

Mighty Blade

GUIA DE 1º DE ABRIL



TIAJU VILPOR
DONGA NIRIO
LUCAS FAPOR

Mighty Blade

GUIA DE 1º DE ABRIL



COISINHA VERDE

TIAJU VILPOR
DONGA NIRIO
LUCAB FAPOR

CRÉDITOS

Autores:	<i>Tiaju Vilpor, Donga Nieri & Lucab Fapor</i>
Design:	<i>Lucab Fapor</i>
Ilustração:	<i>Donga Nieri</i>
Revisão:	<i>Ewepa Corio</i>
Contrarregra:	<i>Eulpe Racaj</i>
Maquiagem:	<i>Matal Dapal</i>
Buffet:	<i>Alema Ticri</i>
Coaching:	<i>Cauri Poana</i>
Primeiros Socorros:	<i>Geasa Gasao</i>
Atendimento Psiquiátrico:	<i>Gabpe Toflo</i>

SUMÁRIO

Introdução	4
Novas Habilidades	5
Novos Itens Mágicos	9
Novo Caminho	11



INTRODUÇÃO

Surpresa!

Finalmente o Guia do Vilão está aqui!

Bom, na verdade, uma prévia do Guia do Vilão.

Quer dizer... é mais ou menos uma prévia de...

Ok, não é nem uma prévia do Guia do Vilão.

Enfim, ninguém viu que dia nós lançamos isso...? 1º de abril galera!

Mas calma, o Guia do Vilão está à caminho. Enquanto isso, aqui está um material “bônus”. Bom, não exatamente, porque não tem nenhuma conexão com o Guia do Vilão – exceto, talvez, pelo fato desse material ter um imenso potencial de trazer caos e destruição para as mesas onde esse material for utilizado. Coisa que vilões fazem, sabe como é.

Enfim!

Este suplemento é um pequeno apanhado de materiais completamente aleatórios que foram selecionados de forma totalmente arbitrária de lugares como o Fórum do Mighty Blade, do Conselho de Sarfion, do EXDC (Exploradores da Dragon Cave. É, o sistema tem nome em inglês, a revista que ele mantinha também, e vai ter um monte de termos em inglês nesse suplemento, estejam preparados) que são grupos de Whatsapp e Telegram, de dentro da cabeça dos desenvolvedores do sistema – não citamos nomes aqui – e de lugares ainda mais insondáveis. Não, ele não tem um tema que os reúna como um todo, exceto, talvez, pelo fato de serem bastante desconexos – tanto entre si quanto com todo o resto do cenário.

Trazemos neste suplemento novas magias, itens mágicos e abençoados e um novo caminho, todos prontos para serem usados por jogadores apêloes e Mestres totalmente desprevenidos – ou por grupos que não fazem a menor questão de balancear suas mesas de forma alguma.

Nós não identificamos os criadores desse material por um motivo: Utilize o material aqui contido por sua própria conta e risco – e depois nos conte como foi a experiência, nós queremos rir das desventuras, caos e destruição que essas regras trouxeram!



NOVAS HABILIDADES

Adiante estão oito novas Habilidades, incluindo seis novas Magias, uma nova Música - sim, nós lembramos que Bardos existem (e que eles podem ser um tanto quanto engraçados...) - e uma nova técnica.

“Mas Domenico, o que são Símbolos Esotéricos, necessários para conjurar algumas das magias?” Primeiro, eu pedi pra não ser identificado! Mas já que me descobriram, só me resta responder, né? Símbolos Esotéricos são traçados mágicos que podem ser usados tanto por conjuradores Místicos quanto por conjuradores Arcanos. Nunca tinham ouvido falar, né? Pois é, é uma coisa nova do sistema!

“Mas Domenico, isso significa que essas Magias estão na lista de todos os conjuradores?” Não. Elas não estão na lista de nenhuma classe conjuradora, na verdade. Ou em de qualquer outra Classe, para ser totalmente preciso. Elas nem deveriam estar sendo publicadas como opções para os jogadores... Mas se forem introduzidas numa campanha, idealmente elas deveriam aparecer em algum Grimório sem identificação (nós não queremos ser identificados por termos criado esse material, então imagino que o autor dessas magias também não gostaria de receber esse reconhecimento).

Mas Domenico, se as novas magias estão desbalanceadas, as outras Habilidades também estão? Sim e não. Tecnicamente, elas estão balanceadas. Na prática? Não sabemos. Material de pri-

meiro de abril, a gente não testou nada disso aqui! E antes que alguém pergunte: a nova Técnica deve ser considerada uma Habilidade Geral e a nova Música deve ser considerada uma Habilidade básica do Bardo. Sim, é isso mesmo. O Bardo acabou de ganhar uma Música nova, oficialmente!

Área Emбанanada

Habilidade (Magia) - Ação

Custo: 20

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Desenhando um Símbolo Esotérico a sua frente, você consegue conjurar uma área coberta de cascas de banana, num raio máximo igual a sua determinação. Essa região é extremamente escorregadia e qualquer criatura sobre essa superfície (incluindo você) precisa fazer um teste de Agilidade (Dificuldade 12) no momento em que ela surge sob seus pés e sempre que realizar um ataque, se mover ou tentar se levantar. Uma falha nesse teste significa que o personagem cai. Se alguma criatura dentro da área cair devido ao efeito da magia, qualquer Humanoide ou Esfinge que presencie a queda (incluindo o alvo e o conjurador) deve fazer um teste de Vontade (Dificuldade 10) ou ficará rindo incontrolavelmente até o final de seu próximo turno. A dificuldade aumenta e 1 para cada alvo extra que cair e um novo teste de Vontade deve ser feito cada vez que uma criatura dentro da área cair.



O Símbolo Esotérico se dissipa imediatamente depois que seus efeitos são desencadeados, mas as cascas de bananas criadas são permanentes e apodrecem em velocidade normal.

Ataque Desmoralizante

Habilidade (Técnica) – Ação

Raças: Todas exceto Centauros, Naga e Tritões

Requisito: Mestre de Armas 1

Descrição: Você faz um ataque usando uma arma cortante, visando o cinto, corda, faixa, ou qualquer que seja o meio que o alvo use para segurar as calças, saias, etc. Se for bem sucedido o alvo não sofre dano, mas suas vestes caem ao chão, reduzindo seu Deslocamento à 0 e reduzindo sua Determinação em 2 (este é um redutor de moral) até que perca uma Ação de Rodada Completa puxando-as para cima. Até que possa providenciar um item para manter suas vestimentas no lugar, o alvo também precisa usar uma das mãos para manter suas vestimentas no lugar, ou terá seu Deslocamento reduzido à 0 novamente – o redutor de moral em sua Determinação se mantém enquanto o personagem estiver com as vestimentas baixadas ou se tiver que ficar segurando as mesmas.

Especial: Esta Técnica não tem efeito em criaturas que não utilizem calças – como Tritões, Naga, Centauros (é por isso que eles não podem selecionar esta Habilidade: eles não entenderiam a piada), Faunos desavergonhados nem Medafílios nudistas.

Barreira de Áudio

Habilidade (Magia) – Ação

Custo: 20

Dificuldade da Magia: 11

Descrição: Desenhando um Símbolo Esotérico no ar entre você e uma área dentro da sua linha de visão, Você conjura uma área de som com um raio igual à sua Inteligência em metros. Qualquer Humanoide ou Esfinge (exceto o conjurador) que estiver dentro da área fica *Distraído* e não pode utilizar sua ação padrão como uma ação de movimento ou realizar uma ação de rodada completa.

Esta magia não pode ser selecionada como uma Habilidade decorada. Ela deve ser conjurada a partir de um tomo, e o conjurador precisa sussurrar um conteúdo que estará contido no som que ocupará a área. Qualquer criatura que ouvir o som, terá uma vaga ideia do assunto tratado, e pode ficar com dúvidas – ou ter opiniões divergentes – sobre o conteúdo, e os alvos afetados podem sentir a necessidade de discutir o assunto, o que pode cessar um combate e iniciar um debate acalorado sobre o tópico do áudio.

Este Símbolo Esotérico dura uma quantidade de turnos igual à Vontade do conjurador.

Criar Golem de Coco

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Cariátide

Mana: 40

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Primariamente desenvolvida por Sacerdotes Goblins essa magia é uma variante do Golem tradi-





cional. Traçando um Selo Místico sobre uma área contendo a “matéria prima” adequada (milho é opcional), você pode dar movimentos para um ser humanoide disforme todo feito da matéria fecal e com uma pedra preciosa incrustada nele. A pedra preciosa precisa ter um valor de 40 moedas para cada metro de altura do Golem (ela precisa ter passado pelo sistema digestivo de alguém, não pode simplesmente ser adicionada ao material).

O Selo Místico que mantém o Golem dura 1 hora.

Esse Golem terá atributos iguais a Vontade do Sacerdote, e embora possa segurar coisas, ele rola -1d6 para qualquer teste que envolvam manipular objetos. Ele é imune a Corte e Perfuração, Vulnerável à frio e danos por Contusão ou Fogo fazem com que sua *matéria prima* se espalhe num raio de 1 metro para cada 10 de dano do ataque. Todas as criaturas vivas nesta área devem ser bem sucedidas num teste de Vontade (Dificuldade 12) para não ficarem Paralisadas enquanto esvaziam seus estômagos de forma explosiva.

Conjurar Torta

Habilidade (Magia) – Ação

Custo: 10

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Desenhando um Símbolo Esotérico sobre uma fruta, você a transforma em uma deliciosa e fumegante torta (cobertura de chocolate/chantilly opcional, definida no momento da conjuração da magia). A torta é considerada obra-prima e serve 6 pedaços, cada um equivalendo a uma refeição.

Se você estiver segurando a fruta enquanto conjura a magia, a torta irá se materializar a meio metro da face de uma criatura dentro de sua linha de visão, atingindo o alvo sem chance de defesa. Isso não causa qualquer dano (exceto talvez à dignidade do alvo), mas deixa-o *Desprevenido* até que gaste uma ação de rodada completa limpando a cara.

O Símbolo Esotérico se dissipa imediatamente depois que seus efeitos são desencadeados, mas a torta conjurada é permanente.

Febre do Feno

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Sabedoria Selvagem

Custo: 15

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Desenhando um Selo Místico no ar a sua frente, você cria uma densa nuvem de pólen que atinge todos a uma distância igual a duas vezes a sua Determinação a sua frente. Essa nuvem desencadeia uma forte reação alérgica em todos dentro da área. Todas as criaturas vivas dentro da área ficam Alérgicas. Uma criatura Alérgica tem -2 em todos os seus testes e em seu Deslocamento, perde a sua ação de movimento espirrando e, no final de cada um de seus turnos (ou a cada meio minuto fora do combate) deve fazer um teste de Força (dificuldade igual à Determinação do conjurador). Criaturas que falhem no teste continuam Alérgicas. Criaturas que passem no teste se curam do efeito.

Este Selo Místico se dissipa imediatamente depois que seus efeitos são desencadeados, mas o efeito de Alergia



é permanente até que a criatura vença o teste de Força.

Este é um efeito de Maldição.

Melodia Histórica

Habilidade (Música) – Ação

Requisito: Poesia dos Bardos

Mana: 15

Descrição: Sua melodia é boba e ao mesmo tempo intrigante e faz com que todos que possam ouvi-la sintam uma irresistível vontade de rir. Todos os humanoides que puderem ouvir sua música rolam um confronto de Vontade contra você, a cada turno em que você continuar tocando. Os que tirarem um resultado menor do que o seu começarão a rir histericamente, perdendo 10 Pontos de Mana pela falta de fôlego e ficando com um redutor de -1 em seu Deslocamento, Defesa básica e em todos os seus testes devido à falta concentração.

Parede de Texto

Habilidade (Magia) – Ação

Custo: 20

Dificuldade da Magia: 11

Descrição: Desenhando um Símbolo Esotérico no ar entre você e uma área dentro da sua linha de visão, Você conjura uma barreira insubstancial de texto que flutua no ar ocupando uma área de 1 metro quadrado. Qualquer criatura que seja capaz de ler (exceto o conjurador) que esteja à uma distância da Parede de Texto até uma quantidade de metros igual à Inteligência do conjurador precisa fazer um teste de Vontade (Dificuldade igual à Determinação do conjurador) ou sente uma necessidade irrefreável de

parar e ler o conteúdo do texto, o que demora um turno inteiro. Durante esse turno, a criatura não pode fazer qualquer outra ação a não ser ler o texto – mas qualquer dano ou efeito causado à um alvo afetado cancela o efeito prematuramente. Depois de ler o texto, a criatura não é mais afetada pela magia.

Esta magia não pode ser selecionada como uma Habilidade decorada. Ela deve ser conjurada a partir de um tomo, que deve conter o texto que aparecerá na magia, sobre o qual o conjurador precisa passar o dedo enquanto lança a magia. Dependendo do tópico do texto, os alvos afetados podem sentir a necessidade de discutir o assunto, o que pode cessar um combate e iniciar uma discussão acalorada sobre o conteúdo do texto.

Este Símbolo Esotérico dura uma quantidade de turnos igual à Vontade do conjurador.

NOVOS ITENS MÁGICOS

Adiante estão descritos cinco novos itens mágicos, três deles itens abençoados, ou seja, criados diretamente por uma divindade, e dois itens encantados, criado por Artífices – um dos quais gostava bastante de literatura de qualidade duvidosa, devo adicionar...

“Mas Domenico, esses itens não parecem muito balanceados, posso usar na minha campanha?” Olha, a gente não fez *playteste* dessas coisas, então eu diria que não. Mas se usarem me contem, porque eu quero rir do tamanho dos problemas que eles causaram!

“Mas Domenico, a Pá-Ladina e a Vorpá tem efeitos super parecidos!” pois é, eu e o Lucian... Erm, um outro colaborador do material tivemos ideias muito semelhantes ao mesmo tempo. Mas veja bem, a Pá-Ladina é silenciosa e abre túneis com muito mais eficiência, enquanto a Vorpá é barulhenta e, bom, arranca cabeças!

[edit] desde que escrevemos esse material originalmente, ambas as pás foram revisadas – revisadas não significam que foram testadas! – e ganharam efeitos suficientemente diferentes para que os efeitos não sejam mais confundidos. Mas eu já tinha escrito o “diálogo” acima, e decidi manter, adicionando uma nota quase tão longa quanto a explicação do material só porque isso parecia adequado pra este material.

Capa do Homem Morcego

Raridade: Rara (1300 moedas)

Descrição: Esta capa de veludo negro permite que um Humanoide que a esteja usando voe se estiver em um am-

biente escuro (à noite, em uma caverna, no interior de um castelo), segurando suas bordas e abrindo os braços enquanto sussurra “Eu sou a noite”. O efeito de voo cessa se o alvo for atingido por luz solar direta ou se soltar as bordas da capa.

Além disso, o usuário recebe um bônus de +2 em seus testes para se mover em silêncio, se esconder ou se camuflar enquanto estiver vestindo a capa.

Encantamento: Efeito [Levitar, 250 moedas] Acesso: palavra de comando, situacional: Escuro. Dificuldade 14, custo em mana 1000, capa obra-prima (30 moedas)

Cetro da Musculatura Cerebral

Descrição: Este cetro de carvalho abençoado por Sarfion tem pouco menos de 1 metro de comprimento, e pode ser utilizado como uma bengala. Qualquer conjurador sintonizado ao Cetro que conjurar magias através dele recebe o benefício de Cerne Arcano.

Além disso, se usada como arma, sempre que o teste de ataque com o Cetro da Musculatura Cerebral for um sucesso decisivo, o alvo é atingido por uma imensa onda de conhecimento fragmentado, e imediatamente para de combater, procurando argumentar que “deve haver uma saída mais inteligente para a situação”. Este efeito é cancelado se o alvo receber algum dano. Além disso, durante a próxima semana, o alvo tem sua Inteligência aumentada em 1, e se focará em ler, discutir com místicos, arcanistas, sá-



bios e filósofos ou, se for um conjurador, estudar magias, enquanto tenta reunir os fragmentos do conhecimento incutido em sua mente por Sarfion.

Cetro da Musculatura Cerebral:

Dano igual à Determinação do usuário (Contusão), FN 2, Corpo-a-Corpo, Canalizador, Cerne Arcano.

Pá-Ladina

Raridade: Incomum (900 moedas)

Descrição: Esta aparente inofensiva pá de jardinagem permite ao usuário abrir buracos de 1 metro cúbico por turno em qualquer superfície de terra, areia, pedra, rocha, gelo ou neve. O processo de cavar é totalmente silenciado pelo encantamento da Pá-Ladina, e o material escavado desaparece ao ser retirado do buraco, deixando uma passagem cilíndrica. É possível cavar sob ruas pavimentadas, desde que o pavimento seja formado por pedras, lajotas, etc, que tenham um tamanho inferior a meio metro.

O encantamento da Pá-Ladina faz com que os buracos abertos sejam perfeitamente estável por uma hora. Depois disso ele sofre a ação natural do ambiente e, dependendo do material escavado, pode permanecer indefinidamente aberto ou colapsar sobre si mesmo.

Encantamento: Efeito [Telecinésia, 200 moedas] (Desígnio: Solo). Dificuldade 16, custo em mana 700, pá de jardinagem de qualidade alta (15 moedas)

Túnica da Envergadura Moral

Descrição: Este manto de seda rosada possui o símbolo de Denalla em seu peito e em suas costas, bordado com fios

de ouro. A Benção da Divindade da Paz garante à quem estiver vestindo a túnica um bônus de Determinação +2. Além disso, se não possuir qualquer arma consigo, o usuário da túnica pode abrir os braços e proferir “Você(s) não tem envergadura moral para continuar esta hostilidade!” o que fará com que todos que sejam capazes de ouvir a asserção – mesmo que não sejam capazes de entendê-la – imediatamente guardem suas armas e cessem qualquer atividade hostil. Este efeito é cancelado se um alvo afetado sofrer algum dano, for afetado por algum efeito ou perca a consciência. Uma criatura não pode ser afetada pelo poder da Túnica da Envergadura Moral mais do que uma vez por ciclo lunar completo.

Vorpá

Descrição: Esta pá de combate abençoada por Hadorn permite que qualquer Humanoide que a utilize cave com uma resistência sobrenatural, jamais se cansando enquanto estiver cavando buracos com ela, e ela é capaz de cavar em qualquer material (pedra, rocha, gelo ou neve) com a mesma facilidade de quem cava em terra fofa.

Além disso, se usada em combate, sempre que o teste de ataque com a Vorpá for um sucesso decisivo, se o ataque for de corte, ela imediatamente decapita o alvo, matando qualquer criatura viva imediatamente. Se o ataque for de contusão, a criatura desmaia por uma quantidade de minutos igual à Força do usuário, ficando Indefesa durante esse tempo.

Vorpá: Dano Força +5 (Corte/Contusão), FN 3, Corpo-a-corpo.



NOVO CAMINHO

Adiante está um novo caminho voltado para personagens que de alguma forma tenham contraído licantrópia mas não querem desistir de seus personagens. “Mas Domenico, não tem regras pra licantrópia na terceira edição do Mighty Blade” eu disse que tinha? Não, não disse. Mas se algum mestre por aí inventar a regra (ou adaptar as regras da segunda edição), aqui está um caminho para lidar com isso.

Ah, e sim, os nomes estão em inglês. O jogo de palavras que nos levou a esse

Caminho se perde se os nomes forem traduzidos, então paciência. Só lamento por quem não entender. “Mas Domenico, isso não é pouco inclusivo?” eu disse que ia ser inclusivo? Estou fazendo essas regras pros combeiros poderem usar os seus lobisomens em mesa! Nada é mais exclusivo que isso!

Post Scriptum: Eu avisei que ia ter um monte de palavrórios em inglês nesse suplemento!

FILOSOFUR

SINGULAR MASCULINO E FEMININO: FILOSOFUR; PLURAL MASCULINO E FEMININO: FILOSOFURRY

REQUISITOS

Para seguir este caminho você precisa preencher os seguintes requisitos:

- Vontade 7
- Ser amaldiçoado com Licantrópia

HABILIDADE AUTOMÁTICA

Awarewolf

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você fez as pazes com sua natureza amaldiçoada. Quando entra em sua forma licantrópica, você deve fazer um teste de Vontade (Dificuldade 16). Se passar, você controla totalmente seus instintos e pode agir normalmente, e não precisa reverter à sua forma natural se não desejar. Falha significa que você é controlado pela fúria bestial da licantrópia normalmente.

Se você atacar uma criatura viva (exceto em auto defesa), matar uma criatura, comer carne crua (ou mal passada) ou cometer um ato de depravação, você deve realizar o teste novamente.

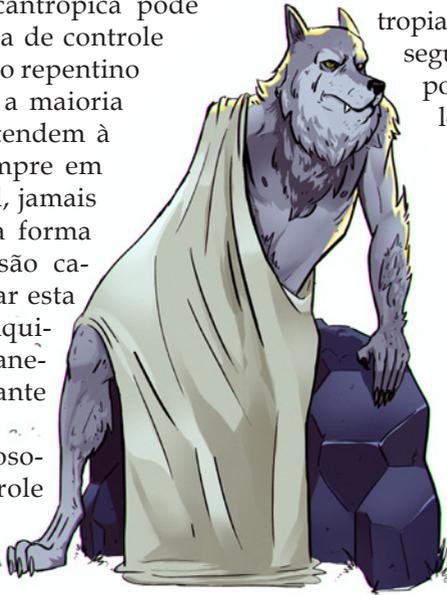
DESCRIÇÃO

Um Filosofur é um licanthropo que está totalmente ciente de sua condição amaldiçoada, e fez as pazes com sua natureza animalesca. Eles aprenderam a controlar seus instintos através de longas sessões de meditação e respiração e uma dieta balanceada.

Depois de ser afetado pela licantrópia, um lobisomem ciente de sua condição pode tentar controlar sua natureza bestial e sede de sangue realizando sessões constantes de meditação, autoconhecimento e estudos sobre a natureza da licantrópia, além de um voto de celibato. Uma dieta balanceada, livre de carnes vermelhas e condimentos fortes ajuda bastante no controle da maldição – carne mal passada ou pimentas potentes são a receita certa para o Filosofur perder o controle sobre a licantrópia e voltar à desejar violência e brutalidade.

Filosofurry permanecem em sua forma bestial à medida que são capazes de compreender sua maldição e controlar seus impulsos violentos, e assim que ingressam neste Caminho, da próxima vez que se transformarem serão capazes de controlar suas ações e continuar com o controle de sua forma bestial. No entanto, reverter à sua forma natural e novamente para a forma licantrópica pode causar uma perda de controle por causa do surto repentino de adrenalina, e a maioria dos Filosofurry tendem à se manterem sempre em sua forma bestial, jamais revertendo à sua forma natural, já que são capazes de controlar esta forma mais tranquilamente se permanecerem em constante contato com ela.

Se um Filosofur perder o controle sobre sua forma bestial, isso pode ter consequências devastadoras, já que ele não reverte à sua forma natural até que o ciclo da lua cheia acabe, o que significa que, dependendo da situação, ele pode ficar transformado durante vários dias ou mesmo semanas! Esse descontrole prolongado faz com que a maioria dos Filosofurry seja tomado pela insanidade, já que eles estão totalmente conscientes de suas ações brutais, embora não sejam capazes de controlá-las.



RAÇAS

Não há Raças mais ou menos inclinadas à se tornarem Filosofurry, já que qualquer criatura afetada por licantria pode trilhar este caminho. No entanto, os Fira e os Levent, acostumados com longos rituais de meditação (religiosos no caso dos Fira e mediúnicos no caso dos Levent) quase sempre se tornam Filosofur se forem atingidos por Licantria. É bastante comum que os seguidores de Denalla afetados por licantria tornem-se Filosofurry por sua inclinação à não violência. Enquanto os seguidores de Sarfion costumam se tornar Filosofurry por procurarem entender a maldição e compreender as implicações da mesma, sendo assim capazes de controlá-la.

HABILIDADES BÁSICAS

Whatwolf

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Sua capacidade de autocontrole se tornou tão eficiente que permite que aqueles ao seu redor a sintam de forma inconsciente. A dificuldade para seus testes para controlar seus instintos quando se transforma é reduzida em 5, e as criaturas ao seu redor não são capazes de perceber sua maldição quando você está em sua forma híbrida – elas o consideram um tanto estranho, talvez um Tailox grande demais ou um Gnoll esquisito. Nem mesmo Habilidades que afetem

criaturas amaldiçoadas afetam você, e você é considerado um Humanoide do mesmo tipo que possuía antes de ser amaldiçoado.

Especial: Esta Habilidade só funciona quando você está na sua forma híbrida. Quando está na sua forma natural, você ainda é considerado um Amaldiçoado e um Licantropo para todos os efeitos.

Whenwolf

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Seu constante exercício de autoconhecimento e reflexão, somados à sua natureza observadora – e ampliados pelas longas horas de alongamento nas aulas de yoga – lhe deram uma capacidade excepcional de analisar seus oponentes e reagir a eles de modo extremamente eficiente. Você sempre consegue encontrar os melhores momentos para atacar, encontrando brechas na defesa de seus oponentes e também possui reflexos rápidos, impulsionados por músculos poderosos. Você tem Iniciativa +2, recebe +2 em todos os seus ataques corporais e pode somar sua Força na sua Esquiva, no lugar de sua Destreza. Você também pode converter quaisquer bônus de Bloqueio em Bônus de Esquiva (incluindo aqueles advindos de itens, como escudos).

HABILIDADES AVANÇADAS

Whowolf

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisitos: Nível 5, Whatwolf

Descrição: Sua jornada de autoconhecimento fez com que você se tornasse

capaz de perceber a verdadeira natureza de qualquer criatura que encontre, não importando o quanto ela esteja bem disfarçada ou tenha sido capaz de esconder sua história. Sempre que fitar uma criatura, você sabe imediatamente o nome dela e se ela possui outras alcunhas, personalidades alternativas ou qualquer forma de alter-ego. Além disso, você sempre é capaz de saber se uma criatura está disfarçada, mesmo que através de magia ou se está transformada – e qual exatamente é a verdadeira natureza da criatura e como ela foi transformada e se pode ser revertida de volta – e você não é afetados por Ilusões de qualquer tipo (incluindo invisibilidade) nem pode ser afetado por elas, mesmo de forma benéfica.

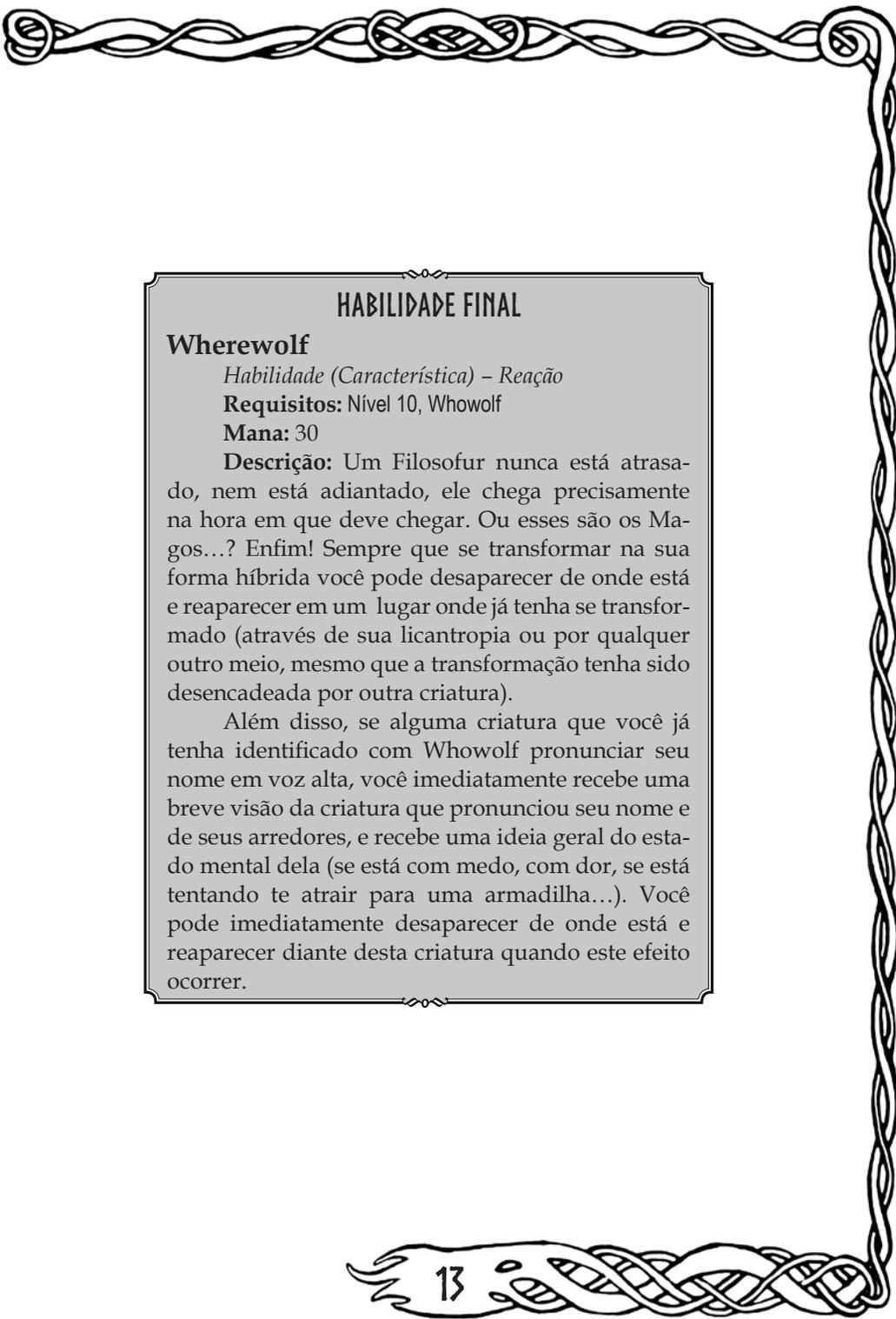
Whywolf

Habilidade (Característica) – Ação

Requisitos: Nível 5

Mana: 10

Descrição: Sua natureza inquisidora lhe garante uma capacidade de fazer com que outras criaturas que confrontam você precisem avaliar e explicar suas próprias decisões. Sempre que uma criatura lhe der uma resposta assertiva (ou seja, que não seja ela própria uma pergunta) para uma pergunta que você tenha feito, você pode perguntar porque, e a criatura precisa responder de forma absolutamente honesta – ela não pode responder com meias verdades ou criar alegorias, mas sim explicar o motivo da resposta da melhor forma que puder dentro de sua própria capacidade de expressão de forma honesta e, se possível, filosófica.



HABILIDADE FINAL

Wherewolf

Habilidade (Característica) – Reação

Requisitos: Nível 10, Whowolf

Mana: 30

Descrição: Um Filosofur nunca está atrasado, nem está adiantado, ele chega precisamente na hora em que deve chegar. Ou esses são os Magos...? Enfim! Sempre que se transformar na sua forma híbrida você pode desaparecer de onde está e reaparecer em um lugar onde já tenha se transformado (através de sua licantropia ou por qualquer outro meio, mesmo que a transformação tenha sido desencadeada por outra criatura).

Além disso, se alguma criatura que você já tenha identificado com Whowolf pronunciar seu nome em voz alta, você imediatamente recebe uma breve visão da criatura que pronunciou seu nome e de seus arredores, e recebe uma ideia geral do estado mental dela (se está com medo, com dor, se está tentando te atrair para uma armadilha...). Você pode imediatamente desaparecer de onde está e reaparecer diante desta criatura quando este efeito ocorrer.