Mighty Blade

GUIA DO VILÃO

TIAGO JUNGES
DOMÊNICO GAY
LUCIANO ABEL

EDITORA
RUNAS

TIAGO JUNGES
DOMENICO GAY
LUCIANO ABEL

Mighty Blade

GUIA DO VILÃO

Luciano Abel
Porto Alegre
2021

Versão: 3.5
Copyrights © Editora Runas
Autores: Tiago Junges, Domenico Gay, Luciano Abel
Ilustração de Capa: Domenico Gay (do.grafite@gmail.com)
Design de Capa: Aline Rebelo (aline.rebelo@gmail.com)
Ilustrações Internas: Domenico Gay (do.grafite@gmail.com)
Design e Diagramação: Luciano Abel (luciano.abel@gmail.com)
Revisão: Ewerton Pacheco (ewe.eva13@gmail.com)
Mighty Blade™ foi criado em 2003 por Tiago Junges (coisinhaverde@gmail.com)

Agradecimentos de Domenico
Agradeço à Bianca Lacerda, que foi a responsável por manter minha sanidade e não me deixar entrar em uma espiral de loucura durante a produção desse livro.

Agradecimentos de Luciano
Entre o começo desse projeto e sua conclusão eu perdi meu pai, meu maior incentivador. Se estou aqui hoje escrevendo RPG para vocês, é graças aos sacrifícios dele para me dar conforto, educação e o caráter que me fizeram ser quem sou.

Agradecemos também aos amigos que nos ajudaram a testar e jogar o sistema: Ana "Skudy", Herica Freitas, Tiago "Hater do Mundo", Shelly Poison, Guga Zattoni e Homer J. Simpson.

Um agradecimento especial aos apoiadores da Mighty Forge, nosso apoio permanente no Catarse. Representados aqui por Nitsoa, Juban Albino e Axradh pelo seu continuo esforço em divulgar e ajudar o projeto Mighty Blade. E um Muito Obrigado a todos os apoiadores do Guia do Vilão que participaram do mutirão de última hora para revisar o livro, você foram incríveis!

E agradecemos a todos aqueles que continuam jogando e apoiando o RPG nacional.

Impresso por Evangraf Ltda.

Que rolem os dados!!!
www.mightyblade.com.br
www.editorarunas.com.br
Porto Alegre
2021

Dados Internacionais de Catalogação na Fonte (CIP)

A139m Abel, Luciano
Mighty Blade: Guia do Vilão / Luciano Abel, Domenico Gay, Tiago Junges; [ilustração Domenico Gay] – Porto Alegre: [Edição de Luciano Abel], 2021.
112f. : il.

Índice
ISBN: 978-65-00-32830-1

1. Jogos de Aventura. 2. Jogos de fantasia. I. Gay, Domenico. II. Junges, Tiago. III. Título.

CDD: 793.9

Apoiadores

Aqui estão listados todos aqueles que apoiaram esse projeto, tornando possível a existência do Guia do Vilão para o nosso RPG Mighty Blade. Esse livro só existe porque eles acreditaram no nosso sonho. A todos eles nosso mais sincero agradecimento e que esse livro possa tornas suas aventuras ainda mais incriveis.

ASSECLAS

1.000tão Diogo, Alon Rurik, Azil, Ben-Hur Vasconcelos, Bianca Lacerda, Brainaissance, Breno de Melo Gomes, Bruno Albuquerque, Caio Leão, Cauê Silveira Santana, Davi Medeiros Gonçalves, Diouro tanzana o mahok sonhador, Felipe Gomes Pessoa, Felipe Viante da Silva, Fernando Carvalho de Oliveira, Gabriel Novelli, Guilherme da Silva Freire Breder, Heitor Lopes Bianchi, de Tarph, Heitor Lorenzato, Hellen "Elli" Madureira Barbosa, João Henrique Monteiro Leite, Juan Silva, Kadu, Kelwin Oliveira Fernandes, Leviathan (Shadow), Lucas Correa, Lucas Santos, Matheus Esposto Sagae, Naemia Peverel, Naomi Akayuki (Naoky), New Order Editora, Nycollas Furlan Bertucci, Paulo Henrique Herbst, Pedro Henrique Machado Limonta, Raul Moura Guimarães Pena, Renato de Castro Pereira, Rodrigo Soares, Selena Campos Morales, Semeador LHAF, SephBlade, Stefan Plínio da Costa, Victor Amad, Victor Hugo Scatamburlo.

MESTRES DA GUILDA E COMBOS

Adeir Ribeiro, Alexandre Baraldi Ramos, Alexsandro Teixeira Cuenca, Ariel_NPC, Arthur Lannes, Aucassauro, Benjamin Couto, Breno M.S Barbosa, Carlos Eduardo Felin Tamiosso, César Augusto Moris Novaes, Cheep, O Mago Encarnado, Christopher Luduvico, Claus Rodrigues Tessmann, Cristopher, o tank quase imortal, Cymra "Flechinha" Valentine, Daniel "Talude" Paes Cuter, Dario Rodrigo de Freitas, Doug Silva, Eduardo C.S., Eduardo Maciel Ribeiro, Emanuel G.M., Emmanuel Ricardo Sousa, Euller Pereira, Fabio "Druida" Carvalho, Fernando G. Costa, Gabriel Peixoto Gottschalk, Igor Marques (Cronik), Isadora Real, Israel Müller dos Santos, João Pedro Carvalho, João Pedro N de F Barros, Luan da Silva Avila, Luis Corvo Loco, Luiz Guilherme Lopes dos Santos, Marcelo Mendonça Schuch, Marco Feitosa Araújo, Marcos Alberto Prietsch Loureiro, Renan Marsal, Renan Mesquita, Renan Pereira Gerber, Templário Herege, Thais Medina, Thiago Silva Dos Santos, Wesley Alves, Zango Dono de lugar nenhum.

NÊMESIS

Cauan "Plucky" Pontes, Claudio "Duarte" Pickersgill, Emanuel Eggers Turra, Fellipe Rademaker, Giovane Perez, Levi Ribeiro de Abreu, Luigi Enrico, Moss Maker, Nelson Pereira, Nitsoa, RainCloudy Noberai TheSergal, RRDraken, Rubens Mateus Padoveze (RMPArquimago), Samuel Oliveira (BETÃO), Tito Lívio L F Souza.

Sumário

Introdução **5**
Usando Este Livro 5

Capítulo 1 – Regras **6**
Abandonando Votos 7
A Natureza da Morte 8
Contactando o Inferno 9
Antecedentes 11
Criminoso 11
Informante 11
Médium 12
Vigilante 12
Zelote 12
Habilidades Gerais 13
Personagens de Nível Zero 14
Evoluindo 15
Níveis Finais 16
Idade e Envelhecimento 18
Efeitos de Envelhecimento 20
Elfos e Levents 21

Capítulo 2 – Raças **22**
Draganos 23
Gnolls 28
Hamelins 32
Naga 36
Orcs das Terras Secas 41

Capítulo 3 – Classes **44**
Dracomante 45
Necromante 53
Senescal 60

Capítulo 4 – Caminhos **68**
Amoque 69
Assassino 72
Avantesma 75
Aziago 78
Cultista 82
Pactos Infernais 86
Sanguíneo 92

Capítulo 5 – Doenças **96**
Descrição das Doenças 97

Capítulo 6 – Equipamentos **106**
Ferramentas e Armas Corporais 107
Novos Materiais 108
Osso 108
Pedra 108
Vidro Etéreo 109
Novas poções 110
Poções Básicas 110
Poções Avançadas 111

Introdução

Um herói só é tão grandioso quanto seu vilão. Toda campanha de RPG necessita de vilões marcantes, interessantes e memoráveis. E este livro existe para ajudar os Mestres de Mighty Blade a construírem vilões e campanhas épicas. Ele também permite que jogadores criem heróis mais dramáticos, ou mesmo anti-heróis, para trafegarem pelas zonas cinza do mundo, fazendo o serviço sujo que precisa ser feito, mas que os heróis não têm estômago para fazer.

Usando este livro

Este livro traz regras que complementam o material apresentado no Guia Básico do Mighty Blade. A intenção deste livro é ampliar as opções dos jogadores e Mestres, mas nós recomendamos fortemente que o material apresentado aqui só seja adicionado ao seu jogo depois que você já esteja confortavelmente familiarizado com as regras apresentadas no Guia Básico. Esta recomendação é especialmente importante para os Mestres, embora as regras apresentadas aqui possam ser usadas por jogadores, elas têm como foco principal os PDMs (Personagens do mestre), não os jogadores. Pense duas vezes antes de permitir que um jogador use os elementos aqui descritos, uma determinada Raça, Classe ou caminho, e até mesmo um antecedente, pode criar uma série de transtornos para o grupo. Avalie bem como a sociedade em que o jogo vai se passar lida com esses elementos e deixe-os bem claros para o jogador, antes de permitir o seu uso. Da mesma forma, os Mestres devem estar familiarizados com as regras do Guia Básico antes de começarem a usar as regras apresentadas aqui, para que não precisem ficar consultando dois livros constantemente para encontrar regras e também para não serem pegos desprevenidos por combinações de Habilidades que jogadores mais experientes podem criar usando ambos os livros, o que pode tornar os desafios criados pelos Mestres muito fáceis de serem resolvidos. Além disso, esse livro traz regras mais completas sobre a construção de armadilhas, e alguns materiais e itens novos, assim como poções.

Assim, domine as regras do Guia Básico do Mighty Blade antes de usar as regras contidas no Guia do Vilão para não comprometer a diversão do grupo.

Capítulo 1 – Regras

Este capítulo se dedica a ampliar as regras apresentadas no Guia Básico do Mighty Blade e também apresentar algumas opções que podem ser adicionadas a qualquer aventura ou campanha.

ABANDONANDO VOTOS

Apesar de raro, às vezes Paladinos, Sacerdotes, Dracomantes e Devotos abandonam seus Códigos ou Dogmas. Seja através de uma conversão, uma crise de fé ou mesmo uma situação que os faça rever seus conceitos sobre sua divindade ou sobre os paradigmas do mundo, Sacerdotes e Dracomantes abandonam seus patronos e Paladinos desistem de seus códigos. Essas situações são bastante raras, já que, em geral, um Paladino adota seus Códigos baseado em suas crenças e objetivos, e dificilmente irá contra eles, enquanto Sacerdotes e Dracomantes seguem os Dogmas de um patrono que apresentam uma percepção de mundo semelhante à sua própria ou, às vezes, um ponto de vista que se impregnou em seu modo de pensar – e os jogadores que fizeram essas escolhas para seus personagens geralmente selecionam essas Habilidades para enriquecer seus personagens em termos de interpretação.

No entanto, algumas vezes, seja por questões de interpretação ou por conta de regras, um jogador pode decidir que seu personagem irá abandonar seus votos. No caso dos Sacerdotes o mais comum é que ele seja convertido aos ideais de outra divindade, enquanto no caso dos Dracomantes pode ser que eles simplesmente decidam que dominar as criaturas dracônicas é muito mais adequado do que se sintonizar a elas. No caso dos Paladinos, situações que os façam perder a esperança em um aspecto de seus Códigos podem levá-lo a abandoná-lo – como no caso de um Paladino com Código da Lealdade que seja traído por um amigo íntimo, por exemplo.

Quando um personagem decide abandonar um de seus Códigos, seu Dogma ou sua Sintonia Dracônica, ele perde aquela Habilidade e quaisquer outras Habilidades que tenham aquela Habilidade como Requisito imediatamente. No lugar de cada uma das Habilidades que perder, o personagem recebe uma "Habilidade Virtual", que pode ser trocada por qualquer outra Habilidade que o personagem puder selecionar de sua lista de Classe, de Aprendiz de Classe, Caminho ou Raça. A única restrição é que essas Habilidades Virtuais só podem ser trocadas por novas Habilidades **uma** vez para cada nível que o personagem receber – efetivamente permitindo que o personagem aprenda **duas** Habilidades a cada nível, até esgotar suas Habilidades Virtuais.

Por conta dessa restrição de, no máximo, duas Habilidades por nível, enquanto tiver Habilidades Virtuais um personagem não pode selecionar o Benefício Aprendiz (de Classe nem de Caminho), já que este Benefício garante uma Habilidade extra imediatamente ao ser selecionado.

Por exemplo: Um Paladino de nível 5 com Código da Coragem, Égide e Destemor que desista do seu Código, receberia três Habilidades Virtuais, uma para cada Habilidade que estará perdendo. Quando subir para os níveis 6, 7 e 8, ele pode aprender duas Habilidades a cada nível – a Habilidade normal que cada personagem recebe ao subir de nível, mais uma Habilidade para cada uma das suas Habilidades Virtuais, mas nestes níveis ele não poderá selecionar o Benefício Aprendiz de [Caminho] nem Aprendiz de [Classe].

Um personagem nunca pode selecionar novamente uma Habilidade que tenha perdido dessa forma – sua ligação com aquela divindade ou suas convicções naquele código de conduta estão rompidas

permanentemente. No entanto, ele ainda pode selecionar outros Códigos ou a Habilidade Dogma (aplicando a uma nova Divindade).

A decisão de abandonar um Código ou Dogma também afeta o personagem diante do cenário, além das questões mecânicas atreladas. Um sacerdote da Tríade que tenha abandonado o Dogma da Justiça para abraçar o Dogma da Natureza não teria grandes problemas, apesar de seu papel dentro da sua Igreja provavelmente sofrer mudanças, mas um Sacerdote ligado a uma igreja de Hadorn que decidisse abandonar seu Dogma em favor do Dogma da Paz, por exemplo, seria afastado do corpo clerical da igreja imediatamente.

Enquanto a conversão de um Sacerdote de uma divindade para outra não é visto de forma depreciativa – apesar de o personagem poder gerar desafetos na Igreja que está abandonando ele certamente seria aceito de braços abertos entre os membros de qualquer congregação de sua nova divindade padroeira – o mesmo não acontece com Paladinos. Uma vez que o personagem seja afastado de uma Ordem, ele é considerado um apóstata, e nenhuma Ordem aceitará um Paladino apóstata entre os seus. De fato, entre algumas Ordens (como a Hoste de Hadorn) pode haver retaliação direta, e o personagem pode ser efetivamente caçado pelos seus antigos irmãos de armas!

Dracomantes que abandonem sua Sintonia Dracônica são um caso completamente diferente, já que eles não estão deixando de seguir a doutrina de Aurora dos Dragões – e, de fato, muitos Dracomantes sequer chegam a selecionar uma Sintonia Dracônica – mas sim revisando seu papel diante de sua doutrina, o que não é comum, mas de forma alguma visto como heresia.

No entanto, aqueles personagens que se tornam Apóstatas, virando totalmente as costas para códigos de conduta – sejam auto-impostos ou ditados por entidades superiores – são um caso totalmente diferente. Na maioria dos casos, o personagem será considerado um Herege, abertamente antagonizado e, muitas vezes tenazmente perseguido, sendo considerados uma ameaça para suas instituições – que pode simplesmente desejar descobrir o motivo da apostasia, mas muitas vezes simplesmente por serem considerados uma anomalia perigosa ou um antagonista embaraçoso que deve ser extinguido para não causar mais mal à instituição do que simplesmente abandoná-la.

A Natureza da Morte

A morte quase nunca é o final da jornada de uma criatura. No momento em que dá seu último suspiro, a alma de uma criatura se desprende do corpo, mas permanece ligada ao plano material por algum tempo – que pode variar de apenas alguns segundos para a maioria dos Sacerdotes, Druidas e fiéis de todas as religiões de Drakon, cuja considerável ligação com os planos celestes permite que se desliguem muito facilmente de suas existências mundanas, até vários anos para criaturas que morrem de forma vil (como vítimas de magias necromânticas ou aqueles que viveram por muito tempo sob uma maldição), com assuntos importantes inacabados entre os vivos (geralmente vinganças ou amores mal resolvidos) ou por opção (no intuito de oferecer aconselhamento e guiar seus entes queridos ou comunidades ou para tentar encontrar uma solução para um pacto infernal, por exemplo). Essas al-

mas ainda ligadas ao mundo material são chamadas de Sombras, e são os espíritos que, quase sempre, são contactados por Necromantes, Xamãs e outros médiuns. De fato, muitos Xamãs costumam permanecer em contato com o mundo dos vivos por algum tempo, para guiar e aconselhar outros Xamãs, enquanto muitos Necromantes permanecem ligados ao mundo material na tentativa de retornar em algum tipo de não-vida – muitas vezes manipulando outros Necromantes para isso.

Quando um Necromante absorve a "alma" de uma criatura, ele na verdade está drenando a energia que prende a Sombra ao mundo material, não a alma da criatura de fato. Este processo de ter suas últimas energias mundanas absorvidas envia a alma imediatamente para o Plano Espiritual, onde ela dará continuidade à sua jornada. Sombras também podem ser banidas para o Plano Espiritual através de Exorcismo (Guia Básico, página 132), contactadas através de Contato com Espíritos e Comunhão com Espíritos (Guia Básico, página 138) e podem ser manipuladas por Necromantes usando Encarnar Espíritos ou Conjurar Espectros, por exemplo.

Uma Sombra cujo corpo tenha sido totalmente destruído (seja pela ação do tempo, cremação ou diluição em ácido, por exemplo) não pode permanecer indefinidamente vagando pelo Plano Material, no entanto – ela perde sua ligação com sua existência mundana depois de uma quantidade de décadas igual a sua Vontade. Durante esse tempo, no entanto, elas podem se tornar outras criaturas espirituais – como Bothats, Fantasmas ou Espectros. Nesses casos, elas podem permanecer no Plano Material por tempo indeterminado.

Sombras são, via de regra, imateriais e invisíveis. Elas não podem interagir com o Plano Material diretamente de forma alguma e percebem pouco do que se passa ao seu redor, geralmente conscientes de sua própria existência quando contactadas por criaturas capazes de interagir com espíritos. Sombras em processo de se tornar outras criaturas espirituais, no entanto, podem provocar fenômenos perceptíveis – geralmente na forma de luzes bruxuleantes ou lamúrios fantasmagóricos – que muitas vezes servem de indício para Xamãs, Necromantes e Médiuns de que há um problema espiritual na região.

Contactando o Inferno

Fazer contato com seres infernais é muito mais fácil e simples do que muitos acreditam. Todos os Primordiais e Barões Infernais possuem um Selo Profano individual, através do qual seus servos podem ser contactados. Realizar um ritual para contactar uma entidade infernal requer que um mortal desenhe o Selo Profano do Primordial ou Barão Infernal com o qual deseja barganhar, utilizando pigmentos de algum tipo – giz, tinta, sebo de vela e sangue são os materiais mais comuns. Para finalizar o processo, é necessário que seja feito um sacrifício de sangue – qualquer criatura viva de sangue quente (o que exclui Répteis, Vermes, Artrópodes e Plantas) pode ser utilizada. A criatura sacrificada precisa estar Indefesa durante todo o ritual, e morre imediatamente no processo de conjuração da magia. O sacrifício abastece o ritual com Mana necessária (ou parte dele) para que a invocação ocorra. As dimensões do Símbolo Profano precisam ser adequadas para que a criatura sacrificada possa ser contida inteiramente dentro dele, além de ter espaço suficiente para o Infernal a ser invocado.

Apesar de ser considerado como uma magia, esse ritual pode ser traçado por qualquer mortal, mesmo aqueles sem conhecimentos sobre magia – Selos Profanos são extremamente intrincados, e o próprio desenho de um desses símbolos com exatidão é considerado um pequeno ritual que focaliza a mente do desenhista no processo de conjuração – mas se o personagem não possuir nenhuma capacidade de conjurar Magias através de Itens de Conjuração, o teste para realizar a invocação é feito como se ele fosse Inapto. Os Pontos de Mana da criatura sacrificada são usados para pagar o custo da magia, mas se eles não forem suficientes, o próprio personagem terá que completar o custo da magia – subtraia os Pontos de Mana da criatura sacrificada do custo da magia e então complete o que faltar com os Pontos de Mana do personagem (no mínimo 5 PMs). O personagem perde uma quantidade de Pontos de Vida equivalentes aos PMs que gastou para abastecer o ritual. Um conjurador que tenha seus Pontos de Vida reduzidos a zero como efeito da conjuração de um Selo Profano morre imediatamente, e enquanto seu corpo é consumido em chamas sua alma é enviada diretamente ao Inferno. Além disso, se um teste para conjurar um Selo Profano for uma falha crítica, uma criatura infernal é imediatamente conjurada para o plano material – geralmente um Lemure no caso de magias básicas, uma Shedin no caso de magias avançadas ou qualquer coisa que a mente depravada do Mestre puder imaginar no caso de uma Habilidade Final que lide com o Inferno. Obviamente, este Infernal não está sob controle do invocador.

Realizar o ritual com sucesso requer um teste de Inteligência com Dificuldade 10. O custo do ritual é de 50 Pontos de Mana, e ele leva 10 minutos para ser realizado de forma apropriada – mas o conjurador pode realizar um ritual mais rebuscado, gastando mais tempo para reduzir a dificuldade da magia – seguindo as regras de Rituais (Guia Básico, página 38). De fato, a maioria das fontes indicará como realizar uma concentração e um ritual de pelo menos 1 hora – para que a dificuldade da magia seja apenas 6.

Se o ritual for realizado com sucesso, um Shedin (geralmente uma Succubus) será invocado, e assumirá que o personagem deseja realizar um pacto – ele estará pronto para discorrer sobre os benefícios e as consequências oferecidas, de acordo com o Pacto específico que seu senhor infernal pode oferecer. Embora o Infernal não vá mentir para o invocador – ele deseja que sua experiência seja espalhada, afinal – ele não tem nenhuma obrigação de dizer a verdade. É comum que o destino da alma do personagem seja omitido dessas barganhas, ou, se for inquirido sobre isso, o Shedin indique que realizar o pacto lhe garantirá um local de prestígio dentro do Inferno quando sua alma chegar lá.

O Pacto pode ser selado de diversas maneiras, dependendo do Shedin específico e de seu patrono infernal. Pode envolver um literal contrato – que o personagem precisará assinar com o próprio sangue – uma escarificação com o Símbolo Profano adequando, um juramento de sangue entre o personagem e o infernal ou um simples aperto de mão ou mesmo um beijo.

Todas as magias que lidam com o Inferno, infernais ou maldições seguem essa métrica – traçar um Símbolo Profano, realizar um sacrifício e pagar o custo de Mana (e perder PVs no processo). No entanto, se o personagem utilizando essas magias for um conjurador, ele pode realizar a invocação sem a necessidade de pigmentos, simplesmente traçando o Símbolo Profano com a ponta do dedo ou com um item de

Conjuração, o que reduz o tempo para uma ação de turno completo, mais uma ação de turno completo se for feito um sacrifício de sangue – embora ele seja opcional para conjuradores, ainda será útil para pagar parte do custo em Mana da magia.

Além disso, as magias envolvendo invocações de infernais não costumam ser realizadas simplesmente desenhando um Selo Profano, mas sim um Círculo de Invocação – basicamente, uma barreira de segurança ao redor do Selo. Um Infernal Invocado dentro de um Círculo de Invocação não pode atacar fisicamente o invocador e nem deixar o Círculo de Invocação a menos que ele seja quebrado – ou seja, todo ou parte do Círculo precisa ser apagado, borrado ou de outra forma removido. Assim, em troca de sua liberdade, o Infernal aceita obedecer da melhor forma que puder a uma única ordem que lhe for dada pelo Invocador, o que o livra de sua obrigação e o envia de volta ao Inferno no processo e dissipa o Círculo de Invocação.

É importante observar que, em nenhuma circunstância, um mesmo personagem pode ter mais do que um único Infernal invocado sob seu nome no mesmo plano que ele. Assim, para invocar um segundo Infernal, é necessário que o primeiro retorne ao Inferno primeiro.

ANTECEDENTES

A seguir, uma lista com novos Antecedentes que podem ser utilizados da mesma forma que aqueles apresentados no Guia do Herói – e seguindo todas as regras apresentadas lá para que um personagem possa selecionar um deles.

CRIMINOSO

Descrição: Você conhece as ruas e sabe com quem falar para vender ou comprar itens... diferenciados. Talvez você tenha crescido na rua, trabalhando para criminosos locais, talvez você tenha sido um criminoso – ou ainda seja! Quem sabe você simplesmente tenha feito alguns amigos em círculos menos prestigiados. O fato é que você sempre sabe onde encontrar as pessoas certas para conseguir informações e itens ilegais, assim como captadores para essas informações e itens.

Requisitos: Inteligência 3.

Benefícios: Você recebe a Habilidade Contatos no Crime.

Equipamento Extra:

- Cinto oculto
- Um conjunto de dados comuns
- Um conjunto de dados viciados

INFORMANTE

Descrição: Você está no negócio de informações. Você mantém as autoridades informadas sobre movimentações criminosas e fornece aos criminosos um mínimo de informações sobre os planos das autoridades para que eles não fiquem desconfiados. Talvez você tenha sido um membro da guarda ou de uma gangue local, talvez você esteja no meio criminoso contra a vontade e está tentando fazer a coisa certa – ou só esteja tentando tirar o maior proveito das cartas que a vida lhe deu. Seja como for, graças à sua atuação negociando informações você goza de certa consideração especial das autoridades. É fácil pra você conversar com guardas em qualquer lugar, e se souber encontrar as pessoas certas, pode conseguir alguns favores aqui e ali.

Requisitos: Vontade 3.

Benefícios: Você recebe a Habilidade Contatos Políticos (Veja o Guia de Tebryn, pág. 97 para detalhes).

Equipamento Extra:

- Embornal com 3 itens quaisquer com custo de 10 moedas ou menos cada.

Médium

Descrição: Você é capaz de ver, ouvir e até mesmo interagir com espíritos desencarnados. Essa característica pode ser um dom natural, talvez herdado de seus pais através de uma linhagem de médiuns tradicionais ou talvez você tenha treinado para desenvolver essa capacidade – seja por um desejo pessoal de se contactar com os espíritos ou como parte de um treinamento de um grupo do qual pertenceu. Talvez você tenha tido contato com a cultura dos Levent ou com grupos de Xamãs ou Necromantes. O fato é que você consegue sentir a presença de espíritos e, com alguma concentração, interagir com eles.

Requisito: Vontade 3.

Benefício: Você recebe a Habilidade Contato com Espíritos (veja o Guia Básico, página 138 para mais detalhes).

Equipamento Extra:

• Um Orbe de Cristal.

Vigilante

Descrição: Lutar contra o crime e a injustiça pode ser uma atividade bastante perigosa não apenas para a saúde e propriedades de um indivíduo mas também para aqueles ao redor dele. Devido a isso, muitos membros respeitáveis da sociedade não agem abertamente contra o mal – particularmente contra forças criminosas poderosas e bem estabelecidas. Alguns desses indivíduos se tornam Vigilantes, dedicados a combater o crime com suas próprias mãos, utilizando-se de uma identidade alternativa enquanto mantém uma fachada social respeitável. Você é um desses indivíduos, navegando pelas rotas tradicionais da sociedade durante o dia e levando a luta diretamente contra seus inimigos nas noites escuras.

Requisito: Vontade 4.

Benefício: Você possui duas identidades totalmente independentes e impossíveis de serem interligadas a menos que o assunto seja investigado intensamente – ou que você tenha sido particularmente descuidado. Você recebe um bônus de +2 em se esconder, camuflar e se disfarçar, escalar e se equilibrar. Este bônus também se aplica à sua Determinação e à dificuldade de investigar qualquer uma de suas identidades, por qualquer motivo.

Equipamento Extra:

• Manto

• 15 metros de corda simples

• Garatéia furtiva

Zelote

Descrição: Você se dedicou e zelou pela crença da Aurora dos Dragões com fervor, acreditando em seus dogmas como a forma ideal de agir e pensar. Talvez você seja um membro da Armada da Aurora, talvez você sirva – ou tenha servido – um dragão pessoalmente e percebido sua majestade, ou talvez você seja simplesmente um seguidor fervoroso dos ensinamentos e preceitos da Aurora dos Dragões. Seja como for, seu zelo para com os dogmas dos dragões somado à presença dessas criaturas no seu cotidiano o infundiram com as energias elementais típicas de criaturas dracônicas – e seus devotos seguidores.

Requisito: Vontade 3.

Benefício: Você recebe a Habilidade Sintonia Dracônica (veja a página 50 para mais detalhes).

Equipamento Extra:

• Um pingente feito de uma escama de dragão.

HABILIDADES GERAIS

A seguir apresentamos novas Habilidades Gerais, duas delas – Apóstata e Pacto – seguem regras específicas de como podem ser selecionadas e utilizadas que explicadas em sua descrição.

Apóstata

Habilidade (Característica) – Suporte

Raças: Todas.

Requisitos: Ter abandonado um Voto

Descrição: Você perdeu sua fé em códigos de conduta e dogmas e sua descrença nesses ideais alimenta sua vontade. Você tem Determinação +2 e consegue perceber se uma criatura possui Conhecimento Místico, Sintonia Dracônica, um Código, Dogma ou Pacto (mas não qual Código, Dogma ou Pacto específico) se puder vê-la ou tocá-la mesmo que brevemente. Além disso, você recebe +2 em todos os testes envolvendo criaturas que possuam uma destas Habilidades e sempre que derrotar uma delas você recupera imediatamente 10 Pontos de Vida e 10 Pontos de Mana.

Especial: Ao adquirir esta Habilidade, você perde Conhecimento Místico e quaisquer Códigos ou Dogma que possua além daquele que abandonou para adquirir esta Habilidade (Veja Abandonando Votos para saber como adquirir novas Habilidades para repor aquelas que você tenha perdido) e nunca poderá adquirir um Código, Dogma ou Pacto ou se tornar aprendiz de uma Classe que tenha Conhecimento Místico como Habilidade Automática.

Gigantismo

Habilidade (Característica) – Suporte

Raças: Todas exceto Anão e Metadílio.

Descrição: Você é mais alto do que o normal para sua Raça. Você recebe +10 Pontos de Vida, +1 em seu Deslocamento e pode usar armas corporais de duas mãos com uma mão só (desde que não sejam armas de haste) desde que tenha Força suficiente (você não pode usar uma arma dessa forma usando as regras de Inaptidão por Força menor do que a FN da arma). No entanto, sua Defesa Básica é 4 ao invés de 5. Além disso, você realiza testes para se esconder, mover em silêncio e se disfarçar como se fosse Inapto.

Especial: Você só pode selecionar esta Habilidade durante a criação do personagem.

Intuição

Habilidade (Característica) – Suporte

Raças: Todas exceto Astérios.

Descrição: Você possui um instinto afiado e consegue prever perigo de modo quase sobrenatural. Você usa Vontade ao invés de Agilidade para calcular sua Iniciativa e seu bônus básico de Esquiva – Habilidades que oferecem bônus de Esquiva baseados em Agilidade são calculadas normalmente. Além disso, você recebe +2 em seus testes de Iniciativa.

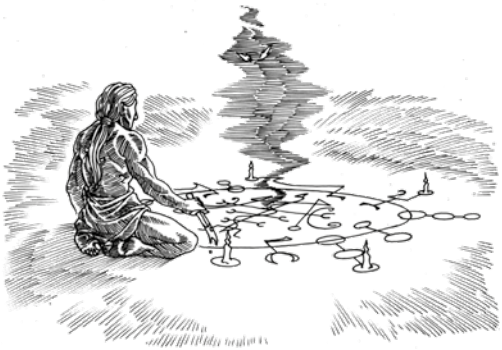
Pacto

Habilidade – Suporte

Raças: Todas.

Descrição: Você fez um pacto com uma entidade infernal e recebeu um favor em troca. Escolha um Pacto (página 86). Esta escolha é permanente – para selecionar quaisquer outras Habilidades que tenham um Pacto como requisito, o personagem precisa seguir o Caminho Cultista.

Especial: Se você tiver Conhecimento Místico ou Dogma, você perde essas Habilidades ao selecionar um Pacto. Se você possuir um Pacto, você não pode se tornar Aprendiz de uma Classe cuja Habilidade Automática seja Conhecimento Místico.



Personagens de Nível Zero

As regras a seguir foram desenvolvidas com o intuito de oferecer uma forma simples e rápida para a criação de fichas para personagens do Mestre (PDMs) secundários, aqueles que não são aventureiros experientes ou vilões terríveis, mas sim apenas personagens comuns que os personagens encontram todo o tempo pela frente – como guardas, fazendeiros, taverneiros, artesãos, nobres… Estes personagens, que não possuem experiência em se aventurar pelo mundo, geralmente não precisam de fichas complexas, e via de regra o Mestre pode simplesmente ignorar suas "fichas" e simplesmente assumir que eles possuem um valor medíocre num Atributo e então realizar quaisquer testes necessários usando aquele valor como base. No entanto, por vezes, o Mestre precisa de uma ficha de fato para um desses personagens, devido às circunstâncias da aventura – como um PDMs com o qual os personagens dos jogadores interagem com frequência, ou talvez alguém que eles tenham resgatado – ou feito de refém!

Estes personagens secundários serão, via de regra, personagens de nível 0 de um de dois tipos, dependendo de sua função no cenário:

Aspirantes são personagens de nível 0 que têm aspiração a aventureiros ou que desenvolvem uma atividade semelhante àquelas de uma Classe. Assim, guardas, e soldados são considerados aspirantes a Guerreiro, gatunos e jogadores são aspirantes à Ladino, Escudeiros são aspirantes à Paladino, acólitos e párocos são aspirantes a Sacerdote, batedores e caçadores são aspirantes a Patrulheiro, menestréis são aspirantes a Bardo, para citar alguns exemplos. Basicamente, qualquer um que desempenhe as tarefas normalmente consideradas de uma determinada classe é considerado Aspirante àquela classe – mesmo que não aspire, realmente, a se tornar um aventureiro.

Para criar um Aspirante, escolha a Raça do personagem e lhe garanta seus Atributos iniciais e sua Habilidade de Raça. Seus Pontos de Vida e Pontos de Mana, no entanto, serão 40, ao invés dos 60 de um personagem de nível 1. Em seguida, selecione a classe do Aspirante, inclua a Habilidade Automática de Classe e então escolha um dos modificadores de atributo da Classe para aplicar à ficha – com a restrição de que este modificador não pode elevar um Atributo acima de 5. Finalmente, escolha uma das Habilidades da Classe que mais faça sentido para a atividade que ele realiza e pronto, o Aspirante está pronto!

A parte mais importante da criação da ficha do Aspirante é a escolha da sua Habilidade de Classe inicial, já que ele tem apenas uma. Essa Habilidade é uma escolha crucial, já que reflete o papel dele na sociedade ou o seu foco de treinamento. Consideremos um Aspirante a Patrulheiro, por exemplo. Um batedor que prefere observar seus alvos a uma distância segura sem ser percebido teria Furtividade, enquanto um caçador teria Armadilheiro ou Companheiro Animal – dependendo do tipo de caça que prefere – e um guarda, mais focado em combate teria Retesar Eficiente (se for um besteiro) ou Disparo Certeiro (se for um arqueiro).

Alguns Aspirantes podem ter um Antecedente que reforce sua atividade – nos exemplos acima, um batedor ou caçador poderia ter o Antecedente Caçador, por exemplo, para melhorar suas capacidades de rastreio e furtividade. No entanto, se tiver um Antecedente, o personagem não

receberá o ponto extra de Atributo de sua Classe, e isso deve ser levado em consideração com relação ao Antecedente em questão, já que os Requisitos dele ainda precisam ser preenchidos.

Desclassificados, por outro lado, são aqueles PDMs que não tem qualquer atividade que seja semelhante à de uma Classe, como no caso de fazendeiros, padeiros, ferreiros, vaqueiros, copeiros, lenhadores, taverneiros, mineiros, aias… Todos esses personagens são pessoas comuns levando vidas cujos desafios enfrentados são os mais mundanos possíveis: realizar seu trabalho cotidiano e com isso colocar comida na mesa todos os dias.

Assim como os Aspirantes, os personagens sem classe recebem tanto os Atributos Iniciais quanto a Habilidade Automática de sua Raça. No entanto, por não desenvolverem nenhuma atividade semelhante à de qualquer Classe, eles não recebem nenhuma Habilidade Automática de Classe e nenhum ponto de Atributo Extra. Além disso, eles terão apenas 30 Pontos de Vida e Mana iniciais.

Como não recebe nenhuma Habilidade Automática de Classe, um personagem Desclassificado será definido, em geral, por um Antecedente. Alguns Antecedentes não definem diretamente a atividade de um personagem, permitindo alguma flexibilidade. Assim um Sussurrador poderia ser um cuidador de estábulos, treinador de animais ou trabalhar como vaqueiro, por exemplo. Diferente dos Aspirantes – e personagens com uma Classe – personagens Desclassificados não recebem pontos de Atributos extras e, portanto não precisam "pagar" para selecionar um Antecedente – no entanto eles ainda precisam observar os Requisitos do Antecedente para poder selecioná-lo. Caso o personagem não possua Atributos altos suficientes para selecionar um Antecedente apropriado, ele ainda pode selecionar uma Habilidade Geral ou de Raça que pareça adequada para sua profissão. Um garimpeiro Fira poderia selecionar Atletismo ao invés do Antecedente Minerador, por exemplo. Além disso, a Habilidade Extra do personagem em geral deve ser selecionada para reforçar sua atividade ou distingui-lo de outros profissionais da sua área. Um Apotecário bem-sucedido poderia ter Recursos, enquanto um Grumete particularmente saudável e disposto poderia ter Atletismo e um Cozinheiro com Sentidos Aguçados seria mais eficiente quando seleciona os ingredientes para suas receitas, por exemplo. Não temos como discorrer sobre cada Habilidade Racial Extra aqui, mas várias delas podem ser eficientes quando combinadas com Antecedentes, enquanto outras podem ser utilizadas para tornar um Desclassificado mais interessante.

Evoluindo

Aspirantes e Desclassificados recebem experiência como qualquer personagem normal. Apesar de geralmente não se aventurarem tão desprendidamente como um aventureiro normal, os Aspirantes em geral estão em uma carreira que lhes oferece oportunidades de, literalmente, ganhar experiência rápido; soldados lutam em guerras ou em defesas contra invasores, gatunos precisam fugir ou eventualmente confrontar as autoridades, acólitos curam ou abençoam os rebanhos de sua igreja, caçadores enfrentam criaturas nas florestas e aprendizes de feiticeiros treinam suas magias.

Quando um Aspirante acumula 10 Pontos de Experiência, ele passa a ser considerado um membro da sua Classe no nível 1. Ele recebe 20 pontos de Vida, 20 Pontos de Mana, adiciona +1 no outro Atributo da

Classe que não selecionou no nível 0 – podendo ultrapassar o limite de 5 em um Atributo – e seleciona 2 Habilidades que podem vir da lista de Habilidades de Classe, Raça ou Gerais.

A maioria dos personagens Desclassificados, diferentes de Aspirantes, têm poucas chances de ganharem experiência. Eles não têm grandes desafios a enfrentar, e mesmo que vejam um ou dois combates em suas vidas – para defender suas casas ou ao serem atacados por animais selvagens ou assaltantes – e sobreviver, dificilmente vão receber experiência suficiente para subir de nível. Esses personagens via de regra serão de nível 0 ao longo de toda sua vida. Se, porventura, um Desclassificado de algum modo receber XP suficiente para chegar ao nível 1 – talvez ele seja levado a se aventurar com os personagens de um grupo de aventureiros, ou talvez seja pego no meio de uma guerra e se recuse a deixar seu lar e se engaje nos combates, por exemplo – ele terá que selecionar uma Classe, recebendo a Habilidade Automática daquela Classe, os pontos de Atributos adequados (ou apenas 1, se ele tiver um Antecedente) além de 30 PVs e 30 PMs extras. Finalmente ele seleciona 2 Habilidades que podem vir da lista de Habilidades Gerais, de sua Raça ou da Classe que ele escolheu ao chegar ao nível 1.

Níveis Finais

O Mighty Blade foi desenvolvido ao redor do princípio de que ao atingir o nível 10 – altura na qual a maioria dos aventureiros já acumulou riqueza e influência suficientes para literalmente se aposentarem – um personagem encerrou sua carreira e é hora de finalizar sua história, mantendo-a viva através das lendas e histórias dos bardos. Nossa sugestão sempre será a de que uma Campanha foi muito bem explorada até o nível 10 e que se um grupo desejar continuar a mesma história, o mais indicado seria criar um novo grupo de aventureiros e experimentar, mais uma vez, a riqueza do desenvolvimento de novos personagens!

No entanto, existem circunstâncias que podem necessitar de regras para personagens de níveis mais elevados. Seja porque uma campanha exija que os personagens se desenvolvam um pouco além do nível 10 para chegar à sua conclusão adequada, seja porque um grupo considere interessante jogar com personagens mais poderosos e ter o gostinho de usar as deliciosas Habilidades Finais de suas Classes favoritas!

Mas essas regras foram desenvolvidas principalmente como uma ferramenta para Mestres que querem desenvolver um PDM que exceda as capacidades de personagens tradicionais para construir vilões particularmente poderosos e desafiadores para suas histórias!

Personagens de nível acima de 10 podem, em teoria, possuir mais de uma Habilidade Final – eles podem acumular a Habilidade final de sua Classe, de uma Classe da qual sejam Aprendizes e de um Caminho que trilhem. Um personagem com mais de uma Habilidade de nível 10 definitivamente vai desequilibrar seriamente a balança de poder de uma campanha, e algumas combinações de Habilidades Finais podem ser extremamente poderosas. Assim sendo, sugerimos que Mestres restrinjam o número de Habilidades Finais que um personagem jogador pode possuir. Como regra, considere que um personagem só pode ter uma Habilidade Final – seja de sua Classe, de uma Classe que se tornou aprendiz ou de

um Caminho que trilhe. Além disso, nunca haverá o desenvolvimento de Habilidades com requisitos maiores do que Nível 10 – essas já são consideradas as Habilidades Finais de uma Classe ou Caminho de propósito.

A descrição de cada benefício que os personagens recebem acima do nível 10 não muda, mas para facilitar, além da tabela básica de evolução presente no Guia Básico, as descrições de cada benefício estão listadas a seguir.

Conforme sobe de nível o personagem recebe os seguintes benefícios:

Habilidades

O personagem recebe a Habilidade Automática da sua Classe e 3 Habilidades à sua escolha no primeiro nível, mais 1 Habilidade nova a cada nível adquirido até o nível 11 e depois mais 1 Habilidade a cada 2 níveis. Cada uma dessas Habilidades pode ser selecionada dentro da lista de sua Raça, Classe, Caminho ou da lista de Habilidades Gerais.

Ponto de Evolução

O personagem recebe 1 Ponto de Evolução no nível 2 e a cada nível depois disso até o nível 10 e depois mais 1 Ponto de Evolução nos níveis 12, 14, 18 e 20. Um Ponto de Evolução deve ser gasto imediatamente para adquirir UM dos seguintes benefícios permanentemente:

+10 Pontos de Mana: o personagem aumenta seus Pontos de Mana máximos em 10.

+10 Pontos de Vida: o personagem aumenta seus Pontos de Vida máximos em 10.

+5 Pontos de Mana e +5 Pontos de Vida: o personagem aumenta seus Pontos de Vida e Mana máximos em 5.

Aprendiz de [Classe]: o personagem pode adquirir esse benefício – veja o Guia Básico página 41 para mais detalhes.

Aprendiz de [Caminho]: o personagem pode adquirir esse benefício – veja o Guia do Herói página 21 para mais detalhes.

Idioma Extra: o personagem aprende um idioma extra – veja o Tomo das Muitas Línguas página 35 para mais detalhes.

Atributos

No nível 1 o personagem recebe +1 em 2 Atributos específicos de acordo com a sua Classe. Nos níveis 4, 7, 10 e 16, o personagem escolhe 2 Atributos diferentes e aumenta cada um deles em +1.

Benefícios Adicionais

Como regra opcional, um Mestre pode considerar que um personagem em seus níveis finais adquiriu bastante conhecimento e experiência e pode sobrepujar certas limitações dos Benefícios Aprendiz de [Classe] e Aprendiz de [Caminho], permitindo que quando ele receba um Ponto de Evolução acima do nível 10 possa selecionar novamente estes Benefícios mesmo se já tiver feito isso – o que, na prática, significa que um personagem em seus níveis finais poderia ser Aprendiz de duas Classes diferentes e/ou poderia trilhar dois Caminhos diferentes.

Mestres que decidam implementar esta regra devem ter em mente que ela fará com que os personagens acumulem quantidades exorbitantes de Habilidades, e devem ponderar seriamente se essa regra será interessante em sua campanha.

Nível	Habilidades	Benefícios
1	3	Bônus de Atributo da Classe, Habilidade Automática da Classe.
2	+1	Ponto de Evolução
3	+1	Ponto de Evolução
4	+1	Ponto de Evolução, Atributos
5	+1	Ponto de Evolução
6	+1	Ponto de Evolução
7	+1	Ponto de Evolução, Atributos
8	+1	Ponto de Evolução
9	+1	Ponto de Evolução
10	+1	Ponto de Evolução, Atributos
11	+1	-
12	-	Ponto de Evolução
13	+1	-
14	-	Ponto de Evolução
15	+1	-
16	-	Atributos
17	+1	-
18	-	Ponto de Evolução
19	+1	-
20	-	Ponto de Evolução

Idade e Envelhecimento

Em geral, personagens do Mighty Blade são personagens adultos. No entanto, o Mestre pode querer desenvolver a ficha para crianças, adolescentes, idosos e anciãos de diversas Raças. Além disso, os jogadores podem querer jogar com adolescentes ou mesmo crianças em algumas ocasiões específicas, e alguns personagens podem envelhecer ao longo de uma campanha (de forma natural ou através de efeitos mágicos ou doenças) e atingirem idades avançadas, requerendo regras específicas para isso.

As regras a seguir detalham os modificadores para cada faixa etária de personagens de acordo com sua Raça, além dos efeitos de idade avançada. Existem seis faixas etárias pelas quais todas as Raças passam ao longo de sua vida – considerando que vivam o suficiente para isso, que são:

Filhote: Um Filhote é um membro recém-nascido de uma Raça. Um personagem é considerado um Filhote do momento em que nasce ao primeiro quinto de sua idade até se tornar adulto (arredondado para baixo). Um Hamelin, por exemplo, que seria considerado Adulto aos 10 anos, será considerado um Filhote até os 2 anos, portanto. Filhotes tem 1 em todos os seus atributos, 5 PVs e 5 PMs e não recebem os

benefícios de sua Raça. Além disso, eles têm duas categorias de Tamanho a menos que um membro adulto de sua Raça (para a maioria das Raças, isso significa que um Filhote será considerado Miúdo).

Criança: Uma Criança é um membro pouco desenvolvido de uma Raça. Essa faixa etária vai do fim do período em que o personagem é considerado uma Criança até dois terços da idade em que a Raça seria considerada Adulta, arredondado para baixo. Assim, um Anão, por exemplo, que seria considerado Adulto aos 20 anos, será considerado uma Criança quando estiver entre 4 e 12 anos. Crianças têm -3 em todos os Atributos Iniciais de sua Raça (mínimo de 1), 10 Pontos de Vida e Mana e não recebem os benefícios de sua Raça. Além disso, eles têm uma categoria de Tamanho a menos que um membro adulto de sua Raça (para a maioria das Raças, isso significa que uma Criança será considerada Pequena).

Adolescente: Um Adolescente é um membro quase totalmente desenvolvido de sua Raça. Esta faixa etária vai do fim do período em que um personagem é considerado uma Criança até a idade em que ele será considerado um adulto. Um Elfo, por exemplo, que seria considerado Adulto aos 25 anos, será considerado um Adolescente entre os 16 e os 24 anos. Adolescentes têm -1 em todos os Atributos Iniciais da sua Raça (Até o mínimo de 2), metade dos Pontos de Vida e Pontos de Mana que terão quando adultos, e recebem os benefícios da sua Habilidade de Raça assim como benefícios de Habilidades Gerais que possam escolher durante a criação de personagem (Como Atletismo, Nanismo ou Sentidos Apurados, por exemplo). Além disso, um personagem Adolescente pode ser um Aspirante, mas nesse caso, ao invés das regras normais, simplesmente utilize os modificadores apresentados aqui e adicione a Habilidade Automática da Classe escolhida.

Adulto: Um personagem adulto é um exemplar totalmente formado e geralmente no pico de excelência de sua Raça, e segue as regras normais.

Idoso: Um personagem Idoso passou do ápice de sua forma física, mas em geral acumulou bastante experiência e sabedoria no processo. Quando atinge essa faixa etária, um personagem deve fazer um teste de Força e um teste de Agilidade (ambos com dificuldade 10). Falha no teste significa que o personagem perde 1 ponto permanentemente naquele Atributo (até um mínimo de 2). No entanto, eles recebem 1 Ponto de Atributo que pode ser usado para elevar sua Vontade ou sua Inteligência, à escolha do jogador. A cada ciclo de idade a partir daí (o número entre parênteses) o personagem precisa repetir o teste para cada um de seus Atributos (incluindo Inteligência e Vontade). Nos testes subsequentes depois do primeiro, um Atributo pode ser reduzido a um mínimo de 1. Assim um humano que chegue aos 50 recebe Inteligência ou Vontade, mas deve realizar um teste para verificar se não perde Força ou Agilidade. Ele deverá repetir este teste, para cada Atributo aos 58, 66 e 74 anos.

Ancião: Um Ancião é um membro que atingiu uma idade bastante avançada para os padrões de sua Raça. Quando chega nesta faixa etária, o personagem imediatamente perde 1 em todos os seus Atributos. Além disso, a cada ciclo nesta faixa etária, a dificuldade será 12. Assim, um Mahok que chegue aos 80 anos perde 1 em todos os seus Atributos, e deve realizar, no ano seguinte, um teste para cada Atributo com Dificuldade 12, e mais um teste a cada ano a partir daí.

Raças	Faixas Etárias					
	Filhote	Criança	Adolescente	Adulto	Idoso	Ancião
Aesir	0-3	4-12	13-15	16	60(9)	90(2)
Anão	0-4	5-14	15-19	20	100(20)	200(3)
Astério	0-3	4-10	11-14	15	50(8)	80(1)
Centauro	0-2	3-8	7-9	10	80(12)	120(2)
Dragano	0-4	5-10	11-19	20	200(25)	250(4)
Elfo*	0-3	4-14	15-24	25	400 (50)	-
Faen	0-4	5-12	13-19	20	100(20)	200(3)
Fauno	0-3	4-12	13-17	18	100(20)	200(3)
Fira	0-3	4-10	11-17	18	70(12)	120(2)
Gnoll	0-2	3-7	8-11	12	30(5)	50(1)
Hamelin	0-2	3-5	6-9	10	30(4)	40(1/2)
Humano	0-3	4-12	13-15	16	50(8)	80(1)
Juban	0-3	4-13	14-17	18	80(14)	140(2)
Levent*	0-3	4-11	12-15	16	450 (25)	-
Mahok	0-4	5-15	16-19	20	60(8)	80(1)
Metadílio	0-4	5-13	14-19	20	70(10)	100(2)
Naga**	0-2	3-5	6-9	10	50(7)/70(9)	70(1)/90(2)
Orc	0-2	3-8	9-11	12	30(6)	60(1)
Tailox	0-3	4-9	10-14	15	40(9)	90(2)

** Veja Efeitos de Envelhecimento em Levents e Elfos para detalhes.*

*** O número antes da barra é para machos e o depois da barra para fêmeas.*

EFEITOS DE ENVELHECIMENTO

Se um personagem chegar a 1 em algum de seus Atributos devido a seus testes por idade avançada, ele será considerado debilitado naquele Atributo. Um personagem com Força 1 tem uma saúde extremamente frágil, e não pode realizar ações que exijam Esforço Extra – como correr por mais de um turno ou segurar peso além de sua (agora extremamente reduzida) capacidade de Carga. Um personagem com Agilidade 1 terá sérias dificuldades para se mover (provavelmente utilizando uma bengala ou outro apoio para tanto) e terá seu Deslocamento reduzido a 1 e não poderá esquivar, correr ou realizar ações de Encontrão. Um personagem com Inteligência 1 terá seus sentidos extremamente reduzidos e uma dificuldade geral de perceber o

ambiente ao seu redor, realizando todos os testes ligados aos seus sentidos (incluindo rastrear, forragear e lidar com armadilhas) além de testes de ataque à distância como se fosse Inapto. Um personagem com Vontade 1 terá dificuldades em se concentrar e em compreender a realidade como um todo, se tornando incapaz de realizar qualquer ação que exija concentração (incluindo Habilidades do tipo Magia e Música).

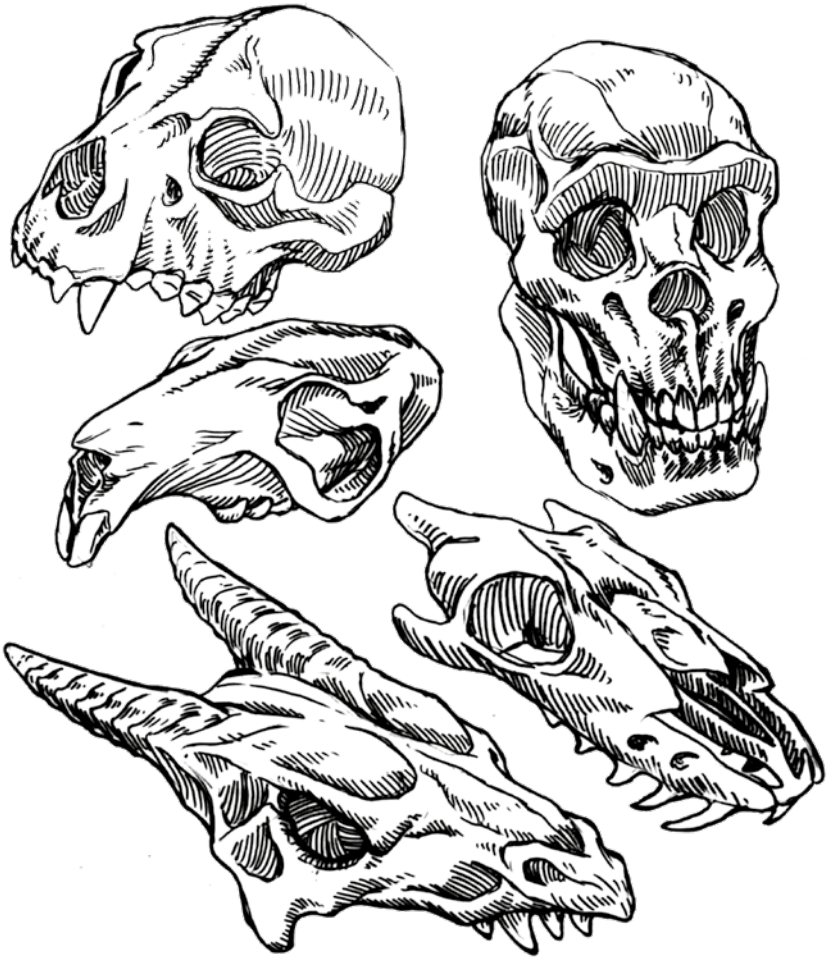
Se a Força ou a Agilidade do personagem chegarem a 0, ele sofre de uma falência imediata de suas funções físicas e terá um ataque do coração, derrame ou algum acidente de saúde similar, e morrerá imediatamente, sem chance de ser salvo. Se a Inteligência ou Vontade de um personagem chegam a 0, ele sofre um total e irreversível desligamento da realidade como um todo, entrando em um coma irreversível ou ficando em um estado vegetativo sem volta.

Elfos e Levents

Elfos e Levents, diferentes de outras Raças, não sofrem efeitos por idade avançada. A partir do momento que chegam à faixa etária Idoso, eles recebem +1 em Vontade ou Inteligência (como outras Raças), mas não precisam fazer testes para verificar se perdem Atributos. No entanto, a cada ciclo de anos, eles devem fazer um teste para cada Atributo. Ao acumularem 10 Falhas (falhas críticas contam como duas falhas) em seus testes, eles simplesmente têm uma falência completa e morrem no processo. Essa falência não é imediata, e o Elfo ou Levent sabe que está para morrer, ficando vivo ainda por uma quantidade de dias igual à sua Vontade – tempo durante o qual ele pode preparar seu próprio funeral ou se despedir de entes queridos, por exemplo. Depois disso, ele simplesmente morre placidamente – em seu sono, ou durante um descanso.

Capítulo 2 – Raças

Apresentamos a seguir cinco novas raças para o cenário de Drakon: Os Draganos, uma raça artificial criada tanto em Arkânia quanto em Ofidien, os sanguinários Gnolls, as malévolas Naga, os pestilentos Hamelins e os selvagens Orcs das Terras Secas. Como todo material deste livro, essas raças foram pensadas menos para personagens jogadores e mais para antagonistas interessantes. No entanto, com o devido cuidado é possível ter um membro do grupo pertencendo a uma dessas raças – a menos que a ideia seja uma Campanha vilanesca!



DRAGANOS

SINGULAR MASCULINO: DRAGANO; SINGULAR FEMININO: DRAGANA; PLURAL MASCULINO: DRAGANOS; PLURAL FEMININO: DRAGANAS.

ATRIBUTOS INICIAIS:

Força	4
Agilidade	3
Inteligência	2
Vontade	3

Classes comuns: Guerreiro, Dracomante, Patrulheiro.

HABILIDADE AUTOMÁTICA

Linhagem Dracônica

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você descende dos dragões, e possui a resistência – e fraqueza – elemental de seus ancestrais. Escolha entre ser descendente dos dragões vermelhos e ter Resistência a Fogo, descender dos dragões brancos e ter Resistência a Frio ou descender dos dragões verdes e ser Resistente à Eletricidade. Depois, escolha um dos dois elementos diferentes da sua herança dracônica para ser Vulnerável.

Especial: Estas escolhas são permanentes e não podem ser mudadas mais tarde.

BIOLOGIA

Os Draganos são dragões humanoides que apresentam uma variedade de características herdadas de seus ancestrais elementais. Apesar das características individuais poderem variar drasticamente dentro da Raça, alguns traços são comuns a todos eles, como o couro grosso e áspero totalmente desprovido de pelos (às vezes coberto por escamas queratinosas) cujo tom pode variar do branco ao preto, passando por tons de azul, verde e vermelho em diversas tonalidades. A cabeça de todos os Draganos se assemelha à de criaturas dracônicas, com um focinho curto munido de presas afiadas em fileiras compactas, podendo apresentar protrusões ósseas ao longo do crânio. Suas mãos e pés são munidos de quatro dedos fortes cada, todos terminando em garras robustas, mas ainda capazes de manipulação fina. Fora essas características comuns, no entanto, cada indivíduo possui uma grande quantidade de traços diferentes, e é muito difícil encontrar dois Draganos com características semelhantes. Asas são uma característica relativamente comum, apesar de nem todos os indivíduos que as apresentem sejam capazes de usá-las – e em alguns indivíduos elas podem ser atrofiadas e inúteis. Muitos possuem uma cauda, geralmente longa e musculosa, mas alguns deles podem apresentar apenas caudas vestigiais ou pequenas caudas curtas e sem utilidade. Chifres também são comuns, mas seu comprimento e formato são bastante variáveis, podendo ser lisos e retos ou longos e torcidos. Cristas na cabeça e nas costas assim como membranas entre os dedos são características bastante raras, mas podem aparecer em alguns indivíduos. Alguns possuem olhos fendidos enquanto outros possuem olhos com pupilas redondas, e uns poucos indivíduos – geralmente de origem Ofidiana – possuem olhos dourados, vermelhos ou esbranquiçados, permanentemente protegidos por uma membrana nictante que esconde suas pupilas.

A altura dos Draganos também é extremamente variável, e embora a média de altura varie entre 1,6 e 2 metros de altura, alguns indivíduos podem ter pouco mais de 1,2 metros enquanto outros podem atingir impressionantes 3 metros de altura. O peso varia bastante devido ao tamanho, musculatura, escamas ou chifres mais pesados, a presença ou não de asas e/ou de cauda. O peso médio dos Draganos é de 90 a 100 quilos, mas indi-

víduos com asas e cauda podem pesar entre 130 a até 160 quilos. Obviamente, estaturas muito aberrantes podem apresentar variações de peso muito maiores – desde pequenos batedores com não mais do que 40 quilos até enormes líderes de guerra com 250 quilos.

Draganas ficam férteis apenas uma vez por ano, durante o período de uma estação (cada Dragana tem um ciclo diferente de fertilidade, que pode variar de 20 a 40 dias) e colocam apenas um ovo por gestação, depois de uma gravidez de cerca de 1 ano. O filhote leva aproximadamente três meses para eclodir, quase completamente formado. Natimortos são bastante comuns, e cerca de um quarto dos ovos não chega a eclodir ou gera Draganos com deformações tão severas que não são capazes de se desenvolver. Um Dragano atinge a maturidade aos 20 anos, e pode viver cerca de 200 anos em sua plenitude física. Depois disso, as escamas começam a enfraquecer e se tornam quebradiças, a locomoção de indivíduos torna-se dolorosa pouco a pouco, e a maioria dos que desenvolvem a capacidade de voar torna-se incapaz de realizar essa atividade quando chega à velhice.

Apesar de Draganos e outras criaturas do tipo Dragão – além das Naga – conseguirem distinguir perfeitamente o gênero de cada indivíduo, para a maioria das outras raças essa distinção é quase impossível.

Cultura

Os Draganos são considerados, de certa forma, uma raça artificial, embora sua origem seja, no mínimo, complicada de explicar. Em Ofidien, a Raça surgiu cerca de dois milênios atrás, durante a Revoada dos Dragões, graças às experiências das Naga utilizando raças escravizadas e sangue de dragões que culminou em uma raça de criaturas dracônicas com características que lhes eram interessantes: Agressivos, fortes e com pouca iniciativa. Por séculos elas direcionaram seu desenvolvimento descartando aqueles que eram inteligentes, frágeis ou desobedientes demais, o que resultou nos Draganos atuais de Ofidien. A falta de uma identidade cultural da Raça naquele continente se deve exatamente por essa origem distorcida, já que a maior parte dos Draganos se vê como uma sub-raça servil às suas criadoras, dividindo com elas cultura, crenças e hábitos. A maioria dos Draganos ofidianos está encaixada em algum posto intermediário na sociedade Naga, geralmente trabalhando como soldados de elite, templários ou guarda-costas.

Em Arkânia, por outro lado, os Draganos já existiam antes da chegada das Naga ao continente, e o próprio fundador do reino, Arkan, às vezes é descrito como um Dragano – embora haja muita confusão sobre isso, já que ele também é descrito como um humano ou um dragão, dependendo da fonte. Alguns estudiosos acreditam que esses primeiros Draganos Arkanitas tenham origem em nexos dracônicos na região onde Arkan eventualmente erigiu seu reino, mas a falta de documentos sobre a região antes da criação de Arkânia dificulta a comprovação dessa teoria. Independente da origem, no entanto, os Draganos Arkanitas descendem de linhagens que já

Características Dracônicas

Draganos são extremamente diversos em suas características. Quando cria um Dragano, você deve escolher 3 características da lista a seguir. Você possui essas características e os bônus de cada uma delas, mas não as outras da lista. Além disso, algumas Habilidades Raciais dos Draganos só podem ser selecionadas por personagens com as Características Dracônicas adequadas, como listado a seguir:

Asas (requisito para a Habilidade Asas Pesadas). Você possui um par de asas coriáceas em suas costas, que podem ser usadas para amenizar quedas e, com a prática, podem permitir que você voe. Você não sofre dano por quedas.

Barbatanas (Requisito para a Habilidade Anfíbio). Você possui membranas ligando os dedos, barbatanas nas laterais das pernas e uma crista que vai da cabeça até as costas – e talvez ao longo da cauda, se você possuir uma – que auxiliam não só na natação, mas no equilíbrio em geral. Você recebe +1 nos testes para se equilibrar, nadar e evitar ser derrubado.

Cauda (requisito para Habilidade Reflexos Dracônicos). Você possui uma cauda longa e musculosa coberta por escamas pesadas. Você pode usar a cauda para ataques desarmados (dano igual à Força/Contusão) e arrastar objetos (mas não usá-los em combate).

Chifres, garras e presas (requisito para a Habilidade Armas Naturais). Você possui garras e presas longas e robustas, chifres e espigões pontudos ao longo de seu corpo. Você recebe +1 em ataques desarmados, para escalar e agarrar.

Escamas (requisito para a Habilidade Escamas Pesadas). Sua pele é coberta por escamas semelhantes às de um dragão. Você tem um bônus de Armadura na Defesa de +2.

Olhos Dracônicos (Requisito para a Habilidade Membrana Nictitante). Você possui olhos reluzentes com pupilas fendidas ou sem pupilas aparentes. Você recebe um bônus de +1 em todos os seus testes que envolvam a visão e em seus ataques à distância.

Você pode escolher sacrificar 1 ponto de seus Atributos raciais para possuir uma quarta característica da lista, mas não pode sacrificar mais de 1 ponto de Atributo nem pode reduzir nenhum Atributo abaixo de 2 dessa forma. Além disso, você pode sacrificar 1 dessas características (escolhendo apenas 2 características da lista, portanto) para ter 1 Habilidade racial extra, mas não pode sacrificar mais de 1 característica dessa forma.

Você recebe um redutor de -1 em todos os seus testes sociais para cada Característica Draconiana que tiver, exceto em interações com Draganos, Naga e Dracomantes.

Finalmente, você recebe um bônus de +1 em seus testes de intimidação para cada Característica Draconiana que tiver, exceto em interações com Naga e outros Draganos.

existiam na região antes da chegada das Naga, e embora algumas dessas linhagens tenham se misturado com os Draganos vindos de Ofídien, eles mantêm sua cultura Arkanita. Estes Draganos Arkanitas, de forma diametralmente oposta àqueles vindos de Ofídien, possuem um orgulho em sua cultura ancestral, e de fato a maioria da estrutura cultural de Arkânia é baseado nas tradições Draganas. Draganos Arkanitas quase exclusivamente ocupam posições na Armada da Aurora, Templo da Aurora, Misteri Tal-Dragun ou como guardiões – ou mesmo membros – do Conselho Regente, e gozam de extremo prestígio no reino.

Draganos originários de Ofidien que se defrontem com os Draganos Arkanitas às vezes desenvolvem um senso crítico com relação à sua origem, o que pode causar uma série de conflitos – tanto internos como com relação aos Draganos Arkanitas ou com as Naga.

É importante observar, no entanto, que fora destas duas culturas – uma que gira ao redor deles e outra que os relega a cidadãos de segunda categoria – Draganos possuem uma mentalidade muito diversa da maioria das outras Raças para viver entre elas de maneira harmoniosa, e sua herança dracônica geralmente torna as interações com outras raças ainda mais complexa, devido ao medo que a maioria das culturas desenvolveu com relação aos dragões. Assim, aqueles que não estão inseridos na sociedade Naga ou Arkanita geralmente procura a companhia de outras criaturas com quem possua traços em comum – como os Reptilianos do Grande Pântano do Oeste ou entre raças marinhas como Tritões, Dagonires e Grotons ou, muito raramente, entre os Levent. Muitos deles tornam-se solitários, às vezes verdadeiros ermitões, ou em pequenos núcleos familiares, às vezes seguindo um mestre dracônico ou mesmo trabalhando à margem de outras sociedades como rastreadores, caçadores e vigias de locais ermos – apesar da raça não possuir uma inclinação para a adoração da natureza, talvez pelo fato de serem essencialmente criaturas de natureza elemental.

Draganos em geral possuem uma atitude rude e tendem a considerar que podem conseguir qualquer coisa pela força – através de coerção, inicialmente, mas sem nenhum pudor de entrar em confronto físico. Apesar de serem racionais e atenderem à barganha ou diálogo, sempre mantêm uma posição de superioridade em qualquer tipo de interação, o que gera conflitos frequentes – e geralmente sangrentos – com a maioria daqueles que não está acostumada a lidar com eles.

Draganos não possuem uma linguagem própria, mas em Ofídien eles costumam ser fluentes em Asá-Avája, a linguagem das Naga, enquanto em Arkânia os Draganos falam o Burguês Arkanita, e muitos deles são fluentes em Track'kar'a e, mais raramente, Arkadis.

HABILIDADES EXTRAS

Todas as habilidades a seguir podem ser compradas como se fossem habilidades de classe desde que preencha os requisitos.

Anfíbio

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Seu organismo é adaptado tanto para ambientes secos quanto subaquáticos. Você consegue respirar e se movimentar tanto sob quanto sobre a água normalmente. Além disso, você recebe +2 em todos os seus testes para resistir a venenos, doenças e exaustão.

Armas Naturais

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui um arsenal de armas naturais à sua disposição na forma de garras, presas, chifres, escamas afiadas e espigões pontudos. Seus ataques desarmados causam dano igual à Força +3, e você sempre pode escolher se esse dano será por Contusão, Corte ou Perfuração.

Asas Pesadas

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui grandes asas e pode voar, precisando de um espaço igual à sua envergadura para pegar impulso antes de alçar voo. Quando estiver voando, você não pode parar no ar (mas pode planar) e seu deslocamento é o dobro de seu deslocamento normal.

Especial: O dano de qualquer manobra de Encontrão usada em voo é duplicado (mas o dano da arma que você usar no Encontrão não é alterado, nem quaisquer outros possíveis efeitos do Encontrão).

Escamas Pesadas

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Suas escamas são mais grossas e resistentes do que as de outros da sua raça. Você reduz todo o dano que sofrer em 2, independente da fonte.

Especial: Você só pode selecionar essa Habilidade durante a criação do personagem.

Linhagem Dracônica 2

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: A linhagem dracônica dos seus ancestrais é ainda mais perceptível em você. Se você tiver Resistência a Fogo você recebe Imunidade a Fogo, se você tiver Resistência a Frio você recebe Imunidade a Frio e se você for Resistente à Eletricidade você recebe Imunidade à Eletricidade.

Membrana Nictitante

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Seus olhos possuem uma segunda pálpebra que serve para manter seus olhos limpos e ampliar a visão. Você consegue enxergar normalmente no escuro e não é afetado por efeitos não mágicos que restrinjam a visão – como água lamacenta, fumaça, poeira, areia, chuva, etc. – e você também recebe +2 em todos os seus testes de Percepção que envolvam a visão.

Especial: Você só pode selecionar essa Habilidade durante a criação do personagem.

Reflexos Dracônicos

Habilidade (Técnica) – Reação

Descrição: Você possui os reflexos agressivos dos seus ancestrais dracônicos. Se alguém se aproximar do seu alcance de ataques corporais, você pode imediatamente realizar um ataque com sua cauda contra o alvo. Esse é um ataque desarmado que causa dano igual à Força/Contusão.

Esta Habilidade só pode ser usada uma vez por rodada.

Sopro Dracônico

Habilidade (Característica) – Ação

Mana: 30

Descrição: Você consegue concentrar sua vontade em uma potente rajada de energia, como seus ancestrais dracônicos. Este sopro atinge tudo e todos a uma distância em metros igual à sua Vontade à sua frente. O tipo de dano e os efeitos dependem de sua Linhagem Dracônica (20/Fogo para dragões de fogo, 10/Frio e qualquer criatura que sofra dano pelo sopro fica Enregelado para dragões do frio ou 15/Eletricidade e qualquer criatura que sofra dano pelo sopro fica Atordoado por 1 turno para dragões do relâmpago).

GNOLLS

SINGULAR MASCULINO E FEMININO: GNOLL; PLURAL MASCULINO E FEMININO: GNOLLS

ATRIBUTOS INICIAIS:

Força	4
Agilidade	4
Inteligência	2
Vontade	2

Classes Comuns: Ladino, Patrulheiro, Xamã.

HABILIDADE AUTOMÁTICA

Salteador

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você está acostumado a emboscar, lutar e fugir com o mesmo desprendimento. Você recebe +2 em seus testes de percepção, se esconder, correr, escalar, se equilibrar (incluindo evitar ser derrubado) e em sua Iniciativa. Além disso, seu Deslocamento é aumentado em 1.

BIOLOGIA

Os Gnolls são mamíferos humanoides exclusivamente carnívoros de constituição atlética, chegando a uma altura que varia entre 1,8 e 2 metros de altura (embora sua postura curvada diminua sua altura aparente em cerca de 20 centímetros) pesando entre 90 a 100 quilos. Suas pernas são curtas, a coluna é acentuadamente curvada para frente e seu tronco e braços são longos, o que os torna extremamente estáveis e difíceis de derrubar. Também apresentam uma cauda curta com cerca de meio metro de comprimento sem função prática.

A cabeça dos Gnolls é munida de um focinho curto com mandíbulas fortes e dentes resistentes, orelhas grandes e olhos pequenos e fundos no crânio. Possuem quatro dedos nos pés e nas mãos, terminados em unhas fortes e resistentes, que os ajudam a escalar e correr, mas não são longas o suficiente para serem usadas como armas. Seus pés são digitígrados, munidos de resistentes almofadas nas solas que protegem os pés contra frio ou calor e contra solos pedregosos.

A pele dos Gnolls é acinzentada com manchas sem uniformidade, e coberta por uma pelagem curta e grossa, que cobre praticamente todo o corpo – exceto as palmas das mãos e sola dos pés. Muitos Gnolls apresentam tufos mais espessos no topo da cabeça e ao longo da coluna, geralmente de tom mais escuro do que o resto da pelagem – que geralmente apresenta um tom castanho acinzentado com manchas mais escuras ou claras ao longo do corpo, acompanhando as manchas da sua pele.

A gestação das Gnolls dura entre seis e sete meses, e gêmeos ou trigêmeos são extremamente comuns – mais do que filhos únicos, de fato. Quatro ou mais crianças em uma mesma gestação podem ocorrer, mas são extremamente raras. Um Gnoll é considerado adulto ao atingir os 12 anos, e os sinais do envelhecimento – como despigmentação do pelo – começam a aparecer a partir dos 30 anos. Eles podem se manter ativos até os 50 anos, mas o enfraquecimento de seus organismos – particularmente dentes e ossos – não permite que vivam além dos 70 anos de idade.

Machos e fêmeas da espécie são extremamente semelhantes, não havendo diferenças físicas notáveis. As fêmeas possuem quatro mamas extremamente pequenas, que são difíceis de perceber mesmo na época da amamentação.

Cultura

Gnolls são naturalmente desconfiados e assustadiços. Eles geralmente preferem adquirir bens através de pilhagem e roubo, e são conhecidos por serem trapaceiros e mentirosos – e não muito bons em nenhuma das duas coisas.

A raça não possui uma cultura consistente, geralmente assimilando quaisquer traços culturais das culturas com quem entrem em contato. Os Gnolls de Anarien, na Floresta da Névoa, por exemplo, demonstram traços culturais que mesclam aqueles dos Centauros e Faunos – levando vidas simples ligadas à natureza, um gosto acentuado por competições físicas e música e até mesmo utilizando pinturas corporais. Esses Gnolls raramente trapaceiam para conseguirem o que querem, e geralmente trabalham em conjunto com as outras raças da região utilizando seus talentos da melhor forma que podem – geralmente como rastreadores e caçadores.

A grande maioria dos Gnolls, no entanto, vive em bandos nômades não muito organizados, geralmente sobrevivendo de caça e emboscadas às caravanas – de onde conseguem a maioria de seus bens. Não existem hierarquias muito bem definidas em um bando Gnoll, mas os mais jovens devem obediência irrestrita aos adultos, sendo tratados como iguais, no entanto, quando se tornam capazes de caçar e combater. Confiam em números para assegurar a proteção e bem-estar dos indivíduos, e tudo que o bando consegue é dividido igualmente entre todos os membros do grupo – indivíduos doentes, feridos ou aleijados e fêmeas grávidas não recebem qualquer tratamento diferenciado, e geralmente assumem papéis que podem cumprir que não envolvam caça e combate, como cozinhar, dividir pilhagens, tratar peles de animais abatidos ou preparar e vigiar acampamentos. Normalmente o Gnoll com mais iniciativa em um bando é o que assume a liderança, mas este líder não recebe qualquer benefício adicional. Dificilmente há desafios à liderança de um bando, e novos líderes assumem a posição de maneira mais ou menos orgânicas, à medida que demonstram mais iniciativa. A única posição hierárquica notável além do líder, em um bando, é a do Bufão, geralmente ocupada pelo Gnoll mais fraco, debilitado ou medroso. O Bufão é alvo de chacotas e muitas vezes de violência física por parte do bando, mas fora o fato de ser abusado pelos outros membros do grupo, é considerado como igual em todos os outros aspectos (recebendo a mesma porção de comida e espólios, dormindo com o resto do bando e fazendo vigia ou patrulha normalmente) exceto por nunca ser designado como batedor – ele sempre está junto com o bando. Bufões são sempre machos adultos, e a posição pode mudar da mesma forma como a posição de líder – à medida que o Bufão passe a revidar as humilhações ou outro indivíduo se mostre mais covarde ou fraco.

Em combate, Gnolls preferem preparar armadilhas e emboscadas e nunca atacam grupos se estiverem em desvantagem

numérica nem indivíduos particularmente impressionantes, a menos que tenham uma vantagem clara – um par de Ogros adormecidos é um alvo aceitável, mas um único Ogro andando pela floresta, não. Eles costumam concentrar seus esforços em um alvo por vez, preferencialmente isolando-o do resto do grupo e voltando sua atenção para os outros inimigos apenas depois de eliminarem aquele alvo. Um inimigo preso em uma armadilha é sempre deixado de lado em detrimento de outros alvos, e conjuradores sempre são atacados antes, se possível.

Gnolls aceitam rendição sem escrúpulos, e geralmente, depois de pilhar seus alvos, seguem seu caminho deixando quaisquer inimigos rendidos vivos. Eles tipicamente não fazem prisioneiros, já que não praticam escravagismo e não planejam o suficiente para conceber resgates. Inimigos abatidos, no entanto, são uma fonte de comida tão eficaz quanto qualquer outra caça, e criaturas mortas por Gnolls podem servir de alimento se não houver abundância de carne – e eles podem até mesmo matar prisioneiros rendidos se a caça estiver muito escassa. De fato, muitos Gnolls devoram inimigos caídos em combate, geralmente durante um frenesi de selvageria ou após terem derrotado um inimigo que os feriu severamente em combate. Alguns deles atacam os cadáveres de inimigos caídos logo após o combate terminar e dois ou mais Gnolls podem até mesmo brigar por cadáveres de inimigos particularmente fortes.

Se estiverem em desvantagem, forem atacados de surpresa ou sofrerem algum efeito de medo, a tática dos Gnolls é simplesmente fugir o mais rápido possível e tentar voltar para o acampamento do grupo. Se forem capturados, eles imploram pela sua vida, entregam tudo o que tem e se deixam prender sem muita resistência, mas tentarão fugir e retornar para o bando em qualquer oportunidade.

Os Gnolls não possuem um idioma próprio, e a maioria deles fala uma variação do Zihassás, mas muitos deles aprendem a falar idiomas da região onde o bando costuma vagar. Gnolls de comunidades estabelecidas costumam ser capazes de se comunicar nos idiomas mais comuns da região (os Gnolls da Floresta da Névoa, por exemplo, falam Silvestre e Burguês). Gnolls em geral não têm utilidade para a escrita, e a grande maioria deles é analfabeta.

HABILIDADES EXTRAS

Todas as habilidades a seguir podem ser compradas como se fossem habilidades de classe desde que preencha os requisitos.

Astuto

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é mais astuto que a maioria dos indivíduos da sua raça. Você tem Inteligência +1 e recebe +2 em todos os testes de Inteligência e Agilidade que envolvam percepção, mover-se em silêncio, camuflagem, furtar bolsos, e testes semelhantes.

Combate em Grupo

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você ganha +1 nos testes de ataques corporais para cada aliado que esteja em combate corporal com o alvo.

Consumir Cadáver

Habilidade (Característica) – Ação

Descrição: Como uma ação de rodada completa, você devora parte de um cadáver que ainda esteja quente (morto no último minuto) ou uma criatura que esteja Indefesa ou Por um Fio e recupera uma quantidade de Pontos de Vida e de Mana iguais à sua Determinação. Se o alvo estiver Indefeso ele perde todos os seus Pontos de Vida e fica Por um Fio. Se o alvo estiver Por um Fio ele morre automaticamente.

Faro

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui um faro extremamente aguçado. Você rola +1d6 quando puder fazer testes que envolvam o faro, e pode perceber, detectar, rastrear e identificar pessoas e locais através dele. O Mestre pode realizar testes para ver se você consegue farejar mesmo quando você não estiver ativamente procurando odores específicos.

Mordida Poderosa

Habilidade (Característica) – Ação

Descrição: Você pode usar seus dentes para fazer um ataque desarmado. O dano da sua mordida é igual à Força +4/Corte.

Postura Quadrúpede

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você pode usar seus quatro membros para locomoção. Seu deslocamento é calculado como se você tivesse duas vezes sua Agilidade normal e você pode rolar +1d6 quando fizer testes de correr, saltar ou evitar ser derrubado. Você não recebe estes benefícios em um turno que utilizar suas mãos para realizar qualquer outra tarefa que não seja se locomover.

Sede de Sangue

Habilidade (Característica) – Ação

Descrição: Como uma ação de rodada completa, você bebe o sangue de um cadáver que ainda esteja quente (morto no último minuto) ou uma criatura que esteja Indefesa ou Por um Fio e recebe um bônus de +1 em Força, Agilidade e Vontade durante uma quantidade de minutos iguais à sua Vontade. Este bônus é cumulativo, mas seus benefícios só podem ser conseguidos uma vez de cada alvo. Se o bônus em um Atributo exceder a sua Inteligência, você entra em um frenesi sanguinário, ficando imune a efeitos de Medo e atacando a criatura mais próxima até matá-la (e utilizando Sede de Sangue nela) enquanto os efeitos dessa Habilidade persistirem.

Se o alvo estiver Indefeso ele perde todos os seus Pontos de Vida e fica Por um Fio. Se o alvo estiver Por um Fio ele morre automaticamente.

Sentidos de Caçador

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui sentidos aguçados, próprios de um caçador. Você rola +1d6 em todos os seus testes de percepção.

HAMELINS

SINGULAR MASCULINO E FEMININO: HAMELIN;
PLURAL MASCULINO E FEMININO: HAMELINS

BIOLOGIA

Os Hamelins são pequenos humanoides com características semelhantes à dos roedores. Possuem rabos longos, de cerca de um metro, finos e musculosos e que alguns indivíduos aprendem a usar para manusear toscamente objetos ou como apoio extra em escaladas. Possuem um focinho longo dotado de dentes incisivos afiados e muito resistentes, que podem ser usados como um misto de alicate, tesoura e enxada.

Seu sistema imunológico é extremamente eficiente, e a maioria deles pode se tornar um vetor de doenças sem nunca ser afetado pelos sintomas. Até mesmo venenos artificiais ou ácidos fracos têm pouco ou nenhum efeito nos Hamelins. Graças a isso, a maioria deles não possui preocupações com hábitos de higiene considerados normativos para outras raças – como tomar banho ou não comer lixo. Isso somado ao fato de que a raça possui um paladar muito pouco desenvolvido faz com que Hamelins sejam conhecidos por comerem praticamente qualquer material orgânico que seus focinhos possam alcançar, o que faz com que suas mordidas, apesar de não serem realmente venenosas, sejam extremamente infecciosas e virulentas.

A pele dos Hamelins varia do rosado ao pardo, e na cauda a pele é coriácea e possui pouco tato. Possuem uma pelagem curta, grossa e densa que cobre praticamente todo o corpo, com exceção das mãos, pés e cauda. Os pelos são mais escassos no focinho e nas orelhas, e é comum que indivíduos mais velhos tenham uma pelagem mais rala e esparsa. A pelagem dos machos varia do cinza claro ao preto, às vezes apresentando padrões ou manchas mais escuras. As fêmeas

ATRIBUTOS INICIAIS:

Força	2
Agilidade	5
Inteligência	3
Vontade	2

Classes comuns: Ladino, Necromante, Xamã.

HABILIDADE AUTOMÁTICA

Habitante do Esgoto

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você está acostumado aos ambientes escuros e insalubres dos subterrâneos onde sua Raça costuma habitar. Você é capaz de enxergar no escuro com perfeição e é imune a todas as doenças e venenos naturais, além de receber +1d6 para resistir aos efeitos de doenças e venenos mágicos. Finalmente, qualquer alvo que sofra dano por seu ataque de mordida deve passar em um teste de Força (dificuldade igual à sua Determinação) ou ficará sob o efeito de uma doença natural – a doença específica que um Hamelin transmite deve ser decidida rolando 2d6 e verificando na tabela abaixo.

Doença	Resultado
Lepra	2
Larvas de Vermes	3
Febre do Pântano	4
Tétano	5
Infecção Comum	6-8
Malogro	9
Tuberculose	10
Olho de Goblin	11
Peste Negra	12

Este resultado é permanente, e só poderá ser mudado se você adquirir a Habilidade Infecção Grave. A dificuldade de infecção da doença (igual à sua Determinação) não afeta a dificuldade para resistir aos sintomas da doença, que permanecem inalterados.

O dano de sua mordida é igual à Força/Corte.

possuem uma pelagem que varia do bege ao marrom escuro, com tons de castanho sendo o mais comum.

A média da altura da raça é de cerca de 1,5 metros, com alguns indivíduos um pouco maiores, mas não ultrapassando os 1,7 metros, apesar de sua postura curvada os faça parecer um pouco mais baixos. Em geral pesam em torno de 40 a 50 quilos, podendo chegar a até 60 quilos em áreas onde há comida em abundância.

Além da coloração da pelagem, a única outra diferença visível de gêneros são as seis pequenas mamas que as fêmeas possuem. Elas geralmente são muito pequenas para serem notáveis, mas ficam inchadas durante a gravidez e no período de amamentação.

A fertilidade da raça é lendária, e uma fêmea pode ficar grávida até duas vezes por ano, e nascimentos de gêmeos são extremamente comuns. Apenas um quinto das gestações gera apenas um filho (que geralmente se desenvolve em um indivíduo maior que a média) e nascimentos de trigêmeos, quadrigêmeos, pentagêmeos ou mesmo hexagêmeos e heptagêmeos são acontecimentos conhecidos. A gestação da raça dura cerca de quatro meses e meio, e os Hamelins são considerados adultos aos 10 anos de idade, e a partir dos 30 anos começam a apresentar sinais de velhice. É bastante incomum que um Hamelin chegue aos 40 anos.

Cultura

Graças ao seu sistema imunológico potente, a maioria dos Hamelins não precisa de habitações complexas, e sua fertilidade faz com que precisem constantemente aumentar seu espaço habitacional – o que torna a privacidade um luxo ao qual poucos deles têm acesso. Graças a isso, além do tempo de vida relativamente curto da espécie, a raça como um todo nunca desenvolveu uma cultura nos padrões considerados normativos pela maioria das outras espécies. Seu comportamento é majoritariamente nômade e dificilmente constroem qualquer coisa duradoura. Eles geralmente vivem à margem de outras raças, morando em locais abandonados ou que normalmente não serviria como moradia para qualquer outra espécie. Qualquer gruta, toca, porão, ruína, buraco, sótão ou esgoto, por mais sujo, barulhento ou instável que seja serve como moradia – pelo menos enquanto a ninhada couber dentro dele. Se houver um meio fácil de conseguir alimento ao redor, tanto melhor – e para a maioria dos Hamelin, os despojos das outras espécies são uma fonte de alimento considerável.

Esse modo de vida nômade e despreocupado faz com que praticamente todos os Hamelins prezem a liberdade e a espontaneidade acima de tudo. Trabalho repetitivo, cadeias de comando ou rotina são conceitos alienígenas para a espécie, apesar de alguns indivíduos – principalmente aqueles que não possuem irmãos de ninhada – se interessarem por algumas atividades realizadas por outras culturas e se tornarem praticantes entusiasmados, mesmo que por pouco tempo, em geral, daquilo que atraia sua atenção. Curiosidade, aliás, é um traço bastante comum da raça. Como a maioria deles não têm acesso à educação mais básica pelos padrões das outras culturas (como literatura ou matemática) é bastante comum que eles se interessem pelos conhecimentos "extraordinários" (como calcular distâncias, tempo e peso) das outras espécies.

Alguns Hamelins se reúnem em grupos nômades mais ou menos organizados, geralmente em caravanas, compostas apenas por Hamelins – já que os hábitos de higiene deles mantêm a maioria das outras raças o mais afastado possível – ao invés de viverem à margem de outras culturas.

Alguns deles abraçam a vida de caixeiro-viajante, também, apesar disso requerer um discernimento e uma disciplina (sobre o que é considerado negociável com outras raças e como não usufruir das mercadorias antes de vendê-las) que está além da capacidade da maioria dos Hamelins. Alguns deles também se tornam aventureiros, geralmente quando da improvável ocorrência de indivíduos que nascem sem irmãos – ou por aqueles que, por algum motivo ou circunstância (como desastres naturais ou ataques de raças hostis) foram afastados de sua espécie. Esses Hamelins desenvolvem um senso de sobrevivência que advém de sua própria esperteza pessoal, e não do grupo como um todo. Eles desenvolvem uma tendência à autopreservação diferente da do resto da espécie, geralmente lidando com outras raças não como provedores dos quais se precisa esconder e fugir, mas como indivíduos com quem se deve negociar – seja roubando, mentindo, enganando ou até mesmo, muito raramente, sendo honestos. A maioria dos Hamelins aventureiros se porta, portanto, de forma muito mais normal pelo padrão das outras culturas. Eles entendem a necessidade de hábitos de higiene para não ser tão prontamente evitados por outras raças (ou para não atrair a atenção de monstros com um faro aguçado), e o valor da privacidade e o conceito de propriedade privada. Claro, muitos deles escolhem ignorar muitos desses conceitos conscientemente, e a maioria dos indivíduos das outras raças ainda os vê como pestes a serem eliminadas como o resto da espécie.

Na maioria das metrópoles de Tebryn, como Miralda, Porto Cinzento, Kerrck e até mesmo em Tebrynia a visão de um Hamelin se enfiando em um bueiro ou se escondendo em um beco escuro é relativamente comum. Em Parband, é mais comum que eles se organizem em comunidades nômades, e há grupos de Hamelins que vivem em complexos de cavernas nas montanhas – às vezes junto às comunidades Mahoks, mas geralmente em regiões que foram abandonadas por outras Raças.

Os Hamelin comumente falam o Zihassás.

Habilidades Extras

Todas as habilidades a seguir podem ser compradas como se fossem habilidades de classe desde que preencha os requisitos:

Astuto

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é mais astuto que a maioria dos indivíduos da sua raça. Você tem Inteligência +1 e +2 em todos os testes de Inteligência e Agilidade que envolvam percepção, mover-se em silêncio, camuflagem, furtar bolsos e testes semelhantes.

Cauda Hábil

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você treinou para usar sua cauda para ajudar em diversas atividades. A cauda não tem estrutura para ser usada como arma, mas pode segurar e arrastar objetos, desenhar Runas Arcanas e Selos Místicos ou ser usada como apoio para auxiliar em escaladas ou usada para se segurar. Sempre que puder usar sua cauda para lhe auxiliar na tarefa que estiver realizando – como em testes de escalar ou agarrar – você recebe +2 no teste. Este bônus não se aplica a testes de conjurar magias.

Esconderijo Invisível

Habilidade (Característica) – Ação

Mana: Varia

Descrição: Você é extremamente hábil em se esconder, e consegue fazer isso de modo quase sobrenatural! O mestre deve estipular o custo de Mana de acordo com o esconderijo à disposição, entre 10 (se for um local escuro e/ou com boa cobertura, como um arbusto de folhagem densa com o dobro do seu tamanho) e 30 (atrás de uma pedra do seu tamanho, no meio de um dia ensolarado). Você pode permanecer no seu esconderijo por até 1 hora, e enquanto fizer isso, você é considerado Invisível.

Faro

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui um faro extremamente aguçado. Você rola +1d6 quando puder fazer testes que envolvam o faro, e pode perceber, detectar, rastrear e identificar pessoas e locais através dele. O Mestre pode realizar testes para ver se você consegue farejar mesmo quando você não estiver ativamente procurando odores específicos.

Flexível

Habilidade (característica) – Suporte

Descrição: Você tem o corpo muito flexível, capaz de se dobrar, esticar e espremer de maneira extremas. Você pode passar por aberturas como se tivesse apenas metade do seu tamanho, consegue escorregar para fora de grilhões e amarras com facilidade, pode se esticar e dobrar de modos a alcançar pontos de apoio difíceis numa escalada além de ser mais ágil quando corre e escapa de obstáculos, recebendo um bônus de +2 em testes de correr, escalar, se equilibrar e escapar de amarras e de tentativas de agarrões.

Especial: Armaduras com a Característica Pesada impedem que você receba os benefícios dessa Habilidade.

Infecção Grave

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Quando você morde uma criatura viva, ela é afetada com muito mais violência pela doença que você transmite. Um alvo mordido por você que não tenha sucesso em resistir à sua infecção é afetado imediatamente pela doença que você transmite como se tivesse falhado no primeiro teste para verificar os efeitos dos sintomas.

Especial: Ao selecionar esta Habilidade, você pode rolar novamente na tabela de Doenças Naturais e escolher se vai permanecer com sua infecção inicial ou se vai ficar com a nova doença – resultados que indiquem a mesma doença devem ser desconsiderados. Esta escolha é permanente.

Rei dos Ratos

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é capaz de se comunicar com todos os tipos de roedores, e essas criaturas são particularmente atraídas por você. Uma quantidade de roedores igual a duas vezes a sua Vontade estão constantemente te acompanhando e, caso morram, outros aparecerão assim que você estiver em um local onde existam roedores. Estes animais possuem temperamento Protetor com relação a você, realizando pequenas tarefas e até mesmo lhe protegendo se necessário.

Se algum efeito (mágico ou mundano) for utilizado para controlar os roedores, eles fugirão em pânico ao invés de serem afetados e só retornarão depois que o tempo do efeito tiver passado.

Vetor de Pragas

Habilidade – Suporte

Requisito: Rei dos Ratos

Descrição: Os roedores que o acompanham se tornaram vetores para a doença que você é capaz de transmitir, e em combate atacarão qualquer criatura que o ameace – embora façam isso com certa cautela, atacando e fugindo. No começo de cada um de seus turnos, cada criatura que tiver realizado ataques corporais contra você (tenham acertado ou não) será atacada por 1 roedor, que além de dano pode infectar criatura com a mesma doença que sua mordida transmite (a dificuldade da contaminação será baseada na própria doença, não na sua Determinação).

Especial: Se você tiver a Habilidade Infecção Grave, considere que todos os roedores que seguem você também possuem esta Habilidade.

NAGA

SINGULAR E PLURAL, MASCULINO E FEMININO: NAGA

ATRIBUTOS INICIAIS

Machos		Fêmeas	
Força	3	Força	2
Agilidade	4	Agilidade	3
Inteligência	3	Inteligência	4
Vontade	2	Vontade	3

CLASSES COMUNS (MACHO)

Espadachim, Rúnico e Paladino.

CLASSES COMUNS (FÊMEA)

Feiticeiro, Necromante e Rúnico.

HABILIDADE AUTOMÁTICA

Corpo Ofídio

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui um corpo alongado, flexível e forte com uma cauda no lugar de pernas. Você recebe +2 em seus testes de nadar e agarrar quando utiliza sua cauda, e você pode se levantar como uma ação livre. Sua cauda pode ser usada para segurar e arrastar objetos (mas não utilizá-los para realizar ataques), realizar ataques desarmados (dano igual à Força/Contusão) e desenhar Runas Arcanas ou Selos Místicos.

Você não é capaz de cavalgar, e não é capaz de impulsionar seu corpo todo acima do chão.

Além disso, você recebe +1d6 para resistir a efeitos de venenos naturais e mágicos e não é afetado por efeitos não-mágicos que restrinjam a visão – como água lamacenta, fumaça, poeira, areia, chuva, etc.

BIOLOGIA

Naga são esfinges com características semelhantes aos répteis. A cabeça é ofídica, com um focinho longo e uma boca larga. Diferente dos ofídios, no entanto, a mandíbula das Naga não é móvel – mas possui uma abertura total de cerca de 90º como as serpentes. Apresentam membros superiores, mas o esqueleto abaixo da caixa torácica é constituído apenas pela coluna vertebral e costelas flutuantes que se estendem por cerca de 4 ou 5 metros no total, formando uma cauda grossa a partir de onde a maioria dos humanoides apresentaria pernas. Essa cauda é formada praticamente apenas por uma estrutura muscular desenvolvida para locomoção e sustentação do tórax, sendo bastante forte e pesada. Em média, uma Naga pesa entre 200 e 250 quilos.

As Naga geralmente mantêm o corpo ereto, com o pescoço longo inclinado para frente apenas enquanto estão em alerta. Nessa posição, elas têm cerca de 2 metros de altura. Quando se locomovem, elas usam parte do corpo para se impulsionar, e podem inclinar bastante o tronco para frente, podendo ficar com cerca de 1 metro de altura quando correm. Em combate – ou quando estão irritadas – elas costumam se apoiar na cauda e elevar a altura do tórax, podendo chegar aos três metros de altura. Em repouso, elas geralmente enrolam o corpo sobre si mesmo e repousam o tronco sobre a espiral resultante, ficando com cerca de 1,5 metros de altura.

Naga não são capazes de saltar, sendo impossível para elas tirar todo o corpo do chão. Podendo ainda projetar seu corpo para cima ou para frente com um impulso de suas caudas, de forma semelhante ao salto de uma criatura bípede, mas o comprimento e peso de seu corpo não permite que deixem de tocar o solo. É bastante difícil erguer o peso do corpo, e a maioria acha

bastante difícil escalar ou mesmo utilizar escadas de mão – o que as outras Raças de Ofidien costumam usar em seu favor.

A pele das Naga é totalmente coberta por uma camada de escamas que variam de grossura e dureza de acordo com a linhagem. As pálpebras são escamas especiais, transparentes e estão sempre fechadas. As escamas apresentam geralmente uma coloração verde que pode variar bastante de tonalidade, indo do quase negro ao verde-limão, apesar das fêmeas geralmente apresentarem padrões mais amplos de cores.

As Naga possuem uma gestação curta, de cerca de cinco meses. As fêmeas produzem ovos (geralmente três ou quatro por gestação), mas os mantém dentro do corpo até estarem prestes a eclodir. Os bebês nascem completamente formados, apesar de terem apenas cerca de um centésimo do tamanho adulto. Seu desenvolvimento é muito rápido, e são considerados adultos com cerca de 10 anos. A expectativa de vida dos machos é de cerca de 50 anos, enquanto as fêmeas geralmente vivem mais, podendo atingir os 70 anos. Após isso, indivíduos de ambos os sexos passam a envelhecer de modo acentuadamente rápido, raramente vivendo por mais do que 20 anos.

As fêmeas são facilmente diferenciadas dos machos por apresentarem uma estrutura muscular larga ao redor do pescoço e da cabeça, semelhante a uma espécie de capuz, geralmente com manchas ou padrões de cores fortes na parte interna. Elas também são visivelmente menores e mais delgadas do que os machos.

Cultura

A sociedade Naga é extremamente unida e xenófoba por definição. Menosprezam todas as outras raças – inteligentes ou não – e consideram-se detentores do direito de dispor delas como melhor lhes convier. Para as Naga, todas as outras espécies vivas são semelhantes à definição de "gado" das outras raças sencientes de Drakon: próprias para serem exploradas como fonte de recursos, geralmente como matéria-prima para experimentos ou como força de trabalho braçal. Esse mesmo sentimento confere às Naga uma lealdade extrema para com sua própria espécie, já que, para elas, a sua raça é naturalmente superior a todas as outras, e, portanto as únicas criaturas dignas de confiança, amizade ou companheirismo. Naga não possuem laços familiares individuais, vendo a raça como um todo como parentes próximos. As crianças não recebem atenção especial por parte dos progenitores, e são criadas por toda a comunidade sem distinções. Laços de amizade entre Naga da mesma idade são muito comuns, e geralmente duram por toda a vida. Todos esses fatores combinados conferem à raça um senso de coletividade que beira o fanatismo, e a maioria absoluta das Naga se sacrificaria sem hesitar pelo bem estar geral ou daqueles indivíduos que lhe são preciosos.

As Naga são matriarcais e intrinsecamente arcanocráticas, já que dentro dos dogmas da divindade patrona da raça, Glycon é a fonte da magia arcana. Glycon é uma divindade extremamente presente entre seus

seguidores, enviando dádivas e bênçãos com frequência, e todas as fêmeas da espécie são consideradas suas consortes, destinadas a trazer novas Naga ao mundo e também a fazerem parte do harém de Glycon depois da morte. As Nachash, um culto de feiticeiras dedicadas exclusivamente a cultuar Glycon, diferente de outras Naga, são suas consortes ainda em vida, representando-o dentro da sociedade Naga, responsáveis por conhecer e decifrar os desejos de Glycon (que geralmente vêm em forma de sonhos), trazer ao mundo os Uraeus (avatares menores de Glycon e guardiões das Naga) e, se forem dignas, tornarem-se suas Górgonas.

Dentro do seu mito de criação, as outras raças são rebentos experimentais (e ainda imperfeitos) de Glycon, que criou as Naga para pastoreá-las e lhes ensinar a verdade – ou destruí-las caso fosse necessário. Apesar de muitos estudiosos traçarem paralelos entre o mito de criação das Naga e as crenças da Tríade Divina, a maioria deles acredita que Glycon seja um Primordial e as Naga, como suas seguidoras, são consideradas cultistas.

Os papéis sociais das Naga são bastante distintos em relação ao gênero. Apenas fêmeas podem ser Conjuradoras, e embora a maioria se ocupe com atividades mais mundanas – como reprodutoras, professoras, artistas e boticárias – é bastante raro uma Naga que não possua conhecimentos mesmo que rudimentares sobre magia arcana. As Nachash geralmente ocupam papéis de especial destaque social, geralmente de liderança militar, social ou sacerdotal. Aos machos cabe o papel de proteger as fêmeas, e a maioria deles possui algum treinamento militar. Além de soldados, também é papel dos machos cuidar das fazendas, escravos, administração e engenharia das comunidades. Medicina, alquimia e todas as formas de artesanato são praticadas por ambos os gêneros, e essas atividades são extremamente valorizadas pelas Naga. A necromancia não é considerada um tabu dentro da cultura Naga, já que elas possuem uma visão clara da distinção entre corpo e espírito. Embora escravizar o espírito de uma Naga seja considerado um ato hediondo, entrar em contato com o espírito dos seus ancestrais, escravizar o espírito de outras criaturas (inteligentes ou não) não possui qualquer impacto social. Cadáveres são considerados recursos, e utilizá-los para experiências ou como receptáculo necromântico é uma prática aceita. De fato, é muito comum que as Naga devorem o cérebro de entes queridos como forma de admiração pelos seus feitos em vida, e enterrar um cadáver Naga intacto é considerado desonroso para o morto e sua família.

As Naga constroem suas cidades em encostas de montanhas, geralmente ampliando-as para dentro das rochas, tendo extrema preocupação com segurança e defesa. A maioria das cidades possui várias rotas de fuga, e geralmente são extremamente sólidas e bem protegidas. Em Cassiopéia, as Naga deixaram algumas ruínas que foram colonizadas pelos Astérios ao longo dos Picos Orientais, mas não há mais comunidades da raça naquela região. Acredita-se que existam algumas colônias Naga no Grande Pântano do Leste, mas devido à natureza xenófoba da raça e das características extremamente insalubres daquela região, não é algo confirmado.

A agricultura da raça gira em torno das fazendas de fungos, e a pecuária se dedica principalmente à criação de animais de pequeno porte e aves. Trabalho braçal é considerado degradante para as Naga, e é deixado a cargo dos escravos.

As Naga possuem um dialeto próprio, o Asá-Avája, uma linguagem com

uma série de sibilos, estalos da língua e expressões corporais que são impossíveis de serem usados por outras raças – exceto pelos Draganos, Dagonires e Grotons. Os Levent, com suas capacidades vocais excepcionais também conseguem pronunciar a língua satisfatoriamente. As outras raças podem aprender o idioma para entender a pronúncia e seu complexo alfabeto, mas não serão capazes de pronunciá-lo de modo inteligível.

HABILIDADES EXTRAS

Todas as habilidades a seguir podem ser compradas como se fossem habilidades de classe desde que preencha os requisitos.

Ameaçador

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisitos: Intimidador

Descrição: Você é tão assustador que é difícil para qualquer um tentar manipulá-lo sem pensar nos riscos. Você tem Determinação +2 e se for alvo de um efeito de Medo ou tentativa de intimidação ou persuasão e o efeito não for um sucesso, o personagem que tentou afetá-lo sofrerá automaticamente (sem ser necessário qualquer teste) os efeitos da Habilidade Intimidador.

Anfíbio

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Seu organismo é adaptado tanto para ambientes secos quanto subaquáticos. Você consegue respirar e se movimentar tanto sob quanto sobre a água normalmente. Além disso, você recebe +2 em todos os seus testes para resistir a venenos, doenças e exaustão.

Constritor

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você pode utilizar seu corpo serpentiforme para agarrar e apertar em combate. Você recebe +2 em seus testes de agarrar para tentar constringir um alvo. Como usa seu corpo para constringir o alvo, sem precisar de seus braços, você pode realizar ataques normais (mas não usar Habilidades de Ação) durante o seu turno, e pode usar sua ação de Movimento (ao invés de uma ação padrão) para apertar a sua vítima.

Você não pode atacar a criatura que estiver constringindo com qualquer arma de haste ou que tenha a característica Duas Mãos, e não pode se deslocar enquanto estiver constringindo um alvo.

Escamas Grossas

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Suas escamas são particularmente resistentes e fortes. Você tem Defesa +2 e você reduz todo o dano que sofrer em 2, independente da fonte (esses bônus de Defesa e redução de dano contam como Armadura).

Especial: Você só pode selecionar essa Habilidade durante a criação do personagem.

Intimidador

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 15

Descrição: Você é particularmente assustador quando quer. Você pode intimidar um oponente que esteja a até 3 metros de você. Faça um Confronto de Força ou Vontade (o que for mais alto) contra a Vontade do alvo. Este é um teste Social e você recebe +1d6 nele. Se você tiver sucesso, o alvo é considerado Amedrontado com relação a você até que você saia da linha de visão dele. Além disso, imediatamente depois de usar esta Habilidade com sucesso, você pode fazer uma pergunta direta contra o alvo e ele terá que responder da melhor forma possível (embora ainda possa tentar suprimir informações, ele não pode mentir).

Este é um efeito de Medo.

Mordida Venenosa

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui glândulas em sua boca que produzem veneno que pode ser injetado através da sua mordida. Você pode fazer um ataque desarmado com seus dentes que causa dano igual à Força +2/Perfuração. Qualquer alvo que sofra dano por sua mordida será injetado com

uma dose de Veneno Paralisante (Guia do Herói, página 78).

Esse veneno é considerado natural.

Especial: Você só pode selecionar essa Habilidade durante a criação do personagem.

Regeneração Instantânea

Habilidade – Reação

Mana: 5

Descrição: Seu corpo consegue se regenerar numa velocidade sobrenatural. Sempre que sofre dano, você pode recuperar uma quantidade de Pontos de Vida igual à sua Vontade (até no máximo o dano sofrido pelo ataque).

Visão Olfativa

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui um olfato extremamente apurado. Mesmo que não seja capaz de ver, você consegue perceber o tamanho e a localização aproximada dos objetos ao seu redor. Você só é considerado cego se, além da sua visão, seu olfato também for anulado de alguma forma. Quando estiver se localizando apenas pelo olfato, não consegue definir detalhes específicos (como cores, inscrições ou fisionomias). Além disso, você também rola +1d6 quando fizer testes que envolvam o sentido do olfato, e pode rastrear trilhas recentes – menos de 6 horas – usando este sentido.

ORCS DAS TERRAS SECAS

SINGULAR MASCULINO E FEMININO: ORC; PLURAL MASCULINO E FEMININO: ORCS

ATRIBUTOS INICIAIS:

Força	4
Agilidade	3
Inteligência	2
Vontade	3

Classes comuns: Druida, Guerreiro, Patrulheiro e Xamã.

HABILIDADE AUTOMÁTICA

Sangue Orc

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui características aguçadas pelos hábitos noturnos e predatórios da sua raça. Você tem +10 Pontos de Vida e consegue enxergar na completa escuridão, mas nesses ambientes não consegue distinguir cores.

BIOLOGIA

Orcs são humanoides de compleição física muscular e hábitos predatórios. Medem em média entre 1,7 e 1,9 metros e pesam entre 90 e 110 quilos. Sua característica mais notável são os grandes caninos maxilares, afiados e proeminentes, montados em uma estrutura óssea extremamente forte.

Orcs possuem uma pele que varia do verde oliva ao castanho, coberta por uma pelagem negra grossa esparsa na maior parte do corpo, mais densa do topo da cabeça e ao longo da coluna – e no pescoço e sob o rosto entre os machos. Os olhos dos Orcs têm pupilas amarelas que podem ser mais brilhantes ou opacas dependendo do indivíduo, podendo chegar a tons quase brancos, o que faz com que em muitos deles apenas a íris do olho seja perceptível.

A gestação das Orcs dura de sete a oito meses, e um indivíduo é considerado adulto aos 12 anos. A maioria dos orcs não chega a atingir a maturidade, mas os que conseguem começam a apresentar sinais de envelhecimento – principalmente perda da pigmentação do cabelo e pele – a partir dos 30 anos. A maioria não chega a perder significativamente o tônus muscular mesmo ao chegar à idade considerada a velhice da raça, com cerca de 60 anos, mas são raros os Orcs que passam dessa idade.

As fêmeas são distintas dos machos por não desenvolverem pelos no pescoço e no rosto e por apresentarem um par de mamas que variam de pequenas a grandes, dependendo do indivíduo.

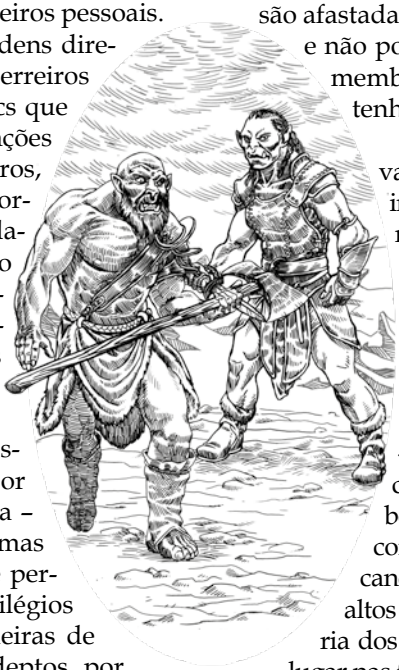
CULTURA

Os orcs das Terras Secas vivem em pequenas tribos, geralmente nômades, com estruturas hierárquicas rígidas. Quando duas ou mais tribos se encontram, é possível que se forme uma comunidade temporária, que costuma aumentar rapidamente de tamanho à medida que é fortificada e outras tribos se juntam a ela. Essas comunidades não costumam durar muito, e a raça tem poucas cidades permanentes, quase todas construídas sobre ruínas de fortificações ancestrais – principalmente na região onde se espalham as ruínas de Mankosh.

Orcs são extremamente agressivos, tanto entre eles quanto com outras raças. Respeitam a força e poder individuais, e embora a magia respeitada e temida nesse aspecto, o conhecimento geralmente é renegado aos fisicamente inaptos – o que permite que mesmo Orcs fisicamente fracos acabem ascendendo nas fileiras sociais da

tribo. O ataque às outras raças em busca de troféus de batalha é comum para solidificar posições de poder dentro da tribo, o que faz com que mantenham péssimas relações com praticamente todas as outras culturas.

As tribos costumam ser lideradas por um Xamã, Druida ou Guerreiro experiente. Cada líder costuma ter um número variável de irmãos-de-armas (dependendo do tamanho da sua tribo, entre 3 e 20 indivíduos), geralmente seus filhos, guarda-costas, aprendizes ou conselheiros pessoais. Abaixo deles, sob suas ordens diretas, estão os caçadores, guerreiros e acólitos da tribo. Os Orcs que desempenham outras funções – como pastores, ferreiros, cozinheiros e artesãos – formam o corpo das comunidades, e abaixo destes estão os aprendizes, prisioneiros e escravos. Os membros de castas inferiores podem desafiar aqueles de castas imediatamente superiores para conquistar seu posto, e o perdedor desce um degrau na escala – assim, se um irmão-de-armas desafiar o líder da tribo e perder, ele perde seus privilégios e passa a engrossar as fileiras de guerreiros, caçadores e adeptos, por exemplo. Esses desafios geralmente não são até a morte, mas fatalidades são esperadas. Os únicos que são prontamente mortos se perderem um desafio são os escravos e prisioneiros, que em geral tem nessa opção a única chance de conseguirem sua liberdade – embora dificilmente consigam vencer, já que não tendo direito a posses têm de lutar de mãos vazias e geralmente com ferimentos e enfraquecimento devido a maus tratos.



Apesar dessa tensão permanente na escalada de poder, as tribos Orcs geralmente são bastante unidas, e desafios simplesmente por ascensão pessoal são bastante raros. A maioria dos Orcs respeita a cadeia de comando e só desafia um superior se considerá-lo realmente fraco ou inapto.

A sociedade Orc é igualitária, e fêmeas podem assumir qualquer cargo dentro da comunidade. No entanto, se estiverem grávidas ou com filhotes pequenos, elas são afastadas de suas atividades na tribo e não podem ser desafiadas por um membro da casta inferior até que tenham deixado de amamentar.

Aqueles Orcs que são levados à Arkânia acabam se integrando à sociedade de forma razoavelmente eficiente devido ao sistema de castas do reino, embora não consigam subir muito nas fileiras sociais, principalmente por não entenderem – ou simplesmente desconsiderarem – que no reino dos dragões conhecimento É poder. Embora alguns Druidas Orcs se convertam à dracomancia, alcançando assim patamares mais altos na hierarquia social, a maioria dos Orcs acaba encontrando seu lugar nas fileiras militares do reino.

Os Orcs possuem um dialeto próprio, que foi assimilado por algumas outras raças selvagens ou pouco civilizadas com quem os Orcs às vezes travam contato pacífico, como goblins – que eles consideram fracos demais para serem valorizados como escravos ou troféus – e ogros e outros gigantes. O Ravorka possui um sistema de símbolos desenvolvidos para marcações territoriais que, eventualmente, se desenvolveu em um alfabeto, e embora a maioria

dos Orcs das Terras Secas seja analfabeta, os conjuradores da Raça são bastante familiarizados com ele.

HABILIDADES EXTRAS

Todas as habilidades a seguir podem ser compradas como se fossem habilidades de classe desde que preencha os requisitos:

Ameaçador

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisitos: Intimidador

Descrição: Você é tão assustador que é difícil para qualquer um tentar manipulá-lo sem pensar nos riscos. Você tem Determinação +2 se for alvo de um efeito de Medo e tentativa de Persuasão ou se um personagem tentar afetar você com um desses efeitos e falhar, ele sofrerá automaticamente (sem ser necessário qualquer teste) os efeitos da Habilidade Intimidador.

Fúria Orc

Habilidade (Técnica) – Reação

Mana: 30

Descrição: Quando você entra em combate, seu sangue ferve e você é tomado por uma fúria destrutiva, ficando neste estado até o final do combate – ou até ficar 2 turnos sem atacar. Você pode entrar em um estado de Fúria sempre que for atacado (tendo sido atingido ou não), for alvo de uma Habilidade do tipo Magia ou sofrer dano causado por outra criatura. Enquanto estiver em Fúria, você recebe +2 em Força, Determinação e Deslocamento. Você não pode estar em Fúria Orc e Fúria de Batalha ao mesmo tempo.

Intimidador

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 15

Descrição: Você é particularmente assustador quando quer. Você pode intimidar um oponente que esteja a até 3 metros de você. Faça um Confronto de Força ou Vontade (o que for mais alto) contra a Vontade do alvo. Este é um teste Social e você recebe +1d6 nele. Se você tiver sucesso, o alvo é considerado Amedrontado com relação a você até que você saia da linha de visão dele. Além disso, imediatamente depois de usar esta Habilidade com sucesso, você pode fazer uma pergunta direta contra o alvo e ele terá que responder da melhor forma possível (embora ainda possa tentar suprimir informações, ele não pode mentir).

Este é um efeito de Medo.

Mordida Poderosa

Habilidade (Característica) – Ação

Descrição: Você pode usar seus dentes para fazer um ataque desarmado. O dano da sua mordida é igual a sua Força +4/Corte.

Nômade do Deserto

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você está acostumado a ambientes desérticos e aprendeu a viver nesses locais. Você recebe um bônus de +1 em todos os seus testes quando está em um ambiente de deserto ou savana. Além disso, você pode passar uma quantidade de dias iguais à sua Força sem precisar ingerir água antes de ficar Desidratado e não é afetado por climas particularmente quentes ou áridos.

Potência

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é mais forte e resistente do que a maioria dos indivíduos da sua raça. Você tem Força +1 e +5 Pontos de Vida.

Robustez

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui uma constituição vigorosa para os padrões da sua raça. Você tem +5 Pontos de vida e rola +1d6 em testes de Resistência.

Sangue Orc 2

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui uma fisiologia particularmente resistente, mesmo para os padrões Orcs. Você é imune a todas as doenças naturais e tem +10 Pontos de Vida.

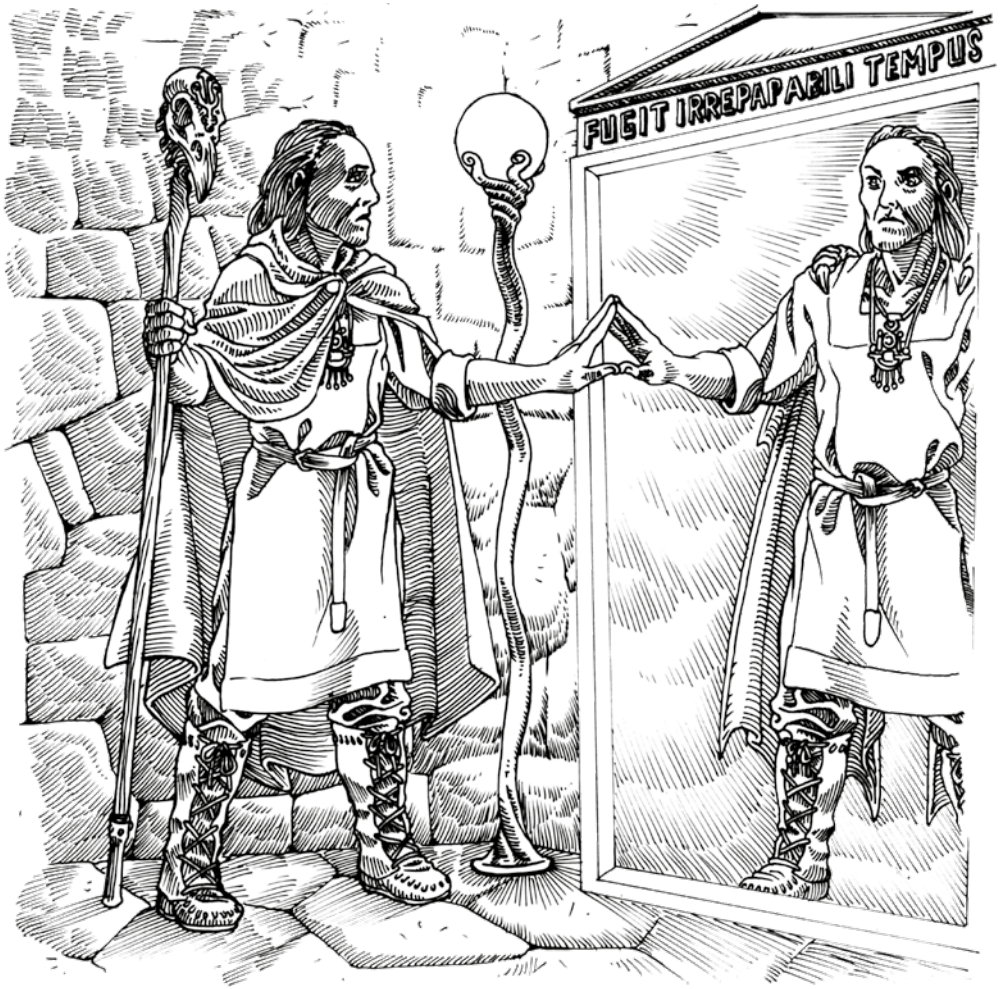
Especial: Você só pode selecionar essa Habilidade durante a criação do personagem.

Capítulo 3 – Classes

Apresentamos a seguir três novas Classes: Dracomantes, conjuradores místicos sintonizados aos Dragões e às energias elementais, infames por formarem o corpo clerical da Aurora dos Dragões, a religião oficial de Arkânia; Necromantes, conjuradores arcanos senhores dos mortos-vivos e manipuladores das energias espirituais; e Senescais, nobres e políticos (vilões por natureza…) especialistas em inspirar e organizar grupos de aventureiros em suas jornadas.

Enquanto os Necromantes sempre foram uma Classe nas versões anteriores do sistema, os Dracomantes foram promovidos de um Caminho para uma Classe completa, enquanto os Senescais foram desenvolvidos inicialmente como uma Classe voltada para PDMs que desempenhem funções administrativas, como Burgomestres, Condes, Magistrados e Conselheiros, mas acabou caindo nas graças dos jogadores.

Estas três Classes são indicadas para PDMs, geralmente na forma de antagonistas ou suporte para um grupo de aventureiros, mas podem ser utilizadas por jogadores experientes.



DRACOMANTE

SINGULAR MASCULINO E FEMININO: DRACOMANTE; PLURAL FEMININO E MASCULINO: DRACOMANTES

BÔNUS DE ATRIBUTOS:

Força +1
Vontade +1

HABILIDADE AUTOMÁTICA:

Conhecimento Místico

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você está ligado às energias místicas provenientes de forças superiores e consegue comungar com elas. Você pode ler e utilizar tomos mágicos e desenhar Selos Místicos (veja o Guia Básico, pág. 36 para regras sobre magia). Você também pode entrar em um estado de transe se concentrando por 1 minuto. Enquanto continuar meditando dessa forma, você recupera uma quantidade de Pontos de Mana igual à sua Vontade a cada 10 minutos.

DESCRIÇÃO

Dracomantes são conjuradores místicos que canalizam as energias dos planos elementais através de sua devoção aos dragões – o que faz com que eles não possam adorar outras entidades, impedindo que se tornem aprendizes de outras Classes de conjuração mística, assumam Dogmas ou realizem Pactos.

A maioria dos Dracomantes é ligada à Aurora dos Dragões, um culto religioso fundado em Arkânia séculos atrás e que se concentra na ideia de que os dragões, e não as divindades exteriores, devem ser adorados e seus exemplos seguidos. Seu corpo de crença gira ao redor de que a sabedoria, majestade e poder dos dragões os tornam os líderes ideais para as raças mortais, além do fato dos dragões estarem, em termos planares, mais próximos aos mortais e, portanto serem menos alienígenas à mentalidade de seus acólitos.

A crença da Aurora dos Dragões é o centro dos poderes de um Dracomante, e eles se tornam mais poderosos através do entendimento não só da natureza dracônica, mas também das origens dos Planos Elementais de onde os dragões se originaram – ou, segundo alguns, que foram originados do poder dos dragões – e de um estreitamento com as energias desse plano e seus habitantes. Os Dracomantes estudam intensamente sobre a natureza do Plano Elemental e das criaturas dracônicas encontradas no Plano Material e costumam realizar expedições para qualquer Nexo Dracônico que descubram – o que às vezes os faz invadirem territórios de criaturas perigosas ou reinos hostis. Graças a essa devoção e estudo constantes, os Dracomantes são capazes não apenas de manipular as energias elementais, mas também adquirir características dracônicas ou ainda serem abençoados com aliados dracônicos que os auxiliam em sua busca pelo conhecimento sobre a natureza elemental.

Embora a maioria dos Dracomantes seja encontrada em Arkânia, há cultos semelhantes em algumas partes de Ofidien e Gaian, e mesmo em Cassiopéia, Dracomantes solitários, sem qualquer ligação com a Aurora dos Dragões podem ser encontrados – geralmente tendo tido contato com algum nexo dracônico ou, mais raramente, com um dragão de fato. Aqueles Dracomantes que não são membros da Aurora dos Dragões podem ser confundidos com Druidas – defendendo nexos dracônicos em regiões ermas – Feiticeiros – desempenhando pesquisas e experimentos sobre a natureza do plano elemental – e, às vezes, até mesmo Xamãs – como campeões tribais. De fato,

sabe-se que há alguns Dracomantes trabalhando na Academia Argêntea, não apenas nas áreas de ocultismo e teologia, mas também no estudo dos portais para os planos elementais.

A Aurora dos Dragões é uma religião originária de Arkânia, e embora existam templos isolados dela em locais afastados do reino, seus seguidores são considerados como Cultistas na maioria dos reinos de Cassiopéia – exceto pelo Arquipélago das Três Irmãs e em Eishelm. Dracomantes solitários podem ser tolerados em algumas partes de Cassiopéia, mas quase sempre serão vistos com desconfiança – principalmente se possuírem companheiros ou características dracônicas.

Raças

A grande maioria dos Dracomantes é formada por humanos, mas há um bom número de Draganos entre eles também. Em Arkânia, alguns poucos Elfos também se tornam Dracomantes, assim como uma pequena quantidade de Astérios e Orcs. Outras Raças não possuem status de cidadãos em Arkânia, e considerando a cultura escravagista do reino, possuem não apenas poucas chances de entrar em contato com a Dracomancia, mas também pouco desejo de fazê-lo.

Dracomantes de fora de Arkânia, que não façam parte da Aurora dos Dragões, podem pertencer a praticamente qualquer Raça. Eles são notoriamente raros, e embora hajam alguns Aesires, Orcs das Terras Secas e até mesmo alguns Anões que tenham se tornado Dracomantes em seus respectivos reinos natais, não se tem nenhum registro de Dracomantes de quaisquer outras Raças – mesmo porque, a própria filosofia dos Dracomantes difere bastante da maioria das culturas de Cassiopéia.

Companheiro Dragão

Diferentemente de Companheiros Animais, Companheiros Dragões não são criaturas naturais atraídas para o auxílio do personagem, mas sim criaturas de origem elemental criadas a partir da capacidade de canalização do Dracomante – mas, diferente dos elementais, possuindo uma consciência própria. Em síntese, um Companheiro Dragão é a materialização de uma pequena porção da essência de um Dragão do plano Elemental e não é considerado um Dragão verdadeiro. Devido a isso, seu sangue, escamas e outras partes não servem como componentes para poções, forja ou outras manufaturas – qualquer parte removida de um Companheiro Dragão reverte para a energia elemental correspondente (Fogo, Gelo, Relâmpago) e se dissipam sem causar qualquer dano ou deixar qualquer traço de si para trás. Obviamente, isso também se aplica ao corpo de um Companheiro Dragão que seja morto. Além disso, Companheiros Dragões não precisam comer e embora precisem dormir para serem considerados descansando (e, portanto recuperar PVs e PMs) não precisam dormir por qualquer outro motivo.

Um Companheiro Dragão se desenvolve a partir de um Ovo Elemental, que é a forma inicial que um Dracomante consegue conjurar ao tentar aglutinar energias elementais ao redor da ideia de uma essência dracônica. As características desses itens estão descritas na Habilidade Companheiro Dragão 1.

Conforme aumenta seu conhecimento sobre a natureza dos dragões elementais, um Dracomante consegue transmutar o Ovo Elemental em um pequeno dragão, que, mais tarde, pode se desenvolver em uma grande fera dracônica – à medida que o personagem seleciona Companheiro Dragão 2, 3 e 4.

Tanto para conjurar um Ovo Elemental quanto para transmutar um Ovo Elemental em um Companheiro Dragão, o Dracomante precisa realizar um pequeno ritual que varia de acordo com o elemento ao qual ele está sintonizado. Apenas um ritual pode ser realizado por dia, e, portanto, se o Companheiro Dragão tiver sido morto, serão precisos dois rituais separados – um para conjurar o Ovo Elemental e outro para transmutar o Ovo no Companheiro Dragão. Se o personagem possuir Companheiro Dragão 3 e 4, seu Companheiro Dragão será conjurado com todas as características adequadas, e não são necessários múltiplos rituais separados.

Nenhum teste ou gasto de Mana é necessário para realizar os rituais, mas dependendo das condições específicas, o Dracomante pode precisar realizar testes para não sofrer danos ambientais – desidratação, enregelamento, possíveis doenças… Isso não atrapalha o ritual a menos que o Dracomante fique exausto ou perca os sentidos de alguma forma.

Dragões do Fogo: O ritual de conjuração consiste em acender um braseiro sob o sol do meio dia (o que exige um dia ensolarado de céu sem nuvens) e, durante uma hora, se concentrar nas energias elementais, transmutando as brasas em um Ovo Elemental. Caso o ritual seja feito para transmutar o Ovo Elemental em um Companheiro Dragão, o Ovo deve ser colocado sobre as brasas acesas, e o ritual procede da mesma forma.

Dragões do Gelo: O ritual de conjuração consiste em, à meia noite, imergir em um corpo natural de água até estar coberto pelo menos até o pescoço e, durante uma hora se concentrar nas forças elementais, que congelaram a água em um Ovo Elemental. Caso o ritual seja feito para transmutar o Ovo Elemental em um Companheiro Dragão, o Ovo deve ser totalmente submerso na água, e o ritual procede da mesma forma.

Dragões do Relâmpago: O ritual de conjuração consiste em segurar um punhado de metal – de qualquer tipo – a céu aberto durante uma tempestade e, durante uma hora, se concentrar nas energias elementais, transmutando o metal em um Ovo Elemental. Caso o ritual seja feito para transmutar o Ovo Elemental em um Companheiro Dragão, o Ovo deve ser mantido entre as mãos do Dracomante, e o ritual procede da mesma forma.

HABILIDADES BÁSICAS

Aparar Magia

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Detectar Magia

Mana: 5

Descrição: Sempre que for alvo de uma magia que cause dano ou perda de vida, você pode reduzir aquele dano ou perda de vida pela metade.

Essa Habilidade não afeta quaisquer outros efeitos da magia além de dano ou perda de vida.

Especial: Se você tiver Resistência ao tipo de dano que a magia causa, você não sofre dano e evita qualquer outro efeito da magia.

Arcipreste

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui um considerável conhecimento e uma compreensão intuitiva sobre os desígnios da Aurora dos Dragões. Você rola +1 em todos os seus testes envolvendo magias (incluindo conjurá-las) e criaturas dracônicas. Além disso, o custo em Mana de todas as Habilidades do tipo Magia que você conjurar é diminuído em 5.

Arsenal Dracônico

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisitos: Vínculo Dracônico

Descrição: Você desenvolve garras, presas, chifres, escamas afiadas e espigões pontudos que podem ser usados como armas naturais. Seus ataques desarmados sempre causam dano igual à Força +2 (ou Força +4 em manobras de Encontrão), e você sempre pode escolher se esse dano será por Contusão, Corte ou Perfuração.

Asas Elementais

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 15

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Desenhando um Selo Místico sobre uma criatura viva, você faz com que um par de asas de energia surjam em suas costas. O alvo ganha a Habilidade Asas Fortes.

Esse Selo Místico dura uma quantidade de minutos igual à Determinação do conjurador.

Aura do Dragão

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 15

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Desenhando um Selo Místico sobre si mesmo, você gera uma aura de energia elemental (Fogo, Frio ou Eletricidade) – essa escolha é feita quando você conjura a magia. Qualquer criatura que esteja adjacente a você quando conjurar esta magia, quando ela terminar seu deslocamento ou quando ela iniciar seu turno sofrem uma quantidade de dano do elemento selecionado igual à sua Vontade.

Este Selo Místico dura 1 minuto.

Bafo do Dragão Negro

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 25

Dificuldade da magia: 11

Descrição: Desenhando um Selo Místico no ar, você projeta uma rajada de fumaça que se espalha rapidamente por uma área igual à sua Determinação à sua frente. Todas as criaturas ficam cegas e distraídas e são consideradas Invisíveis enquanto estiverem dentro da área.

Esse Selo Místico se dissipa imediatamente depois que seus efeitos são desencadeados, mas a fumaça dura por 1 minuto – metade disso em climas quentes ou o dobro disso em climas frios. Ventos intensos dissipam a neblina mais rapidamente, dependendo da sua intensidade – a critério do Mestre.

Cauda Dracônica

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisitos: Vínculo Dracônico

Descrição: Sua sintonia dracônica faz com que você desenvolva uma cauda dracônica forte e muscular. Sua cauda não é hábil suficiente para manipular itens com destreza, mas pode ser usada para segurar e arrastar objetos e é capaz de realizar ataques desarmados (dano igual à Força/Contusão). A cauda oferece um bônus de +2 em testes de nadar e agarrar e, uma vez por rodada, quando uma criatura se aproximar do seu alcance corpo-a-corpo, você pode imediatamente realizar um ataque desarmado com sua cauda contra o alvo, como uma Reação.

Companheiro Dragão 1

Habilidade – Suporte

Requisito: Sintonia Dracônica

Descrição: Você pode conjurar um Ovo Elemental. Este Ovo é considerado um item de Drakonite com as Características Canalizador, Foco Mágico, Cerne Místico e Cerne Arcano.

Um Dracomante não pode conjurar mais do que um Ovo Elemental de cada vez, nem pode conjurar um Ovo Elemental se possuir um Companheiro Dragão. O Dracomante sempre sabe a direção e a distância de seu Ovo Elemental. Se ficar mais de um dia inteiro sem contato com o Dracomante – ou se estiver em um plano diferente do Dracomante – o Ovo se dissipa em energia elemental.

Companheiro Dragão 2

Habilidade – Suporte

Requisito: Companheiro Dragão 1.

Descrição: Você pode transmutar seu ovo em um pequeno Dragão. Você possui um contato telepático com o Companheiro Dragão e sempre sabe qual a direção e a distância dele,

e, fechando os olhos e se concentrando, pode usar os sentidos do seu Companheiro Dragão (ficando Desprevenido com relação ao seu próprio corpo enquanto isso). Um Companheiro Dragão é uma Besta (Dragão) de tamanho pequeno, com o temperamento Servo, a mesma Sintonia Dracônica que você, 3 em todos os Atributos +1 em 2 Atributos à sua escolha. Ele tem 40 Pontos de Vida e Mana, +10 Pontos de Vida para cada nível que você tiver e uma quantidade de Pontos de Mana a mais iguais a 5 vezes a sua Vontade. Além disso, ele possui todas as Características Dracônicas listadas na raça Dragano (Página 25).

Defesa do Dragão do Relâmpago

Habilidade (Magia) – Reação
Requisito: Aura do Dragão
Mana: 10
Dificuldade da Magia: 12
Descrição: Você é capaz de produzir um campo de magnetismo ao seu redor, repelindo metal. Desenhando um Selo Místico sobre si mesmo, você sempre pode ativá-lo se for alvo de um ataque de uma arma com componentes de metal, impedindo que a arma o toque, evitando o ataque completamente.

Esse Selo Místico se dissipa apenas quando você dormir (ou perder a consciência de alguma forma) e não quando é ativado – mas consome seu custo em Mana sempre que seu efeito for desencadeado.

Detectar Magia

Habilidade (Técnica) – Ação
Descrição: Concentrando-se nos fluxos de energias mágicas, você pode enxergar a aura de objetos mágicos, Runas Arcanas e Selos Místicos. Você pode analisar a aura mágica de um Selo, Runa ou objeto para entender suas propriedades observando-a por 1 minuto.

Escamas Dracônicas

Habilidade (Característica) – Suporte
Requisitos: Vínculo Dracônico
Descrição: Sua sintonia dracônica faz com que sua pele seja recoberta de escamas grossas e resistentes. As escamas lhe fornecem Defesa +2 (esse bônus de Defesa conta como Armadura) e você reduz todo o dano que sofrer em 2, independente da fonte.

Exalação do Dragão do Frio

Habilidade (Magia) – Ação
Requisito: Aura do Dragão
Mana: 30
Dificuldade da magia: 11
Descrição: Desenhando um Selo Místico no ar, você projeta uma rajada de refrescante que acalma e renova as criaturas dentro dela. Todas as criaturas dentro de uma área ao seu redor igual à sua Vontade restauram Pontos de Vida – mas não Pontos de Mana – como se tivessem descansado por um número de horas iguais à sua Vontade. Todos os efeitos que ocorreriam ou expirariam dentro desse tempo (fadiga, exaustão, venenos, magias, doenças) são dissipados sem produzir qualquer efeito. Além disso, os efeitos de desidratação (mas não fome) de todas as criaturas dentro da área são removidos.

Esse Selo Místico se dissipa imediatamente depois que seus efeitos são desencadeados.

Fôlego do Dragão Marinho

Habilidade (Magia) – Ação
Mana: 10
Dificuldade da Magia: 10
Descrição: Desenhando um Selo Místico sobre uma criatura viva, você faz com que ela seja capaz de respirar sob a água e receba um bônus de +1d6 em testes de natação. Este efeito funciona mesmo que o alvo seja imerso em outros líquidos que não sejam água – como lama, óleo ou piche – e o torna imune a efeitos referentes à respiração – como fumaça ou gases venenosos, por exemplo.

Este Selo Místico dura por 1 hora.

Fúria do Dragão

Habilidade (Técnica) – Reação
Mana: 10
Descrição: Você é capaz de canalizar a fúria elemental dos Dragões com seus ataques! Quando fizer um ataque desarmado, você pode adicionar uma quantidade de dano elemental (Fogo, Frio ou Eletricidade) àquele ataque igual à sua Vontade.

Hálito do Dragão

Habilidade (Magia) – Ação
Mana: 25
Dificuldade da Magia: 11
Descrição: Desenhando um Selo Místico no ar à sua frente, você conjura uma rajada elemental que simula o sopro dos dragões

– essa escolha é feita quando você conjura a magia. Esta magia atinge tudo e todos a uma distância em metros igual à sua Vontade à sua frente, e seu dano (e possíveis efeitos) varia de acordo com o elemento selecionado: Hálito de Fogo causa dano igual a 20/Fogo. Hálito de Frio causa dano igual a 10/Frio e qualquer criatura que sofra dano pelo sopro fica Enregelado. Hálito de Eletricidade causa dano igual a 15/Eletricidade e qualquer criatura que sofra dano pelo sopro fica Atordoado por 1 turno.

Este Selo Místico se dissipa imediatamente depois que seus efeitos forem desencadeados.

Rugido do Dragão do Deserto

Habilidade (Magia) – Ação
Mana: 10
Dificuldade da Magia: 13
Descrição: Desenhando um Selo Místico no ar você cria um poderoso estrondo semelhante ao rugido de um grande dragão do deserto. Todas as criaturas a um número de metros igual à sua Vontade a sua frente ficam Atordoadas e surdas por uma quantidade de turnos igual à sua Vontade.

Esse Selo Místico se dissipa imediatamente depois que seus efeitos são desencadeados.

Sintonia Dracônica

Habilidade (Característica) – Suporte
Descrição: Você está sintonizado com a energia elemental de um tipo de dragão. Escolha entre ser sintonizado com dragões de fogo e ter Resistência a Fogo, ser sintonizado aos dragões do frio e ter Resistência a Frio ou ser sintonizado com os dragões do relâmpago ser Resistente à Eletricidade. Em seguida, escolha um tipo de energia (Fogo, Frio ou Eletricidade) diferente daquele ligado ao tipo de dragão que você é sintonizado. Você perde Resistência ou Imunidade contra aquele elemento (se possuir) e não pode se tornar Resistente ou Imune a ele de forma alguma (nem mesmo através de magias ou itens mágicos). Essas escolhas são permanentes e não podem ser mudadas mais tarde.

Especial: Sempre que utilizar uma Habilidade que cause o mesmo dano da Resistência que tiver escolhido, aquela Habilidade causa dano +6.

Travessia do Dragão do Fogo

Habilidade (Magia) – Ação
Requisitos: Aura do Dragão
Mana: 40
Dificuldade da Magia: 13
Descrição: Desenhando um Selo Místico sobre uma chama com tamanho equivalente a uma fogueira de acampamento ou maior enquanto se concentra em um local que já tenha visitado pelo menos uma vez. A chama sobre a qual você conjurou a magia explode engolfando você e causando uma quantidade de dano igual à sua Determinação/Fogo em tudo e todos numa área de 3 metros de raio. Você surge no local em que se concentrou com uma explosão flamejante que causa o mesmo dano.

O Selo Místico se dissipa imediatamente depois que seus efeitos são desencadeados.

Vínculo Dracônico

Habilidade – Suporte
Descrição: Você passou muito tempo lidando com nexos dracônicos e/ou com Dragões em pessoa e foi alterado pelas energias que eles emanam. Seus olhos se tornaram semelhantes aos de um dragão, e você consegue enxergar no escuro com perfeição. Além disso, você ignora efeitos de climas extremos e não é afetado por efeitos de envelhecimento.

HABILIDADES AVANÇADAS

Asas Dracônicas

Habilidade (Característica) – Suporte
Requisito: Nível 5, Vínculo Dracônico.
Descrição: Você desenvolve grandes asas dracônicas em suas costas com uma envergadura igual ao dobro de sua altura. Você é capaz de alçar voo se possuir espaço suficiente para abrir as asas. Você é capaz de planar, parar no ar e permanecer voando indefinidamente, e sua velocidade de voo é o triplo de seu deslocamento normal.

Especial: O dano de qualquer manobra de Encontrão usada em voo é duplicado (mas o dano da arma que você usar no Encontrão não é alterado, nem quaisquer outros possíveis efeitos do Encontrão).

Átrio Elemental

Habilidade (Magia) – Ação
Requisito: Nível 5, Aura do Dragão.
Mana: 40
Dificuldade da Magia: 12
Descrição: Você desenha um Selo Místico no ar que se transforma em uma aura elemental centrada em você e com um diâmetro em metros igual à sua Determinação. Quando conjurar esta magia, você deve escolher um tipo de energia elemental (Fogo, Frio ou Eletricidade). Todas as Magias e Habilidades que causem dano do tipo de energia escolhida causam um dano adicional igual à sua Vontade. Além disso, todas as criaturas dentro da área que forem Imunes àquele tipo de energia se tornam Resistentes a ela e criaturas Resistentes à energia selecionada perdem esta característica (você não é afetado por este efeito).

Este Selo Místico dura 1 minuto.

Benção do Dragão

Habilidade (Magia) – Ação
Requisito: Nível 5, Sintonia Dracônica.
Mana: 20
Dificuldade da Magia: 12
Descrição: Desenhando um Selo Místico sobre um alvo, ele passa a absorver o elemento da sua Sintonia Dracônica (recuperando uma quantidade de Pontos de Vida iguais a qualquer quantidade de dano que sofreria por aquele elemento).

Esse Selo Místico dura 1 minuto.

Especial: Se essa magia for lançada a partir de um item de registro sem que o conjurador tenha Sintonia Dracônica, ela funciona exatamente como Resistência Elemental.

Companheiro Dragão 3

Habilidade – Suporte
Requisito: Nível 5, Companheiro Dragão 2.
Descrição: Você possui uma ligação ainda mais potente com seu Companheiro Dragão – que agora também possui uma forma maior e mais robusta. Fechando os olhos e se concentrando, você pode assumir o controle do corpo se seu companheiro como se fosse seu (ficando Desprevenido com relação ao seu próprio corpo enquanto isso). Seu companheiro se torna uma criatura de tamanho Médio, ganha +1 em todos os seus Atributos, +1 em 2 Atributos à sua escolha. Além disso, você pode escolher 2 Habilidades da lista das Habilidades Raciais dos Draganos (Página 26) para seu Companheiro Dragão.

Companheiro Dragão 4

Habilidade – Suporte
Requisito: Nível 5, Companheiro Dragão 3.
Descrição: Seu Companheiro Dragão se torna uma criatura formidável com a qual você possui uma ligação profunda. Enquanto estiver em contato físico direto com seu Companheiro Dragão vocês compartilham seus Pontos de Mana e podem transferir Pontos de Mana um para o outro como uma Ação livre. Seu companheiro se torna uma criatura de tamanho Grande, ganha +1 em todos os seus Atributos, +1 em 2 Atributos à sua escolha. Além disso, ele recebe a Habilidade Montaria e mais 1 Habilidade da lista do Dragano (pagina 26) à sua escolha.

Dissipar Magia

Habilidade (Técnica) – Ação
Requisito: Nível 5, Aparar Magia.
Mana: Variável
Descrição: Você dissipa todas as Runas Arcanas ou Selos Místicos de uma criatura, objeto ou estrutura com seu toque. Essa Habilidade não tem efeito em Runas ou Selos com efeitos instantâneos (como Curar Ferimentos, Rajada de Espinhos ou Teleporte) nem reverte efeitos permanentes de magia (como restaurar os Pontos de Vida perdidos devido a uma Bola de Fogo, dissipar água criada por Princípio Natural ou reverter água afetada por Raio Gélido de volta ao estado líquido). Você pode também escolher quais Runas ou Selos dissipar e quais não, caso o alvo tenha mais de um Selo ou Runa afetando-o.

O custo para dissipar um Selo ou Runa é igual ao custo usado para conjurá-los.

Exarca

Habilidade (Característica) – Suporte
Requisito: Nível 5, Arcipreste.
Descrição: Você acumulou um grande conhecimento sobre os desígnios da Aurora dos Dragões. Você rola +1 em todos os seus testes envolvendo magias (incluindo conjurá-las) e criaturas dracônicas. Além disso, o dano causado por todas as Habilidades do tipo Magia e Característica que causem dano elemental (Fogo, Frio e Eletricidade) causam uma quanti-

dade de dano extra igual à sua Vontade.

Estes bônus se acumulam com os bônus de Arcipreste.

Forma Dracônica

Habilidade (Característica) – Ação

Requisito: Nível 5, Presença Dracônica.

Mana: 50

Descrição: Você é capaz de assumir a forma de um dragão! Você assume a forma de um Dragão Jovem do elemento ao qual é sintonizado. Use as estatísticas do dragão em que se transformou, mantendo apenas sua Inteligência, Vontade e Pontos de Mana. Quando você retorna para sua forma natural, você volta a ter os Pontos de Vida que tinha antes de se transformar.

Você mantém todas as Habilidades que possuir, mas não será capaz de utilizar a maioria dos itens que forem adequados a criaturas humanoides – como armas, itens de conjuração, livros e kits de cura, por exemplo.

Todo o equipamento que você estiver carregando é absorvido e desaparece na transformação e nenhum deles oferecerá nenhum modificador enquanto você permanecer na forma animal (incluindo itens mágicos).

Você pode permanecer nesta forma por até 1 hora, mas pode retomar sua forma natural a qualquer momento. Se sua forma de dragão ficar sem Pontos de Vida, você retorna à sua forma natural imediatamente, e qualquer dano que seja causado além dos Pontos de Vida da forma dracônica serão perdidos pela sua forma natural.

Hálito do Dragão Ancião

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Hálito do Dragão.

Mana: 45

Dificuldade da Magia: 13

Descrição: Desenhando um Selo Místico no ar à sua frente, você conjura uma rajada elemental com o poder da baforada de um grande dragão! – essa escolha é feita quando você conjura a magia. Esta magia atinge tudo e todos a uma distância em metros igual à sua Determinação à sua frente, e seu dano (e possíveis efeitos) varia de acordo com o elemento selecionado: Hálito de Fogo causa dano igual a 40/Fogo. Hálito de Frio causa dano igual a 20/Frio e qualquer criatura que sofra dano pelo sopro fica Enregelado. Hálito de Eletricidade causa dano igual a 30/Eletricidade e qualquer criatura que sofra dano pelo sopro fica Atordoado por um número de turnos igual à sua Vontade.

Este Selo Místico se dissipa imediatamente depois que seus efeitos forem desencadeados.

Presença Dracônica

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Exarca, Vínculo Dracônico.

Descrição: Seu vínculo com as energias dracônicas faz com que você exale uma aura que faz com a maioria das criaturas se sinta perturbada em sua presença. Você tem Determinação +2 e em testes para perceber mentiras, intimidar e barganhar. Além disso, você é imune a efeitos de medo e efeitos mentais.

HABILIDADE FINAL

Flagelo da Aurora

Habilidade (Magia) – Ação

Requisitos: Nível 10, Exarca, Hálito do Dragão, Vínculo Dracônico.

Mana: 60

Dificuldade da Magia: 16

Descrição: Desenhando um Selo Místico no ar, você abre um portal para os planos elementais, conjurando poderosas energias que assumem a forma de dragões de cada um dos diferentes tipos de elementos (Fogo, Frio e Eletricidade). Enquanto este Selo estiver ativo, você pode comandar essas energias para atingir alvos dentro da sua linha de visão, cada uma delas causando 30 Pontos de Dano do elemento referente – elas podem ser direcionadas contra um mesmo alvo, ou você podem direcionar cada uma delas contra um alvo diferente à sua escolha, e estes alvos podem ser alterados livremente no começo de cada um de seus turnos, como uma ação livre.

Esse Selo Místico dura uma quantidade de turnos igual à sua Vontade, mas se dissipa imediatamente se você conjurar outra magia ou sofrer dano.

NECROMANTE

SINGULAR MASCULINO E FEMININO: NECROMANTE; PLURAL MASCULINO E FEMININO: NECROMANTES

BÔNUS DE ATRIBUTO:

Inteligência	+1
Vontade	+1

HABILIDADE AUTOMÁTICA

Conhecimento Arcano

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você é capaz de decifrar e canalizar os fenômenos do sobrenatural. Você pode ler e utilizar tomos mágicos e desenhar Runas Arcanas (veja o Guia Básico, pág. 36 do Guia Básico para regras sobre magia). Você também é capaz de canalizar sua energia para a conjuração de fenômenos mágicos com eficiência. Sempre que usar uma Habilidade do tipo Magia, você pode gastar Pontos de Vida ao invés de Pontos de Mana para pagar seu custo. Nesse caso, cada 2 Pontos de Vida equivalem a 1 Ponto de Mana.

DESCRIÇÃO

Necromantes são os mestres absolutos das energias espirituais. Eles se dedicam ao entendimento do Plano Espiritual e das barreiras entre as dimensões da mesma forma como os Feiticeiros e Rúnicos estudam as energias e a ligação com os planos elementais. Suas habilidades vão desde criar, controlar e fortalecer mortos-vivos, passando pela capacidade de invocar e comandar espíritos, absorver a energia vital de criaturas vivas e manipular as energias necromânticas criando efeitos tanto defensivos como ofensivos eficientes.

Necromantes geralmente estão rodeados de objetos que lembram a morte, e são particularmente afeitos de locais considerados sombrios – como cemitérios, tumbas e necrotérios – onde realizam suas pesquisas e por vezes adquirem matéria prima para experiências. A maioria deles também costuma trabalhar e viver isolada de outras criaturas vivas, às vezes por opção, às vezes por necessidade, às vezes por imposição. Devido a essas características, Necromantes são mal vistos como frios, egoístas e geralmente, malignos – e, de fato, muitos Necromantes demonstram essas características. O poder que as energias necromânticas fornecem é certamente sedutor e, para a maioria, corruptor, já que oferece uma grande quantidade de possibilidades para manipular, destruir e distorcer, o que pode tornar seus usuários insensíveis ou até mesmo cruéis. Por outro lado, porém, um bom número de Necromantes de dedica à preservação dos locais onde os mortos repousam, não permitindo que essas mesmas forças que controlam corrompam tais locais, e muitos deles se tornam estudiosos dos mortos-vivos e espíritos no intuito de combatê-los com mais eficiência.

Muitos seguidores de Mirah, Hadorn e Ahogr se tornam Necromantes justamente para manter os preceitos dogmáticos dessas divindades no que diz respeito a honrar os mortos, combatendo necromantes malignos e proteger cemitérios e câmaras mortuárias. Ainda, muitos Necromantes (particularmente entre os seguidores de Sarfion) se dedicam ao estudo de conhecimento ancestral contactando espíritos para guiar seus estudos e pesquisas, muitas vezes empreendendo missões em busca de conhecimentos lembrados apenas pelo mortos.

RAÇAS

Humanos são, com certeza, a raça que mais conta com Necromantes – tanto vilões cruéis como sábios espiritualizados e caçadores de mortos-vivos. É dito que o horror ao desconhecido e as incertezas que permeiam a mente dos Humanos, particularmente com relação à morte é responsável por esse fenômeno, enquanto outros

teorizam que a busca inescrupulosa por poder é o que leva a maioria dos Humanos para esse caminho – mesmo quando eles se tornam necromantes benevolentes.

Levents, que possuem uma ligação intrínseca com o plano espiritual, também se tornam necromantes com frequência, geralmente focando nas capacidade ligadas a espíritos da Classe.

Os Hamelins, quase sempre rodeados de imundície e afeiçoados aos locais evitados por outras raças, muitas vezes se tornam Necromantes, geralmente se especializando mais no controle e manipulação de mortos-vivos como forma de defenderem suas ninhadas ou resguardar seu meio de vida.

Finalmente, os Goblins são conhecidos por uma grande quantidade de Necromantes, geralmente especializados em Mortos-Vivos e usando seus poderes para intimidar e coagir as comunidades onde vivem para que lhe prestem favores – e geralmente aterrorizando comunidades vizinhas no processo.

As Naga e os Aesires, cujas culturas não possuem tabus relacionados à necromancia, podem, às vezes, se tornar Necromantes, embora entre os Aesires isso não seja uma prática comum. Membros de outras Raças raramente tem interesse pela necromancia, e são raros os Necromantes de quaisquer outras Raças.

HABILIDADES BÁSICAS

Absorver Alma

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: Determinação do Alvo

Descrição: Se alguma criatura do tipo Humanoide ou Esfinge chegou a 0 Pontos de Vida no último minuto, você pode desenhar uma Runa Arcana sobre ela e absorver a energia vital daquela criatura, restaurando uma quantidade de Pontos de Mana igual à quantidade de Pontos de Mana permanentes do alvo – se a criatura estiver Por um Fio, ela morre imediatamente.

A Runa Arcana se dissipa imediatamente depois que seus efeitos são desencadeados.

Este é um efeito de dreno de energia.

Aparar Magia

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Detectar Magia

Mana: 5

Descrição: Sempre que for alvo de uma magia que cause dano ou perda de vida, você pode reduzir aquele dano ou perda de vida pela metade.

Essa Habilidade não afeta quaisquer outros efeitos da magia além de dano ou perda de vida.

Especial: Se você tiver Resistência ao tipo de dano que a magia causa, você não sofre dano e evita qualquer outro efeito da magia.

Armadura Necromântica

Habilidade (Magia) – Ação

Requisitos: Contato com Espíritos

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana sobre uma Sombra, você transforma a energia dela em uma armadura de energia que protege o usuário. A Sombra perde todos os seus Pontos de Mana e é imediatamente enviada para o Plano Espiritual. A energia retirada da sombra é transferida para uma criatura que você possa tocar, que fica envolta em uma aura espiritual com uma Resistência igual aos Pontos de Mana da Sombra + a Determinação do conjurador. Quando um ataque, magia ou efeito causar dano, remover Pontos de Vida ou de Mana do alvo, o efeito afetará a Resistência da armadura antes de afetar o usuário.

Essa Runa Arcana dura 1 minuto, ou até que a armadura fique sem Resistência.

Comunhão com Espíritos

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Contato com Espíritos

Mana: 10

Descrição: Enquanto estiver utilizando Contato com Espíritos, você pode tocar outro personagem que será capaz de ouvir e ver qualquer espírito num raio de 20 metros por 10 minutos. Um personagem sob esse efeito pode gastar 10 Pontos de Mana para ser capaz de tocar espíritos por 1 minuto.

Condenar o Corpo

Habilidade (Magia) – Ação

Requisitos: Despertar dos Mortos 1

Mana: 15

Dificuldade da Magia: Determinação do Alvo

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana entre você e uma criatura viva, você enfraquece a ligação entre o corpo e o espírito daquela criatura, fazendo com que, se a criatura morrer, sua alma se desligue do corpo imediatamente, indo para o Plano Espiritual, enquanto o corpo se erguerá como um zumbi. Se o alvo desta magia estiver dentro da sua linha de visão no momento em que morrer, o zumbi estará automaticamente sob seu controle – caso contrário, ele se erguerá como um morto-vivo errante.

Esta Runa Arcana dura uma quantidade de dias igual à sua Determinação, mas assim que o corpo morrer, ela se torna uma Runa Arcana idêntica àquela de Despertar dos Mortos 1.

Condenar a Alma

Habilidade (Magia) – Ação

Requisitos: Contato com Espíritos

Mana: 10

Dificuldade da Magia: Determinação do Alvo

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana entre você e uma criatura viva consciente, você enfraquece a ligação entre o corpo e o espírito daquela criatura, fazendo com que, se a criatura morrer, sua alma se desligue do corpo imediatamente tornando-se uma Sombra que virá até você o mais rápido que puder. Ela permanecerá sob seu controle até ser destruída de alguma forma.

Esta Runa Arcana dura uma quantidade de dias igual à sua Determinação.

Contato com Espíritos

Habilidade (Característica) – Ação

Mana: 5

Descrição: Você pode se comunicar com os espíritos que estejam próximos. Você é capaz de ouvir e ver qualquer espírito num raio de 20 metros. Esse efeito dura 10 minutos. Você pode gastar 10 Pontos de Mana enquanto estiver sob o efeito dessa Habilidade para ser capaz de tocar espíritos por 1 minuto.

Controlar Mortos-Vivos

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: Determinação do Alvo

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana sobre um morto-vivo ou espírito, ele fica sob seu controle. Se o morto-vivo estiver sendo controlado por outra criatura, a dificuldade será igual à Determinação do controlador. Um morto-vivo ou espírito controlado dessa forma será completamente leal ao conjurador e aceitará quaisquer comandos verbais simples (Me proteja, ataque meus inimigos, defenda esse local, carregue esses itens, etc.).

Alvos com Mente Bloqueada são imunes a este efeito.

Essa Runa Arcana dura por uma quantidade de horas igual à sua Determinação.

Crânio Sentinela

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 11

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana sobre um crânio intacto, você cria uma ligação necromântica com ele. Um Crânio Sentinela tem uma quantidade de Pontos de Vida igual à sua Determinação, e você pode ver através dos olhos dele (a visão será em preto-e-branco, mas funciona mesmo na escuridão completa), ouvir o que se passa em seus arredores e falar através dele (isso exige concentração e impede que você faça qualquer ação e o deixa Desprevenido). Além disso, sempre que uma criatura se aproxima a uma quantidade de metros do crânio igual à sua Determinação, ou se o crânio for destruído ou a Runa Arcana nele for dissipada, você ficará ciente disso imediatamente. Se estiver dormindo ou desacordado,

você ainda pode interagir com o crânio (como uma espécie de sonho consciente).

Você pode ter uma quantidade máxima de Crânios Sentinelas ativos igual à sua Vontade.

Essa Runa Arcana é perene, mas pode ser dissipada a qualquer momento pelo conjurador.

Cura Sombria

Habilidade (Magia) – Ação
Mana: 10
Dificuldade da Magia: 9
Descrição: Desenhando uma Runa Arcana sobre uma criatura, você a envolve em energia espectral que cura uma quantidade de Pontos de Vida igual à sua Determinação se o alvo for um morto-vivo ou espírito. Se o alvo for uma criatura viva, ele perde uma quantidade de Pontos de Vida igual à sua Determinação e você recupera uma quantidade de Pontos de Vida igual à quantidade perdida pelo alvo.

A Runa Arcana se dissipa imediatamente depois que seus efeitos são desencadeados.

Quando usada sobre uma criatura viva esta magia é considerada um efeito de dreno de energia.

Despertar dos Mortos 1

Habilidade (Magia) – Ação
Mana: 15
Dificuldade da Magia: 10
Descrição: Desenhando uma Runa Arcana sobre os restos de uma Besta ou Humanoide de tamanho Médio ou menor, você o transforma em um morto-vivo do tipo apropriado: ossadas vão se transformar em Esqueletos enquanto cadáveres com quantidades consideráveis de carne vão se transformar em Zumbis. Os restos não precisam estar intactos ou sequer completos, mas dependendo do estado em que estiverem, podem ter formas bizarras e dificuldades para realizar certas ações.

O morto-vivo estará sob seu controle e acatará quaisquer comandos verbais simples (Ataque aquela criatura, defenda esse local, carregue esses itens, etc.).

Essa Runa Arcana dura uma quantidade de horas igual à sua Determinação.

Detectar Magia

Habilidade (Técnica) – Ação
Mana: 0
Dificuldade da Magia: 8
Descrição: Concentrando-se nos fluxos de energias mágicas, você pode enxergar a aura de objetos mágicos, Runas Arcanas e Selos Místicos. Você pode analisar a aura mágica de um Selo, Runa ou objeto para entender suas propriedades observando-a por 1 minuto.

Energia Sombria 1

Habilidade (Magia) – Ação
Mana: 0
Dificuldade da Magia: 9
Descrição: Desenhando uma Runa Arcana no ar, você projeta uma rajada de energia espectral que, ao atingir uma criatura viva, faz com que ela perca uma quantidade de Pontos de Vida e Pontos de Mana igual à sua Vontade – se o alvo for um morto-vivo ou espírito, ele recupera uma quantidade de Pontos de Vida igual à sua Vontade ao invés disso.

A Runa Arcana se dissipa imediatamente depois que seus efeitos são desencadeados.

Quando usada sobre uma criatura viva esta magia é considerada um efeito de dreno de energia.

Esconjurar

Habilidade (Magia) – Ação
Mana: 10
Dificuldade da Magia: Especial
Descrição: Desenhando uma Runa Arcana sobre uma criatura, você desfaz quaisquer ligações sobrenaturais que ela possua. Se a criatura estiver sendo controlada, o controlador do alvo imediatamente perde 10 Pontos de Mana e fica Atordoada por um número de turnos igual à sua Vontade. Se o alvo for um elemental, infernal, deva, espírito ou criatura invocada, ela é imediatamente banida para seu plano de origem. Se for uma criatura convocada, ela retorna ao seu comportamento normal – geralmente fugindo em confusão. Se o alvo for um construto, todos os Selos Místicos e Runas Arcanas sobre ele são dissipados. Se o alvo for um morto-vivo, ele se torna um cadáver inanimado e não pode mais ser reanimado.

A dificuldade desta magia é igual à Determinação da criatura OU da criatura controlando o alvo, se ele estiver sendo controlado.

A Runa Arcana se dissipa imediatamente depois que seus efeitos são desencadeados.

Invocar Espectro

Habilidade (Magia) – Ação
Requisito: Contato com Espíritos
Mana: 20
Dificuldade da Magia: Determinação do Alvo
Descrição: Desenhando uma Runa Arcana sobre uma Sombra, você a transforma

em um Espectro Soldado sob seu comando. O espectro criado é permanente, será completamente leal a você e acatará quaisquer comandos verbais simples (Me proteja, ataque meus inimigos, defenda esse local, carregue esses itens, etc.) pela duração da magia.

A Runa Arcana dura uma quantidade de minutos igual à Vontade do conjurador, mas a transformação em Espectro é permanente – quando a Runa se dissipa, o espectro passa a agir de forma independente.

Lanterna dos Mortos

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisitos: Contato com Espíritos

Descrição: Você exerce uma estranha atração sobrenatural sobre espíritos. Uma quantidade de Sombras igual à sua Vontade estão constantemente te acompanhando e, caso sejam destruídas de alguma forma, outras aparecerão assim que você estiver em um local onde existam Sombras. Além disso, você recebe +2 em todos os seus testes referentes a Espíritos e a dificuldade de qualquer Espírito resistir a um efeito conjurado por você é aumentado em 2.

Mente Disciplinada

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui uma vontade extremamente organizada, acostumada a se concentrar em tarefas complexas. Você tem Determinação +2 e as dificuldades de todas as magias que você realiza são reduzidas em 1.

Proteção Cadavérica

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana sobre o cadáver de uma criatura você o protege de efeitos de apodrecimento e impede que ele seja transformado em um morto-vivo por qualquer efeito. Essa magia pode ser conjurada sobre um corpo completo ou sobre partes removidas dele – útil para transportar cadáveres, manter partes decepadas inteiras para serem colocadas de volta no lugar ou mesmo para preservar comida!

Mortos-vivos afetados por esta Magia recebem Redução de Dano 2.

Essa Runa Arcana é perene, mas pode ser dissipada a qualquer momento pelo conjurador.

Sustentar Mortos-Vivos

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Despertar dos Mortos 1

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 11

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana sobre um morto-vivo, você o imbui com energias necromânticas que o tornam mais resistente. – e reforça seu controle. O morto-vivo recebe +10 Pontos de Vida e Força +2. Além disso, se o alvo estiver sob controle de uma criatura (incluindo você), o tempo de controle se estende pela duração dessa Runa ao invés do tempo normal.

Essa Runa Arcana dura uma quantidade de dias igual à sua Vontade.

Transferência Espiritual

Habilidade (Magia) – Ação

Requisitos: Contato com Espíritos

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana sobre uma Sombra, você transfere a energia dela para outra criatura. A Sombra perde todos os seus Pontos de Mana e é imediatamente enviada para o Plano Espiritual. Você então transfere a energia retirada da Sombra para uma criatura que possa tocar, que imediatamente recupera aquela quantidade de Pontos de Mana.

Habilidades Avançadas

Aptidão Necromântica

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Mente Disciplinada

Descrição: Você possui um domínio considerável sobre os fluxos de energias necromânticas. Todas as suas magias custam 5 Pontos de Mana a menos para serem conjuradas e todas as suas magias que causam perda de vida ou Perda de Mana causam uma perda adicional igual à sua Vontade. Além disso, você é imune a efeitos de dreno de energia.

Caminhada Fantasma

Habilidade (Característica) – Ação

Requisito: Nível 5, Comunhão com Espíritos.

Mana: 40

Descrição: Você tornou-se um canal entre o mundo físico e o mundo espiritual. Você

(e tudo o que você estiver carregando) pode tomar forma de um espírito, adquirindo a Habilidade Corpo Intangível – você não tem peso, pode voar ao seu Deslocamento normal em qualquer direção e atravessar objetos sólidos. Você pode materializar partes do seu corpo, permitindo que você ataque ou conjure magias, e a menos que escolha o contrário, você é Imune à Corte, Perfuração e Contusão. Magias que causem danos desses tipos, no entanto, afetam você normalmente. Além disso, você pode ver, ouvir e tocar espíritos ou criaturas com a Habilidade Corpo Intangível enquanto estiver sob efeito dessa Habilidade.

Este efeito dura um número de minutos igual à sua Determinação. Se o efeito terminar enquanto você estiver dentro de algum material sólido, você é expelido para fora e sofre dano igual a 30/Contusão.

Especial: Se você tiver Imunidade Espiritual, os efeitos dessa Habilidade não funcionam enquanto você estiver sob efeito de Caminhada Fantasma.

Crânio Guardião

Habilidade (Magia) – Ação

Requisitos: Nível 5, Crânio Sentinela.

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 13

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana sobre um crânio que esteja sob efeito de Crânio Sentinela, o Conjurador cria um elo poderoso entre si mesmo e o crânio. Além de todos os efeitos de um Crânio Vigia, o Conjurador será capaz de conjurar magias através dele – embora seja impossível fazer isso enquanto estiver dormindo ou desacordado.

Um Crânio Guardião é considerado como um de seus Crânios Vigias para propósitos de definir o limite de Crânios ativos ao mesmo tempo.

Essa Runa Arcana é perene.

Despertar dos Mortos 2

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Despertar dos Mortos 1

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 13

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana sobre os restos de uma criatura qualquer, você os transforma em um morto-vivo do tipo apropriado: ossadas vão se transformar em Esqueletos enquanto cadáveres com quantidades consideráveis de carne vão se transformar em Zumbis. Os restos não precisam estar intactos ou sequer completos, mas dependendo do estado em que estiverem, podem ter formas bizarras ou dificuldades para realizar certas ações.

O morto-vivo criado é permanente, e será completamente leal a você e acatará quaisquer comandos verbais simples (Me proteja, ataque meus inimigos, defenda esse local, carregue esses itens, etc.) pela duração da magia – quando a Runa se dissipa, o morto-vivo passa a agir de forma independente.

Essa Runa Arcana dura uma quantidade de horas igual à sua Determinação.

Dissipar Magia

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5, Aparar Magia.

Mana: Variável

Descrição: Você dissipa todas as Runas Arcanas ou Selos Místicos de uma criatura, objeto ou estrutura com seu toque. Essa Habilidade não tem efeito em magias com efeitos instantâneos (como Curar Ferimentos, Rajada de Espinhos ou Teleporte) nem reverte efeitos permanentes de magia (como restaurar os Pontos de Vida perdidos devido a uma Bola de Fogo, consertar um objeto alvo de Ferrugem ou reverter água afetada por Raio Gélido de volta ao estado líquido). Você pode também escolher quais Runas ou Selos dissipar e quais não, caso o alvo tenha mais de um Selo ou Runa afetando-o.

O custo para dissipar um Selo ou Runa é igual ao custo usado para conjurá-los.

Encarnar Espírito

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Despertar dos Mortos 1, Contato com Espíritos.

Mana: 30

Dificuldade da Magia: Determinação da Sombra

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana sobre um cadáver, você o reanima induzindo uma Sombra próxima para dentro dele. Ossadas vão se transformar em Esqueletos enquanto cadáveres com quantidades consideráveis de carne vão se transformar em Zumbis.

Os restos não precisam estar intactos ou sequer completos, mas dependendo do estado em que estiverem, podem ter formas bizarras ou dificuldades para realizar certas ações.

Diferente de um esqueleto ou zumbi normal, no entanto, esse morto-vivo não terá Mente Vazia e possui a consciência da Sombra contida dentro dele – incluindo sua Inteligência, Vontade e quaisquer Habilidades que a Sombra possuísse em vida, exceto Características. Sombras encarnadas dessa forma não são capazes de Conjurar Magias ou utilizar Músicas que tenham um custo em Mana maior do que zero. Um morto-vivo criado dessa forma será completamente leal a você e aceitará quaisquer comandos verbais simples (Me proteja, ataque meus inimigos, defenda esse local, carregue esses itens, etc.), mas ainda é capaz de raciocinar normalmente, e pode criar estratégias ou táticas tão elaboradas quanto apropriado.

Essa Runa Arcana dura uma quantidade de horas igual à sua Vontade, e o morto-vivo se desfaz em pó quando a Runa se dissipa.

Energia Sombria 2

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Energia Sombria 1.

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 11

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana no ar, você projeta uma rajada de energia espectral que, ao atingir uma criatura viva, faz com que ela perca uma quantidade de Pontos de Vida e Pontos de Mana igual à sua Determinação – se o alvo for um morto-vivo ou espírito, ele recupera uma quantidade de Pontos de Vida igual à sua Determinação ao invés disso.

A Runa Arcana se dissipa imediatamente depois que seus efeitos são desencadeados.

Quando usada sobre uma criatura viva esta magia é considerada um efeito de dreno de energia.

Imunidade Espiritual

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Comunhão com Espíritos.

Descrição: Você não recebe nenhum dano de criaturas etéreas (fantasmas, espectros, etc.), e rola +1d6 em todos os testes de Vontade ligados a estas criaturas.

Resistência dos Mortos

Habilidade – Suporte

Requisito: Nível 5, Sustentar Mortos-vivos.

Descrição: Todos os mortos-vivos que você criar têm Defesa +2 (escolha entre Bloqueio ou Esquiva quando cria o morto-vivo; essa escolha é permanente e não pode ser mudada mais tarde), +10 Pontos de Vida e a Runa Arcana que o mantém sob controle passa a durar o dobro do tempo.

Resistência Necromântica

Habilidade (Magia) – Ação

Requisitos: Nível 5, Armadura Necromântica.

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 13

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana sobre uma Sombra, você drena a energia dela e a redireciona para uma criatura que possa tocar. A Sombra perde todos os seus Pontos de Mana e é imediatamente enviada para o Plano Espiritual. A criatura para qual a energia for redirecionada recebe as Habilidades Corpo Amórfico e Mente Bloqueada.

Essa Runa Arcana dura 1 minuto.

HABILIDADE FINAL

Mestre dos Mortos

Habilidade – Suporte

Requisito: Nível 10, Resistência dos Mortos.

Descrição: Todos os mortos-vivos criados por você duram indefinidamente enquanto estiverem a uma quantidade de metros igual ao triplo da sua Determinação ao seu redor. Se forem destruídos enquanto estiverem dentro dessa área, eles retornam após 1 minuto (com todos os Pontos de Vida e Pontos de Mana).

Além disso, todas as Runas Arcanas que você tiver conjurado sobre um morto-vivo dentro desta área (incluindo aquelas que foram utilizadas para criá-los) são consideradas perenes, e se o morto-vivo deixar a área, sua duração é renovada (como se você tivesse acabado de conjurar a magia sobre ele).

SENESCAL

SINGULAR MASCULINO E FEMININO: SENESCAL; PLURAL MASCULINO E FEMININO: SENESCAIS

BÔNUS DE ATRIBUTOS:

Inteligência +1
Vontade +1

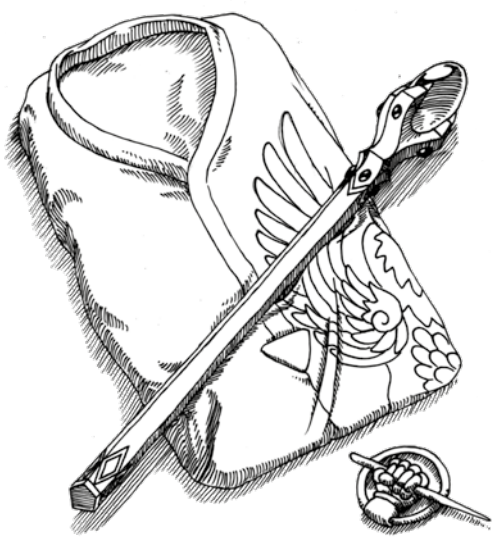
HABILIDADE AUTOMÁTICA:

Posição Distinta

Habilidade – Suporte

Descrição: Graças à função que exerce você costuma ser bem-vindo em praticamente qualquer círculo social, e as pessoas assumem que você tem todo o direito de estar ali. Aldeões, camponeses e serviçais sempre se esforçarão ao máximo para agradá-lo e nobres o tratarão como igual.

Além disso, sua posição lhe concede alguns benefícios materiais. Você possui uma vestimenta adequada ao seu cargo e um distintivo de sua posição. Finalmente, depois que tiver comprado seus itens iniciais, você pode selecionar um desses itens e ele será considerado de qualidade superior (veja o Guia do Herói página 53 para maiores detalhes) sem qualquer custo adicional.



DESCRIÇÃO

Senescais são administradores, conselheiros e estrategistas que utilizam seu carisma, inteligência, conhecimento e determinação para organizar instituições e pessoas de forma eficiente. Embora alguns Senescais sejam negociantes isolados, trabalhando na administração de pequenos empreendimentos – como uma taverna, um pequeno barco comercial ou um bazar – a maioria deles procura atuar em posições onde serão capazes de lidar com grandes grupos de pessoas direta ou indiretamente, como na administração de vilas, cidades e guildas. Muitos Senescais são líderes eficientes, enquanto outros preferem agir como conselheiros ou administradores, onde suas capacidades também são efetivas. Um Mastim que seja um bom guerreiro será eficiente quando trabalha à frente de seus homens, mas um Mastim capaz de aconselhar e disciplinar seus soldados terá um grupo mais organizado e eficiente. De forma semelhante, portar-se de forma austera e competente pode ser tão proveitoso para a moral de um grupo quanto demonstrar bravura e sagacidade diante de adversidades – às vezes até mais.

Senescais não lideram necessariamente pelo exemplo. Eles sabem tirar o melhor de cada indivíduo em sua área de atuação específica, direcionando-os para que melhorem suas próprias capacidades para que adicionem ao grupo de forma efetiva ao invés de fazer com que todos se foquem em melhorar uma área específica de atuação para a qual nem todos podem ter o talento necessário.

Essa capacidade de tirar o melhor de cada indivíduo torna os Senescais extremamente eficientes em grupos de aven-

tureiros. Embora seja pouco comum um Senescal se aventurar, alguns deles podem até mesmo fazer dessa a carreira de suas vidas. Enquanto por um lado Senescais com treinamento militar possam desejar uma experiência diferente para aplicar suas táticas e melhorar suas capacidades como um todo, muitos nobres treinados para se tornarem administradores acabam ouvindo o chamado da aventura – e descobrem que suas habilidades podem, realmente, ser eficientes para manter grupos de aventureiros com moral alto e uma organização eficiente dentro e fora de combate. Sua influência e contatos também fazem deles excelentes para encontrar as pessoas certas para serviços que o grupo precise – ou para descobrir pistas sobre o paradeiro de alvos que o grupo esteja procurando.

A maioria dos Senescais que se aventuram, no entanto, fazem isso por um curto espaço de tempo. A maioria acaba se aborrecendo com as longas viagens, as infindáveis explorações de masmorras e os encontros com mortos-vivos, bestas e outras criaturas contra as quais suas capacidades têm pouca eficiência. É muito mais comum, no entanto, que aventureiros aposentados se tornem Aprendizes de Senescal para afiar suas capacidades de administrar os bens que conseguiram ao longo de suas aventuras.

Raças

Senescais são bastante comuns entre todas as raças civilizadas. Humanos, Elfos e Anões, que não apenas são as Raças mais numerosas de Cassiopéia, mas possuem civilizações muito antigas e uma cultura que gira ao redor da obtenção e administração de recursos produzem um enorme número de Senescais.

Astérios, Firas e Levent por sua vez têm uma inclinação para a ordem e a organização, e há um bom número deles que se tornam Senescais. Jubans, cuja divindade padroeira é ligada a lei e à justiça, tem uma tendência a se tornarem bons Senescais, e um bom número de membros deles pode ser encontrado em Parband.

Finalmente, Metadílios são conhecidos por produzirem bons Senescais. Como são naturalmente sociáveis e gostam de civilidade e ordem – e do conforto que elas produzem – se tornam Senescais com frequência. Embora, ao contrário de outras raças, eles preferiram administrar pequenos grupos ao invés de grandes comunidades. Muitos fazendeiros e artesãos Metadílios são Senescais, não apenas trabalhando em seus negócios, mas também organizando aqueles ao seu redor de modo a tornar suas fazendas e oficinas muito mais eficientes. Apesar de produzirem um grande número de Senescais, essa é raça cujos membros da Classe menos têm inclinação a se aventurar – eles se tornam administradores eficientes pelo conforto que isso traz, não por uma necessidade social ou cultural, como acontece com outras raças.

As demais raças têm pouca inclinação para seguir essa Classe, por falta de organização social bem estabelecida – como é o caso de Orcs, Mahoks, Tailox e Hamelins – ou por um desprezo geral

pelo conceito de organização social em culturas que prezam mais a liberdade e a individualidade – como acontece entre os Aesires, Faens, Faunos e Centauros.

HABILIDADES BÁSICAS

Contatos na Corte

Habilidade – Suporte

Descrição: Você possui muitos contatos entre os nobres do reino, o que lhe concede alguns privilégios com relação à elite. Você pode conseguir informações e favores ligados à corte e à nobreza do reino, como audiências com os nobres, acesso às dependências da maioria das áreas exclusivas de cidades ou castelos e informações referentes a figuras importantes da região e da política local.

Obviamente o mestre poderá restringir que tipo de ajuda e informação eles fornecerão se isto for problemático para o andamento da aventura ou da campanha.

Contatos Políticos

Habilidade – Suporte

Descrição: Você possui muitos contatos entre os oficiais da maioria dos locais, e o símbolo da sua guilda é reconhecido por todos. Graças a isso você pode descobrir informações privilegiadas ou evitar problemas com a lei. Com um teste bem sucedido de Vontade (dificuldade igual à Determinação do alvo) você pode conseguir que um guarda decida não lhe levar preso ou até mesmo conceda uma saída da prisão. Esses favores geralmente vêm acompanhados de algumas moedas (geralmente uma quantidade igual a 10 vezes a Vontade do alvo) para ser efetiva, além de sucesso no teste. Note que nem todo guarda que o personagem encontrar vai aceitar suborno, e usar esta Habilidade indiscriminadamente pode trazer problemas para o personagem. Além disso, crimes graves provavelmente estarão além do alcance dessa Habilidade, bem como grupos grandes de guardas e oficiais da lei.

As informações que o personagem pode conseguir com a guarda quase sempre serão referentes ao crime local ou organizações militares, mas obviamente o mestre poderá restringir informações se isso for atrapalhar o andamento ou a trama da campanha.

Distintivo de Ofício

Habilidade – Suporte

Descrição: O distintivo que aponta sua ocupação tem um poderoso efeito sobre a disposição geral daqueles ao seu redor. Sempre que seu distintivo estiver visível para alguém com quem você está negociando um bem ou serviço, você recebe automaticamente um desconto em moedas igual à sua Determinação no preço final do produto. Esse benefício se aplica apenas a você – seus aliados não recebem nenhum benefício por essa Habilidade.

Distração

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Eloquente

Mana: 10

Descrição: Você é capaz de usar sua oratória para chamar a atenção de um alvo para você e confundi-lo no processo. Você escolhe uma criatura que esteja a uma distância em metros igual à sua Vontade e que seja capaz de compreender o que você diz. Aquela criatura precisa passar em um teste de Inteligência (Dificuldade igual à sua Determinação) ou ficará Distraída por 1 turno.

Esse é um efeito mental.

Eloquente

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você tem um talento de convencer ou comover outras pessoas apenas falando do jeito certo. Você recebe +1d6 em todos os seus testes para persuadir, mentir, perceber mentiras, intimidar ou em qualquer outra interação social.

Erudito

Habilidade – Suporte

Descrição: Você passou anos estudando livros sobre os mais diversos assuntos. Você rola +1d6 em qualquer teste ligado à história, heráldica, geografia, religião, astrologia ou qualquer tipo de conhecimento teórico.

Farda

Habilidade – Suporte

Descrição: Você sabe como envergar uma farda adequadamente e está ciente disso, o que lhe garante não apenas uma presença imponente, mas também um incremento em sua autoconfiança. Sempre que estiver utilizando uma vestimenta adequada ao seu posto você recebe +2 em todos os testes sociais e em sua Determinação.

Formação de Batalha 1

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Táticas de Batalha

Mana: 10

Descrição: Dando ordens precisas para seus aliados você aumenta sua eficiência em combate. Todos os aliados que puderem lhe ouvir recebem um bônus de +1 na Defesa por 1 minuto. Esse efeito é cancelado se o personagem ficar desacordado ou sob um efeito de Medo.

Esse bônus de Defesa pode ser tanto de Bloqueio quanto de Esquiva, à escolha do jogador que recebe o bônus.

Gregário

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você consegue compreender muito rapidamente as estruturas sociais de uma cultura e seus indivíduos e é capaz de fazer amigos em qualquer lugar. Depois de cinco minutos de conversa, a pessoa com quem você esteja interagindo – e que não seja obviamente hostil a você, como um captor ou um inimigo jurado – torna-se propensa a ajudá-lo. Essa Habilidade geralmente serve para colher informações gerais (apesar de segredos não serem possíveis de conseguir) ou pequenos favores – como ser apresentado a alguém ou conseguir uma cerveja de graça. Você também recebe +2 em testes de seduzir, mentir, detectar mentiras ou qualquer outra interação social.

Guarda-Costas

Habilidade – Suporte

Requisito: Séquito

Descrição: Você promoveu um de seus seguidores – ou dispensou um deles para contratar outro – para que ele pudesse oferecer efetivamente alguma proteção para você. Um de seus seguidores passa a ser um PDM de nível 1 de uma Classe que não seja conjuradora. Você pode criar a ficha do seu guarda-costas ou optar que o Mestre faça isso – um Paladino com o Código da Coragem é a opção mais indicada. O guarda-costas é um PDM controlado pelo Mestre, mas ele seguirá suas ordens desde que possa manter você dentro da sua linha de visão.

Caso seu guarda-costas morra, seja dispensado, lhe abandone ou de alguma outra forma deixe de servir você, você pode contratar ou atrair um novo guarda-costas usando as mesmas regras listadas. O guarda-costas terá equipamentos adequados à sua Classe que não ultrapassem 200 moedas, mas você pode fornecer equipamentos melhores se tiver condições.

Inspirar Coragem

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Presença Inspiradora

Mana: 20

Descrição: Você reforça a determinação de um aliado através de palavras inspiradoras. Aquele aliado recupera imediatamente 20 Pontos de Vida e quaisquer efeitos de Medo que o estiver afetando são removidos.

Este efeito não pode ser utilizado em você mesmo.

Língua Afiada

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Eloquente

Mana: 10

Descrição: Você possui uma língua ferina e um talento especial para insultar seus adversários. Escolha um inimigo do tipo Humanoide ou Esfinge. Você faz uma série de comentários jocosos ou degradantes sobre ele. Faça um confronto de Vontade contra o alvo. Se você tiver um resultado igual ou maior do que o alvo e se ele for capaz de entendê-lo, ele ataca você em detrimento de qualquer outro alvo, e é considerado Desprevenido para todos os seus aliados – mas não para você.

Este é um efeito mental.

Mastim

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você está acostumado a lidar com criminosos e raramente se deixa enganar ou amedrontar. Você tem Determinação +2 e recebe +1d6 em todos os Confrontos e testes

para resistir a tentativas de persuasão e intimidação, perceber mentiras e resistir a efeitos mentais.

Presença Confiante

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Farda

Descrição: Você possui tanta confiança em sua posição – e compreende que ela gera respeito naqueles ao seu redor – que é capaz de trajá-la como uma armadura! Sempre que estiver utilizando uma vestimenta adequada ao seu posto você recebe +1 na Defesa para cada 2 pontos de Vontade.

Esse é um bônus de Esquiva.

Presença Inspiradora

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você inspira confiança em seus aliados com sua mera presença. Todos os seus aliados, mas não você, recebem Determinação +2 e +1 em todos os seus testes enquanto você estiver dentro do seu alcance de visão. Esses benefícios deixam de ter efeito se você ficar desacordado ou sob um efeito de Medo.

Reposicionar

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 30

Descrição: Verificando a melhor disposição de seus aliados em campo, você dá ordens para que eles se posicionem melhor. Um número de aliados igual à sua Vontade pode, imediatamente, realizar uma Ação de Movimento. Nenhuma criatura pode usar Habilidades do tipo Reação contra estes aliados durante essa movimentação.

Utilizar esta Habilidade requer uma Ação de Rodada Completa, e você não se beneficia dos efeitos da Habilidade.

Séquito

Habilidade – Suporte

Descrição: Você possui um séquito composto por um número de PDMs de nível 0 igual à sua Vontade. Esses seguidores devem exercer funções distintas e que não sejam combativas – eles podem acompanhar o grupo em aventuras oferecendo suporte e realizando serviços para o grupo, mas não entrarão em masmorras ou ruínas para auxiliar o grupo em combates, a menos que sejam forçados a isso. Perceba que seguidores descontentes podem simplesmente abandonar você se o considerarem tirânico ou despótico – e podem até mesmo traí-lo ou roubá-lo!

Caso algum seguidor seu morra, seja dispensado, lhe abandone ou de alguma outra forma deixe de servir você, você pode contratar novos ou atrair novos seguidores até um máximo de igual à sua Vontade. Seguidores têm roupas e equipamentos comuns para sua função, mas você pode fornecer equipamentos melhores se tiver condições.

Seguidores comuns incluem aias, pajens, cartógrafos, cozinheiros, apotecários, mensageiros, menestréis, clérigos, curandeiros, médicos e secretários.

Táticas de Batalha

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Discutindo táticas militares básicas com seus aliados ao longo de suas jornadas, você permite que eles fiquem mais bem preparados para entrarem em combate. Todos os seus aliados, incluindo você, recebem um bônus de +2 em seus testes de Iniciativa enquanto você estiver dentro do seu alcance de visão. Eles também recebem +2 na sua Defesa quando estiverem Surpresos ou Desprevenidos (esse bônus de Defesa pode ser tanto de Bloqueio quanto de Esquiva, à escolha do jogador que recebe o bônus), e podem utilizar suas Habilidades de Reação normalmente quando estiverem Cegos ou Distraídos.

Um Bom Conselho 1

Habilidade (Característica) – Ação

Mana: 20

Descrição: Você incentiva um aliado com palavras de encorajamento sobre as aptidões dele. Aquele aliado recebe +1 sua Determinação e em todas as suas rolagens por 1 hora.

Voz de Comando 1

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Presença Inspiradora

Mana: 10

Descrição: Você está acostumado a dar ordens – e ser prontamente obedecido! Você ordena um aliado a fazer uma ação, e ele imediatamente realiza aquela ação. O alvo pode se recusar, se desejar. Essa deve ser uma ação sim-

ples – o alvo não pode usar nenhuma Habilidade do tipo Ação quando realizá-la.

HABILIDADES AVANÇADAS

Abrir a Guarda

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisitos: Nível 5, Distração.

Mana: 20

Descrição: Você chama a atenção de uma criatura fazendo com que ela perca o foco em combate e abra sua guarda. Você escolhe uma criatura que esteja a uma distância em metros igual à sua Vontade e que seja capaz de compreender o que você diz. Aquela criatura se desconcentra do combate e abre a guarda, permitindo que cada criatura adjacente a ela possa realizar, imediatamente, um ataque corporal contra ela.

Este é um efeito mental.

Conselheiro Pessoal

Habilidade – Suporte

Requisitos: Nível 5, Séquito.

Descrição: Você tem um conselheiro fiel dentro do seu séquito. Um de seus seguidores passa a ser um PdM Bardo, Xamã ou de uma Classe conjuradora com metade do nível do Senescal (arredondado para baixo). Você pode criar a ficha do seu conselheiro ou optar que o Mestre faça isso – Sacerdotes e Bardos são as Classes mais indicadas. O Conselheiro é um PDM controlado pelo Mestre, mas ele seguirá suas ordens desde que possa manter você dentro da sua linha de visão. Ele acompanhará você em aventuras, mas dará preferência a Habilidades defensivas – entrando em combate direto apenas em último caso.

Caso seu conselheiro morra, seja dispensado, lhe abandone ou de alguma outra forma deixe de servir você, você pode contratar ou atrair um novo conselheiro usando as mesmas regras listadas. O conselheiro terá equipamentos adequados à sua Classe que não ultrapassem 200 moedas, mas você pode fornecer equipamentos melhores se tiver condições.

Formação de Batalha 2

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisitos: Nível 5, Formação de Batalha 1.

Mana: 20

Descrição: Dando ordens precisas para seus aliados você aumenta sua eficiência em combate. Todos os aliados que puderem lhe ouvir recebem um bônus de +2 na Defesa por 1 minuto. Esse efeito é cancelado se o personagem ficar desacordado ou sob um efeito de Medo.

Esse bônus de Defesa pode ser tanto de Bloqueio quanto de Esquiva, à escolha do personagem que recebe o bônus.

Guarda de Honra

Habilidade – Suporte

Requisitos: Nível 5, Guarda-Costas.

Descrição: Seu guarda-costas adquiriu muita experiência protegendo você – ou talvez você tenha contratado um combatente mais eficiente. Seu guarda-costas agora será um PdM com metade de seu nível (arredondado para cima) de uma Classe que não seja conjuradora. Você pode criar a ficha do seu guarda-costas ou optar que o Mestre faça isso – Paladino com o Código da Coragem é a opção mais indicada. O guarda-costas é um PDM controlado pelo Mestre, mas ele seguirá suas ordens desde que possa manter você dentro da sua linha de visão.

Caso seu guarda-costas morra, seja dispensado, lhe abandone ou de alguma outra forma deixe de servir você, você pode contratar ou atrair um novo guarda-costas usando as mesmas regras listadas. O guarda-costas terá equipamentos adequados à sua Classe que não ultrapassem 200 moedas, mas você pode fornecer equipamentos melhores se tiver condições.

Juiz

Habilidade (Característica) – Ação

Requisitos: Nível 5, Mastim.

Mana: 25

Descrição: Você é muito bom em extrair a verdade de seus interlocutores. Quando tiver detectado uma mentira, você pode ordenar ao alvo que diga a verdade. O alvo realiza um teste de Vontade (dificuldade igual à sua Determinação) e se falhar ele deve, imediatamente, contar a verdade dentro dos seus conhecimentos (o alvo não pode modificar nenhum fato nem suprimir nenhuma informação que souber). Além disso, o alvo também fica Amedrontado em relação a você por um número de minutos igual à sua Vontade.

Este é um efeito mental.

Persuadir

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisitos: Nível 5, Gregário.

Mana: 20

Descrição: Você escolhe uma criatura que esteja a uma distância em metros igual à sua Vontade e lhe dá um comando. Se a criatura for capaz de compreender o que você disse, ela precisa passar em um teste de Vontade (Dificuldade igual à sua Determinação; o alvo pode escolher realizar a ação sem resistir) ou realiza o comando imediatamente. O comando não tem efeito depois disso – assim, um alvo que seja comandado a deitar-se no chão pode se levantar no próximo turno, enquanto um alvo comandado para correr para longe pode se aproximar novamente na sua próxima ação.

O comando deve poder ser realizado como uma Ação Livre ou como uma Ação de Movimento e não pode ter mais do que uma palavra por ponto de Vontade que você tiver ("largue a espada", "deite no chão", "corra para longe de mim"). Se o comando disser respeito a ações involuntárias do alvo ou se for contra suas crenças ou sua segurança ("durma", "se jogue pela janela", "empurre o Rei do parapeito") o alvo é automaticamente bem sucedido no teste.

Este é um efeito mental.

Restaurar Convicção

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisitos: Nível 5, Eloquente.

Mana: 20

Descrição: Você revigora o foco de um aliado através de palavras inspiradoras. Um aliado que possa lhe ouvir e que esteja a uma distância em metros igual à sua Vontade imediatamente recupera metade dos Pontos de Mana que tiver gastado e/ou perdido em seu último turno.

Este efeito não pode ser utilizado em você mesmo.

Trapaceiro Impecável

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisitos: Nível 5, Eloquente.

Descrição: Você está acostumado a enganar e mentir, e seu raciocínio se tornou tão condicionado a extrapolar situações rapidamente que até ler (ou mesmo dominar) sua mente é mais difícil! Sua Inteligência é considerada o dobro em Confrontos para tentar esconder ou dissimular a verdade e para calcular sua Determinação contra efeitos mentais – mas não efeitos de medo.

Um Bom Conselho 2

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisitos: Nível 5, Um Bom Conselho 1.

Mana: 40

Descrição: Você incentiva um aliado exultando suas capacidades de modo excepcional. Aquele aliado recebe +2 em sua determinação e em todos os seus testes por 1 hora.

Voz de Comando 2

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisitos: Nível 5, Voz de Comando 1.

Mana: 20

Descrição: Suas ordens sempre são obedecidas com eficiência! Você ordena um aliado a fazer uma ação, e ele imediatamente realiza aquela ação com um bônus de +1d6. Se a ação for de movimento, o aliado não poderá ser alvo de Reações durante essa ação. O alvo pode se recusar, se desejar. Essa deve ser uma ação simples – o alvo não pode usar nenhuma Habilidade do tipo Ação quando realizá-la.

HABILIDADE FINAL

Magistrado

Habilidade (Característica) – Suporte

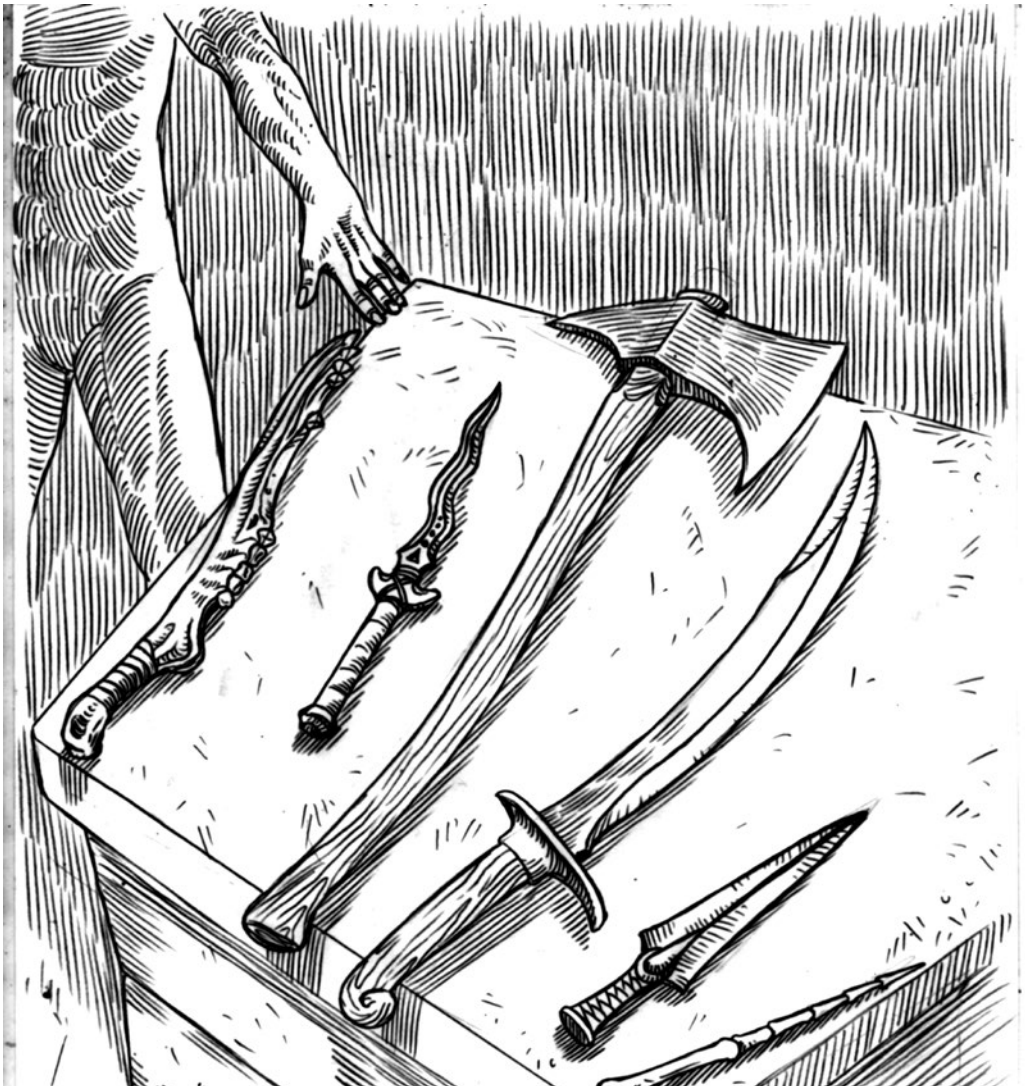
Requisitos: Nível 10, Juiz.

Descrição: Você possui uma aura de autoridade que faz com que aqueles ao seu redor se sintam desconfortáveis em confrontá-lo. Você tem Determinação +2 e toda vez que alguém tentar mentir para você, intimidá-lo, manipulá-lo ou utilizar um efeito Mental ou efeito de Medo e falhar, o alvo fica Amedrontado em relação a você por um número de turnos igual à sua Vontade. Durante esse tempo, você pode fazer uma pergunta para o alvo que deve responder da maneira mais franca possível dentro de seus conhecimentos.

Este é um efeito mental.

Capítulo 4 – Caminhos

Caminhos são opções avançadas para personagens, que podem estar disponíveis para os jogadores dentro do cenário da Campanha se o Mestre considerar apropriado. Eles funcionam como uma espécie de Classe especializada, com uma pequena lista de Habilidades que podem ser selecionadas pelos personagens em conjunto com as Habilidades de Classe e Raça para criar combinações ainda mais diversificadas. Para adotar um caminho você precisa usar um ponto de evolução e se tornar um Aprendiz daquele caminho, além de cumprir os requisitos que este venha a ter, conforme explicado no Guia do Herói (pág. 21).



AMOQUE

SINGULAR MASCULINO E FEMININO: AMOQUE; PLURAL MASCULINO E FEMININO: AMOQUES.

REQUISITOS

Para seguir este Caminho você precisa preencher os seguintes Requisitos:

- Força 6
- Uma Habilidade de Fúria qualquer.

HABILIDADE AUTOMÁTICA

Irrefreável

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: É extremamente difícil restringir seus movimentos – ou sua vontade. Sempre que você for alvo de uma Habilidade, efeito ou condição que restringiriam ou controlem suas ações – Grilhões, tentativas de derrubá-lo ou empurrá-lo, efeitos que causem redução do seu Deslocamento ou efeitos mentais de todos os tipos – você recebe +2 para resistir ao efeito, ou +1d6 caso seja possível rolar um teste ou um confronto.

Além disso, seu Deslocamento passa a ser calculado baseado em sua Força ao invés de sua Agilidade.

DESCRIÇÃO

Amoques são guerreiros que se deixam levar pela fúria e se deleitam na destruição que ela causa. Embora Amoques sejam mais comuns em tribos selvagens ou bárbaras, alguns soldados de exércitos regulares se deixam tomar pela fúria de batalha e eventualmente desenvolvem um estilo de combate baseado em selvageria brutal em detrimento à disciplina militar no campo de batalha. Embora estes guerreiros geralmente não sejam confiáveis para fazerem parte de formações de batalha, eles são de grande valor em manobras de ataque – ou quando as formações defensivas não conseguem se sustentar.

Amoques tendem a se juntar a tropas menos organizadas, como grupos de assalto, guerrilheiros e até mesmo batedores, já que estas tropas costumam ter uma organização menos regular, permitindo que eles utilizem sua fúria com menos moderação. No entanto, a maioria dos Amoques não faz parte de tropas regulares. A maioria deles será encontrada em grupos de mercenários, piratas, leões de chácara ou algum outro posto onde a força-bruta é o requisito mais importante.

A maioria dos Amoques, no entanto, vai ser encontrada em locais onde treinamento militar não está à disposição, mas soldados ainda são necessários. De fato, eles são muito mais comuns entre grupos isolados, tribos nômades ou grupos de selvagens do que em ambientes mais civilizados.

Amoques são conhecidos por sua impaciência e um estado constante de irritação quando não estão realizando tarefas que exigem esforço físico considerável, especialmente combate. A maioria deles também é extremamente competitiva, o que, combinado com sua impaciência e irritabilidade pode ser extremamente perigoso. No entanto, graças a essas características, eles também costumam ser extremamente eficientes quando estão focados em uma determinada tarefa, sempre dando o melhor de si e tentando provar o seu valor – ou a sua superioridade.

RAÇAS

Aesires são conhecidos por seus guerreiros furiosos, e embora a maioria deles

tire sua força de uma ligação com os espíritos tradicionalmente ligados à Raça, há um bom número de Amoques entre eles. De fato, a maioria dos navegadores entre os Aesires que possuem capacidade de entrar em fúria é formada por Amoques, já que a maioria dos Berserkir e Ulfhednar preferem se manter em contato com sua cultura espiritual e nutre pouco desejo por sair de seu reino de origem.

Entre os Orcs, Amoques são extremamente comuns, e a maioria dos guerreiros da Raça possui uma predisposição a entrar em fúria durante o combate. Quase todos os combatentes entre os Orcs das Terras Secas são furiosos, e uma boa parte deles é Amoque. Entre os Orcs Arkanitas e Parbani a predisposição para a fúria existe, mas geralmente é suplantada por uma disciplina militar mais comuns nestes reinos.

Amoques também podem ser encontrados com frequência entre raças selvagens, principalmente entre os Centauros. Embora sejam menos inclinados à fúria do que os Centauros, muitos guerreiros Faunos também podem apresentar a fúria de batalha, e ainda é mais comum encontrar Amoques entre eles do que entre Raças mais civilizadas. Embora isso possa parecer estranho, considerando a cultura geral dos Gnolls, guerreiros furiosos também podem ser encontrados entre eles, geralmente em grupos onde o contato com outras Raças os tornou menos temerários e mais ousados.

Entre as outras Raças, guerreiros furiosos são raros, e como reflexo disso, Amoques também, embora. Elfos e Metadílios são as únicas Raças de Cassiopéia entre as quais a existência de Amoques é completamente desconhecidas.

HABILIDADES BÁSICAS

Ataque Brutal

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 10

Descrição: Você pode realizar ataques brutais se concentrando apenas em derrotar o oponente em detrimento da sua defesa. Faça um ataque corporal contra o alvo, adicionando uma quantidade extra de dano igual ao triplo do seu bônus de Bloqueio. Se o alvo for atingido, além do dano extra ele é arremessado para trás uma quantidade de metros igual ao valor do bônus escolhido e precisa fazer um teste de Agilidade (Dificuldade igual à sua Determinação) para não cair.

Até o início do seu próximo turno você não soma o bônus de Bloqueio na sua Defesa.

Bravura Selvagem 1

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você confia mais nas suas habilidades naturais do que em armaduras para se defender. Quando não estiver usando armadura, você recebe +2 em sua Defesa. Quando escolhe essa Habilidade, você deve escolher se este será um bônus de Bloqueio ou Esquiva. Essa escolha é permanente e não pode ser mudada mais tarde.

Fúria Irrefreável

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Quando você está em fúria, não há como pará-lo! O bônus de Força de qualquer Habilidade de Fúria que você utilizar aumenta em +2 e enquanto você estiver sob um efeito de Fúria você fica imune a efeitos Mentais.

Investida Brutal

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Dizem que a melhor defesa é o ataque – e você sabe como tornar essa máxima em realidade! Sempre que fizer um ataque de encontrão ou utilizar uma Habilidade que exija uma manobra de encontrão como parte de sua ativação, adicione o seu bônus de Bloqueio ao dano do seu ataque.

HABILIDADES AVANÇADAS

Ataque Furioso

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisitos: Nível 5

Descrição: Sempre que estiver usando uma arma que possua dois números de FN, se você tiver força para usar a arma com apenas uma mão, mas a empunhar com as duas, some a sua Força ao dano da arma ao invés do bônus normal de +2. Você também aplica esse bônus de dano às armas que tenham a Característica Duas Mãos, desde que você possua Força suficiente para usá-la.

Bravura Selvagem 2

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Bravura Selvagem 1.

Descrição: Você veste sua bravura em batalha melhor do que alguns vestem armaduras. O Bônus Defesa conferido por Bravura Selvagem 1 aumenta para +4 e você pode escolher se esse bônus será de Bloqueio ou Esquiva no início de cada um de seus turnos, como uma ação livre.

Fúria Colérica

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisitos: Nível 5

Mana: 5

Descrição: Quando você entra em fúria, você se torna um turbilhão de destruição. Enquanto estiver sob um efeito de Fúria, sempre que fizer um ataque corporal que cause dano em um alvo, você pode fazer mais um ataque corporal normal imediatamente.

Esta Habilidade só pode ser usada uma vez por turno.

Retribuição Furiosa

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisitos: Nível 5

Mana: 5

Descrição: Quando lhe causam dano, seus oponentes costumam se arrepender amargamente! Enquanto estiver sob um efeito de Fúria e sofrer dano causado por uma criatura que você possa ver, você pode adicionar um bônus de dano igual à sua Vontade em seus ataques corporais contra ela.

HABILIDADE FINAL

Fúria Brutal

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisitos: Nível 10, Fúria Colérica.

Descrição: Quando você entra em fúria, seus adversários devem escolher entre fugir ou morrer! O bônus de Força de qualquer Habilidade de Fúria que você utilizar aumenta em +4, você pode utilizar Fúria Colérica até duas vezes por turno e você pode se mover antes e depois ou entre ataques, desde que não exceda seu Deslocamento a cada turno.

ASSASSINO

SINGULAR MASCULINO: ASSASSINO; SINGULAR FEMININO: ASSASSINA; PLURAL MASCULINO: ASSASSINOS; PLURAL FEMININO: ASSASSINAS

REQUISITOS

Para seguir este Caminho você precisa preencher os seguintes Requisitos:

- Ataque Aleijador (Habilidade)
- Agilidade 4

HABILIDADE AUTOMÁTICA:

Atacar Pelas Costas

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você é particularmente bom em atacar alvos desprevenidos. Quando fizer um ataque corporal contra um alvo que esteja Desprevenido com relação a você, role +2d6 em seus ataques corporais ao invés de +1d6.

Especial: Este benefício se aplica apenas a ataques corporais. Outras ações contra alvos Surpresos/Desprevenidos (como furtar bolsos ou ataques à distância) recebem apenas o bônus normal pela condição.

DESCRIÇÃO

Os Assassinos matam por ouro. Diferente de mercenários e caçadores de recompensas, que podem ser enviados para trazer seus alvos vivos ou para produzir um cadáver (ou às vezes o fazem acidentalmente), o assassino não procura capturar, ferir, atrasar ou "mandar um recado" para o seu alvo. Ele só tem uma função: Matar.

Embora alguns matadores de aluguel utilizem táticas diversificadas para eliminar seus alvos, usando venenos ingeríveis, disparos de pontos imperceptíveis ou até mesmo magia, um Assassino prefere o método mais direto e pessoal. Ele gosta de ter certeza de que o seu alvo está morto, de fato, e o único meio de ter certeza é ver a vida se esvaindo do corpo do alvo. Os Assassinos gostam de verificar com seus próprios olhos que o alvo está, de fato, bem morto. Por conta disso, Assassinos desdenham armas de distância, magia e alquimia como método de eliminação de alvos, e embora possam empregar esses subterfúgios para auxiliar a cumprir suas missões, sempre dão preferência a armas brancas para terminar com um alvo – afinal, mesmo uma flecha entre os olhos ou uma bola de fogo pode deixar o alvo com um suspiro de vida que pode ser utilizado por um Sacerdote para evitar que o alvo morra. Uma decapitação, por outro lado, não pode ser curada.

A maioria dos Assassinos dá valor à discrição com o intuito de pegar seus alvos com a guarda baixa. O método empregado para isso varia bastante, no entanto. Alguns deles preferem táticas de desorientação utilizando magias ou alquimia para desnortear seus alvos antes de atacá-los, enquanto outros preferem estudar sistematicamente seus alvos para pegá-los em momentos vulneráveis e há Assassinos que simplesmente tentarão se aproximar silenciosamente de seus alvos na primeira oportunidade possível, geralmente utilizando o manto da noite como cobertura. A paciência também é uma arma muito utilizada pelos Assassinos, já que a preparação para o ataque, o estudo do alvo, ou a simples espera pelo momento certo para atacar são ferramentas tão importantes como uma espada afiada.

Embora Assassinos às vezes sejam empregados como uma ferramenta política, isso é raro, já que em geral métodos mais sutis – como fazer uma morte parecer um acidente ou deixar evidências que levem a pistas falsas – não são o tipo de atuação que se espera de um Assassino.

Além disso, nem todos os Assassinos trabalham como matadores de aluguel. Muitos deles se tornam matadores eficientes para lidar com ameaças específicas ou para levar a cabo juramentos de vingança. E embora a ocupação geralmente seja vista como maligna, há um bom número de Assassinos que emprega suas habilidades para o bem de um grupo ou nação. Os Sabres Flamejantes são um grupo de Assassinos de Parband que se orgulham de terem eliminado muitos líderes de tribos Orcs e terem feito com que grupos enormes debandassem sem causar maiores inconvenientes, enquanto os *Dunmharfoir* são um grupo de elite escolhidos entre os patrulheiros de Ambrook utilizados na eliminação de criaturas específicas que lideram grupos de monstros perigosos dentro da Floresta do Antigos, como líderes de tribos selvagens, vampiros ancestrais ou mesmo Druidas enlouquecidos.

RAÇAS

Humanos, Elfos e Firas são as Raças que produzem mais Assassinos. Eliminar alvos de forma limpa e eficiente é visto, entre essas Raças, como uma espécie de arte refinada, e suas culturas consideram que os Assassinos são um mal necessário, já que muitas vezes uma única morte pode evitar batalhas, guerras e cercos – que tendem a custar números consideráveis de vidas.

Os Metadílios e os Tailox contam com alguns Assassinos famosos também, já que a jovialidade, empatia e gentileza atribuída a essas Raças lhes oferece um disfarce extremamente convincente.

Entre os Gnolls, Assassinos são considerados como grandes heróis, sendo capazes de eliminar – ainda que indiretamente – vários oponentes com apenas um golpe. Eles prezam a astúcia e a ardileza necessárias para se tornar um Assassino.

Não se tem notícias de um Juban, Astério ou Mahok Assassinos. A cultura dessas Raças vai diametralmente contra a ideia de Assassinatos, prezando pela honra, retidão e principalmente simplicidade, o que os torna absolutamente incapazes (alguns diriam que por falta de refinamento) para se tornarem Assassinos.

Entre as outras Raças, Assassinos são raros, mas não totalmente desconhecidos.

HABILIDADES BÁSICAS

Apunhale primeiro, pergunte depois

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você está sempre pronto pra ação, e essa ação quase sempre é agressiva! Você rola +1d6 em seus testes de iniciativa e todos os outros personagens são considerados Desprevenidos com relação a você até que tenham feito uma Ação durante um combate.

Corte Arterial

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Ataque Aleijador

Mana: 30

Descrição: Faça um ataque corporal com uma arma de corte ou perfuração. Se acertar, a vítima começará a sangrar, perdendo 10 Pontos de Vida no início de cada um de seus turnos.

Este é um efeito de sangramento.

Faça-os Sangrar

Habilidade (Técnica) – Reação

Mana: 10

Descrição: Você gosta de ver seus alvos sangrando. Sempre que fizer um ataque corporal contra um alvo, se o seu ataque incluir um efeito de sangramento ou se o alvo estiver sob um efeito de sangramento, você pode rolar +1d6 – estes efeitos não são cumulativos.

Flanquear

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você prefere atacar seus alvos quando eles estão desatentos – e é muito eficiente fazendo isso! Sempre que você e pelo menos mais um aliado estiverem em alcance corporal de um oponente, você considera aquele oponente Desprevenido em relação a você.

Você só pode flanquear um alvo por turno. Se 2 ou mais adversários estiverem adjacentes a você e a um aliado ao mesmo tempo no início do seu turno você deve definir qual deles vai flanquear.

Reflexos Assassinos

Habilidade (Técnica) – Reação

Mana: 5

Descrição: Qualquer demonstração de fraqueza de um oponente é uma oportunidade a ser explorada! Sempre que um oponente estiver Desprevenido com relação a você e perder Pontos de Vida por um efeito de Sangramento, sofrer alguma Condição ou ficar sob um efeito de Medo ou um efeito Mental, você pode imediatamente fazer um ataque corporal normal contra ele.

HABILIDADES AVANÇADAS

En Passant

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Nível 5 Flanquear

Descrição: Se um alvo que está adjacente a você tentar se afastar ou se levantar, você pode imediatamente fazer uma ação normal contra ele. O alvo é considerado Desprevenido contra essa ação.

Esquartejar

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5

Descrição: Sempre que fizer um ataque contra um Alvo Específico, a Defesa do alvo é aumentada em +2 ao invés de +4. Além disso, sempre que você rolar um sucesso decisivo em um ataque corporal usando uma arma que cause dano por Corte ou Perfuração, o multiplicador de dano do seu ataque será igual ao número de dados que tiverem um resultado 6, ao invés do multiplicador normal.

Explorar Surpresa

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5 Flanquear

Mana: 20

Descrição: Quando um oponente está de guarda baixa você sempre consegue aproveitar a abertura! Faça um ataque contra um alvo que esteja Desprevenido em relação a você. Esse ataque causa o dobro do dano normal.

Este é um efeito de Sangramento.

Olho da Serpente

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Nível 5

Mana: 10

Descrição: Sempre que você fizer um ataque contra um alvo que esteja Desprevenido em relação a você, você pode rolar novamente 1 dos dados.

Você pode escolher com qual dos resultados vai ficar.

Você só pode usar esta Habilidade 1 vez por turno.

HABILIDADE FINAL

Mestre Assassino

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisitos: Nível 10, Olho da Serpente.

Mana: 30

Descrição: Você é extremamente mortal ao atacar alvos surpresos. Sempre que você fizer um ataque corporal contra um alvo que esteja Desprevenido em relação a você, você pode trocar o resultado de um dos dados por um 6.

Você só pode usar esta Habilidade 1 vez por turno.

AVANTESMA

SINGULAR MASCULINO E FEMININO: AVANTESMA; PLURAL MASCULINO E FEMININO: AVANTESMAS

REQUISITOS

Para seguir este Caminho você precisa preencher os seguintes Requisitos:

- Vontade 5
- Ter sido afetado por pelo menos um efeito de Dreno de Energia.

HABILIDADE AUTOMÁTICA

Frio Cadavérico

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Seu organismo foi profundamente afetado por energias necromânticas e não funciona de forma similar ao de outras criaturas vivas. Seu corpo não produz qualquer tipo de calor, e você é Resistente ao Frio e imune a efeitos de Enregelar, além de não ser afetado por efeitos nocivos de climas frios. Você também é imune a doenças (naturais e mágicas), venenos (naturais ou mágicos) e efeitos de dreno de energia. Além disso, qualquer efeito de sangramento causa apenas metade da perda de vida normal em você e você pode passar três vezes mais tempo sem alimento e água do que um membro da sua raça normalmente poderia.

Finalmente, sempre que for afetado por uma Habilidade, Magia, Música ou qualquer tipo de efeito, você pode escolher ser considerado como um morto-vivo.

DESCRIÇÃO

Avantesmas são mortais que foram afetados por energias necromânticas e desenvolveram um vínculo com o plano espiritual. Seus corpos ficaram permanentemente infundidos com energias necromânticas, o que lhes confere algumas características semelhantes às de mortos-vivos, além de uma capacidade inata de canalizar energias espirituais de formas inusitadas, geralmente ligadas ao frio.

A conexão deles com as energias espirituais ainda é um mistério para a maioria dos estudiosos, e embora seja necessário passar por algum tipo de contato com energias necromânticas, nem todos aqueles que são afetados por estas energias desenvolvem esta conexão com o plano espiritual.

Embora a maioria dos Avantesmas sejam gerados por acidente, geralmente envolvendo encontros com um Necromante ou morto-vivo, existem casos de Necromantes que usam seus poderes em si próprios na tentativa de criar a distinta ligação que os Avantesmas possuem com o plano espiritual, enquanto alguns registros indicam que Necromantes também utilizam esta mesma tática para criar guarda-costas e campeões mais eficientes, utilizando magias específicas em seus aliados.

Não raro, aqueles que lidam constantemente com Necromantes e mortos-vivos se tornam Avantesmas, e existem relatos de muitos Xamãs, Sacerdotes de Hadorn, Mirah e Paladinos ligados a essas divindades que exibem as características comuns de um Avantesma.

RAÇAS

Não existem Raças mais ou menos propensas a se tornar Avantesma, já que em geral esse Caminho é trilhado por aqueles que tiveram encontros (intencionais ou acidentais) com necromantes e mortos-vivos. Humanos, sendo a Raça mais numerosa de Cassiopéia, também detém o maior número de Avantesmas, mas não devido a uma inclinação específica, e sim à simples questões de chance.

HABILIDADES BÁSICAS

Aura Gélida

Habilidade (Característica) – Ação

Mana: 10

Descrição: Você possui uma aura de frio intenso ao seu redor. Essa aura é suficientemente fria para cobrir itens com uma fina camada de gelo se você permanecer muito tempo em um mesmo local, mas não suficiente para causar dano. Você pode, no entanto, tornar sua aura muito mais gelada, fazendo com que tudo e todos à sua volta a até uma distância em metros igual à sua Vontade sofram uma quantidade de dano por Frio igual à sua Vontade quando você ativa esta Habilidade, quando uma criatura termina seu deslocamento ou quando ela iniciar seu turno dentro dessa área.

Este efeito dura por 1 minuto.

Bloqueio Necromântico

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é imune a efeitos mentais e efeitos de medo e não precisa dormir (e é imune a efeitos que o façam dormir). Você ainda precisa ficar sem realizar tarefas extenuantes para recuperar Pontos de Vida e Pontos de Mana por descanso.

Canalização Necromântica

Habilidade (Técnica) – Ação

Descrição: Escolha uma Habilidade do tipo Magia que produza um efeito de Dreno de Energia e que não tenha nenhum requisito de nível. Você é capaz de conjurar aquela Magia como se fosse uma Habilidade do tipo Característica. Esta escolha é permanente e não pode ser mudada mais tarde.

A magia sempre funciona automaticamente (ignore a Dificuldade da Magia), mas você precisa tocar no alvo ao invés de desenhar uma Runa Arcana ou Selo Místico para ativá-la. Todas as outras características da Magia são mantidas iguais.

Contato com Espíritos

Habilidade (Característica) – Ação

Mana: 5

Descrição: Você pode se comunicar com os espíritos que estejam próximos. Você é capaz de ouvir e ver qualquer espírito num raio de 20 metros. Esse efeito dura 10 minutos. Você pode gastar 10 Pontos de Mana enquanto estiver sob o efeito dessa Habilidade para ser capaz de tocar espíritos por 1 minuto.

Toque da Morte

Habilidade (Característica) – Reação

Mana: 20

Descrição: Com seu toque você pode absorver parte da energia espiritual de uma criatura viva. Quando tocar ou acertar um ataque desarmado contra uma criatura, você pode fazer alvo perder uma quantidade de Pontos de Vida iguais à sua Determinação. Você recupera uma quantidade de Pontos de Vida igual à quantidade de Pontos de Vida que o alvo perder.

Esse é um efeito de dreno de energia.

HABILIDADES AVANÇADAS

Canalização Necromântica Maior

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisitos: Nível 5

Descrição: Escolha uma Habilidade do tipo Magia que produza um efeito de Dreno de Energia e que tenha como Requisitos Nível 5. Você é capaz de conjurar aquela Magia como se fosse uma Habilidade do tipo Característica. Esta escolha é permanente e não pode ser mudada mais tarde.

A magia sempre funciona automaticamente (ignore a Dificuldade da Magia), mas você precisa tocar no alvo ao invés de desenhar uma Runa Arcana ou Selo Místico para ativá-la. Todas as outras características da Magia são mantidas iguais.

Devorador dos Mortos

Habilidade (Característica) – Ação

Requisitos: Nível 5, Contato com Espíritos.

Descrição: Você é capaz de drenar a energia necromântica de espíritos ao seu redor, restaurando suas próprias energias no processo. Quando toca em uma sombra, você pode absorver todos os seus Pontos de Mana (a Sombra é imediatamente enviada para o plano espiritual), e você recupera uma quantidade de Pontos de Vida iguais à quantidade de Pontos de Mana retirada da Sombra.

Além disso, quando tocar ou acertar um ataque desarmado contra uma criatura do tipo Espírito, você pode fazer alvo perder uma quantidade de Pontos de Mana iguais à sua Determinação. Você recupera uma quantidade de Pontos de Vida igual à quantidade de Pontos de Vida que o alvo perder. Se o alvo perder todos os Pontos de Mana dessa forma, ela é imediatamente enviada para o plano espiritual.

Fúria Fria

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisitos: Nível 5, Aura Gélida.

Descrição: Todas as criaturas ao seu redor são capazes de sentir a frieza da sua convicção. Qualquer criatura que sofra dano por sua Aura Gélida ou que seja afetada por um efeito de Dreno de Energia que você use fica Enregelada.

Vigor Necromântico

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisitos: Nível 5, Bloqueio Necromântico.

Descrição: Você não possui órgãos internos funcionais, e é imune a efeitos de envelhecimento, efeitos de sangramento, morte instantânea, dano extra por acertos críticos ou golpes contra áreas vitais ou quaisquer efeito que envolvam afetar órgãos ou áreas vitais do corpo.

Além disso, você se torna imune a efeitos de desidratação e desnutrição, mas não se beneficia de efeitos de Elixires.

Especial: Você passa a ser considerado um morto-vivo para todos os efeitos.

HABILIDADE FINAL

Cavaleiro da Morte

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisitos: Nível 10, Vigor Necromântico, Devorador dos Mortos.

Descrição: A frieza da sua alma é tão extrema que se torna um farol para espíritos perdidos. Você é Imune ao Frio e é constantemente acompanhado por uma quantidade de Sombras igual à sua Vontade (que, caso sejam destruídas de alguma forma, serão substituídas assim que você estiver em um local onde existam Sombras). Além disso, Devorador dos Mortos passa a ser considerada uma ação livre para você.

AZIAGO

SINGULAR MASCULINO: AZIAGO; SINGULAR FEMININO: AZIAGA; PLURAL MASCULINO: AZIAGOS; PLURAL FEMININO: AZIAGAS

REQUISITOS

Para seguir este Caminho você precisa preencher os seguintes Requisitos:

- Conhecimento Arcano (Habilidade)
- Vontade 5

HABILIDADE AUTOMÁTICA

Conhecimento Nefasto

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você possui um conhecimento considerável sobre os fluxos das energias infernais e como elas funcionam no plano material. Você não perde Pontos de Vida quando realiza uma magia que exija um Símbolo Profano – mas ainda sofre perda de PVs para realizar magias que envolvam Círculo de Invocação (veja Contactando o Inferno na página 9 para mais detalhes).

Além disso, você é imune a Maldições, recebe +2 em todos os seus testes envolvendo criaturas infernais e a dificuldade de todos os testes de uma criatura infernal envolvendo você é aumentada em 1.

Especial: Como parte dos seus estudos, o personagem também aprende o idioma Ctónico como um idioma extra.

DESCRIÇÃO

Aziagos são conjuradores que canalizam energias dos planos inferiores para causar efeitos maléficos em seus alvos. Eles se especializaram em minar as forças dos seus inimigos, drenando seu vigor, reduzindo sua vontade ou restringindo sua percepção.

Embora lidem diretamente com magia infernal, Aziagos não são, necessariamente, infernalistas. Eles não precisam possuir nenhum Pacto – embora muitos conjuradores que possuem Pactos utilizem a ligação criada com seu patrono para canalizar energias infernais, tornando-se Aziagos. No entanto, alguns conjuradores arcanos decidem estudar a canalização das energias infernais simplesmente para ampliar seu arsenal mágico, mesmo que não tenham qualquer intenção de realizar pactos com criaturas infernais, enquanto outros se tornam Aziagos para combater outros infernalistas de forma mais eficiente.

Independente dos motivos que levem um conjurador a se tornar um Aziago, conjurar Maldições é considerado como um ato vil em qualquer cultura de Cassiopéia, e aqueles capazes de fazê-lo são considerados como Cultistas.

É importante observar, também, que canalizar energias infernais é extremamente prejudicial, e conjuradores que não sejam Aziagos ou possuam Pactos têm dificuldades em conjurar Maldições de forma eficiente. Além disso, conjurar uma maldição pode atrair a atenção de criaturas infernais, o que pode ter resultados desastrosos.

RAÇAS

Humanos são a Raça mais inclinada à procura pelos usos de Maldições, tanto por uma curiosidade natural quanto por uma busca de poder intrínseca de sua cultura. Além deles, as Naga, cuja cultura revolve ao redor da adoração de uma entidade infernal, também se tornam Aziagas com frequência.

Entre as outras Raças, Aziagos são extremamente raros, já que, assim como no caso dos Cultistas, trilhar esse Caminho é uma decisão extremamente pessoal que vai

contra todos os ditames normais de suas culturas.

É interessante observar, no entanto, que, independente da Raça, conjuradores dedicados à Sarfion e Mirah tendem a se tornar Aziagos com alguma frequência. Entre os seguidores de Sarfion, isso geralmente é devido a uma curiosidade inata, enquanto que entre os seguidores de Mirah é uma questão de estar mais preparados para lidarem com Cultistas e Infernais. Em ambos os casos, ingressar nesse Caminho geralmente é uma escolha feita com intuitos defensivos (como a imunidade a Maldições e a capacidade de remover maldições de outros) mais do que ofensivos (embora as magias dos Aziagos sejam muito mais eficientes contra infernais), e embora estes Aziagos dedicados a celestiais sejam plenamente capazes de conjurar Maldições, existem pouquíssimos registros de isso ter sido feito.

HABILIDADES BÁSICAS

Causar Horror

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana sobre si mesmo, você se imbui de energias dos planos infernais que causam uma onda de repulsa à sua presença. Todos os oponentes que estiverem a até 10 metros de você recebem -1 em todas as rolagens. Além disso, qualquer criatura viva que tentar uma ação agressiva contra você precisa passar em um teste de Vontade (Dificuldade igual à sua Determinação) ou ficará Amedrontado em relação a você até o final do seu próximo turno. Qualquer criatura que passe neste teste fica imune a este efeito – mas não ao redutor – pelo próximo dia.

Esta Runa Arcana dura por 1 minuto.

Maldição da Assombração

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 35

Dificuldade da Magia: Determinação do alvo

Descrição: Desenhando um Símbolo Profano sobre uma criatura viva, você faz com ela tenha alucinações visuais e auditivas – geralmente de figuras infernais ou fantasmagóricas. Enquanto estiver sob efeito dessa maldição, o alvo é considerado Distraído.

Esse Símbolo Profano dura uma quantidade de minutos igual à sua Vontade.

Este é um efeito mental.

Maldição da Debilidade

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 30

Dificuldade da Magia: Determinação do alvo

Descrição: Desenhando um Símbolo Profano sobre uma criatura viva, você faz com que o alvo se sinta fraco e doente, ficando *Vulnerável* a um tipo de dano físico à sua escolha (Contusão, Corte ou Perfuração).

Esse Símbolo Profano dura uma quantidade de minutos igual à sua Vontade.

Este é um efeito de dreno de energia.

Maldição da Dor

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 40

Dificuldade da Magia: Determinação do alvo

Descrição: Desenhando um Símbolo Profano sobre uma criatura viva, você faz o alvo sentir dores musculares terríveis. O alvo precisa fazer um teste de Força (Dificuldade igual à Determinação do conjurador) no começo de cada um dos seus turnos para poder agir. Em cada turno que falhar, ele fica Paralisado, incapaz de agir, retorcendo-se de dor.

Esse Símbolo Profano dura uma quantidade de turnos igual à sua Vontade.

Maldição do Medo

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: Determinação do alvo

Descrição: Desenhando um Símbolo Profano sobre uma criatura viva você faz com que ela desenvolva um medo sobrenatural por alguma coisa à sua escolha – geralmente o próprio conjurador ou sua Raça, mas qualquer coisa (cavernas, a cor negra, cavalos, água, etc.) podem ser nomeados. O alvo ficará Amedrontado com relação à coisa nomeada.

Esse Símbolo Profano dura uma quantidade de minutos igual à sua Determinação.

Este é um efeito de medo.

Remover Maldições

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: Varia

Dificuldade da Magia: Especial

Descrição: Desenhando um Símbolo Profano sobre uma criatura, você faz com que todos os um Símbolo Profano da categoria Maldição e Doenças Mágicas que estejam afetando a criatura sejam removidas imediatamente.

Este Símbolo funciona sobre efeitos perenes que sejam considerados Maldições (como licantropia, Doença Carniçal ou criaturas afetadas por Eternizar Maldição), mas não alteram o Tipo da criatura afetada – Vampiros, Lobisomens e outros mortos-vivos ou amaldiçoados não são revertidos ao seu estado natural, mas essas criaturas ficam Amedrontadas com relação a você por um número de turnos igual à sua Vontade.

O custo em Mana desta Magia será igual ao custo mais alto entre todas as Maldições afetando o alvo, ou, no caso de um efeito sem custo em Mana, 30. A dificuldade desta magia será igual à Determinação do conjurador da Maldição, ou, no caso de Doenças Mágicas, a dificuldade de contaminação da doença.

Este Símbolo Profano se dissipa assim que seus efeitos forem desencadeados.

Habilidades Avançadas

Maldição da Cegueira

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 45

Dificuldade da Magia: Determinação do alvo

Descrição: Desenhando um Símbolo Profano sobre uma criatura viva, você faz com ela se torne incapaz de ver. Seus olhos ficam leitosos e sem cor, e a vítima fica cega.

Esse Símbolo Profano dura um número de horas igual à sua Determinação.

Este é considerado um efeito de dreno de energia.

Maldição do Canibalismo

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5

Mana: 40

Dificuldade da Magia: Determinação do alvo.

Descrição: Desenhando um Símbolo Profano sobre uma criatura viva, você faz com que ela desenvolva um desejo insaciável por carne e sangue de sua própria Raça, precisando se alimentar dela uma vez ao dia. A cada meia-noite em que o alvo não for capaz de consumir um quilo de carne ou beber um litro de sangue de sua própria Raça, ele precisa passar em um teste de Vontade (Dificuldade igual à Determinação do conjurador) ou entrará em frenesi e atacará qualquer criatura inteligente nas proximidades, que tentará matar e devorar – o frenesi só cessa quando ele conseguir devorar um quilo de carne de uma criatura Humanoide ou Esfinge.

Esse Símbolo Profano dura uma quantidade de dias igual à Vontade do conjurador.

Este é um efeito mental.

Maldição da Dominação

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Maldição: Fobia.

Mana: 60

Dificuldade da Magia: Determinação do alvo

Descrição: Desenhando um Símbolo Profano sobre uma criatura viva, você domina sua

vontade e ela realizará toda e qualquer ação que você ordenar em voz alta. A criatura ainda mantém seu raciocínio e age de maneira espontânea quando não está realizando uma ação ordenada por você, mas não é capaz de atacar o conjurador a menos que seja ordenada.

Se alguma ação que você ordenar violar algum dos Dogmas, Códigos ou Pactos do personagem, ele pode imediatamente realizar um teste de Vontade (dificuldade igual à Determinação do conjurador) para resistir à ordem, o que dissipa a Runa imediatamente – mas falha neste teste significa que ele realiza a ação, e viola seu voto (veja Quebrando Votos no Guia do Herói, página 7).

Esse Símbolo Profano dura tanto tempo quanto você estiver concentrado nela e o alvo estiver dentro de seu campo de visão, ou até que o alvo seja capaz de resistir a uma de suas ordens.

Este é um efeito mental.

HABILIDADE FINAL

Eternizar Maldição

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 10, ao menos uma Habilidade de Maldição.

Mana: 50

Dificuldade da Magia: Determinação do alvo

Descrição: Desenhando um Símbolo Profano sobre uma criatura afetada por uma Maldição, você faz com que a Runa Arcana da Maldição se dissipe e seus efeitos passem a ser permanentes. A Maldição pode ser revertida se você morrer ou sob uma condição específica – que sempre deve ser estipulada por você no momento que esta magia é conjurada.

Esse Símbolo Profano se dissipa assim que seus efeitos forem desencadeados.

CULTISTA

SINGULAR MASCULINO E FEMININO: CULTISTA; PLURAL MASCULINO E FEMININO: CULTISTAS.

REQUISITOS

Para seguir este Caminho você precisa preencher os seguintes Requisitos:

- Possuir um Pacto (pág. 13)

HABILIDADE AUTOMÁTICA

Círculo de Invocação Infernal

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você é capaz de ler magias em itens com a característica Registro e pode conjurar Magias que exijam um Círculo de Invocação como se você possuísse Conhecimento Arcano – mas realiza magias Arcanas como se fosse Inapto e não pode realizar Magias Místicas. Além disso, você não perde Pontos de Vida devido à conjuração de Círculos de Invocação (veja Contactando o Inferno na página 9 para mais detalhes).

Além disso, quando invocar um Infernal utilizando um Círculo de Invocação, além das restrições normais, a criatura invocada não pode mentir para você (mas pode omitir informações) enquanto estiver dentro de um Círculo de Invocação que você traçou ou enquanto estiver realizando uma tarefa para você.

DESCRIÇÃO

Cultistas são mortais, que, por algum motivo, procuraram um Demônio para fazer um pacto. As motivações que levam um mortal a fazer um pacto – e destinar sua alma ao inferno, no processo – variam, mas normalmente envolvem vingança, poder ou riqueza de forma rápida e eficiente. Outros são atraídos pela simples possibilidade de chegarem ao inferno em uma posição privilegiada, já que, até onde se sabe, um mortal que tenha feito um Pacto com um demônio terá um lugar mais alto na hierarquia infernal do que um mortal que simplesmente chegue lá por suas ações em vida. Se um mortal sabe que seu estilo de vida o levará para o inferno, porque não fazer um pacto e tornar sua existência naquele plano ao menos um pouco mais confortável?

A maioria dos Cultistas é formada por indivíduos profundamente traumatizados, sociopáticos ou mesmo psicopatas. Em geral eles não possuem ligações sentimentais exceto aquelas abastecidas por ódio, medo, inveja ou amargor, e costumam ter uma visão distorcida sobre o mundo e as pessoas nele – incluindo eles próprios. Alguns se consideram fracos e inadequados e procuram poder na forma de Pactos, enquanto outros se consideram muito importantes e realizam Pactos para conseguir o poder que eles consideram que os fará serem reconhecidos como devem.

Muitos Cultistas se reúnem em pequenas cabalas que adoram um mesmo Primordial, geralmente tramando ações que aumentarão o poder da entidade, ativamente caçando Sacerdotes e outros devotos – ou mesmo outros Cultistas, em alguns casos – ou simplesmente procurando outros potenciais seguidores para seu mestre. É muito comum que cabalas possuam um ou mais Demônios em seu meio, agindo como messias do Primordial cultuado pela cabala. Essas cabalas geralmente começam pequenas, mas à medida que se tornam maiores e mais ousadas, passam a chamar a atenção das autoridades – ou aventureiros – e não costumam sobreviver por muito tempo, mas geralmente causam estragos consideráveis durante sua existência. Membros sobreviventes podem procurar outras cabalas para ingressar ou passam a agir sozinhos,

geralmente buscando vingança sobre aqueles que os atacaram.

Cultistas seguem uma mecânica um pouco diferente de outros Caminhos. Eles possuem algumas Habilidades em comum, que podem ser selecionadas por qualquer Cultista, mas também possuem uma lista de Habilidades exclusivas para cada um dos Pactos existentes. Após a descrição das Habilidades Básicas e Avançadas comuns a todos os Cultistas, estão listados os efeitos de cada um dos Pactos, e então uma lista de Habilidades exclusivas para Cultistas que fizeram aquele Pacto.

RAÇAS

As Naga são, certamente, a Raça que mais possui Cultistas – e também a única que não considera esta prática como tabu ou crime, já que sua cultura revolve ao redor da adoração de uma entidade infernal, Glycon.

Humanos também são conhecidos pela procura por Pactos, devido à intrínseca ambição de sua natureza e de uma cultura extremamente voltada para a conquista de poder pessoal.

Entre as outras Raças, Cultistas são relativamente raros, e as culturas de Cassiopéia em geral – mesmo em Arkânia – consideram que o pacto com criaturas infernais é considerado um crime hediondo.

HABILIDADES BÁSICAS

Cauda Farpada

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você desenvolve uma cauda dotada de espigões pontiagudos que pode ser usada como arma. Sua cauda não é hábil suficiente para manipular itens com destreza, mas pode ser usada para segurar e arrastar objetos e é capaz de realizar ataques desarmados (dano igual à Força +2/Perfuração). A cauda também oferece um bônus de +2 em testes para agarrar e se equilibrar (incluindo testes para evitar ser derrubado).

Chifres Pequenos

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você desenvolveu um pequeno par de chifres que, além de permitirem que você realize ataques desarmados com eficiência – causando dano igual à Força +2/Perfuração – lhe conferem uma capacidade intrínseca de perceber e esconder emoções, e você recebe +2 em todos os seus testes sociais e em sua Determinação.

Couro Infernal

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Sua pele se torna mais rija e grossa e adquire uma aparência não natural (escamas disformes, manchas de hematomas, crostas ósseas…). Você tem um bônus de Defesa +2 (este bônus conta como Armadura), se torna Resistente a [Corte, Contusão ou Perfuração]. Esta escolha é permanente e não pode ser mudada mais tarde.

Especial: Se você já for resistente a algum tipo de dano físico, você não pode selecionar aquele tipo de dano para se tornar Imune a ele. Ao invés disso, escolha um tipo de dano diferente para se tornar Resistente.

Invocar Lemure

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Traçando um Círculo de Invocação você invoca um Lemure (um Sabujo Infernal ou Diabrete se seu nível for menor do que 5 ou Mastim Infernal ou uma Malora se seu nível for 5 ou maior).

O Lemure permanece no plano material por um número de horas igual à sua Determinação mais

um número de horas igual à Vontade da criatura sacrificada para invoca-lo, mas você pode acender um braseiro quando invocá-lo, derramando o sangue da criatura sacrificada nele. Sacrificando outra criatura (não é preciso um novo ritual, mas a criatura ainda precisa estar Indefesa) e derramando seu sangue no braseiro, você renova a duração da invocação por uma quantidade de Horas igual à Determinação da criatura sacrificada. Essa operação pode ser realizada indefinidamente, e muitos Cultistas mantêm o mesmo Lemure por anos a frio sob seus serviços dessa forma. Se o braseiro for apagado ou você falhar em derramar mais sangue nas brasas dele quando o tempo de invocação acabar, o Lemure será imediatamente banido para o Inferno.

Olhos Infernais

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Seus olhos adquirem um distinto brilho vermelho, e você se torna capaz de enxergar perfeitamente na mais completa escuridão. No entanto, você se torna incapaz de distinguir cores, e percebe tudo em tons de vermelho. Além disso, você consegue perceber Sombras e outros espíritos invisíveis como leves contornos bruxuleantes e é capaz de conversar com eles – mas não interagir fisicamente, a menos que eles possuam Corpo Intangível.

Patas Infernais

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Suas pernas se tornam mais longas e musculares, com a pele adquirindo uma tonalidade não natural (azulada, com veios vermelhos, mortalmente pálida, com manchas de hematomas…) terminadas em pés digitígrados protegidos por cascos fendidos. Você pode rolar +1d6 quando fizer testes de correr e saltar, seu deslocamento e de seus saltos é aumentado em 1 e o dano por queda que você sofre é diminuído à metade. Além disso, se fizer ataques desarmados com seus cascos, seu dano será Força +2/Contusão.

Resistência Infernal

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisitos: Nível 5, Couro Infernal.

Descrição: Sua pele adquire um tom avermelhado e se torna quente ao toque, como se você estivesse sempre febril. Você recebe Redução de Dano 3 e recebe +1d6 para resistir a efeitos de doenças e venenos naturais e mágicos.

Habilidades Avançadas

Asas Infernais

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Nível 5

Descrição: Você desenvolveu grandes asas de couro em suas costas, cuja envergadura total é duas vezes a sua altura. Você pode voar, precisando de um espaço igual à sua envergadura para pegar impulso antes de alçar voo. Quando estiver voando, você não pode parar no ar (mas pode planar) e seu deslocamento em voo é o dobro de seu deslocamento normal. Suas asas podem se dobrar para ficarem confortavelmente escondidas sob um manto, capa ou túnica grande.

Especial: O dano de qualquer manobra de Encontrão usada em voo é duplicado (mas o dano da arma que você usar no Encontrão não é alterado, nem quaisquer outros possíveis efeitos do Encontrão).

Coroa Infernal

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Conhecimento Arcano.

Descrição: Os pelos, penas, rochas ou pele do alto da sua cabeça se transformam em uma profusão de pequenos chifres que lembram, vagamente, uma coroa. Você passa a ser capaz de realizar Círculos de Invocação como uma Ação Padrão ao invés de uma Ação de Turno Completo, desenhando o Círculo como traçaria uma Runa Arcana – geralmente no ar à sua frente, ao invés de sobre uma superfície. Além disso, você recebe +2 para realizar Magias que exijam um Círculo de Invocação, e estas magias custam 5 Pontos de Mana a menos.

Chifres Grandes

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Chifres Pequenos.

Descrição: Seus chifres se tornaram grandes e ameaçadores. Se forem utilizados para realizar ataques desarmados, ele causam dano igual à Força +4/Perfuração. Eles também lhe conferem

um discernimento intrínseco sobre demônios e sobre o plano infernal, e você recebe +2 em todas as suas rolagens referentes a Infernais (este bônus se acumula com o bônus de Chifres Pequenos) e a conhecimento sobre o Inferno, incluindo conjuração de magias através de Círculos de Invocação.

Invocar Shedin

Habilidade (Magia) – Ação
Requisito: Nível 5
Mana: 60
Dificuldade da Magia: 16
Descrição: Traçando um Círculo de Invocação você invoca um Shedin (um Cenodoxus, Incubus ou Labatut são os mais comuns).

O Shedin permanece no plano material por um número de minutos igual à sua Determinação – se tiver sido invocado através de um ritual que tenha envolvido o sacrifício de um ou múltiplos Humanoides ou Esfinges, Você pode, como parte do ritual de invocação, acender um braseiro e colocando o coração das criaturas nas brasas depois do sacrifício. O Shedin permanecerá por mais 1 hora para cada coração que for consumido pelas brasas dessa forma. Sacrificando outra criatura (não é preciso um novo ritual, mas a criatura ainda precisa estar Indefesa) e jogando seu coração no braseiro, você renova a duração da invocação por uma quantidade de Horas igual à Vontade da criatura sacrificada. Essa operação pode ser realizada indefinidamente. Se o braseiro for apagado ou você falhar em jogar o coração de um Humanoide ou Esfinge nas brasas dele quando o tempo de invocação acabar, o Shedin será imediatamente banido para o Inferno.

Você só pode manter 1 Shedin sob seus serviços de cada vez, ou 2 Shedins se você for de nível 10 ou mais.

Invocar Asura

Habilidade (Magia) – Ação
Requisito: Nível 5
Mana: 200
Dificuldade da Magia: 18
Descrição: Traçando um Círculo de Invocação (cujo sacrifício precisa ser, necessariamente, um Humanoide ou Esfinge) você invoca um Asura (Eligos sendo os mais comuns). Asuras não realizam qualquer ordem que não seja a de compartilhar conhecimento já que, se o Círculo de Invocação for rompido antes de ele ter atendido sua ordem, você perderá o controle sobre o Asura imediatamente – o que geralmente tem consequências bastante sérias! Você poderá fazer uma pergunta ou pedir um conhecimento específico ao Asura, que responderá o mais diretamente que puder, dentro de seu conhecimento. Assim que responder sua pergunta, ele retorna ao Inferno imediatamente se o Círculo de Invocação for rompido.

HABILIDADE FINAL

Portal Infernal

Habilidade (Magia) – Ação
Requisitos: Nível 10
Mana: 70
Dificuldade da Magia: 20
Descrição: Traçando um Círculo de Invocação, você abre um portal para o Inferno.

O portal permite ver e ouvir o que acontece do outro lado sem impedimentos, mas criaturas, itens ou magias só podem atravessá-lo a partir do plano do qual ele foi aberto. Se este círculo de conjuração for utilizado no inferno, ele abre um portal para o plano de origem de seu conjurador, mas nesse caso apenas o próprio conjurador pode atravessá-lo – embora itens e magias conjuradas a partir do Inferno possam atravessar para o plano para onde o portal foi aberto.

Se você souber o nome de uma criatura dentro do plano para o qual está abrindo o portal, ou se você for suficientemente familiar com um local dentro do plano para o qual está abrindo o portal, ele se abrirá diante dessa criatura ou no meio do local. Caso contrário, o portal se abrirá em um ponto aleatório dentro do plano.

Este portal dura enquanto você se mantiver concentrado nele, mas se você atravessar o portal, ele imediatamente se fecha.

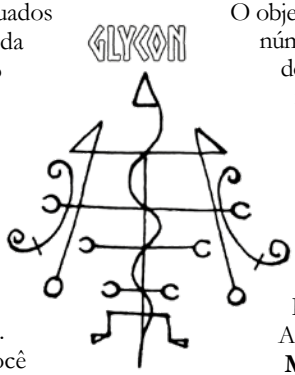
Pactos Infernais

A seguir estão descrito os Pactos Infernais que podem ser realizados com os Primordiais – Pactos com Barões Infernais não estão incluídos aqui, embora um Barão Infernal servo de um Primordial específico possa realizar o Pacto de seu senhor. Um personagem com um Pacto recebe suas vantagens – e desvantagens – como descrito, mas não podem selecionar as Habilidades que tenham seu Pacto como Requisito a menos que sigam o Caminho Cultista. Além disso, o Cultista, além das Habilidades do Caminho, só podem selecionar as Habilidades de Pacto que tenham o Pacto que possuam como Requisito.

As Habilidades desta sessão não estão listadas em ordem alfabética. Ao invés disso, cada Pacto específico terá as Habilidades que o tenham como Requisito logo em seguida dele.

Pacto da Ambição

Descrição: Glycon, A Serpente da Visão, responsável por providenciar os meios, independente das consequências, que provê uma vida material plena em detrimento da espiritualidade. Glycon é um dos Primordiais mais cultuados no plano material, já que, além de toda a cultura Naga ter se desenvolvido ao redor dele, a ambição é, certamente, um dos maiores motivadores dos mortais.



Sempre que usar uma Habilidade do tipo Magia, você pode gastar Pontos de Vida ao invés de Pontos de Mana para pagar seu custo. Nesse caso, cada Pontos de Vida equivale a 1 Ponto de Mana. Sempre que conjurar uma Magia, você precisa gastar pelo menos metade do seu Custo em Mana (arredondado para baixo) com Pontos de Vida. Se a Magia tiver um custo de Mana igual à Zero, você precisa gastar 1 Ponto de Vida para conjurá-la. Para cada 5 Pontos de Mana gastos dessa forma, a dificuldade da magia é reduzida em 1.

Sacrifício das Trevas

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisitos: Pacto da Ambição

Descrição: Você pode usar Círculo de Invocação de maneira muito mais eficiente que outros Cultistas. Sempre que realizar um Sacrifício de Sangue como parte da conjuração de um Círculo de Invocação você recebe +1d6 no teste para conjurar aquela magia.

Olhar da Serpente

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisitos: Pacto da Ambição

Descrição: Você é capaz de ler qualquer coisa escrita como se elas estivessem em um idioma que você conheça. Embora sempre saiba dizer quando estiver lendo em um idioma que você não possua, você não saberá que idioma é aquele especificamente. Além disso, esta Habilidade não lhe dá qualquer capacidade de falar, escrever ou entender idiomas de qualquer forma que não seja a escrita.

Toque de Glycon

Habilidade (Característica) – Ação

Requisito: Nível 5, Pacto da Ambição.

Mana: 30

Descrição: Com o seu toque, você transforma qualquer material com um peso em gramas igual a 100 vezes sua Vontade em outro material qualquer. O objeto permanecerá transformado por um número de dias igual à sua Vontade, quando, então, se tornará uma massa de lama fétida. Você só pode afetar um objeto com essa Habilidade uma vez, e Artefatos, itens mágicos ou marcados com uma Runa Arcana ou Selo Místico não podem ser afetados.

Garantir o Planejamento

Habilidade (Característica) – Ação

Requisitos: Nível 10, Pacto da Ambição.

Mana: 50

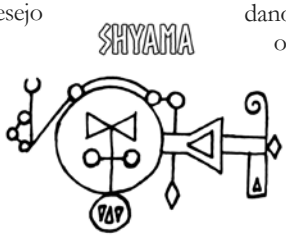
Descrição: Você pode canalizar a ambição de Glycon para garantir que ninguém interfira nos seus planos. Durante um número de rodadas igual à sua Vontade, qualquer teste feito por uma criatura com relação a você é feito como se aquela criatura fosse Inapta. Se aquela criatura, por qualquer outro motivo, já fosse ser considera-

da Inapta contra você, ela falha automaticamente no teste. Falhas nesses testes serão sempre consideradas como Falhas Críticas.

Esse efeito não se aplica a testes para resistir efeitos que você desencadear e nem em Confrontos que você inicie.

Pacto da Destruição

Descrição: Shyama, a Destruidora, Aquela que Provê a Morte, A que Quebra em Pedaços, cuja força não pode ser restrita. Aqueles que buscam este pacto geralmente são inclinados à violência de forma obsessiva ou possuem um desejo maníaco de destruir algo ou alguém.



Seu simples toque causa uma quantidade de dano igual à sua Vontade em qualquer criatura ou objeto. Esse dano extra se aplica sempre que você tocar ou fizer um ataque corporal – armado ou desarmado – contra uma criatura ou objeto. Você pode suprimir este efeito com relação a objetos ou Construtos (mas não às criaturas), mas precisa se concentrar na tarefa, e, portanto não pode usar nenhuma Habilidade de Ação ou Reação enquanto fizer isso. Artefatos, itens mágicos ou marcados com uma Runa Arcana ou Selo Místico não são afetados por este efeito.

Explosão Profana

Habilidade (Característica) – Ação

Requisito: Pacto da Destruição

Descrição: Você é capaz de causar uma explosão de destruição profana. Você e todas as criaturas a uma distância em metros igual à sua Vontade sofrem uma quantidade de dano igual à sua Determinação/Contusão. Criaturas que possuam um Dogma, Código ou Conhecimento Místico sofrem o dobro do dano.

Flagelo de Shyama

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Pacto da Destruição.

Descrição: Você possui uma aura de violência ao seu redor que faz com que você e todas as criaturas vivas numa área em metros igual à sua Determinação ao seu redor recebam +2 nas suas rolagens e danos em ataques corporais.

Execrar

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 10, Pacto da Destruição.

Mana: 30

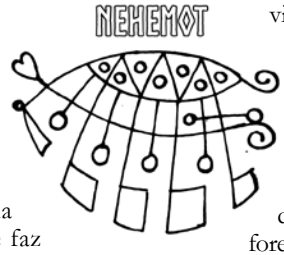
Descrição: Você concentra o ódio de Shyama em um ataque capaz de romper a barreira entre os planos! Faça um ataque corporal contra uma criatura. Esse ataque causa uma quantidade de dano extra igual à sua Determinação. Se o ataque reduzir uma criatura dos tipos Infernal, Deva, Morto-vivo, Espírito ou Elemental à metade ou menos de seus Pontos de Vida, o alvo precisa imediatamente fazer um teste de Vontade (Dificuldade igual à sua Determinação). Se passar no teste, sua consciência é enviada para o plano de origem por um breve momento, e o alvo fica Paralisado por 1 turno. Se rodar no teste, o alvo é imediatamente destruído e enviado para seu plano de origem.

Se o alvo tiver um Dogma ou Pacto, sua consciência é enviada para o plano de seu patrono por um breve momento, e o alvo fica Paralisado por 1 turno.

Qualquer criatura que não seja destruída por esse ataque fica Atordoada por um número de turnos igual à sua Vontade.

Pacto da Escuridão

Descrição: Nehemoth, Aquela Que Sussurra na Escuridão, senhora dos segredos, da cegueira e do conhecimento perdido. Muitas vezes procurada por aqueles que perderam a visão, muitos Cultistas de Nehemoth são aqueles que se favorecem da escuridão – como ladrões, assassinos, Vampiros e Necromantes.



Você não precisa mais de seus olhos para enxergar, e pode ver, normalmente, mesmo com os olhos fechados ou vendados – ou mesmo se eles forem removidos. Além disso, você consegue ver através de ilusões e distingue criaturas

invisíveis sem dificuldades. No entanto, sempre que estiver sob luz direta do sol, todos os seus testes são realizados como se você fosse Inapto.

Abraço da Escuridão

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisitos: Pacto da Escuridão

Descrição: Você passou muito tempo comungando com a escuridão, e nega a proteção que aqueles que a utilizam tentam conseguir. Sempre que uma criatura dos tipos Amaldiçoado, Espírito ou Morto-Vivo lhe causar dano ou perda de vida ou de mana por qualquer meio, você reduz aquele dano, perda de Vida ou Mana à metade. Além disso, você recebe +2 para se esconder, se mover em silêncio e mentir e em seus testes para perceber criaturas escondidas e detectar mentiras.

Servo de Nehemoth

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Pacto da Escuridão

Descrição: Um Mahr o segue lealmente. Esse Infernal é completamente leal a você e fará tudo o que lhe for pedido. Ele se comunica através de telepatia com você, e você é capaz de enxergar pelos olhos dele sempre que desejar – mas sua visão dividida faz com que você realize todos os seus testes como se fosse Inapto enquanto faz isso.

Se for destruído de alguma forma, ele aparecerá junto a você na próxima vez que você acordar de um período de sono de pelo menos 4 horas – que será acompanhado de pesadelos à medida que a entidade infernal se liga a você.

Travessia das Sombras

Requisitos: Nível 5, Pacto da Escuridão.

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Entrando em uma área de sombras grande os suficiente para cobrir você por completo e desenhando um Símbolo Profano no ar, você cria uma ligação entre aquela sombra e quaisquer outras sombras grandes o suficientes para conterem você a uma distância em quilômetros igual à sua Vontade. Você sabe o que há no interior dessas sombras e pode se transportar imediatamente para dentro de qualquer uma delas.

Esse Símbolo Profano se dissipa imediatamente depois que seus efeitos são desencadeados.

Visão de Nehemoth

Habilidade (Característica) – Ação

Requisitos: Nível 10, Pacto da Escuridão.

Mana: 40

Dificuldade da Magia: Determinação do alvo

Descrição: Desenhando um Símbolo Profano sobre uma criatura, você envia a percepção dela para o Grande Abismo em sua completa escuridão. O alvo deve fazer um teste de Vontade (dificuldade igual à sua Determinação). Se tiver sucesso, ele será considerado Cego até que possa olhar diretamente para o sol. Se falhar, será considerado Cego permanentemente.

Esse Símbolo Profano se dissipa imediatamente depois que seus efeitos são desencadeados.

Este efeito é considerado uma Maldição.

Pacto da Loucura

Descrição: O Inominável, Aquele Cujo Nome Não Deve Ser Pronunciado, senhor da loucura, aquele que traz o horror. A maioria dos que cultuam o Inominável possuem algum desequilíbrio mental ou uma visão particularmente distorcida sobre o mundo ao seu redor.

Sua mente possui uma compreensão estranha da realidade. Graças a isso, você tem Determinação +2 e é imune a efeitos mentais e efeitos de Medo, mas você tem Inteligência -1 (você não perde idiomas nesse processo).

Especial: Se sua Inteligência for reduzida a 1 devido a este Pacto, você estará reduzido aos seus instintos mais básicos. Você ainda é capaz de raciocinar, mas sempre procurará a resposta mais simples para qualquer problema. Você não é capaz de se concentrar para ler textos (embora ainda possa ler avisos e compreender sinais gráficos) e nem usar Habilidades dos tipos Magia ou Música.

Loucura Revelada

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisitos: Pacto da Loucura

Descrição: Qualquer criatura que tente afetar você com um efeito mental ou um efeito de medo perde, imediatamente, uma quantidade de Pontos de Vida iguais à sua Vontade e uma quantidade de Pontos de Mana iguais à sua Determinação enquanto a sua própria loucura toca a mente do alvo.

Além disso, graças à sua natureza instável, é muito difícil perceber os padrões em seu comportamento, e você recebe +1d6 quando tentar mentir ou esconder a verdade.

Espelhar Loucura

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisitos: Pacto da Loucura

Descrição: Você tem Determinação +2, e qualquer criatura que tente afetar você com um efeito mental ou um efeito de medo deve fazer um teste de Vontade (Dificuldade igual à sua Determinação) ou será ele próprio afetado pelo efeito que estava tentando usar sobre você – o alvo é afetado automaticamente, e se resistir ao efeito for possível, ele será afetado com se tivesse tido uma falha crítica no teste. Se a criatura for imune ao efeito, ela perde uma quantidade de Pontos de Mana igual à sua Vontade.

Corrente de Loucura

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisitos: Nível 5, Espelhar Loucura.

Descrição: Você tem Determinação +2, e sempre que um efeito mental ou um efeito de medo for usado em você ou por você, ele afetará todas as criaturas a uma distância em metros do alvo e de você igual à sua Vontade. Se uma criatura afetada por esse efeito for imune ao efeito, ela perde uma quantidade de Pontos de Mana igual à sua Vontade.

Além disso, qualquer criatura capaz de perceber mentiras automaticamente precisará fazer testes para perceber qualquer mentira que você disser. Criaturas que não forem capazes de perceber mentiras automaticamente não perceberão suas mentiras de forma alguma.

Visão do Vazio

Habilidade (Característica) – Ação

Requisito: Nível 10; Pacto da Loucura.

Mana: 60

Descrição: Tocando um alvo, você faz com que ele seja capaz de perceber o Vazio regido pelo Inominável por um breve momento. O alvo deve fazer um teste de Vontade (Dificuldade igual à sua Determinação). Se o alvo tiver sucesso, ele será considerado Amedrontado com relação a você por um número de turnos igual à sua Vontade. Se falhar no teste, o alvo ficará catatônico durante um número de turnos igual a sua Vontade, enquanto seus sentidos são enviados para o Vazio Inominável. O alvo é considerado Indefeso durante esse período, e quando o efeito terminar, ele estará horrorizado, incapaz de compreender as coisas que viu, com um redutor de -1 em sua Inteligência e Vontade por um número de dias igual à sua Vontade – e durante esse período, sempre que tentar dormir, terá pesadelos terríveis, devendo fazer um teste de Vontade (dificuldade igual à sua Determinação) para não acordar em pânico a cada hora de descanso – e sem recuperar PVs e PMs referentes ao descanso daquela hora.

Pacto da Pestilência

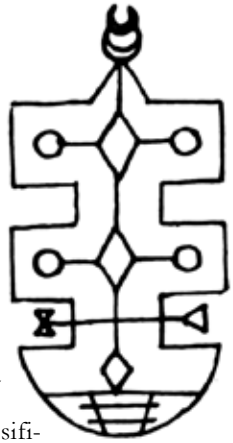
Descrição: Ereshkigal, A Impura, Aquela que Polui, é responsável por trazer doença e sofrimento. Aqueles que procuram pactos com ela tanto podem desejar infligir violentas molés-

tias sobre outros quanto ficarem intocados pela carícia de Ereshkigal. Muitos doentes terminais também procuram A Impura na tentativa de sobreviver às suas enfermidades.

Sempre que for exposto a uma doença (natural ou mágica), você falha automaticamente no teste de infecção e nos testes para resistir aos sintomas da doença (mesmo que seja imune a doenças). No entanto, você não é afetado pelos sintomas da doença (embora possa apresentar manifestações estéticas dela) e pode transmiti-la normalmente. Além disso, você sempre sabe quais doenças o estão infectando, assim como é capaz de detectar doenças em outras criaturas apenas com um toque.

Se você for alvo da magia Purgar ou beber um Antídoto Universal, você perde uma das doenças que carrega no momento, aleatoriamente, mas passa a sentir os sintomas daquela doença por 1 dia como se tivesse falhado no teste para resistir aos seus efeitos.

VIRZÚ



Presença de Ereshkigal

Habilidade – Ação

Requisito: Pacto da Pestilência

Mana: 30

Descrição: Você emana um característico odor sulfúrico que não chega a ser incômodo, apesar de facilmente notável – e qualquer criatura que receba bônus para farejar pode escolher 6 como resultado de 1 de seus dados extras com relação a você.

Você pode, no entanto, intensificar este odor ao ponto dele se tornar praticamente insuportável, fazendo com que todas as criaturas vivas a uma quantidade de metros de você iguais à sua Vontade precisem fazer um teste de Força (Dificuldade igual à sua Determinação) ou ficarão Distraídos por 1 turno. Criaturas que tiverem uma Falha Crítica neste teste ficam Paralisadas por 1 turno, incapazes de realizar qualquer ação exceto esvaziarem o conteúdo de seus estômagos sobre os próprios pés.

Passando ou falhando no teste, todas as criaturas vivas na área ficam Atordoadas por 2 turnos.

Este efeito é considerado uma doença mágica.

Virulência

Habilidade – Suporte

Requisito: Pacto da Pestilência

Descrição: Sua presença diminui a imunidade das criaturas vivas ao redor. Todas as criaturas vivas a uma quantidade de metros igual à sua Determinação ao seu redor fazem seus testes para resistir a infecções e aos efeitos de doenças e venenos como se fossem Inaptas.

Carícia de Ereshkigal

Habilidade – Ação

Requisitos: Nível 5, Pacto da Pestilência.

Mana: 30

Descrição: Tocando em um alvo, você transmite uma doença que você possua, em sua potência máxima. O alvo deve passar em um teste de Força (Dificuldade igual à sua Determinação) ou será afetado imediatamente por uma das doenças que você estiver carregando (à sua escolha) como se tivesse falhado no primeiro teste para verificar os efeitos dos sintomas.

Manto de Ereshkigal

Habilidade – Ação

Requisitos: Nível 10, Pacto da Pestilência.

Mana: 60

Descrição: Você pode escolher uma das doenças que carrega e disparar um surto dela em uma área igual a sua Vontade em quilômetros. Todos dentro dessa área devem fazer um teste de Força (Dificuldade normal de acordo com a doença escolhida) para não contrair a doença. Todos os que permanecerem dentro da área devem fazer um novo teste a cada dia para resistir à infecção. A área permanece uma zona de virulência enquanto você permanecer dentro da área.

Você só pode manter 1 Manto de Ereshkigal estendido de cada vez.

Pacto da Tirania

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Virzú, Aquele que Rege, A Palavra que Não Pode ser Desafiada, O Trono Acima, é o Primordial da tirania e da regência pela força. Cultistas que procuram Virzú quase sempre são aqueles que se sentem inferiorizados quando acreditam que deveriam ser reconhecidos.

Sempre que uma criatura viva for atacar você (ou utilizar algum efeito que cause dano, como Magias, algumas Músicas e Gritos), ela precisa realizar um teste de Vontade (Dificuldade igual à sua Determinação). Se for bem sucedida, ela o ataca com um redutor igual à sua Vontade no seu teste. Se falhar, ela não pode atacar. Depois que passar no teste, uma criatura não é mais afetada até o próximo nascer ou por do sol.

Este é um efeito mental.

Olhar de Virzú

Habilidade (Característica) – Reação

Requisitos: Pacto da Tirania

Mana: Determinação do alvo

Descrição: Sempre que uma criatura viva fitar você nos olhos, você pode invocar a majestade de Virzú para subjugar a vontade do alvo. Enquanto fitar o alvo nos olhos, ele não pode se mover, ficando paralisado. Você pode manter esse efeito por tanto tempo quanto quiser, desde que se mantenha fitando o alvo e não realize qualquer ação padrão – você ainda pode usar ações livres e ações de movimento, desde que continue sempre fitando o alvo.

Este efeito também é dissipado imediatamente se você ou o alvo sofrerem dano.

Especial: Lutar contra uma criatura sem fitá-la faz com que a Defesa base do alvo tenha um acréscimo de +4 contra seus ataques, e a dificuldade de conjurar magias contra ele tem sua Dificuldade aumentada em 2.

Este é um efeito mental.

Voz de Virzú

Habilidade (Característica) – Ação

Requisitos: Nível 5, Pacto da Tirania.

Mana: 40

Descrição: Você exerce a vontade de Virzú através de um comando contra uma criatura. Se a criatura for capaz de compreender o que você disse, ela precisa passar em um teste de Vontade (Dificuldade igual à sua Determinação) ou realiza o comando imediatamente. O comando deve poder ser realizado em apenas um turno e não pode ter mais do que uma palavra por ponto de Vontade que você tiver ("ataque o anão", "deite no chão", "corra para longe de mim"). Se o comando disser respeito a ações involuntárias do alvo ou se for contra seus Dogmas ou Códigos, o alvo é automaticamente bem sucedido no teste, mas apenas Sacerdotes de Denalla consideram a ordem "cometa suicídio" como uma quebra de votos, e qualquer outra criatura ordenada a isso fará um ataque corporal contra si mesmo como se estivesse Desprevenido.

Se um alvo falhar no teste, mas não for capaz – ou não compreender – a ordem, ele simplesmente fica confuso, não realizando nenhuma ação.

Este é um efeito mental.

Ajoelhem-se!

Habilidade (Característica) – Ação

Requisitos: Nível 10, Pacto da Tirania.

Mana: 40

Descrição: Você canaliza a vontade de Virzú através de um comando contra seus inimigos. Você diz uma palavra em voz alta. Todas as criaturas vivas ao seu redor a até uma distância em metros igual à sua Vontade capazes de ouvir e compreender comando precisam realizar um teste de Vontade (Dificuldade igual à sua Determinação). Aqueles que falharem no teste precisam, imediatamente, realizar a ação se forem capazes. Se o comando disser respeito a ações involuntárias do alvo ou se for contra seus Dogmas ou Códigos, o alvo é automaticamente bem sucedido no teste, mas apenas Sacerdotes de Denalla consideram a ordem "suicide" como uma quebra de votos, e qualquer outra criatura ordenada a isso fará um ataque corporal contra si mesmo como se estivesse Desprevenido.

Se um alvo falhar no teste, mas não for capaz – ou não compreender – a ordem, ele fica paralisado por um turno.

Este é um efeito mental.

SANGUÍNEO

SINGULAR MASCULINO: SANGUÍNEO; SINGULAR FEMININO: SANGUÍNEA; PLURAL MASCULINO: SANGUÍNEOS; PLURAL FEMININO: SANGUÍNEAS

REQUISITOS

Para seguir este Caminho você precisa preencher os seguintes Requisitos:

- Conhecimento Arcano (Habilidade)
- Vontade 5
- Ter sido afetado por um efeito de sangramento que o fez ficar Por um Fio.

HABILIDADE AUTOMÁTICA

Magia Sanguínea

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Sempre que você usar seus Pontos de Vida no lugar de seus Pontos de Mana para abastecer magias, considere que 1 Ponto de Vida equivale a 1 Ponto de Mana. Além disso, sempre que abastecer uma Magia com pelo menos 5 Pontos de Vida dessa forma, a Dificuldade daquela Magia é reduzida em 2.

DESCRIÇÃO

Sanguíneos são conjuradores arcanos que se especializaram em manipular sangue, músculos e ossos de seus alvos – vivos ou mortos. Graças a uma experiência de quase morte causada por um ferimento particularmente cruel, alguns Conjuradores arcanos desenvolvem uma capacidade inata de compreender os fluxos de energia contidos nos tecidos e fluidos das criaturas vivas, e eles se tornam capazes de manipular estes fluxos de forma semelhante ao controle sobre energias elementais extradimensionais que os conjuradores arcanos geralmente conseguem realizar.

Essa manipulação dos fluxos das energias de criaturas vivas é considerada antinatural e mal vista pela maioria dos conjuradores – Arcanos e Místicos – embora indivíduos mais inescrupulosos ignorem essa noção e se utilizem das capacidades dos Sanguíneos quando tiverem a chance – não apenas como um Caminho, mas ao encontrar as Magias deles escritas em itens de Registro. Alguns Conjuradores mais curiosos também podem estudar estas magias e geralmente concordam que elas podem ser particularmente úteis contra mortos-vivos, utilizando elas apenas contra essas criaturas quando a oportunidade aparece. De fato, considerando que a maioria dos Feiticeiros e Rúnicos não possuem capacidades ofensivas para lidarem diretamente com essas criaturas, as Magias desenvolvidas pelos Sanguíneos costumam ser vistas como uma adição bem-vinda em seus arsenais – mas apenas os mais desesperados ou amorais utilizam estas magias contra criaturas vivas.

Sanguíneos em si são bastante raros, já que, além de circunstâncias incomuns sejam necessárias para um Conjurador conseguir se tornar suficientemente conectado aos fluxos de energia necessários para que isso seja possível, a maioria deles simplesmente não vai estar interessada em explorar essa situação a ponto de trilhar este caminho. Necromantes são a óbvia exceção à regra, já que, em geral, eles costumam ser indivíduos marginais na maioria das vezes. As magias desenvolvidas pelos Sanguíneos, no entanto, podem ser encontradas em algumas bibliotecas de magia, já que o tópico sempre despertou o interesse de arcanistas ao longo de toda Cassiopéia.

Raças

Não existe uma Raça mais inclinada a se tornar um Sanguíneo do que os Humanos. Eles são curiosos por natureza, e formam a maioria dos Feiticeiros, Rúnicos e – principalmente – Necromantes de Cassiopéia. Embora Rúnicos e Feiticeiros sejam comuns entre outras Raças, a maioria deles não se interessa em explorar este Caminho, considerando sua possível capacidade de lidar com os fluxos de energia dos corpos de seres vivos mais como um inconveniente do que como uma opção a ser explorada. Isso é particularmente verdade entre os Anões e Mahoks, que não se sabe terem dado origem a nenhum Sanguíneo.

Entre os Firas e Aesires, entre os quais Rúnicos são bastante comuns, as chances de um Sanguíneo são altas, já que entre estas Raças, ser um Rúnico não é apenas uma questão de estar interessado nas características intrínsecas das Runas que permitem a criação de itens mágicos – como é mais comum entre os Anões – mas sim as proezas marciais e a glória de batalha que uma vida como Rúnico permitem. Graças a isso, muitos deles se tornam combatentes de linha de frente, o que os tornam mais inclinados a sofrerem as experiências de quase morte que permitem que um arcanista se torne um Sanguíneo.

Há um número considerável de Sanguíneos entre os Elfos, também, que são inclinados a usarem magia e possuem números grandes suficientes de Feiticeiros para que os acidentes que causam o surgimento de um Sanguíneo ocorra.

Entre as outras Raças de Cassiopéia, Sanguíneos são extremamente raros, e entre muitas Raças eles são completamente inexistentes – os Jubans, Centauros e Astérios possuem pouca afinidade com magia arcana e sua cultura os manteria longe deste Caminho de qualquer forma.

Habilidades Básicas

Arma dos Mortos

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 11

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana sobre um osso, você o imbuí com energia espiritual, transformando-o em uma arma necromântica. A Arma dos Mortos será uma arma corporal com FN 1 que causa dano igual à Força + Inteligência do conjurador – o tipo de dano deve ser escolhido entre contusão, corte ou perfuração, no momento em que a magia é conjurada. A arma é considerada como tendo a sua Runa pessoal desenhada sobre ela, e, enquanto você estiver usando a Arma dos Mortos, qualquer ataque que atinja uma criatura viva faz com que o alvo perca uma quantidade de Pontos de Vida iguais à sua Vontade além do dano normal da arma (este é um efeito de sangramento).

Esta Runa Arcana dura 1 minuto, e quando se dissipa, o osso volta à sua forma original.

Deflagrar Ossos

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: Varia

Dificuldade da Magia: 13

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana entre você e uma pilha de ossos ou um cadáver dentro da sua linha de visão, você faz com que os

ossos explodam lançando estilhaços em todas as direções. Todas as criaturas a uma quantidade de metros igual à sua Determinação ao redor da pilha de ossos sofrem dano por Corte dependendo da quantidade de ossos afetados – o que também afeta o custo em Mana da magia. Um único osso grande (Fêmur, caixa torácica ou crânio) de uma criatura média terá um custo em Mana de 5 e causa 10 de dano. Restos de uma criatura pequena ou o único osso de uma criatura grande terá um custo em Mana de 10 e causa 15 de dano. Restos de uma criatura média ou o único osso de uma criatura enorme terá um custo de 15 pontos de Mana e causa 20 de dano. Restos de uma criatura grande terá um custo de 20 pontos de Mana e causa 25 pontos de dano. Restos de uma criatura colossal terá um custo de Mana de 25 e causa 30 pontos de dano.

Mortos-vivos com Mente Vazia podem ser afetados por essa magia, e contam como restos de uma criatura de seu tamanho. Eles perdem uma quantidade de Pontos de Vida igual à quantidade de dano que causam, mais uma quantidade de Pontos de Vida iguais à sua Determinação. .

Essa Runa Arcana se dissipa assim que seus efeitos são desencadeados.

Ferimentos Abertos

Habilidade – Suporte

Descrição: O sangue parece querer escapar dos ferimentos quando você está por perto. Todos os efeitos de Sangramento que causem dano ou perda de vida em uma área em metros igual à sua Determinação ao seu redor causam o dobro do dano ou perda de vida normal.

Ligação de Sangue

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: Determinação do Alvo

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana sobre uma criatura viva, você cria um vínculo vital entre ele e você. Sempre que o alvo sofrer dano ou perder Pontos de Vida, você recupera metade da quantidade de dano sofrido ou Pontos de Vida perdidos.

Esta Runa Arcana dura 1 minuto.

Este efeito é considerado como uma Maldição.

Percepção Sanguínea

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 15

Dificuldade da Magia: 11

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana sobre uma criatura viva, você faz com que ela ganhe uma percepção sobre o fluxo de sangue e batimentos cardíacos ao seu redor. Ele consegue perceber se uma criatura está viva, morta, se é um morto-vivo, espírito ou se possui Corpo Amórfico dentro de uma área em metros igual à Vontade do Conjurador ao seu redor. Além disso, o alvo recebe +2 em todos os seus testes de ataque contra criaturas vivas que não possuam Corpo Amórfico dentro dessa área, e não nunca é considerado Distraído ou Cego em relação a elas.

HABILIDADES AVANÇADAS

Coagular Sangue

Habilidade (Magia) – Ação

Requisitos: Nível 5, Percepção Sanguínea.

Mana: Varia

Dificuldade da Magia: 13

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana sobre uma criatura viva, você pode engrossar seu sangue com efeitos benéficos – ou mortais! Você pode coagular apenas sangue exposto, cessando assim todos os efeitos de Sangramento que a criatura estiver sofrendo por um custo de 5 Pontos de Mana. Você pode engrossar levemente o sangue dentro das veias da criatura fazendo com que ela fique desorientada, ficando Atordoada por um número de turnos igual à Vontade do Conjurador por 15 Pontos de Mana. Ou você pode coagular o sangue do alvo, fazendo com que o alvo perca 30 Pontos de Vida e fique Distraído por 1 turno devido ao mal estar súbito por um custo de 30 Pontos de Mana.

Ferida Cruel

Habilidade – Suporte

Requisitos: Nível 5, Ferimentos Abertos.

Descrição: Suas magias ou ataques causam ferimentos brutais que vertem sangue. Sempre que um de suas Magias ou ataques corporais cause dano por Corte/Perfuração em um alvo, aquele alvo passa a perder 5 Pontos de Pontos de Vida

a cada turno, por uma quantidade de turnos igual à sua Vontade.

Este é um efeito de sangramento.

Fonte de Sangue

Habilidade (Magia) – Ação

Requisitos: Nível 5

Mana: 10

Dificuldade da Magia: Determinação do Alvo

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana entre você e uma criatura dentro da sua linha de visão, você faz com que o alvo verta sangue através da pele. O alvo perde uma quantidade de Pontos de Vida igual à sua Vontade por turno.

Essa Runa Arcana dura por uma quantidade de turnos igual à sua Vontade.

Este é um efeito de sangramento.

Este efeito é considerado como uma Maldição.

Sifão de Sangue

Habilidade (Magia) – Ação

Requisitos: Nível 5, Ferimentos Abertos.

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 15

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana sobre si mesmo, você se torna um nexo de energia necromântica, absorvendo a força vital das criaturas vivas ao seu redor. Você absorve parte da energia vital contida nesse sangue, recuperando metade de todo dano ou perda de vida causada por efeitos de sangramento dentro da área de efeito da magia.

Essa Runa Arcana dura por 1 minuto.

HABILIDADE FINAL

Vibrar os Ossos

Habilidade (Magia) – Ação

Requisitos: Nível 10, Deflagrar Ossos.

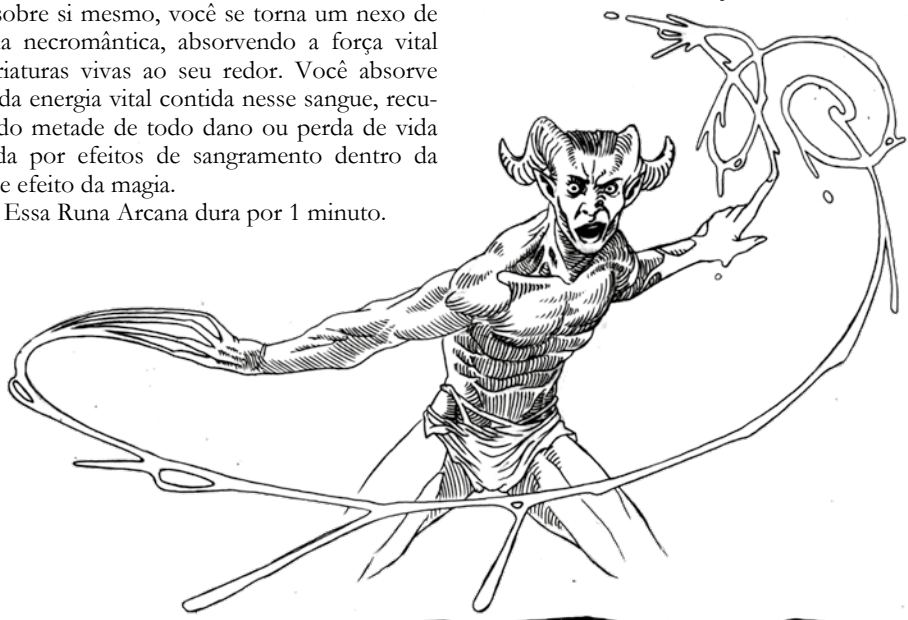
Mana: 30

Dificuldade da Magia: Determinação do Alvo

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana entre você e uma criatura dentro de sua linha de visão, você faz com que os ossos do alvo vibrem violentamente sob seus músculos, fazendo o alvo perder 30 Pontos de Vida e fique Atordoado por uma quantidade de turnos igual à sua Inteligência. Se o alvo for um morto-vivo, ele sofre uma quantidade de dano adicional igual à sua Determinação.

Se o alvo ficar sem Pontos de Vida graças a esse efeito, seus ossos explodem através da carne, matando o alvo imediatamente e causando dano como descrito em Deflagrar Ossos.

Essa Runa Arcana se dissipa assim que seus efeitos forem desencadeados.



Capítulo 5 – Doenças

Doenças podem afetar os personagens em várias situações diferentes. Eles podem ser afetados por doenças por andarem por tempo demais em ambientes inóspitos, graças ao contato com criaturas particularmente insalubres ou mesmo por ferimentos superficiais que não foram tratados de forma adequada.

Todas situações bastante comuns na vida de um aventureiro mediano, mas o Mestre deve usá-las com moderação para não perder o controle das virulências do cenário. Uma epidemia pode acontecer em uma cidade ou região, mas isso não é comum – principalmente graças à grande quantidade de Alquimistas e, principalmente, Sacerdotes em Cassiopéia. Na maioria das vezes, alguns casos de uma doença ocorrem e logo em seguida os infectados – e pessoas próximas – são tratados com Purgar e/ou com Antídotos adequados.

As regras a seguir cobrem as doenças mais comuns encontradas em Drakon, incluindo não só seus efeitos e sintomas, mas meios de infecção e métodos de cura.

Descrição das Doenças

Nome: O nome mais comum pelo qual a doença é conhecida, e se ela é Natural ou Mágica.

Contaminação: Formas de se contrair a doença, incluindo os testes para resistir à infecção. Sucesso neste teste significa que o personagem não contraiu a doença – mas se for afetado por um outro vetor da mesma doença, ou se permanecer numa área onde a doença pode causar infecção, terá que fazer novos testes como indicado.

Sintomas: Efeitos da enfermidade no organismo, incluindo possíveis Condições enquanto o personagem estiver infectado.

Tratamento: Quais os tratamentos que podem ser aplicados à doença específica, descrições de possíveis sequelas e tratamentos para amenizar os efeitos – quando houver – e quando a doença se cura naturalmente – quando isso ocorrer.

Axradhiase (Mágica)

Contaminação: A doença é transmitida pelo contato com os fluidos de Traça de Grimório, uma espécie de traça que se alimenta exclusivamente de grimórios, missais, cajados e outros materiais com a característica Registro. Diferente das traças comuns, essas traças são capazes de picar, o que não causa danos, mas pode transmitir a doença – amassar a traça, para matá-la, também tem uma chance de transmitir Axradhiase. Se o personagem tiver um item de registro que contenha traças de grimório (o que pode ocorrer se um item com Registro seja exposto a uma biblioteca que contenha outros itens de Registro com traças, ou caso o conjurador encontre outro Conjurador cujos itens de Registo estejam infestados com Traças de Grimório, por exemplo) ele deve fazer um teste de Inteligência (Dificuldade 10) a cada dia para perceber a presença das traças. Se ele falhar neste teste, ele deve realizar um teste de Força (dificuldade 13) para não ser infectado. Se ele perceber a infestação, ele pode tentar se livrar das traças, literalmente recolhendo todas elas (com um teste de Inteligência, dificuldade 13). Falhando ou passando, ele deve fazer um teste de Força (Dificuldade 8) para não ser infectado com a doença. Os sintomas aparecem 1 hora depois da contaminação.

Sintomas: O personagem começa a ter dificuldades em formar palavras coerentes, fazendo qualquer teste que envolva comunicação – incluindo mentir, negociar ou barganhar – como se fosse Inapto. A partir do segundo dia, o personagem não é capaz de se comunicar de forma eficiente, se tornando totalmente incompreensível. A cada dia, o personagem deve realizar um teste de Vontade (dificuldade 13). Se tiver uma Falha no teste, o personagem muda, de forma aleatória e permanente um de seus Idiomas Conhecidos (o que pode incluir seu idioma natural) por algum outro que ainda não possua (escolhido de forma aleatória). Se tiver uma Falha Crítica no teste, o personagem perde um de seus idiomas conhecidos permanentemente.

Tratamento: Um personagem estará curado se tiver 7 sucessos consecutivos (sucessos decisivos contam como 2 sucessos). Leitura de textos mundanos durante pelo menos seis horas em um dia oferece um bônus de +2 no teste. A Magia Purgar ou a ingestão de um Antídoto Universal não curam a doença imediatamente, mas contam como um sucesso – então o uso de 7 Purgar ou Antídotos Universais são necessários para curar Axradhiase em apenas 1 dia – a administração pode ser feita em várias ocasiões diferentes ou no mesmo dia.

Corpo de Ferro (Natural)

Contaminação: Transmitida pelo contato desprotegido com areia ou terra que contenham fezes – ou em contato direto com dejetos (Força, Dificuldade 8). Embora o método de transmissão mais comum seja por ferimentos com objetos contaminados (Força, Dificuldade 14). Armas usadas por mortos-vivos, Goblins, Gnolls, Hamelins e Orcs, geralmente mantidas em péssimo estado de manutenção, costumam transmitir tétano, e depois de um combate onde um personagem foi ferido por essas armas, o teste de contaminação é necessário. Os sintomas aparecem 1 dia depois da contaminação.

Sintomas: Gases fedorentos, contração dos músculos da boca, rigidez muscular no pescoço, na costa e no abdômen e dificuldade para engolir. Todos os testes para realizar Magias, tocar Músicas, interações sociais ou realizar operações delicadas (incluindo armar e desarmar armadilhas) são feitas como se o personagem fosse Inapto. A cada dia, o personagem também precisa fazer um teste de Força (Dificuldade 11). No caso de sucesso, o personagem sofre de dores musculares e não consegue descansar de forma eficiente, e não recupera PMs ou PVs por descanso. No caso de falha no teste, o personagem tem cãibras constantes que o impedem de se mover ou falar, e o personagem falha automaticamente ao utilizar Magias, Músicas e Gritos, interações sociais e operações delicadas, e faz testes como se fosse Inapto para todas as outras ações. Se tiver uma falha crítica no teste, o personagem sofre um ataque cardíaco e perde todos os seus PVs e PMs e fica Por um Fio, não podendo sair deste estado enquanto estiver infectado, a menos que tenha um sucesso decisivo no teste para resistir aos efeitos da doença. Se tiver uma segunda falha crítica para resistir aos efeitos da doença enquanto estiver Por um Fio, o personagem morre.

Tratamento: Corpo de Ferro dura, em média, 7 dias. Cada sucesso decisivo no teste diminui esse tempo em 1 dia (mas conta como um sucesso simples para definir os efeitos da doença naquele dia). Não há tratamentos conhecidos para amenizar os efeitos da doença, mas a Magia Purgar ou a ingestão de um Antídoto Universal curam completamente o personagem e seus efeitos se dissipam em 1 hora

Febre do Dragão (Mágica)

Contaminação: A doença é transmitida quando um personagem permanece muito tempo em um Nexo Dracônico – ou, muito raramente, se estiver próximo a alguém que morra da doença quando isso ocorre. Qualquer criatura dentro da área de um Nexo Dracônico pode ser afetada pela doença, embora os efeitos nas cercanias do Nexo não sejam tão potentes quanto no centro do mesmo. Criaturas nas cercanias do Nexo Dracônico podem ser infectados com a doença mas não necessariamente sofrer efeitos imediatos – eles simplesmente passam a doença para seus descendentes, que geralmente apresentam características dracônicas como resultado. Entrar no centro de um Nexo Dracônico, no entanto, é muito mais perigoso – e danoso. Qualquer criatura nas cercanias de um Nexo Dracônico precisa fazer um teste de Força (Dificuldade 10) a cada dia inteiro que permaneçam na área – a dificuldade aumenta cumulativamente em +1 a cada dia dentro da área além do primeiro. Se falharem no teste, eles ficam infectados pela versão latente da doença – passando ela para seus descendentes. Criaturas que entrem no centro do Nexo Dracônico, no entanto, precisam realizar o teste a cada hora, com uma dificuldade 12 (+1 para cada hora que a

criatura passar dentro do Nexo Dracônico). Uma criatura infectada enquanto estiver no centro do Nexo Dracônico é afetada pela versão ativa da doença, detalhada à seguir.

Criaturas do tipo Dragão são totalmente imunes à doença, assim com criaturas com a Habilidade Sintonia Dracônica ou Linhagem Dracônica. Além disso, criaturas naturalmente resistentes ao tipo de energia com o qual o Nexo seja sintonizada também são imunes à doença dentro desses Nexos específicos – mas podem ser infectados se entrarem em Nexos com energias elementais diferentes. Assim, um Aesir nunca será infectado enquanto estiver dentro de um Nexo Dracônico do frio, mas se entrar em um Nexo Dracônico do fogo ou da eletricidade ele deve fazer os testes normalmente para não ser infectado. Os sintomas aparecem imediatamente quando a criatura é infectada.

Sintomas: O personagem sente fraqueza e vertigem. Uma criatura precisa ter sucesso em um teste de Força – a Dificuldade do teste será igual ao último teste que realizou dentro do Nexo Dracônico. Perceba que, enquanto estiver dentro de um Nexo Dracônico, falhando ou passando no teste de Contaminação, a dificuldade sempre aumentará em 1 a cada hora – assim, uma criatura dentro do centro de um Nexo Dracônico por 4 horas fará seu teste com uma Dificuldade 16. Se a criatura falhar no teste, ela perde 1 Ponto de Vida permanentemente. Além disso, a cada dia que estiver infectada, a criatura também precisa fazer um teste de Força (Dificuldade 12). Se tiver sua Força ou Agilidade reduzidas à 1, ela sofrerá os mesmo efeitos descritos na página 20 (Efeitos de Envelhecimento). Uma criatura que tenha seus Pontos de Vida, Pontos de Mana, Força ou Agilidade reduzidos à 0 morre imediatamente, em uma explosão de energia elemental apropriada ao Nexo onde o personagem foi infectado. Essa explosão causa uma quantidade de dano igual elemental igual à 30 em uma área em metros igual à Determinação da criatura – e qualquer criatura que sofra dano pela explosão deve fazer um teste de Força (Dificuldade 10) ou será infectado pela doença.

Tratamento: O personagem pode utilizar um Antídoto Universal para se livrar da doença, mas seus efeitos (incluindo perda de PVs, PMs e Atributos) até aquele ponto serão perenes. O personagem pode, no entanto, utilizar um Extrato da Resistência (de qualquer tipo) para impedir os efeitos da doença de se manifestarem durante 1 dia. Pontos de Vida, Pontos de Mana e Atributos perdidos podem ser recuperados se o personagem ingerir um Elixir dos Deuses. Se ele beber o Elixir dos Deuses enquanto ainda estiver infectado, ele ainda poderá voltar perder PVs, PMs e Atributos devido à infecção, no entanto.

Febre do Pântano (Natural)

Contaminação: Picadas de mosquitos e outros insetos peçonhentos (inclusive suas versões gigantes) em áreas de alta insalubridade e umidade – calabouços, áreas pobres de cidades ribeirinhas, pântanos e tumbas submersas. A cada vez que um personagem passa por essas áreas ou passa mais de 1 dia em uma área dessas, ele deve fazer um teste de Força (Dificuldade 11) ou será infectado. Os sintomas aparecem 1 dia depois da contaminação.

Sintomas: Dores musculares e nas juntas, sonolência e erupções cutâneas. A cada dia após os sintomas aparecerem o personagem deve fazer um teste de Força (Dificuldade 12). Sucesso significa que os sintomas são leves e o personagem tem -1 em todos os testes ao longo do dia, enquanto um sucesso decisivo tem os mesmos efeitos, mas o próximo teste para resistir aos efeitos da doença

será realizado com +2. Falha significa que o personagem fica extremamente desanimado e dolorido, fazendo todos os testes como se fosse Inapto. Uma Falha Crítica indica que, além dos efeitos normais da falha, o personagem perde 20 Pontos de Vida devido a hemorragias internas e externas (suando sangue pelas erupções cutâneas). Estes Pontos de Vida perdidos não podem ser recuperados até que o personagem seja curado da Febre do Pântano.

Tratamento: Um personagem estará curado se tiver 4 sucessos consecutivos (sucessos decisivos contam apenas 1 sucesso). Descanso, chás quentes e alimentação leve e quente oferecem um bônus de +2 nos testes para resistir aos efeitos da doença. De forma semelhante, ingerir um Antídoto Básico ou um Antídoto Avançado oferecem um bônus de +2 no teste (esses bônus são cumulativos). A Magia Purgar ou a ingestão de um Antídoto Universal curam completamente o personagem e os efeitos da doença se dissipam em 1 hora.

Febre da Tumba (Mágica)

Contaminação: A doença é transmitida por alguns tipos específicos de mortos-vivos – notoriamente, múmias – mas pode ser contraída se uma criatura tiver contato com as cinzas de uma vítima fatal dessa doenças (nesse caso, o alvo precisa fazer um teste de Força com Dificuldade 13). Os sintomas aparecem 1 hora depois da contaminação.

Sintomas: Febre, palidez, garganta seca e perda agravada de peso. O personagem O personagem sofre os efeitos de Desidratação mesmo que beba líquidos em abundância – o personagem perde 20 Pontos de Vida e Mana por dia, além de não poder recuperar Pontos de Vida ou Mana por descanso. Se o personagem perder todos os Pontos de Vida ou Mana devido aos efeitos da doença, ele se desintegra em uma nuvem de cinzas – quando isso ocorre, qualquer criatura viva a uma quantidade de metros do alvo igual à sua Força podem contrair a doença. As cinzas se dispersam se houver qualquer brisa, se tornando inofensivas, mas em locais fechados – como tumbas, cavernas ou salas fechadas – as cinzas se assentam, e se forem remexidas podem transmitir a doença para criaturas na área.

Tratamento: Não se conhece tratamento conhecido. Descanso em áreas frescas e úmidas e ingestão de líquidos amenizam os efeitos da doença, permitindo que a criatura afetada reduza seu valor de Força do total de Pontos de Vida e Mana perdidos a cada dia. A ingestão de um Antídoto Universal cura completamente o personagem, mas os efeitos da doença perduram por mais 1 dia, embora amenizada mesmo que a criatura não esteja em condições ideais.

Glabro (Mágica)

Contaminação: Pode ocorrer pelo contato direto com mortos-vivos de todos os tipos, tanto ataques dessa criaturas – como mordidas – ou quando um personagem realiza ataques desarmados contra elas. Ao final de qualquer combate em que o personagem atacou ou foi atacado por uma dessas criaturas, ele deve fazer um teste de Força (Dificuldade 13). Os sintomas aparecem 1 dia depois da contaminação.

Sintomas: Dores musculares e febre, e eventualmente, perda dos pelos do corpo. O personagem que teve uma falha no teste de contágio precisa fazer um teste de Força a cada dia, ou perde 4 PMs permanentemente (uma falha crítica no teste indica a perda de 6 PMs). Além disso, o personagem sofre perda dos pelos corporais, que não são evitados com sucessos no teste de Força. Nos primeiros três dias o persona-

gem fica com os pelos do corpo mais ralos, mas a partir do quarto dia, começam a aparecer falhas óbvias até que, no sétimo dia, o personagem estará totalmente desprovido de pelos no corpo.

Para a maioria das Raças, os efeitos de perda de pelos são apenas estéticos – embora possa ser devastador nesse quesito no caso de Jubans e Tailox, por exemplo, e é particularmente pavorosa para os Anões – mas é particularmente nocivo no caso dos Levents, já que a perda das penas fará com que eles se tornem incapazes de voar! A partir do quarto dia sem tratamento, um Levent afetado pelo Glabro perde parte de sua capacidade de voo – sendo capaz de se deslocar apenas em uma velocidade igual à seu Deslocamento normal, e precisando parar de hora em hora para descansar devido ao esforço extra para se manter no ar. No sétimo dia, o personagem perderá suas últimas penas e se tornará totalmente incapaz de voar, apresentando apenas dois apêndices inúteis em suas costas, onde antes estariam suas asas.

Raças que não possuam pelos ou penas – como Draganos, Tritões e Mahoks – não sofrem quaisquer efeitos estéticos devido à doença, mas ainda perdem PVs e podem transmitir a doença normalmente.

Tratamento: O personagem pode utilizar um Antídoto Universal para se livrar da doença, mas seus efeitos (incluindo perda de PMs permanentes) até aquele ponto serão perenes. O personagem pode, no entanto, ao invés disso, utilizar um Elixir Cola-Carne ou um Extrato Regenerativo ao longo da semana em que está infectado para impedir seus efeitos. O elixir deve ser tomado uma vez ao dia por 1 semana, enquanto a doença ainda estiver ativa. O personagem ainda perderá os PMs, mas não perderá pelos nos dias que tomar o Elixir, e ao final de uma semana ele pode recuperar todos os PMs perdidos por descanso. A doença deixa de fazer efeito e é considerada curada no sétimo dia, independente dos resultados.

Infecção Comum (Natural)

Contaminação: Ferimentos não tratados corretamente podem infeccionar em contato com sujeira do ambiente. A cada 12 horas que o personagem permanecer com menos Pontos de Vida do que seu total, ele deve realizar um teste de Força (dificuldade 10) ou um de seus ferimentos desenvolve uma infecção. Os sintomas aparecem 12 horas depois da contaminação.

Sintomas: Febre e coceira ao redor do ferimento. O personagem não consegue recuperar Pontos de Vida enquanto estiver infectado, e deve fazer um teste de Força (dificuldade 10) a cada hora. Falha significa a perda de 1 Ponto de Vida, enquanto Falha Crítica indica a perda de 5 Pontos de Vida.

Tratamento: Limpar o ferimento (com um teste de Inteligência, dificuldade 12, utilizando um kit de cura), a ingestão de um Antídoto Básico ou de um Elixir Cola-Carne remove os efeitos da infecção por 6 horas. Se este tratamento for realizado várias vezes ao longo de um dia inteiro, a infecção será curada. Além disso, a Magia Purgar ou a ingestão de um Antídoto Universal curam completamente o personagem e os efeitos da doença se dissipam em 1 hora.

Larvas de Vermes (Natural)

Contaminação: ocorre pelo contato com a mucosa que cobre alguns tipos de vermes gigantes, assim como a mordida dessas criaturas, exigindo, ao final de um combate com esse tipo de criatura, um teste de Força (Dificuldade 13). Pode ocorrer na natureza, se o personagem beber água diretamente de um corpo de água onde há a presença de vermes. Os sintomas aparecem

7 dia depois da contaminação.

Sintomas: Náuseas eventuais, geralmente causadas pela grande ingestão de alimentos, uma vez que o personagem infectado passa a sentir muito mais fome do que o normal. Personagens infectados recuperam apenas metade dos PVs e PMs por descanso, e sentem os efeitos de Fome/Desidratação (Guia básico, página 172) na metade do tempo normal. As larvas dentro do organismo do alvo só deixam o corpo do hospedeiro caso ele morra, e não causam outros efeitos nocivos.

Tratamento: Não existe tratamento além de comer e beber com regularidade e de preferência de forma farta para prevenir os efeitos de Fome/Desidratação. A Magia Purgar curam completamente o personagem apenas se for conjurada sobre ele nos primeiros sete dias de infecção, antes dos sintomas aparecerem. A ingestão de um Antídoto Universal, no entanto, é bastante eficiente, cura completamente o personagem e os efeitos se dissipam em 1 hora – embora ele sinta muitas náuseas e possivelmente diarreia nesse período.

LEPRA (NATURAL)

Contaminação: apesar do medo relacionado à doença, lepra é muito difícil de ser transmitida. Mesmo o ato sexual não a transmite facilmente. Alguém em contato constante com um portador que já tenha manifestado a doença deve fazer um teste de Força (Dificuldade 8) a cada dia. Se o personagem tiver contato moderado com alguém infectado ou viver muito tempo em péssimas condições de higiene (como calabouços, áreas pantanosas), ele deve fazer o teste a cada mês. Os sintomas aparecem 4d6 anos depois da contaminação.

Sintomas: Manchas na pele que coçam e irritam e posteriormente evoluem para descamações e eventualmente chagas.

O personagem também sofre de dores nas extremidades, o que pode lhe causar penalidades em todos os seus testes, conforme a intensidade da dor. A cada dia, realize um teste de Força (Dificuldade 10). Em caso de sucesso decisivo, as dores não causam incômodo naquele dia. Em caso de sucesso, o personagem sofre -1 em todos os seus testes físicos. Em caso de falha, todos os testes (incluindo testes mentais) terão um redutor de -2 devido às dores constantes. Uma falha crítica no teste significa que o personagem sofre de dores atrozes ao longo do dia, e fará todos os seus testes como se fosse Inapto (incluindo o teste para resistir aos efeitos da doença no próximo dia). Além disso, sempre que tiver uma falha crítica no teste para resistir aos efeitos da doença, o personagem perde um de seus dedos (das mãos ou pés).

Se tiver duas falhas críticas consecutivas, o personagem perde uma mão, pé, nariz ou algum outro apêndice (como cauda ou uma asa, dependendo de suas características físicas específicas). Mahoks afetados por Lepra perdem suas placas rochosas, e sempre que tiverem uma falha crítica nos testes para resistirem aos efeitos, eles perdem 1 de sua Defesa devido à Pele de Pedra.

Tratamento: Antídoto Cola-Carne ou um Extrato Regenerativo oferece um bônus de +1d6 nos testes para resistir aos efeitos da doença, e mesmo no caso de falhas críticas, impedem que o infectado desenvolva chagas e perca partes do corpo – embora não restaure partes que já foram perdidas. A Magia Purgar ou a ingestão de um Antídoto Universal curam completamente o personagem e os efeitos da doença se dissipam em 1 hora – embora partes perdidas não sejam restauradas.

Mal do Ygdrus (Mágica)

Contaminação: contato com seiva de Ygdrus (Força, Dificuldade 12) ou com a fumaça de sua lenha (Força, Dificuldade 14). Os sintomas aparecem imediatamente depois da contaminação.

Sintomas: O personagem começa a envelhecer rapidamente, em uma progressão extremamente alta – cerca de 1 ano por dia. O envelhecimento causado pela doença pode não ser óbvio nos primeiros dias, mas depois de uma semana, o personagem certamente irá perceber que alguma coisa está muito, muito errada. Identificar a presença da doença não é simples, e em geral será necessário uma análise com Detectar Magia ou um teste de Inteligência com dificuldade 16 para perceber a presença da doença em um indivíduo – o que pode ser totalmente desnecessário se alguém souber que o personagem teve contato com seiva ou fumaça de Ygdruss.

Tratamento: Não existem tratamentos conhecidos para a doença, mas se o personagem ficar em descanso completo, ele reduz a taxa de envelhecimento pela metade. A ingestão de um Antídoto Universal cura completamente o personagem em 1 hora, mas os efeitos de envelhecimento até aquele ponto não são recuperados – inclusive eventuais efeitos por passagem de faixa etária ou de idade avançada.

Malogro (Natural)

Contaminação: Proximidade com alguém infectado (Dificuldade 12 a cada 1 hora); Exposição prolongada ao tempo frio, chuva ou condições de inverno (Dificuldade 10 a cada 2 horas). Os sintomas aparecem 6 horas depois da contaminação.

Sintomas: Febre, espirro, coriza e tosses. A cada dia após sua manifestação o personagem deve fazer um teste de Força (Dificuldade 12). Sucesso crítico significa que o personagem se cura imediatamente da doença e não apresenta mais sintomas. Sucesso significa que os sintomas são leves e o personagem recupera apenas metade dos PVS e PMS normais por descanso ao longo do dia. Falha (ou falha crítica) significa que o personagem estará fraco (-1 em todos os seus testes ao longo daquele dia) e febril (não recupera PVs ou PMs por descanso durante aquele dia). Sucesso no teste também significa que o próximo teste será feito com +1, enquanto falhas críticas significam que o personagem fará o próximo teste com -1.

Tratamento: Um personagem estará curado se tiver um sucesso decisivo ou três sucessos consecutivos. Além disso, se o personagem utilizar um Antídoto Básico ou um Antídoto Avançado antes dos primeiros sintomas aparecerem, ele não será afetado pela doença. Descanso, chás quentes e alimentação leve e quente oferecem

um bônus de +2 nos testes para resistir aos efeitos da doença. A Magia Purgar ou a ingestão de um Antídoto Universal curam completamente o personagem e os efeitos da doença se dissipam em 1 hora.

Olho de Goblin (Natural)

Contaminação: Proximidade com alguém infectado (Dificuldade 11 a cada 1 hora) ou contato com utensílios e ambientes utilizados por pessoas infectadas (Dificuldade 9, até o utensílio ou ambiente ter sido limpo). O nome da doença vem do fato de ser dito que os Goblins transmitem a doença para outros humanoides – de fato, a Raça é imune aos efeitos da doença, mas podem ser um vetor para a doença. Os sintomas aparecem 1 dia depois da contaminação.

Sintomas: Olhos vermelhos e lacrimejantes, pálpebras inchadas, coceira, fotofobia e visão borrada. O personagem tem um redutor de -1 em todos os seus testes se estiver sob luz direta do sol. Além disso, a cada dia, o personagem faz um teste de Força (Dificuldade 10). Sucesso indica que o personagem faz todos os testes de visão e ataques à distância com um redutor de -2. Falha significa que todos os testes de visão e ataques à distância, além de todos os testes realizados sob a luz direta do sol são realizados como se o personagem fosse Inapto. Uma falha crítica significa que um dos olhos do personagem necrosa – o personagem ficará caolho, ou, se sofrer duas falhas críticas, estará permanentemente cego.

Tratamento: Olho de Goblin dura 14 dias, normalmente – embora o personagem ainda possa transmitir os efeitos por mais uma semana depois de deixar de apresentar os sintomas. Cada sucesso decisivo no teste para resistir aos efeitos da doença reduzem este tempo em 1 dia. Descanso e exposição apenas a ambientes escuros oferecem um bônus de +1d6 nos testes para resistir aos efeitos da doença. Elixir Cola Carne administrado em um dia no qual o personagem tenha tido uma falha crítica no teste para resistir à doença impede que seus olhos necrose – embora não restaure a visão de olhos que já tiverem necrosado anteriormente. A Magia Purgar não remove os efeitos dessa doença, mas oferece um bônus de +1d6 no próximo teste para resistir aos seus efeitos. A Magia Purgar ou a ingestão de um Antídoto Universal curam completamente o personagem e os efeitos da doença se dissipam em 1 hora – embora olhos necrosados não sejam restaurados.

Peste Negra (Natural)

Contaminação: É transmitida por roedores (ratos, ratazanas, coelhos, marmotas, esquilos). Espalha-se entre eles e para outras criaturas através de suas pulgas, embora não facilmente; a transmissão de um tipo de criatura para outra (Humanoide, Besta, Troglodita ou Esfinge) é bastante rara, e é necessário contato constante com alguém infectado e em um ambiente pouco salubre para que haja pulgas, carrapatos ou mosquitos suficientes que possam transmitir a doença entre eles (Força, Dificuldade 8, 1 vez por dia). No entanto, a transmissão dentro de uma mesma categoria de criaturas é bastante rápida – e com efeitos diferentes. Contato direto com uma criatura do mesmo tipo que tenha Peste Negra exige um teste de Força (Dificuldade 14) 1 vez por hora. Em Bestas e Esfinges, a doença não tem efeitos visíveis, embora possa ser transmitida normalmente. Entre Humanoides e Trogloditas, no entanto, a doença tem efeitos devastadores (descritos abaixo). Os sintomas aparecem 1 dia depois da contaminação.

Sintomas: Inchaço dos gânglios do pescoço, axilas e das gônadas, febre alta, dores musculares e convulsões. O perso-

nagem precisa fazer um teste de Vontade (Dificuldade 13) para realizar qualquer ação que requeira uma hora ou mais para ser completada. Para ações mais longas, é necessário um teste a cada hora, com dificuldade aumentando em +2 para cada hora além da primeira. Além disso, o personagem deve fazer um teste de Força (Dificuldade 12) a cada dia. Em caso de sucesso decisivo, o personagem não tem penalidades adicionais. Sucesso significa que o personagem não sofre redutores, mas perde 3 Pontos de Vida e Mana. Falha no teste significa que as dores causam um redutor de -1 em todos os testes além da perda de 6 Pontos de Vida e Mana. Falha crítica significa que o personagem sofre de febre e dores musculares atrozes, perdendo 12 Pontos de Vida e Mana e fazendo todos os seus testes como se fosse inapto (inclusive para resistir aos efeitos da doença).

Tratamento: Pontos de Vida e Mana perdidos pelos efeitos da doença não podem ser recuperados por descanso ou com poções – apenas meios mágicos podem ser utilizados para recuperá-los. É preciso acumular 15 sucessos nos testes descritos anteriormente para ser considerado curado (um sucesso crítico conta por 2, enquanto falhas críticas eliminam 1 sucesso). Não existem tratamentos para melhorar as chances de sobrevivência do infectado, mas a Magia Purgar ou a ingestão de um Antídoto Universal curam completamente o personagem e seus efeitos se dissipam em 1 hora, inclusive permitindo que o personagem recupere Pontos de Vida e Mana novamente.

Tuberculose (Natural)

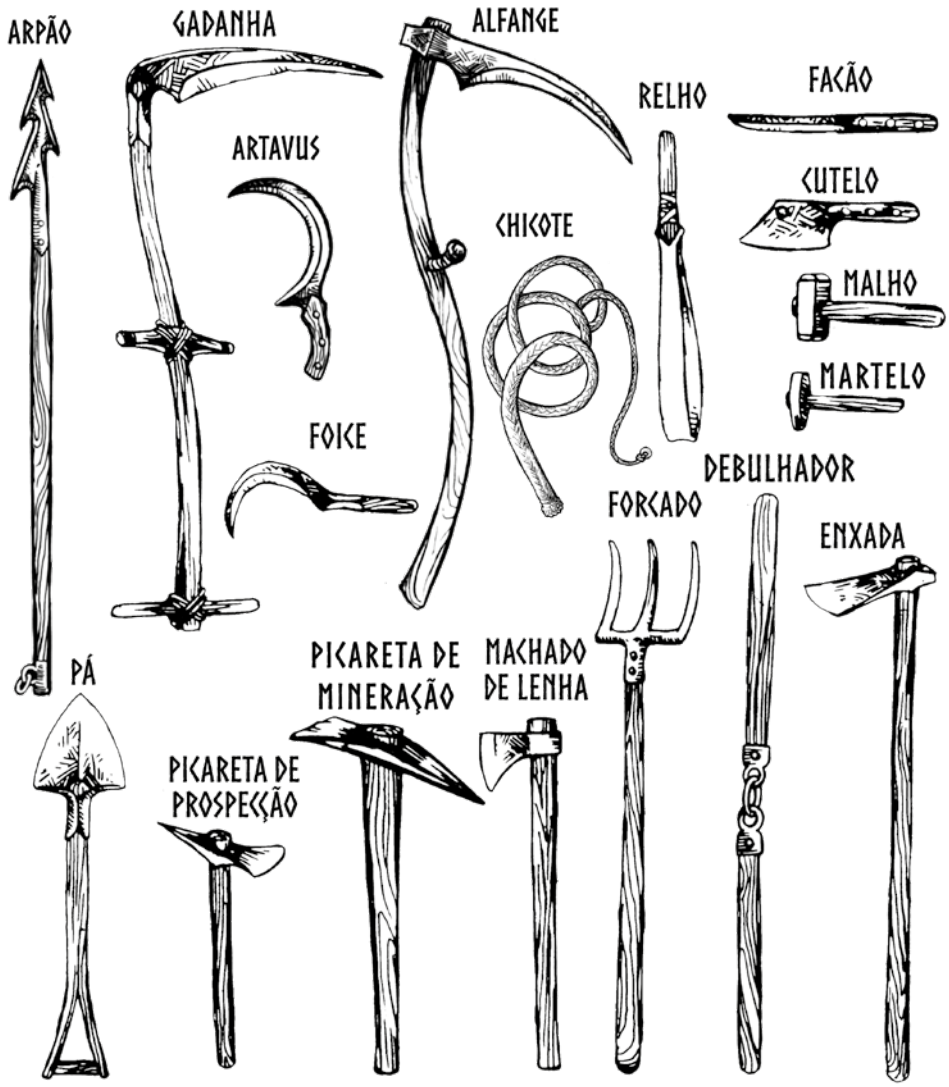
Contaminação: Proximidade com alguém infectado (Dificuldade 10 a cada 1 hora). No entanto, apenas se o personagem tiver uma falha crítica no teste ele apresentará os sintomas. No caso de uma falha normal, o personagem fica infectado (podendo transmitir a doença), mas não apresenta qualquer sintoma – mas ainda precisa fazer um teste de contaminação a cada dia que estiver próximo a alguém infectado. Se falhar novamente no teste de contaminação, um personagem infectado passará a apresentar os sintomas. Os sintomas aparecem 1d6 dia depois da contaminação.

Sintomas: Tosses secas e constantes, palidez acentuada e suor frio. O personagem deve fazer um teste de Força (dificuldade 10) diariamente. No caso de um sucesso decisivo, os sintomas não aparecem durante aquele dia. No caso de um sucesso, o personagem tem tosses constantes, realizando todos os seus testes para se Mover em Silêncio como se fosse Inapto. No caso de uma falha, o personagem tosse constantemente, incluindo perdendo sangue, o que causa os mesmos efeitos de um sucesso além da perda permanente de 1 PV e 1 PM. No caso de uma Falha Crítica, as tosses causam sangramento severo, ocasionando os mesmos efeitos de um sucesso além da perda de 5 PV e 5 PM permanentemente e impede a recuperação de PVs e PMs por descanso naquele dia.

Tratamento: Consumo de bebidas alcoólicas reduzem os efeitos da doença (transformando uma falha crítica em falha comum e uma falha comum em um sucesso). No entanto, o personagem nunca se cura naturalmente da doença. Um personagem que não tenha apresentado os sintomas da Tuberculose pode passar a apresentar quando são infectados com outras doenças – faça o mesmo teste de infecção novamente – e passará a sentir os efeitos dela a partir daí. A Magia Purgar ou a ingestão de um Antídoto Universal curam completamente o personagem e os efeitos da doença se dissipam em 1 hora.

Capítulo 6 – Equipamentos

Este capítulo se dedica a apresentar regras e opções de equipamentos, incluindo novos materiais, itens mágicos, armas e poções, além de ferramentas – próprias para armar personagens desclassificados de nível 0 ou usadas por aventureiros que precisem improvisar ao longo de suas aventuras.



FERRAMENTAS E ARMAS CORPORAIS

Ferramentas: Os itens da lista a seguir são considerados de qualidade baixa e seguem todas as regras correspondentes (veja qualidade dos itens, no Guia do Herói página 53). Versões de qualidade normal desses itens podem ser encontrados pelo dobro do preço listado, e itens de qualidade alta podem ser encontrados por quatro vezes o preço listado. Ferramentas não podem ter qualidade obra-prima.

Armas: Itens marcados com um asterisco (*) são considerados de qualidade normal e seguem as regras normais de outras Armas Corporais (Guia Básico, página 156) e Itens de Conjuração (Guia Básico, página 164), com a adição da seguinte Característica para armas corporais (exclusiva do Chicote):

Segurar: pode ser utilizada para segurar e puxar objetos dentro do alcance da arma. Oferece um bônus de +1 para escalar e desarmar oponentes.

Arma	Custo	Dano	Tipo	FN	Peso	Distância	Observação
Alfange	125	For+8	Corte/Perf.	4	2	Corpo-a-corpo	Duas Mãos
Arpão*	150	For+7	Perfuração	4(3)	3	Haste	Arremesso
Artavus*	25	For+4	Corte/Perf.	1	0,5	Corpo-a-corpo	Canalizador, Cerne Arcano
Bastão	2	For+3	Cont.	2	1	Corpo-a-corpo	
Chicote*	50	For+2	Cont.	1	0,5	Haste	Alcance
Cutelo	5	For+2	Corte	1	0,5	Corpo-a-corpo	
Debulhador	5	For+4	Cont.	4	4	Corpo-a-corpo	Duas Mãos
Enxada	5	For+3	Corte/Cont.	2	1,5	Corpo-a-corpo	Duas Mãos
Facão	25	For+4	Corte/Perf.	1	0,5		
Foice	12	For+3	Corte/Perf.	1	0,5	Corpo-a-corpo	Canalizador
Forcado	5	For+4	Perf.	3	1,5	Corpo-a-corpo	Duas Mãos
Gadanha	25	For+5	Corte/Perf.	3	2kg	Corpo-a-corpo	Duas Mãos
Machado de Lenha	25	For+5	Corte/Cont.	3	2kg	Corpo-a-corpo	Duas Mãos
Malho	5	For+3	Cont.	3	1kg	Corpo-a-corpo	
Martelo	5	For+2	Cont.	1	0,5kg	Corpo-a-corpo	
Picareta de Mineração	12	For+5	Corte/Perf.	4	5kg	Corpo-a-corpo	Duas Mãos
Picareta de Prospecção	5	For+3	Perf.	2	1kg	Corpo-a-corpo	
Pá	5	For+4	Corte/Cont.	3	2,5kg	Corpo-a-corpo	Duas Mãos
Relho	5	For+1	Cont.	1	0,5 kg	Corpo-a-corpo	

NOVOS MATERIAIS

A seguir estão as descrições de novos materiais para a produção de itens – principalmente armas e armaduras. Elas seguem as mesmas regras apresentadas no Guia do Herói, mas são mais adequados para o uso de personagens descritos neste livro.

OSSO

Apesar de não ser uma matéria-prima ideal para armas e armaduras, ossos são usados para fabricação de armas por necessidade em várias culturas. Nas Terras Secas, ossos são um material abundante, já que o clima da região faz com que qualquer animal de tamanho considerável que morra ali se torne rapidamente uma fonte de material pronto para o uso. Isso faz do osso um material bastante popular entre os Orcs e também pelos Parbani. Entre os Grotons e Tritões, sem acesso a metais e madeiras, ossos também são uma matéria-prima extremamente comum.

Armas de osso tendem a ser de perfuração – geralmente adagas, lanças e bicos-de-corvo – já que os ossos costumam ser muito frágeis para produzir bons instrumento de corte sem quebrar (embora facas de osso, utilizadas como ferramenta ou utensílio sejam bastante comuns). Ossos de tamanho adequado podem servir como clavas sem ser necessário qualquer trabalho, e é comum que sejam utilizados como cabos para armas e utensílios, ou armas simples.

Pequenas placas de osso também podem ser usadas para reforçar armaduras de couro ou tecido, adicionando um pouco mais de proteção.

Armas e armaduras de osso nunca podem ser de qualidade obra-prima.

ARMA CORPORAL DE OSSO

Custo: Um terço
Dano: -1
FN: -1
Peso: metade
Tempo de Produção: Metade da FN em dias
Especial: Armas de osso sempre seguem as regras de itens de qualidade baixa para verificar se não quebram, independente da qualidade.

ARMADURAS DE OSSO

Custo: Normal
Defesa: +1
FN: +1
Peso: um terço maior
Tempo de Produção: FN x2 dias.
Especial: Pode ser aplicado a túnicas pesadas e armaduras de couro.

PEDRA

Entre raças e culturas primitivas, pedra é um material bastante utilizado para a manufatura de armas, ao lado da madeira. Apesar de armas totalmente feitas de pedra serem raras, clavas e adagas produzidas de uma única peça de rocha podem ser encontradas eventualmente. As armas de pedra mais comuns são cabeças de machados, lanças e flechas. Armas cortantes feitas de obsidiana podem ser tão afiadas quanto armas de aço, mas são propensas a quebrar e lascar, ficando cegas muito rapidamente, geralmente sendo utilizadas como utensílios ou como itens rituais.

Armas de pedra nunca podem ser de qualidade obra-prima.

Arma Corporal de Pedra

Custo: Um terço
Dano: Normal
FN: +1
Peso: uma vez e meia o peso normal
Tempo de Produção: Normal
Especial: Armas de pedra racham e lascam à medida que forem sendo usadas. No final de cada combate em que elas forem usadas para bloquear ou em que tenham atingido armaduras de metal, elas recebem permanentemente dano -1. Além disso, armas de pedra sempre quebram como resultado de uma falha crítica no teste de ataque, além de quaisquer outros efeitos resultantes da falha crítica.

Vidro Etéreo

Vidro Etéreo pode ser produzido misturando-se ectoplasma ou cinzas de criaturas mortas-vivas, como aquelas de vampiros destruídos por fogo ou exposição à luz solar – mas qualquer morto-vivo espontâneo carbonizado até se tornar cinzas pode fornecer esse material. Essas cinzas são fundidas junto ao feldspato e calcário durante a produção do vidro, e então o item é moldado da forma normal. Vidro Etéreo geralmente tem uma aparência branca fosca, às vezes com matizes azuis ou verdes, e depois de resfriado ficam bastante resistentes. Embora sejam resistentes, placas grandes de vidro etéreo tendem a ser quebradiças, e armaduras ou armas particularmente grandes tendem a se estilhaçar. Devido a isso, em geral, os ceramistas preferem produzir armas pequenas – adagas, cabeças de machado, maças martelos ou bicos-de-corvo – e pontas de flechas ou virotes. Espadas curtas e cabeças de alabarda feitas do material também podem ser encontradas, mas armas maiores do que essas tendem a se despedaçar muito facilmente e não costumam ser produzidas.

Apesar de poderem ser usadas para produzir armas eficientes, armas de vidro etéreo são apreciadas por suas características sobrenaturais únicas. Além de ser capaz de atingir criaturas imateriais como se elas fossem totalmente tangíveis, e também causam danos que parecem enfraquecer a capacidade de concentração de criaturas vivas, causando uma sensação de entorpecimento.

Um morto-vivo médio fornece cinzas suficientes para produzir uma arma ou 10 pontas de flechas ou virotes.

Arma Corporal de Vidro Etéreo

Custo: Duas vezes o custo normal.
Dano: -2
FN: Normal.
Peso: Normal.
Tempo de Produção: Normal
Especial: Armas de vidro etéreo sempre quebram como resultado de uma falha crítica no teste de ataque, além de quaisquer outros efeitos. Armas de vidro etéreo ignoram os benefícios da habilidade Corpo Intangível, e quando atingem criaturas vivas, além do dano normal, elas causam uma perda de Pontos de Mana igual à metade do dano total causado pelo golpe (arredondado para baixo).

NOVAS POÇÕES

A seguir estão as descrições de novas poções. Elas seguem as mesmas regras referentes às poções descritas no Guia do Herói, mas apresentam efeitos ou usos comuns adequados a personagens que utilizem as regras apresentadas neste livro.

POÇÕES BÁSICAS

ELIXIR DA PRAGA

Raridade: Ilegal (800 moedas)

Ingredientes: Enxofre, pele de camaleão, veneno de planta assassina (tisana 11), folha de garraka (Tintura 14).

Descrição: Essa poção de cor verde fosca e cheiro de amônia infecta quem a beber com uma doença natural (à escolha do alquimista) por 12 horas. No entanto, a criatura infectada não é afetada pela doença, se tornando, no entanto, um vetor da mesma. Ao invés da forma de infecção normal, Os fluidos corporais da criatura (saliva, suor, lágrimas, etc.) são capazes de infectar outras criaturas, e qualquer ataque desarmado desferido pela ou contra o infectado exige um teste para verificar se o alvo contrai a doença. Além disso, o infectado pode untar uma arma branca com seus fluidos – geralmente lambendo a arma ou se ferindo com a mesma – com uma ação padrão, permitindo que a arma possa transferir a doença. Qualquer criatura ferida pelo primeiro ataque bem sucedido com uma arma infectada dessa forma precisa testar imediatamente para verificar se fica infectado pela doença. Em qualquer dos caso, o teste para resistir aos efeitos da poção é um teste de Força com a dificuldade normal para a infecção, mas se falhar, o alvo é imediatamente afetado como se tivesse tido uma falha para resistir aos sintomas da doença, e passa a ser considerado infectado pela doença em questão.

EXTRATO DA PRAGA

Raridade: Ilegal (800 moedas)

Ingredientes: Enxofre, tarântula (Maceração 10), veneno de planta assassina, folha de garraka (fermentação 15).

Descrição: Essa poção volátil tem uma cor verde fosca e com cheiro pútrido e geralmente é colocada em frascos de cerâmica lacrados com cera, tanto para ocultar a aparência doentia da poção quanto para tornar o manuseio mais seguro. Quando o frasco se rompe, a poção se espalha na forma de uma nuvem de gás que se estende por uma área de 3m, infectando todas as criaturas na área com uma doença Natural (Corpo de Ferro, Febre do Pântano ou Olho de Goblin, via de regra; receitas para outras doenças não são conhecidas). A nuvem de praga se dispersa depois de uma rodada, e todas as criaturas vivas na área devem fazer um teste de Força com a dificuldade normal para a infecção, mas se falharem são imediatamente afetados como se tivessem tido uma falha para resistir aos sintomas da doença, e passam a ser considerados infectados pela doença em questão.

EXTRATO DO ESPIÃO

Raridade: Ilegal (600 moedas)

Ingredientes: Pele de Camaleão, folha de oliveira, flor de isura (Maceração 14).

Descrição: Essa poção é completamente transparente e mais leve do que o normal. Seu cheiro é adocicado e suave. Derramando o conteúdo do líquido sobre si mesmo e seus itens, o personagem ficará invisível por 1 hora. O líquido evapora

quase imediatamente, à medida que deixa a criatura e os objetos que cobriu invisíveis. O efeito do extrato é cancelado imediatamente se o personagem se aproximar de alguma fonte de calor considerável – segurar uma tocha ou se aproximar a menos de um metro de uma fogueira de acampamento, por exemplo. Além disso, em regiões muito quentes – como ao meio dia no verão ou em uma região de savana ou deserto – o efeito do extrato dura apenas meia hora.

Como essa invisibilidade não é um efeito ilusório nem sequer mágico, poucos efeitos conseguem perceber a criatura invisível.

Poções Avançadas

Extrato da Petrificação

Raridade: Muito Raro

Ingredientes: pó de âmbar, olho de basilisco (Tintura 16), raiz de carvalho, enxofre (Destilação 16).

Descrição: Essa poção normalmente é colocada em frascos redondos para facilitar o seu arremesso. Quando o frasco se rompe, o líquido negro e viscoso se espalha sobre o alvo tornando tudo que tocar dentro de uma área de 1 metro em pedra. Criaturas atingidas pelo extrato têm direito a um teste de Vontade (Dificuldade 12) para não serem afetadas. Criaturas com Mente Vazia não têm direito a este teste, e são afetadas automaticamente. Se uma criatura não for afetada pelo extrato, os itens que estiver segurando também não serão afetados. Como essa poção afeta todos os objetos que cubra, bloquear o frasco não evita seus efeitos – ignore o bônus de bloqueio E armadura do alvo.

O efeito dessa poção é permanente, e é considerado uma Maldição.

Esse extrato não tem efeito sobre Mahoks, Gárgulas ou Autômatos.

Extrato Fantasma

Raridade: Raro (650 moedas)

Ingredientes: Olho de basilisco, flor de isura, folha de eucalipto (Destilação 15).

Descrição: Esta poção transparente e sem cheiro parece estranhamente mais leve do que deveria. Quando o frasco é aberto, o líquido se expande em um vapor azulado que envolve a criatura viva mais próxima tornando-a e aos seus itens mais leves e sem coesão. O alvo recebe a Habilidade Corpo Intangível por 5 minutos.

Veneno da Podridão

Raridade: Muito Raro

Ingredientes: Raiz de Mandrágora, folha de garraka (Tintura 16), veneno de escorpião, veneno de planta assassina (Fermentação 18), veneno de cobra, pele de camaleão (Tisana 16).

Descrição: Um veneno de origem desconhecida, cuja fórmula é conhecida por pouquíssimos Alquimistas – e guardada com muito zelo. Este veneno consiste em uma pasta negra com cheiro de carne em decomposição e cujo gosto terrível é impossível de descrever, fazendo da ingestão praticamente impossível (é necessário um teste de Vontade com Dificuldade 20 ou o personagem vomitará).

Uma vez infectado pelo veneno da podridão, a vítima precisa fazer um teste de Força (dificuldade 12) a cada 12 horas. Falha no teste significa que o corpo do alvo se decompõe, e o total de Pontos de Vida do personagem é diminuído em 10 e sua Força e Agilidade são reduzidas em 1. O alvo perde suas extremidades ao longo do processo (orelhas, nariz, dentes e dedos) e sua pele fica enegrecida e cheia de pústulas. Se o veneno for removido do sistema da criatura, o personagem aumenta seus Pontos de Vida totais em +10, recebe +1 de Força e +1 de

Agilidade a cada semana, até que todos os efeitos tenham sido revertidos. O alvo não recupera partes perdidas, e sua pele ficará com manchas e cicatrizes permanentes, no entanto, a menos que um Extrato Regenerativo seja aplicado antes dos efeitos do veneno terem sido totalmente revertidos, ou que um antídoto Cola-Carne seja aplicado uma vez por semana enquanto a criatura se recupera.

Esse veneno é considerado uma doença mágica.

Veneno de Glycon

Raridade: Raro (6.000 moedas)

Ingredientes: Raiz de mandrágora, flor de isura (Maceração 14), veneno de planta assassina, veneno de cobra (Fermentação 17).

Descrição: Este veneno, atribuído às Naga, consiste em uma pasta marrom com cheiro de álcool e gosto apimentado. O alvo deve realizar um teste de Força (dificuldade 12). Se falhar, o alvo perde 10 Pontos de Vida a cada minuto, por 10 minutos. Se passar, o alvo perde 10 Pontos de Vida imediatamente. Passando ou rodando, o alvo precisa fazer outro teste de Força (Dificuldade 13) depois de 10 minutos. Se falhar, o alvo perde mais 10 Pontos de Vida a cada 10 minutos, por 1 hora. Se passar, o alvo perde mais 10 Pontos de Vida, imediatamente, e o veneno não surte mais efeitos.

Esse veneno é considerado mágico.

Veneno de Koth

Raridade: Muito Raro

Ingredientes: Raiz de mandrágora (Tintura 14), veneno de escorpião, Asa de Morcego (Destilação 15), erva da lua (Infusão 16).

Descrição: Este veneno, usado por uma civilização de Cassiopéia antes da Revoada dos Dragões como forma de punição, faz com que o alvo envelheça rapidamente. Uma vez inoculado pelo veneno, o alvo precisa fazer um teste de Força (dificuldade 12) a cada dia por 10 dias. Toda vez que falhar no teste, o alvo envelhece o equivalente a 10 anos. Um sucesso crítico em um dos testes elimina os efeitos do veneno, enquanto uma falha crítica faz com que a vítima perca todos os Pontos de Vida e fique Por um Fio, além de sofrer o efeito de envelhecimento. Se sobreviver, a vítima continuará sofrendo os efeitos do veneno normalmente.

Esse veneno é considerado mágico.