+0	+1	+2	+3	+4

Se você tiver Dados do Fudge, role quatro deles.

O resultado, entre -4 e +4, é usado como modificador da perícia ou característica.

Ações Sem Oposição

O Mestre estipula uma Dificuldade para qualquer Ação Sem Oposição. Isso inclui a maior parte dos combates com armas à distância – é difícil para um personagem realmente evitar que alguém atire nele, embora se ele tiver Reflexos Rápidos, ele poderá tentar sair da linha de fogo.

A Dificuldade deve levar em consideração todos os fatores exceto a perícia do personagem (e modificadores da mesma, como equipamentos e condição do personagem, incluindo aí ferimentos). Uma ação com dificuldade de Ruim é muito fácil, enquanto uma ação com dificuldade Soberba é muito difícil. Para ações Lendárias, defina o nível de perícia ainda mais acima (Soberbo +2, por exemplo). Na dúvida, defina a dificuldade para Mediano. Isso dá uma chance de 62% para que um personagem com perícia Mediana consiga realizar a ação.

Ações Opostas

Quando os personagens estão envolvidos em ações opostas (incluindo aí combate corpo-a-corpo), os envolvidos rolam os dados, adicionam os modificadores ao nível de perícia e comparam seus resultados. O Mestre rola pelos NPCs.

O Grau Relativo mede a diferença entre os personagens. Se um personagem consegue um resultado Bom em uma Ação Opsta, e outro um resultado Mediocre, o Grau Relativo é de +2 do ponto de vista do vencedor e de -2 do ponto de vista do perdedor. Em combate, o vencedor adiciona o Grau Relativo ao seu Fator Ofensivo de Dano para determinar o dano provocado.

Se isso ajudar, você pode converter as perícias de combate dos personagens em seus equivalentes numéricos antes de adicionar os modificadores (inclusive o rolamento). Ou então, coloque seu dedo na lista

da Escala de Características Péssimo – Soberbo, e mova o dedo para cima para cada +1 e para baixo para cada -1.

Combate

No Fudge, um turno de combate pode ser definido segundo a vontade do Mestre. O Fantasy Fudge assume um “turno” (rolamento de dado) como equivalendo a três segundos de ações de combate. As ações acontecem simultaneamente.

Os combates são resolvidos como Ações Sem Oposição se envolvem combate à distância, um combatente pego de surpresa (dando um “ataque adicional” ao oponente), ou um NPC do tipo “bucha de canhão” (veja *Circunstâncias Especiais*, adiante). De outra forma, trate o combate como uma série de ações opostas.

Os jogadores cujos personagens estão envolvidos nas ações opostas rolam o dado uma vez a cada turno de combate; o resultado define o vencedor do turno.

Circunstâncias Especiais

Um acerto Péssimo nunca causa danos, mesmo se ele passar o resultado Abaixo de Péssimo do oponente.

Quando múltiplos oponentes atacam um alvo único, o lutador solitário sofre um redutor de -1 para cada inimigo adicional, devendo superar ou igualar todos os seus oponentes de modo a feri-los. Se ele vencer todos eles, ele poderá escolher um a ser o alvo do ataque, caso contrário ele só poderá ferir um que tenha rolado no máximo dois níveis abaixo do seu. O combatente solitário sofre múltiplos ferimentos se um ou mais inimigos o atingir.

Diferentemente dos NPCs “principais”, que são tratados de maneira similares aos PCs, oponentes “bucha de canhão” sempre obtêm resultados equivalentes ao seu nível de característica. Você pode entender isso como uma Ação sem Oposição de Dificuldade equivalente à perícia de combate do NPC.

Quando NPCs “bucha de canhão” atacam um personagem jogador, utilize a regra de “múltiplos oponentes” acima, mas compare os resultados do combatente solitário contra a perícia de combate dos NPCs (não “graus rolados”).

Ferimentos:

Quando um personagem vencer um turno de combate, use a seguinte fórmula para determinar o dano causado:

$$\begin{aligned} & \text{Fator Ofensivo de Dano do Vencedor (incluindo Escala)} \\ & \text{mais} \\ & \text{Grau Relativo (níveis pelo qual o combatente venceu o turno)} \\ & \text{menos} \\ & \text{Fator Defensivo de Dano do perdedor (incluindo Escala)} \\ & \text{é igual aos Pontos de Dano Provocado} \end{aligned}$$

Se o resultado for 0 ou menos, nenhum dano foi provocado. Se o resultado for um resultado positivo, consulte a tabela abaixo para determinar a severidade do dano em questão:

	1,2	3,4	5,6	7,8	9+
Dano	Arranhão	Ferido	Ferido Gravemente	Incapacitado	Morrendo
	ooo	o	o	o	o

Os círculos abaixo dos níveis de dano representam quantos ferimentos daquele tipo um personagem pode receber. O personagem marca uma caixa para cada ferimento recebido. Um ferimento de 6 pontos exige que ao círculo em Ferido Gravemente seja marcado e assim por diante. Se não houver nenhum círculo vazio para um determinado ferimento, o personagem recebe o próximo tipo de ferimento para o qual haja um círculo vazio.

Um personagem ferido recebe redutores para a maioria das ações:

- **Arranhão:** sem penalidades
- **Ferido:** -1 na maioria das ações
- **Ferido Gravemente:** -2 na maioria das ações
- **Incapacitado:** incapaz de fazer qualquer ação, exceto as mais básicas movimentações dolorosamente realizadas;

- **Morrendo:** inconsciente, poderá morrer em menos de uma hora caso não receba cuidados;

Os redutores não são cumulativos, sendo que apenas o pior conta. Arranhões desaparecem após uma batalha, desde que o personagem tenha uns cinco ou dez minutos para colocar-se em ordem. Veja a Seção 4.8 das regras básicas do Fudge para regras sobre cura de ferimentos.

Atordoamento, nocaute e encaixando golpes

Um personagem pode tentar tordoar ou nocautear seu oponente ao invés de tentar o ferir. Nesse caso, um resultado Ferido é chamado “Atordoado” e o redutor de -1 associado ao fato de se estar “Ferido” dura apenas um turno. Um resultado Ferido Gravemente vira “Atordoado Gravemente” e a penalidade de -2 dura 2 turnos. Um resultado “Incapacitado” indica que o oponente foi nocauteado.

Um personagem pode também encaixar golpes. O jogador simplesmente anuncia o máximo de dano que seu personagem irá causar se vencer o turno de combate. Veja a Seção 4.62 das regras básicas do Fudge para maiores informações.

Rolamentos Situacionais

Um Rolamento Situacional é usado para determinar sorte, eventos externos ou a situação em geral. Ele não é baseado nas características do personagem. Simplesmente role o dado. Um Rolamento Situacional de -2 dá um resultado Ruim, ou seja, a situação não está boa. O Mestre pode utilizar Rolamentos Situacionais para praticamente tudo, desde clima até reações de NPCs.

Um Rolamento Situacional pode também ser usado para checar a “moral” de uma criatura durante o combate, principalmente quando ela é Ferida, e quando ela é Ferida Gravemente. Um resultado de -1 ou pior no meio do combate pode significar que o NPC irá se render ou fugir do combate. Você pode adicionar os modificadores por ferimentos do NPC ao rolamento de “moral”. Uma criatura Ferida com um Rolamento Situacional de -1 irá realmente passar a ter uma atitude Ruim no combate e provavelmente deverá tentar fazer de tudo para fugir à batalha.

Pontos de Embuste

Os Pontos de Embuste permite aos jogadores a “trapacear” os resultados do jogo. Gastar um Ponto de Embuste irá permitir o personagem ou jogador a:

- Realizar uma Ação Sem Oposição de maneira automática e estilosa. O Mestre pode vetar esse uso para ações com Dificuldade acima de Soberbo, ou maior que 3 níveis acima da perícia ou atributo do personagem a ser usado no rolamento;
- Alterar um rolamento um nível para mais ou para menos. O rolamento pode ser um que o jogador tenha feito ou que o Mestre tenha feito e influencie diretamente o personagem do jogador;
- Declarar que os ferimentos não são tão ruins quanto esperado. Isso reduz um ferimento em um nível (um Ferimento torna-se um Arranhão, etc...);
- Conseguir um Resultado +4 automático;

A Única Regra que você realmente precisa saber

Em caso de dúvida, invente! Simplesmente mantenha as coisas acontecendo de modo a manter os jogadores se divertindo. Se você não souber uma regra que cubra uma determinada situação de jogo, apenas use o seu bom-senso.

Personagens Exemplo

Azrath (Mago)

- Raciocínio Bom
- Percepção Mediano
- Força de Vontade Bom
- Força Mediano
- Agilidade Mediano
- Saúde Mediano
- Perícias de Conhecimento(1 ponto)

- Literato Mediano
- Taumaturgia Mediano
- Conhecimento do Arcano Mediano
- História Mediocre
- Perícias de Combate (1 ponto, Foco Restrito)
 - Faca Longa Bom
 - Briga Mediocre
- Perícias ao Ar Livre (1 ponto)
 - Navegação Mediano
 - Rascunhar Mapas Mediano
 - Observação Mediano
 - Sobrevivência Mediocre
- Perícias de Magia Escolástica (2 pontos)
 - Elementalismo Bom
 - Magia Mediano
 - Artefatos Mediocre
- Bençãos: Talento Mágico – Magia Escolástica (x2 - 10 pontos de poder, 2 pontos no máximo por magia); Familiar (cachorro – sob autorização do Mestre); Rico
- Falhas: Curioso; Leal aos Companheiros; Quixotesco; Humanitarista; Código de Honra (não permitir que pessoas inocentes sejam feridas por magia)
- Equipamento: Muitos (devido à Benção Rico), incluindo: Faca Longa (Poder Ofensivo +1); objetos diversos usados na magia; equipamento de viagem.

Hans (Guerreiro)

- Raciocínio Mediocre
- Percepção Mediano
- Força de Vontade Mediano
- Força Ótimo
- Agilidade Bom
- Saúde Mediano
- Perícias de Combate (3 pontos)
 - Espada de Duas Mãos Ótimo
 - Espada de Uma Mão Bom
 - Besta Mediano
 - Saque Rápido de Espada Mediano
 - Briga Mediano
 - Faca Mediano
 - Arremesso de Faca Mediano
 - Estudar Adversário Mediano
 - Arremesso de Espada de Duas Mãos Mediano (perícia autorizada pelo Mestre)
- Perícias Atléticas (1 ponto)
 - Equilíbrio Mediano
 - Escalada Mediano
 - Correr Mediano
 - Nadar Mediocre
- Perícias Ladinhas (1 ponto)
 - Perseguir Mediano
 - Furtividade Mediano
 - Infiltrar-se Mediano
 - Desarmar Armadilhas Mediocre
- Bençãos: Reflexos em Combate; Reputação como Herói
- Falhas: Excesso de Confiança; Violento quando irritado
- Equipamento: Mochila com corda, odre de água, odre de vinho, pedemeira; espada de duas mãos (Poder Ofensivo +6); Espada de Uma Mão (Poder Ofensivo +5); Besta com 30 virotes (Poder

Ofensivo +4); Faca (Poder Ofensivo +3); capa de pele; tanga; braceletes com jóias; camisa de cota de malha (Poder Defensivo +2);

Tena (Ladina)

- Raciocínio Mediano
- Percepção Mediano
- Força de Vontade Medíocre
- Força Mediano
- Agilidade Bom
- Saúde Ótimo
- Perícias Atléticas (1 ponto)
 - Furtividade Mediano
 - Prestidigitação Mediano
 - Acrobacia Mediano
 - Escalada Mediano
- Perícias de Combate (1 ponto)
 - Faca Bom
 - Arremesso de Faca Medíocre
- Perícias Ladinhas (2 pontos Foco Restrito)
 - Encontrar-se Coisas Escondidas Ótimo
 - Arrombamento Bom
 - Detectar Armadilhas Medíocre
 - Desarmar Armadilhas Medíocre
- Magia Selvagem (1 ponto)
 - Camuflagem Mediano
 - Detectar Mentiras Mediano
 - Furtividade Mediano
 - Herbalismo Medíocre
- Bençãos: Sortudo; Talento Mágico – Magia Selvagem
- Falhas: Curioso; Trapaceiro
- Equipamento: Faca (Uma em cada bota) (Poder Ofensivo +1); Gazuas (+1 na Perícia Arrombamento); ervas e objetos diversos; Armadura de couro (Poder Defensivo +1); Equipamento de Viagem; Luvas de couro macio.

Tomas (Sacerdote)

- Raciocínio Bom
- Percepção Mediano
- Força de Vontade Ótimo
- Força Mediano
- Agilidade Medíocre
- Saúde Mediano
- Magia Divina (3 pontos)
 - Proteção Bom
 - Cura Bom
 - Teologia/Rituais Bom
 - Abençoar Ótimo
 - Aconselhamento Mediano
 - Visão Verdadeira Mediano
 - Exorcismo Mediano
 - Banir Espíritos Mediano
- Perícias de Conhecimento (1 ponto)
 - Lendas/Histórias Mediano
 - Literato Mediano
 - Línguas Mediano

- Outros campos de conhecimento (apenas o que está em livros) Medíocre
- Perícias de Combate (1 ponto)
 - Cajado Mediano
 - Faca Mediano
 - Arremesso de Faca Mediano
 - Tática Medíocre
- Bênçãos: Favor Divino; Sortudo
- Falhas: Pacifismo apenas para auto-defesa; Código de Honra
- Equipamento: Cajado (Poder Ofensivo +2); Faca (Poder Ofensivo +1); Hinário; Símbolo Sagrado; Equipamento de viagem; roupas e capa; equipamento de primeiros socorros; vestes para ofício religioso

Criaturas Selvagens (Bestiário de Fantasy Fudge)

Aqui incluímos algumas criaturas exemplo para uso de Fantasy Fudge. Fique à vontade para modificar suas descrições e características para ajustá-las às suas campanhas.

Veja a Seção 6.5 das regras básicas do Fudge para mais criaturas exemplo e dicas sobre como criar suas próprias feras para o Fudge. Descrições de monstros de outros jogos de RPG normalmente podem ser facilmente convertidos para o Fudge.

Bandido

Atributos (varia de indivíduo para indivíduo):

Raciocínio: Medíocre

Percepção: Mediano

Força de Vontade: Mediano

Força: Mediano

Agilidade: Mediano

Saúde: Mediano

Perícias (varia de indivíduo para indivíduo)

Perícias Atléticas Medíocre a Bom

Social Perícias Ruim a Mediano

Bênçãos (varia de indivíduo para indivíduo)

Bênçãos comuns em Bandidos incluem Tolerância à Dor, Resistência a Venenos e Pele Resistente;

Falhas (varia de indivíduo para indivíduo)

Falhas comuns em Bandidos incluem Feio, Foragido e Cabeça-Quente;

Escala: +0

Perícia de Combate: Medíocre a Mediano

Ataques: por arma

Fatores de Dano (incluindo Escala):

Ofensivo: -1 (soco), ou por arma (aplique bônus por Força se Necessário)

Defensivo: +1 (couro, ou armadura mais pesada parcial – aplique bônus por Pele Resistente se aplicável)

Um bandido normalmente é uma pessoa sem treinamento, sem equipamento e normalmente sem esperteza que quer arrumar confusão com os PCs por causa do álcool, da testosterona, ou por ordens de um vilão principal.

Em qualquer horda de Bandidos, existe pelo menos um com um +1 ou +2 adicional no Fator Ofensivo de Dano devido à Força incomum.

— ***Peter Mikelsons***

Basilisco

- Atributos (pode variar de indivíduo para indivíduo):
 - Raciocínio: Mediano (animal)
 - Percepção: Mediano
 - Força de Vontade: Mediano
 - Força: Ruim
 - Agilidade: Mediano
 - Saúde: Ruim
- Poderes Sobrenaturais:
 - Hálito Venenoso
 - Escala -10
 - Perícias de Combate: Ruim
 - Ataques: Mordida, Hálito venenoso (ataque especial)
 - Fatores de Dano (contando Escala):
 - Ofensivo: -10 (corpo-a-corpo)
 - Defensivo: -10 (corpo-a-corpo)

O basilisco, chamado ocasionalmente de cocatrice pelos plebeus, é uma serpente cinzenta cujo tamanho pode alcançar até 60 centímetros, com marcas brancas na cabeça que lembram uma coroa. A lenda popular afirma que um basilisco pode matar apenas com o olhar, mas isso não é verdade. O perigo do basilisco na realidade mora no seu veneno: o hálito venenosos destrói plantas, contamina a terra e pode matar criaturas do tamanho de um elefante.

Os basiliscos também são perigosos em combate corpo-a-corpo: qualquer ataque bem-sucedido causado contra o basilisco pode fazer com que o veneno poderoso da criatura atinja o atacante através de sua arma. Toda vez que um basilisco for atingido por uma arma de corpo-a-corpo, o GM deve rolar 1dF. Em um rolamento negativo, a vítima deve rolar um teste contra *Saúde* ou morrerá.

Um basilisco é criado a partir de um ovo retirado de uma franga e chocado por um sapo em um monte de esterco.

--Anthony Roberson

Carniçal

- Atributos (varia de indivíduo para indivíduo):
 - Raciocínio: Ruim
 - Percepção: Bom
 - Força de Vontade: Mediano
 - Força: Bom
 - Agilidade: Bom
 - Saúde: Mediocre
- Bençãos:
 - Pele Resistente(+2 no Fator Defensivo de Dano)
 - Capacidade de Dano Bom (+1 no Fator Defensivo de Dano)
 - Garras (+1 no Fator Ofensivo de Dano, Venenoso)
- Perícias:
 - Carniçais retêm as Perícias que tinham quando humanos, mas com um redutor de -1
- Escala: 0
- Perícia de Combate: Bom
- Ataques: Mordida, Garras
- Fatores de Dano (incluindo Escala):
 - Ofensivo: +2 (Mordida), +2 (Garras) e veneno (veja abaixo)
 - Defensivo: -3 (Pele Resistente, Capacidade de Dano)

Carniçais (também conhecidos como Ghûls ou Carniceiros) são criaturas que já foram humanas e cujas mentes foram destruídas. Elas têm pele acinzentada e macilenta, presas amarelentas e garras quebradas e podres que infectam suas vítimas com uma toxina terrível.

Os Carniçais normalmente habitam catacumbas subterrâneas próximas a cemitérios e locais similares, onde um suprimento rico de “alimento” pode ser encontrado. Normalmente eles são encontrados em grupos de 3-12 indivíduos, com o mais poderoso e inteligente deles sendo o líder. Normalmente sua alimentação é composta de carniça, mas eles atacam humanos vivos se guiados pela fome ou por um senhor poderoso.

Carniçais atacam com suas garras e dentes em um frenesi sem mente. O veneno em suas garras drena a vitalidade: a vítima precisa ser bem sucedida em um teste Mediano de Saúde, ou perder um nível de Saúde por turno de combate. Vítimas cuja Saúde caia para menor que Péssimo ficam paralisadas e indefesas.

Qualquer ser humano que seja vitimado pelo ataque de um carniçal será levado a suas catacumbas e enterrados. Esse suplício vivo, junto com o veneno dos Carniçais, destrói a mente do alvo e causa-lhe mudanças físicas que o transformam em um Carniçal. Se estiverem realmente famintos, os carniçais simplesmente devoram sua vítima.

Carniçais podem ser expulsos pela Perícia de Magia Divina *Expulsar Mortos-Vivos*, com dificuldade Bom. A perícia de Clérigo Proteção mantém os carniçais afastados. Uma Cura divina é capaz de neutralizar o veneno se a vítima ainda não tiver se tornado totalmente um carniçal.

— *Kent Matthewson*

Diabretes

Atributos (varia de indivíduo para indivíduo):

Raciocínio: Bom

Percepção: Mediano

Força de Vontade: Medíocre

Força: Medíocre to Bom

Agilidade: Medíocre to Ótimo

Saúde: Mediano

Poderes Sobrenaturais:

Talento Mágico (Magia Demoníaca; veja adiante)

Resistência Mágica (+3 no Fator Defensivo de Dano)

Perícias:

Magia Demoníaca: Ótimo

O Mestre pode escolher outras Perícias apropriadas para cada indivíduo

Escala: -3 ou Menor

Perícia de Combate: Mediano

Ataques: Magia ou Mordida

Fatores de Dano (incluindo Escala):

Ofensivo: -2 (mordida)

Defensivo: +0 (Resistência Mágica)

(ajuste os Fatores de Dano para Escala menor que -3)

Os diabretes são pequenas entidades demoníacas, normalmente convocadas ou enviadas para esse plano para auxiliar um feiticeiro ou sacerdote em algum esquema maligno. Diabretes podem ter diversas aparências, da similar à humana à grotesca.

Diabretes são peritos no uso de Magia Demoníaca, que funciona como a Magia Escolástica. A Magia Demoníaca é muito poderosa em efeitos mágicos voltados à confusão e à miséria. Muitos diabretes possuem 5 pontos de poder mágico e podem canalizar feitiços de 1 ou 2 pontos.

-- *John Ughrin*

Doninha Gigante

Atributos (varia de indivíduo para indivíduo):

Raciocínio: Mediano (animal)

Percepção: Bom

Agilidade: Ótimo

Velocidade: Soberbo

Perícias:

Furtividade: Ótimo

Escala: -5

Perícia de Combate: Soberbo

Ataques: Mordida e Garras

Fatores de Dano (incluindo Escala):

Ofensivo: -3 (Mordida ou Garras)

Defensivo: -5

Doninhas Gigantes têm 90 centímetros de tamanho, possuem garras e presas afiadas, reflexos rápidos e uma atitude ruim. Sua presa favorita são os ratos gigantes e elas podem ser domesticadas.

Com sua velocidade e habilidades furtivas, as doninhas gigantes podem atacar sua presa sem ela perceber, ganhando um ataque sem oposição contra dificuldade Mediana em seu primeiro turno de combate. Se a doninha vencer o ataque com um Grau Relativo de +4 ou melhor, ele acertou uma veia principal, o que faz a vítima sangrar até morrer em alguns minutos, a não ser que ela receba primeiros socorros ou uma cura mágica. A vítima faz um teste de Saúde, dificuldade Mediana, por minuto, ou então sangrará até o fim. Mestres que permitem que NPCs tenham pontos de Embuste podem dar a doninhas gigantes um ponto.

-- Peter Mikelsons

Dragões

- Atributos (varia de indivíduo a indivíduo):
 - Raciocínio: Mediano
 - Percepção: Mediano
 - Força de Vontade: Mediano
 - Força: Mediano (Escala +4)
 - Agilidade: Mediano
 - Saúde: Mediano
- Bençãos:
 - Pele Resistente (+2 Fator Defensivo de Dano)
 - Asas
 - Hálito de Chamas
- Poderes Sobrenaturais (optional):
 - Talento Mágico Inato
 - Talento Mágico: Magia Escolástica
- Perícias:
 - Varia de indivíduo para indivíduo: a maioria das Perícias Atléticas, de Conhecimento, Mágicas, ao Ar Livre, e Sociais são possíveis;
- Escala: +4
- Perícia de Combate: Bom
 - Ataques: Mordida, Hálito de Chama, Garras
- Fatores de Dano (incluindo Escala):
 - Ofensivo: +6 (Garras); +5 (Mordida); +6 Hálito de Fogo (em um Rolamento Situacional de Medíocre ou pior, o alvo do Hálito de Fogo, o alvo do Hálito de Fogo pegou fogo e sofre um dano adicional de +2 por turno até apagar o fogo). Bônus de Força são adicionados a Garras e Mordida;
 - Defensivo: -6 (Escala e Pele Resistência)

Dragões são reptóides enormes e inteligentes, sendo muitos deles conhecido por serem vãos. O Mestre é livre para customizar os dragões conforme seu gosto.

--John Ughrin

Escalador de Parede

Atributos (varia de indivíduo para indivíduo):

Raciocínio: Ruim (animal)

Percepção: Mediano

Força de Vontade: Ruim

Força: Ruim

Agilidade: Bom

Saúde: Ruim

Bençãos:

Ferrões venenosos (veja abaixo)

Escala: -6

Perícia de Combate: Medíocre

Ataques: Mordida

Fatores de Dano (incluindo Escala):

Ofensivo: -6

Defensivo: -6

O Escalador de Parede lembra nada mais que uma cruz assustadora entre uma centopéia gigante e uma lagarta enorme e peluda. Um Escalador de Parede normalmente tem de 30 a quase 60 centímetros de tamanho e é coberta por ferrões pretos e longos, de quase 30 centímetros, à exceção da cabeça. O escalador possui até dezesseis pés que são equipados com um conjunto de protuberâncias similares a ganchos que permitem à criatura ir em qualquer superfície. Ele pode subir no teto de uma caverna ou nas paredes de uma masmorra tão facilmente quanto no chão.

O Escalador de Parede é encontrado em locais escuros e normalmente cumprem o papel de comedores de carniça, devorando os mortos e ocasionalmente os que estão morrendo. Escaladores de Parede raramente atacam criaturas vivas, exceto para se defender ou quando a criatura está muito ferida. Normalmente são encontrados em grupos de 7 a 12 indivíduos.

Em combate um escalador de parede pode utilizar uma Mordida dolorosa que normalmente torna-se infectada. Seu real perigo, entretanto, mora nos ferrões que cobrem seu corpo. Esses ferrões são afiados e facilmente perfuram roupas ou o couro de uma bota. Os ferrões são ocos e contêm uma toxina que provoca confusão e alucinações. Se um aventureiro for ferido por um ferrão, ele deve ser bem sucedido em um teste Mediano de Saúde, senão irá ficar confuso e desorientado em alguns minutos, e pelas próximas duas ou quatro horas ficará incapacitado devido a alucinações, não podendo lutar ou encontrar caminhos sem ajuda.

– Anthony Roberson

Fantasmas

- Atributos:
 - Não Aplicáveis
- Falhas:
 - Profano (opcional)
- Poderes Sobrenaturais:
 - Insubstancial (não realiza ataques físicos e pode atravessar paredes)
 - Medo (pode forçar os personagens a serem bem sucedidos em testes Ótimos de *Força de Vontade* para evitarem serem apavorados)
- Escala: n/a
- Perícia de Combate: n/a
- Ataques: n/a
- Fatores de Dano (incluindo Escala): n/a

Fantasmas são o resíduo psíquico de alguém que morreu. Em termos gerais, não há como ferir ou remover um fantasma fisicamente falando. Alguns fantasmas podem descansar em paz uma vez que uma tarefa especial tenha sido executada, normalmente a mesma tarefa que o espírito estava tentando executar

quando morreu. Fantasmas normalmente são criaturas ressentidas por terem morrido e o distúrbio nos seus sentimentos costuma fazer com que os animais fiquem assustados.

Os fantasmas podem ser influenciados, confinados, banidos ou liberados por meio de usos diversos de Magia Divina ou Escolástica (principalmente Xamanismo ou Necromancia)

--John Ughrin

Goblin

- Atributos (varia de indivíduo para indivíduo):
 - Raciocínio: Medíocre
 - Percepção: Mediano
 - Força de Vontade: Medíocre
 - Força: Mediano
 - Agilidade: Mediano
 - Saúde: Mediano
- Bençãos:
 - Visão Noturna
 - Resistência (+1 Fator Defensivo de Dano)
- Escala: -1
- Perícia de Combate: Mediano
- Ataques: Por arma
- Fatores de Dano (incluindo Escala):
 - Ofensivo: +1 (espada curta)
 - Defensivo: +1 (armadura de couro)

Goblins são humanóides pequenos (1,20 m) q malignos que vivem em florestas selvagens ou áreas montanhosas. Goblins são criaturas tribais e matriarcais. Normalmente as tribos têm entre 50 a 200 indivíduos, cujo líder normalmente é uma fêmea de tamanho monstruoso e temperamento cruel.

Goblins não são openentes particularmente temíveis em batalha, exceto quando são favorecidos por seus números ou por um líder carismático. As tribos de goblins passam por períodos de explosão populacional a cada 5 a 10 anos, o que resulta em invasões periódicas dos arredores por hordas de goblins que fogem da superpopulação e da fome.

Goblins temem e odeiam anões, uma vez que eles frequentemente são escravizados por estes para trabalho nas minas. O goblin comum é armado com uma espada curta, serrilhada e de aparência cruel e se protege por meio de armadura de couro.

-- Anthony Roberson

Minhoca Gigante

- Atributos (varia de indivíduo para indivíduo):
 - Percepção: Bom
 - Força: Bom
- Bençãos:
 - Pele Resistente(+2 no Fator Defensivo de Dano)
 - Ferrão (+2 no Fator Ofensivo de Dano)
 - Resistência à Magia: Bom
- Perícias:
 - Não se aplica
- Escala: +10 or more
- Perícia de Combate: Medíocre
- Ataques: Engolir, ou Ferrão
- Fatores de Dano (incluindo Escala):
 - Ofensivo: +12 ou mais (Ferrão)
 - Defensivo: +12 ou Mais (Pele Resistente)
- +1 se o ataque for feito por dentro (veja abaixo)

Essas minhocas gigantes carnívoras podem alcançar até 6 metros. Eles podem atravessar rocha sólida e é um perigo para exploradores em cavemas profundas.

O ataque predileto dessas minhocas é manter suas cabeça em um buraco e engolir qualquer criatura de Escala 6 ou menor. A Vítima pode tentar se esquivar, em uma Ação Oposta de Agilidade da Vítima contra a perícia de combate da minhoca). Se a minhoca vencer, a vítima é engolida.

Uma criatura pode tentar atacar a minhoca por dentro, contra dificuldade Péssimo (qualquer ataque resultando em Péssimo ou melhor causa dano) e Poder Defensivo +1, mas há pouco espaço para mover armas. Acumulando 15 pontos de dano no mesmo local dentro da minhoca permite a vítima a criar uma rota de escape ou fazer a minhoca a vomitar.

Nesse meio tempo, a vítima estará sendo digerida, sofrendo um Arranhão por turno de combate após ser engolido. Se a vítima não tiver mais Arranhões disponíveis, ela irá sofrer um Ferimento; se não tiver mais Ferimentos disponíveis, ela será Ferida Gravemente, e assim por diante até a morte.

Se atacado pelas costas, uma minhoca gigante irá golpear o alvo com um ferrão do tamanho de um osso em sua cauda. Ela pode fazer isso ao mesmo tempo que tenta engolir.

— *Peter Mikelsons*

Hydra

Atributos (varia de indivíduo para indivíduo):

Raciocínio: Mediano

Percepção: Ótimo

Força: Ótimo

Agilidade: Bom

Saúde: Mediano

Poderes Sobrenaturais:

Múltiplas cabeças (normalmente 5)

Regeneração da cabeça (veja diante)

Escala: +8 (cada cabeça tem Escala +2)

Perícia de Combate: Bom

Ataques: Mordida (1 por cabeça)

Fatores de Dano (incluindo Escala):

Ofensivo: +5 (Mordida)

Defensivo: +2 (each head) or +8 (body)

Com suas origens envoltas em mistério, a hidra é uma das criaturas mais temidas. Ela parece um réptil enorme com muitas cabeças. Sua regeneração a torna praticamente invencível e seu apetite é insaciável.

Cada uma das cabeças de uma hidra pode atacar de maneira independente. Para efeito de combate, trate cada cabeça como uma criatura de Escala +2 cujos dentes possuem +5 de Fator Ofensivo de Dano, por fio e Força.

Qualquer dano Incapacitado ou Morrendo que tenha sido provocado contra uma cabeça a decapita, mas uma nova cabeça irá aparecer para substituí-la. Se a hidra passar em um teste de Saúde Soberbo, duas cabeças irão aparecer no local da perda. A regeneração leva 4 turnos de combate. Um dano Ferido ou maior provocado por fogo ou ataques por armas mágicas impedem a regeneração.

--*Steven Hammond*

Hiena

Atributos (varia de indivíduo para indivíduo):

Raciocínio: Bom (animal)

Percepção: Bom

Força de Vontade: Mediano

Força: Bom

Agilidade: Bom

Saúde: Bom

Bençãos:

Defesa Mágica (veja abaixo)

Resistência (+1 no Fator Defensivo de Dano)

Perícias:

Ventiloquismo Ótimo (veja abaixo)

Escala: +0

Perícia de Combate: Bom

Ataques: Mordida

Fatores de Dano (incluindo Escala):

Ofensivo: +2 (Mordida)

Defensivo: +1 (Resistência)

A hiena é uma besta terrível que lembra um cão enorme com uma corcunda nas costas. Elas vivem em tumbas e catacumbas e se alimentam de carniça. Elas também costumam cavar as covas em busca de cadáveres. Algumas hienas atacam em áreas rurais à noite e atacam criações ou viajantes perdidos.

A hiena possui uma defesa mágica pouco usual. Qualquer criatura que cruze a sombra de uma hiena fica muda imediatamente. O efeito dura até a hiena ser morta ou passar uma hora. Hienas também possuem um talento incrível de imitar a voz humana e usam esse truque para atrair suas presas para emboscadas.

Os alquimistas pagam bem pelos olhos de uma hiena pois eles podem ser transformados em pequenas pedras que podem ser usados para prever o futuro. Eles pagam um bom preço pelo par de olhos de hienas que estejam frescos ou devidamente preservados em sal ou álcool.

-- Anthony Roberson

Homens-Rato

Atributos (varia de indivíduo para indivíduo):

Raciocínio: Medíocre

Percepção: Mediano

Força de Vontade: Medíocre

Força: Mediano

Agilidade: Bom

Saúde: Medíocre

Escala: -1 (ou menor)

Perícia de Combate: Mediano

Ataques: Garras ou Mordida

Fatores de Dano (incluindo Escala):

Ofensivo: +0 (Garras), +1 (Mordida)

Defensivo: -1

Os Homens-rato são criaturas humanóides pequenas cuja cabeça, garras e rabo parecem-se com a de ratos. Suas pernas são mais parecidas com as de ratos do que com as de pessoas. Os Homens-ratos possuem uma baixa expectativa de vida, derivada das condições ruins de habitação. Os Homens-ratos podem falar como seres humanos, normalmente falando a língua dominante local. Suas garras são suficientemente destras para que eles utilizem equipamentos de seres humanos.

Os Homens-Rato foram criados por um Grande Mago que posteriormente deixou que seus experimentos abandonassem seu laboratório. Em poucos anos desde sua criação, os Homens-rato se estabeleceram nos esgotos e becos da cidade.

O Mestre pode envolver os Homens-rato no cenário político da cidade se desejar. Por exemplo: o senhor da localidade pode ter colocado um preço na pele dos Homens-ratos; estes podem ser ativos nas Guildas de Ladrões ou de mendigos. Ele também pode ajustar os Homens-rato para serem menores e mais parecidos com ratos, se desejar. Escala sugerida na Escala: -5 ou menor, lembrando-se de ajustar os Fatores Ofensivo e Defensivo de Dano adequadamente.

— Gordon McCormick

Medusa

Atributos (varia de indivíduo para indivíduo):

Raciocínio: Mediano

Percepção: Mediano

Força de Vontade: Mediano

Força: Mediano

Agilidade: Mediano

Saúde: Mediano

Poderes Sobrenaturais:

Petrificação (veja adiante)

Perícias:

Assassinato Bom

Escala: +0

Perícia de Combate: Bom

Ataques: Arco

Fatores de Dano (incluindo Escala):

Ofensivo: +2 (arco; inclui qualquer bônus por Força)

Defensivo: +0

As medusas foram amaldiçoadas pelos deuses. Em eras passadas, a mãe de todas as medusas comparou sua beleza com a dos deuses. Em punição, ela e todos os seus descendentes foram tornados tão horrendos que qualquer um que os via era transformado em pedra (qualquer um que veja a face de uma medusa precisa ser bem sucedido em um teste Ótimo de Força de Vontade ou então virará pedra)

Uma medusa pode tentar fixar residência em um solar ou casa abandonada. Ali, de maneira lenta mas garantida, um jardim de estátuas começará a aparecer. Os serviços de um herói podem ser necessários para encontrar uma forma de matar essa criatura terrível. Existem rumores de que uma vez que uma medusa seja morta, suas vítimas voltam ao normal.

-- John Ughrin

Mortos sem Descanso

Atributos (varia de indivíduo para indivíduo):

Raciocínio: Ruim

Percepção: Mediano

Força de Vontade: n/a (não possui mente)

Força: Mediano

Agilidade: Bom

Saúde: n/a (não está vivo)

Bençãos:

Imune a Magia Mental

Esquelético (Metade de dano de armas de corte; armas perfuradoras têm dano reduzido em 1)

Não afetado pela Luz (diferentemente de muitos Mortos-Vivos)

Falhas:

Suscetível a Fogo

Destruído por água corrente (cancela a magia de animação)

Morto-Vivo (pode ser banido, etc...)

Escala: -2 a +2 (como quando vivo)

Perícia de Combate: Mediano

Ataques: Arma

Fatores de Dano (incluindo Escala):

Ofensivo: pela arma

Defensivo: +2 (Armadura Leve e Escudo)

Ocasionalmente necromantes se voltam a humanóides mortos quando precisam criar rapidamente e de forma barata guardiães incansáveis e sem medo. Cadáveres são versáteis, rapidamente disponíveis, e ossos que anteriormente viviam são bastante receptíveis à magia. Um espírito inferior é forçado a habitar os ossos mortos, os animando e dando a eles uma inteligência rudimentar e malevolente. As criaturas resultantes não precisam de sustento, são infinitamente pacientes, e obedecem seus criadores sem pestanejar. Normalmente eles guardam tumbas, fortalezas e esconderijos em gerais.

Os Mortos sem Descanso parecem com pilhas de ossos velhos espalhados pelos locais que guardam. Eles não possuem cheiro (antes do encantamento, normalmente remove-se toda a carne dos cadáveres colocando-os em formigueiros ou em poços cheios de vermes). É necessário ser bem-sucedido em um teste de Percepção Ótimo para detectar-se as pequenas tramas de selos mágicos que cobrem os ossos.

Quando qualquer um ou qualquer coisa se aproxima, os ossos remoldam-se em formas malignas e esqueléticas e agem. Embora não sejam muito fortes, os Mortos sem Descanso são ágeis e tenazes em combate. Eles normalmente são equipados com armaduras antigas (+1), escudos (+1) e armas variadas, como maças, espadas, machados e lanças (+1 a +3)

— Dmitri Zagidulin

Rathent

Atributos (varia de indivíduo para indivíduo):

Raciocínio: Mediano

Percepção: Bom

Força de Vontade: Medíocre

Força: Mediano

Agilidade: Bom

Saúde: Bom

Bençãos:

Sentidos Aguçados (principalmente visão)

Reflexos Acelerados

1 em cada 10 Rathents possui uma Benção de Talento Mágico (veja abaixo)

Falhas:

Covardia

Capacidade de Dano Medíocre (−1 em Poder Defensivo)

Egoísmo (Poucos Rathents se preocupam com qualquer coisa além de si próprios. Isso pode traduzir-se de várias formas)

Perícias:

Preparar Armadilhas Bom

Emboscada Bom

Furtividade Ótimo

Perícias Atléticas Mediano

Perícias ao Ar Livre Mediano

Outras Perícias que sejam apropriadas a cada indivíduo;

Escala: −1 to +0

Perícia de Combate: Mediano a Ótimo

Ataques: Garras ou Arma

Fatores de Dano (incluindo Escala):

Ofensivo: +0 (Garras)

+1 to +3 (armas saqueadas)

- (aplique o Fator Ofensivo de Dano conforme a necessidade baseando-se na Força)

Defensivo: +0 (armadura remendada)

Os Rathents são criaturas bizarras, provavelmente o resultado de alguma experiência mágica que saiu do controle. Eles lembram passáros humanóides com bicos largos e curvados e olhos fora de foco. Suas cabeças, torso e braços são cobertos de penas, normalmente escuras ou malhadas, e sempre descuidadas e oleosas. Muitos Rathents possuem mãos que terminam em garras afiadas. Muitos Rathents possuem uma perna similar à do ser humano, sendo que alguns indivíduos possuem pés de aves ou asas vestigiais, sendo chamados de *gruk* (retardados ou corcundas). Isso é mais um reflexo de preconceito social do que de falta de inteligência ou habilidade dos indivíduos em questão.

A estrutura social dos Rathent é vagamente tribal, sendo que o mais forte ou mais esperto se torna o *skwarka* (líder tribal). O *skwarka* lidera a tribo em batalha e recebe muito prestígio e privilégios na reprodução. Os Rathent são extremamente protetores com suas fêmeas, pois possuem uma baixa natalidade. Apenas um em cada cinco Rathents de uma tribo é fêmea. Os Rathents machos atuam como caçadores e normalmente se envolvem em roubo generalizado e no assassinato de qualquer coisa viva. Eles são saqueadores covardes por natureza e se refestelarão na carniça se não houver nada melhor. A maior parte dos Rathents só se importam consigo mesmo, mas alguns oferecem tributos para o *skwarka* e para seu harém. Os guerreiros que não pagam tributo regular para o *skwarka* normalmente são exilados ou, mais provavelmente, mortos.

Os Rathents podem ser encontrados em áreas semi-civilizadas, nas bordas das florestas e nos pés de montanhas. Suas vilas são grupos de casas de árvore rústicas com estruturas similares a ninhos. O ninho do *skwarka* é o maior e normalmente fica no centro, sendo construído na maior árvore disponível.

Rathents possuem perícias de construção Medianas, mas raramente constroem qualquer coisa de qualidade excepcional. A maior parte de suas armas são saqueadas ou roubadas, sendo que quando precisam constroem lanças e dardos de guerra. A armadura dos Rathents são normalmente compostas de pedaços saqueados em suas caçadas.

Alguns Rathents têm talentos inatos para mágicas simples. Magia Divina e Selvagem são as mais comuns. Magia Escolástica (Elementarismo ou Necromancia) são também possíveis, mas nenhum Rathent irá ter mais uma Bênção de Talento Mágico: Magia Escolástica. Rathents com Talentos Mágicos são normalmente conhecidos como *kuzkwa*, e a maioria são fêmeas, embora todos eles sejam estéreis e considerados portanto assexuados. A maioria são também albinos. Esses Rathents atuam como xamãs e conselheiros espirituais.

A espiritualidade dos Rathents é uma sinistra centrada na figura malevolente chamada de *Kzukwa-skward* (O Anciã Temível). Honras a essa entidade terrível é paga na forma do assassinato de tantos não-Rathents quanto possível. Isso garante que o pós-vida será apenas levemente doloroso, ao invés de uma eternidade de terror e tortura.

Os Rathents possuem uma fixação irracional em objetos brilhantes, e irão oferecer qualquer coisa por objetos totalmente inúteis mas que brilham.

— *Sedge Lewis*

Soldado Profissional

Atributos (varia de indivíduo para indivíduo):

Raciocínio: Medíocre

Percepção: Mediano

Força de Vontade: Mediano

Força: Bom

Agilidade: Bom

Saúde: Mediano

Perícias (varia de indivíduo para indivíduo)

Perícias Atléticas Mediano a Bom

Perícias Sociais Medíocre a Bom

Bênçãos (varia de indivíduo para indivíduo)

Normalmente soldados possuem Bênçãos como Noção de Perigo, Tolerância à Dor, Reflexos Rápidos, Pele Resistente ou Veterano;

Falhas: (varia de indivíduo para indivíduo)

Normalmente soldados possuem Falhas como Código de Honra, Jogador Compulsivo, Dever e Zorrolho;

Escala: +0

Perícia de Combate: Bom a Ótimo

Ataques: por arma

Fatores de Dano (incluindo Escala):

Ofensivo: por arma (ajuste por Força se aplicável)

Defensivo: por armadura (ajuste por Pele Resistente se aplicável)

Um soldado profissional é um guerreiro treinado e bem equipado. Esse modelo pode ser usado para guardas de cidade.

Soldados normalmente possuem uma boa moral e disciplina. Entretanto, muitos possuem Atributos mentais Mediocres. Um esquadrão de soldados normalmente é comandado por um oficial com Atributos Mentais e Perícias de Combate boas.

— *Peter Mikelsons*

Troll

Atributos (varia de indivíduo para indivíduo):

Raciocínio: Ruim

Percepção: Mediano

Força de Vontade: Mediano

Força: Ótimo

Agilidade: Mediano

Saúde: Ótimo

Bençãos:

Resistência (+3 no Poder Defensivo)

Fedor (−2 to opponents Perícias de Combate; see below)

Escala: +3

Perícia de Combate: Bom

Ataques: Arma ou Garras

Fatores de Dano (incluindo Escala):

Ofensivo: +5 (Garras), +8 (bastão Enorme)

Defensivo: +8

Os trolls são criaturas enormes e nojentas. Muitos são identificados baseando-se nas áreas em que eles vivem: existem Trolls Montanheses, Trolls dos Pântanos, Trolls das Florestas e muitos outros tipos.

O Troll mediano podem chegar facilmente aos 3 metros e normalmente usam bastões enormes. A presença de um troll é facilmente identificada por um fedor horrendo que sempre os acompanha. Eles são carnívoros e a maioria não é muito inteligente.

Qualquer um que enfrente um Troll em combate corpo a corpo deve ser bem sucedido em um teste Bom de Força de Vontade ou sofrer uma penalidade a -2 em todas as Perícias de Combate durante toda a batalha, devido ao fedor terrível da criatura.

— *Anthony Roberson*

Zumbi

Atributos (varia de indivíduo para indivíduo):

Raciocínio: n/a (sem mente)

Percepção: Mediocre

Força de Vontade: n/a (sem mente)

Força: Ótimo

Agilidade: Ruim
Saúde: Ótimo
Poderes Sobrenaturais:
Imune à dor (não sofre penalidades por ferimento)
Imune ao medo
Resistente (+2 no Fator Defensivo de Dano)
Falhas:
Fedor Terrível
Aparência Terrível
Portadores de Doenças (opcional, veja abaixo)
Escala: 0
Perícia de Combate: Ruim
Ataques: golpe com braço ou empurrão
Fatores de Dano (incluindo Escala):
Ofensivo: +1 (desarmado, bônus em Força)
Defensivo: +2

Zumbis são cadáveres caminantes que possuem pedaços de carne ainda presos a sí. Eles são animados por meio de magias malignas (Necromancia, Feitiçaria ou alguma Magia Divina maligna) e obedecem as instruções de seus criadores. Os zumbis continuam a apodrecer, dando-lhes um fedor e uma aparência terrível. Eles também podem ser portadores de doenças. O Mestre pode exigir que personagens expostos a zumbis sejam bem sucedidos em testes Mediocres de Saúde para evitar contrair alguma doença qualquer.

Os zumbis não possuem iniciativa, dependendo dos seus mestres para instruções. Não sentindo medo ou dor, são excelentes tropas de choque, sendo praticamente indestrutíveis (é necessário um resultado Morrendo para os “matar”). Zumbis não podem usar armas, atacando com mãos e garras, atacando seus oponentes com intensidade sem mente. Eles irão tentar cercar e superar em números oponentes mais difíceis.

Zumbis não possuem mente, portanto não falam, não têm perícias, etc..., embora possam rosnar quando atacam. São banidos com a perícia de Magia Difícil Expulsar Mortos Vivos, com dificuldade Medíocre. Normalmente Zumbis habitam cemitérios, igrejas abandonadas, fortalezas de necromantes ou templos de deuses malignos.

— resultado de contribuições de Hammond, Kent Matthewson e Peter Mikelsons

Zuvenbie

Atributos (varia de indivíduo para indivíduo):
Raciocínio: Medíocre
Percepção: Mediano
Força de Vontade: Mediano
Força: Ótimo
Agilidade: Medíocre
Saúde: Medíocre
Perícias:
As mesmas de quando vivo, mas com dois níveis a menos todas;
Poderes Sobrenaturais:
Imune à dor (não sofre penalidades por ferimento)
Imune ao medo
Resistente (+2 no Fator Defensivo de Dano)
Falhas:
Aparência Terrível

Escala: 0

Perícia de Combate: Bom

Ataques: Mãos ossudas, ou arma

Fatores de Dano (incluindo Escala):

Ofensivo: +2 (desarmado) ou por arma

Defensivo: +2

Um sacerdote, feiticeiro ou necromante maligno pode criar um Zuvembie drenando a força vital de uma criatura humanóide do tamanho de um ser humano via magias e venenos arcanos. A carne de um Zuvembie torna-se dura e sua pele rígida com couro, sem aparentar a putrefação do corpo de zumbis verdadeiros. Eles retêm alguma inteligência, diferentemente de zumbis, e podem entender instruções relativamente complexa. Eles podem manipular armas (ainda que de maneira desajeitada) e retêm algumas das Perícias que tinham em vida, reduzidas em 2 níveis.

Como no caso dos zumbis, Zuvembies são imunes a dor e exigem um resultado de Morrendo para serem “mortos”.

Zuvembies normalmente habitam a residência de seus criadores. Podem ser Repelidos com dificuldade Ótima.

— *Kent Matthewson*

Apêndice 1: Open Game License Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Fudge System Reference Document Copyright 2005, Grey Ghost Press, Inc.; Authors Steffan O'Sullivan and Ann Dupuis, with additional material by Peter Bonney, Deird'Re Brooks, Reimer Behrends, Shawn Garbett, Steven Hammond, Ed Heil, Bernard Hsiung, Sedge Lewis, Gordon McCormick, Kent Matthewson, Peter Mikelsons, Anthony Roberson, Andy Skinner, Stephan Szabo, John Ughrin., Dmitri Zagidulin