

Manual das Vantagens



Suplemento para



Compilação
Rodrigo "Mataro" Lima da Silva

 NON PLUS RPG
Versão 2.1

Criação Sistema 3D&T Alpha:

Marcelo Cassaro

Edição e Revisão: Mataro

Diagramação: Mataro

**Suplemento criado para ser usado
em conjunto com o Manual 3D&T
Alpha.**

Imagens: Muitas imagens aqui são do genzoman, um excelente artista que pode ser encontrado nesse link abaixo:

<http://genzoman.deviantart.com/>
Infelizmente não tenho a origem das outras imagens

Como jogar?

Para usar as regras desta adaptação você precisa possuir o Manual 3D&T Alpha, (ou versões anteriores). Ele pode ser encontrado em bancas loja e livrarias especializadas em RPG, ou por pedindo diretamente a Jambô Editora (<http://www.jamboeditora.com.br/>).

Direitos Autorais

As vantagens e Desvantagens encontradas aqui foram retiradas de várias fontes diferentes que é quase impossível listar todas aqui, Algumas Estão Aqui: Os Materiais Oficiais publicados sobre o sistema, 3D&T Supers, Revistas Acerto Crítico, Manual Da Magia, Super Manuais Sobre 3D&T, Manual 3D&Tzão, O Projeto Aliança Negra, Fórum da Jambô Editora, e o Meu Fórum o Forum Plus..... Peço desculpas a quem ficar ofendido por não ter sido mencionado!!!!.



Site de Referência
<http://nonplusrpg.blogspot.com/>

Contato
nonplusrpg@hotmail.com

Indice

Introdução	4
Vantagens Gerais	7
Super Poderes	20
Poderes Mágicos	50
Apoio	64
Base	68
Desvantagens	71
Maldição	86
Manobras de Combate	98
Vantagens Únicas	105
Máquinas & Equipamentos	157
Organizações Sobrenaturais	183

Nova Versão: Desde a última atualização do **Manual das Vantagens Alpha**, tivemos muitas mudanças no sistema e surgiu muito material novo.

Como não poderia ser diferente, o nosso humilde manual que tem o objetivo ser uma referência sobre tudo (Quase, tudo seria praticamente impossível) que existe de regras sobre 3D&T, não poderia ficar para trás, compilamos para vocês Todas as Regras em um só manual.

Boa Leitura!!!

Introdução

Vantagens são diversos poderes extras que um personagem pode ter. Elas não são obrigatórias: qualquer personagem jogador de 3D&T pode ser construído sem qualquer Vantagem, e mesmo assim funcionar perfeitamente no jogo. Assim como as Características, uma Vantagem custa pontos: quanto melhor, mais cara será.

Algumas, como Energia Extra e Poder Oculto, podem ter custos variáveis - quanto mais pontos você gasta, melhor ela funciona.

A maior parte das Vantagens exige Pontos de Magia para sua ativação, mesmo que você não seja um mago. Todos os personagens têm pelo menos 1 Ponto de Magia.

Enquanto as Vantagens são qualidades e poderes extras que um personagem tem, as Desvantagens são coisas ruins, que atrapalham sua vida. "E porque eu ia querer algo assim?" você pergunta.

Primeiro, porque não existem heróis perfeitos ou totalmente sem problemas - ter defeitos faz seu personagem ficar mais parecido com um herói do cinema, TV, games ou quadrinhos. Segundo, porque pegar Desvantagens faz você GANHAR mais pontos para gastar em Características, Vantagens, Focus ou o que você quiser. Esse equilíbrio é a melhor maneira de conseguir um herói poderoso e interessante.

ACESSO

A seguir você vai encontrar uma longa lista de Vantagens e Desvantagens. A princípio, um jogador pode comprar qualquer Vantagem se puder pagar por ela. Na maioria dos casos, todas elas servem para personagens jogadores em qualquer gênero: fantasia medieval, ficção científica, super-heróis, torneios...

A quantidade de Desvantagens que se pode ter durante a criação de personagem depende do Mestre e da pontuação (veja no capítulo O Herói). Contudo, nunca nenhum personagem recém criado pode ter mais de três Desvantagens, e nem acumular mais de -6 pontos no total.

Em alguns casos, o Mestre pode determinar que esta ou aquela Vantagem (ou Desvantagem) não pode pertencer a personagens jogadores. Se não existe magia no mundo da aventura, por exemplo, ou se a magia é rara, praticada apenas por grandes feiticeiros, o Mestre pode proibir todas as Vantagens e Desvantagens ligadas a magia (Resistência à Magia, Restrição de Magia, Fetiche...).

VANTAGENS COM CUSTO EM PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Você verá nas próximas páginas vantagens com custo em PE(Pontos de Experiência),



estas vantagens só podem ser conquistadas durante aventuras, depois que o personagem conquistar alguns Pontos de Experiência, Você também verá algumas Desvantagens Com custo de 0 Pontos, estas Desvantagens assim Como as Vantagens que Custam PE recomendado ao mestre só liberar para o personagem adquiri-las no decorrer das Aventuras.

VANTAGENS E DESVANTAGENS CONQUISTADAS E PERDIDAS

Pode acontecer que, durante uma aventura, você consiga um anel mágico capaz de aumentar sua Força em +1; ou então um escudo sagrado de ouro que pode refletir disparos, exatamente como a Vantagem Reflexão. Neste caso, o que acontece?

O jogador deve pagar pontos por estes novos poderes? Não. Pontos só servem para comprar Características, Vantagens e Focus durante a criação do personagem. Ou mais tarde, com evolução e Pontos de Experiência.

Não é preciso pagar pontos por Invisibilidade se você explorou uma masmorra, derrotou um dragão e encontrou em seu tesouro uma capa mágica que torna você invisível: esta é simplesmente a merecida recompensa por seu esforço. E vale lembrar que também é possível PERDER uma Vantagem, mesmo aquela que esteja mais profundamente enraizada em você.

O poder de Telepatia pode ser perdido por causa de um grande trauma, uma máquina de drenar poderes, uma magia, ou até uma pancada na cabeça.

Um Ataque Especial pode ser anulado por algum tipo de maldição. Um Patrono, Aliado ou Parceiro pode morrer ou abandonar você para sempre. Você não recebe de volta pontos por uma Vantagem perdida. Obviamente, assim como se pode ganhar uma nova Vantagem durante uma aventura, o inverso também é válido; você pode receber uma ou mais Desvantagens, gostando disso ou não! Se estragou os planos de um grande vilão, pode estar certo de que agora ele será

seu Inimigo. Se violou a tumba de um antigo samurai, talvez ele volte para Assombrá-lo.

E se irritou um antigo deus maligno, talvez ele rogue uma Maldição sobre você, entre outras possibilidades.

Desnecessário dizer, uma Desvantagem recebida durante uma aventura NÃO dá pontos para gastar. Livrarse de Desvantagens também é possível, mas sempre vai exigir MUITO tempo e esforço. Seria interessante dar a seu personagem a missão pessoal de livrar-se de uma Maldição, deixar de ser um Morto-Vivo, desfazer sua Má Fama... enfim, tentar melhorar sua vida.

Há duas formas de fazer isso: ganhando Pontos de Experiência suficientes para recomprar a Desvantagem, ou apenas em campanha, e isso vai depender do julgamento do Mestre. Nossa intenção sempre foi rever algumas limitações de 3D&T para torná-lo ainda mais genérico e desafiador.

Nenhum cenário será oferecido neste suplemento, mas agora é possível adaptar além dos tradicionais cenários de Supers com fidelidade, simular os jogos de Terror com Anjos, Vampiros e outras criaturas sobrenaturais, Game Fighter, Space Opera ou Cyberpunk para os jogadores ou ainda criar seu próprio mundo de seres superpoderosos.

DIFERENÇAS A SEREM OBSERVADAS

Abaixo segue a lista das diferenças que os fãs de 3D&T devem estar atentos neste Suplemento em relação ao Manual 3D&T Alfa, à Dragão Brasil Especial Ufo Team e o 3D&T Fastplay:

1º Algumas Vantagens foram remanejadas para novas seções como meio de facilitar a consulta. O Mestre poderá, como sempre, decidir se determinada Vantagem está acessível ou não aos jogadores.

2º Você irá encontrar vantagens com o custo em PEs (Pontos de Experiência) sugiro que estas vantagens sejam compradas no decorrer das aventuras, mas podem ser comprados em pontos, quando o personagem é criado; lembrando que 10 PE valem um ponto normal de personagem.

3º Todos os Poderes que precisam da retenção de

PMs no alvo têm seu efeito cancelado sempre que o Encantador tomar seus pontos de volta independente da distância e, em alguns casos a critério do Mestre, quando seus PVs chegam a 0 (zero).

4º As regras de magia mencionadas serão relativas às da última edição do Manual 3D&T Alfa e não o sistema antigo de Fócus.

5º Você irá encontrar muitas vantagens com o seu custo em Pontos de Experiência [PE] que não podem ser comprados em pontos, quando o personagem é criado; só mais tarde com Pontos de Experiência.

6º Para efeitos de regras a cada duas Desvantagens de 0 pontos equivalem a uma de 1 ponto somente na criação do personagem.

ALGUMAS INFORMAÇÕES

CLASSIFICAÇÃO DAS VANTAGENS ÚNICAS

As vantagens únicas são classificadas em seis grandes grupos:

•Humanos.

•Semi-humanos. Anão, Elfo, Elfo Negro, Gnomo, Halfling, Meio-Elfo, Meio-Orc.

•Humanóides. Alien, Anfíbio, Centauro, Goblin, Kemono, Meio-Dragão, Minotauro, Ogre, Troglodita.

•Youkai. Anjo, Demônio, Fada, Licantropo, Meio-Abissal, Meio-Celestial, Meio-Gênio.

•Construtos. Andróide, Ciborgue, Golem, Mecha, Meio-Golem, Nanomorfo, Robô Positrônico.

•Mortos-Vivos. Esqueleto, Fantasma, Múmia, Vampiro, Zumbi.

DANOS EXISTENTES

DANO FÍSICO

Corte. Lâminas ou objetos afiados. Espadas, machados, garras...

Perfuração. Armas pontudas ou armas de fogo. Flechas, lanças, adagas, dardos, espinhos, chifres, pistolas...

Esmagamento. Armas sem partes afiadas ou pontudas, ou deslocamento de matéria (como explosões). Socos, chutes, clavas, martelos, pedras, bombas, granadas, gravitacional, telecinético, vibração, ...

DANO POR ENERGIA

Fogo. Lança-chamas, bolas de fogo, raio laser, bombas incendiárias, microondas, radiação, plasma...

Frio. Raio congelante, bolas de neve, chuva de gelo...

Elétrico. Choques e relâmpagos em geral.

Químico. Ácido, fumaça, veneno, toxinas, poluentes, líquidos perigosos em geral, radiação...

Sônico. Estrondo sônico, vento, magias musicais...

MOVIMENTO

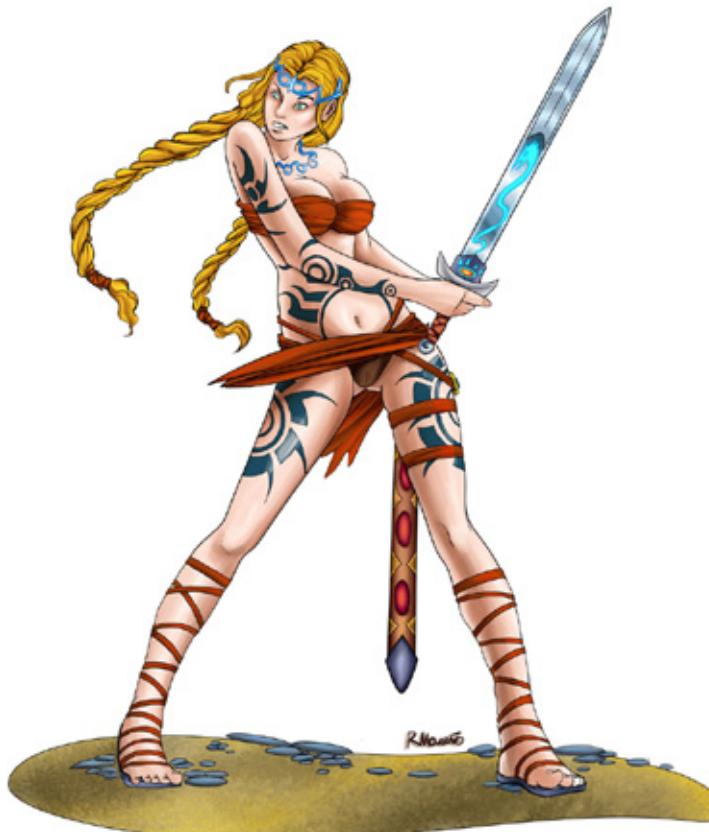
Velocidade normal. A velocidade de passo normal para um personagem é igual a $H \times 10 \text{ km/h}$ ou $R \times 10 \text{ km/h}$, aquele que for menor. Um personagem pode viajar até 6 horas nessa velocidade sem se cansar. Após essas 6 horas, deve fazer um teste de Resistência com penalidade cumulativa de -1 para cada hora extra de viagem. Em caso de falha, precisa parar para descansar pelo menos uma hora.

Personagens com H0 ou R0 viajam a 5km/h. Velocidade máxima. Em situações de combate, todos os personagens se movem com a uma velocidade igual

a Habilidade x 10 metros por turno. Os bônus oferecidos por vantagens como Aceleração (H+1) e Teleporte (H+2) aumentam essa velocidade.

Um personagem pode correr até meia hora nessa velocidade sem se cansar. Após esses 30min, deve fazer um teste de Resistência com penalidade cumulativa de -1 para cada meia hora extra de corrida. Em caso de falha, cai exausto por 1d horas.

Personagens com H0 têm velocidade máxima de 5 metros por turno.



1d+6

Nadando. Metade da velocidade normal (ou máxima). H+1 se tiver perícias adequadas (Esporte, Sobrevivência ou a especialização Natação). Anfíbios nadam com velocidade normal (ou máxima).

Escalando. Um quarto da velocidade normal. H+1 se tiver perícias adequadas (Esporte, Sobrevivência ou a especialização Alpinismo).

Voando. Personagens capazes de voar movem-se duas vezes mais que em terra, em velocidade normal ou máxima.

Caindo: 1d de dano para cada 10m de queda. Nenhuma queda causa mais de 5d de dano.

Personagens incansáveis. Construtos e mortos-vivos não precisam de descanso por estar em movimento. Sua velocidade não é limitada pela Resistência, apenas pela Habilidade.

Eles também não fazem testes de Resistência para continuar seguindo sem descansar.

PRIVASÕES

Respiração. O tempo máximo que se pode prender a respiração é igual a $R \times 5$ minutos, em repouso ou velocidade normal; ou um turno por ponto de Resistência quando em combate ou realizando grande esforço físico. Esgotado esse tempo, começa a perder 1 PV por turno até a morte. Construtos e mortos-vivos não precisam respirar.

Fome e Sede. O tempo máximo que se pode ficar sem comer e/ou beber é igual à sua Resistência, em dias. Esgotado esse tempo, sua Resistência cai 1 ponto por dia (seus PVs e PMs caem na mesma proporção). Se chegar a 0 PVs e não comer ou beber, morrerá no dia seguinte. Construtos e mortos-vivos não precisam comer ou beber.

Sono. Um personagem que precise dormir pode ficar acordado durante até $R \times 12$ horas.

Após esse tempo, deve fazer um teste de Resistência com penalidade cumulativa de -1 para cada hora extra. Em caso de falha, cai no sono durante 2d horas. Para testes de sono, personagens com R0 contam como se tivessem R1. Construtos e mortos-vivos não... ah, você já sabe.

VANTAGENS GERAIS

Esta parte do manual trata sobre Regras e Vantagens para Personagens Realistas mais fracos que o normal.

Personagens Realistas

Proteção de Nicho serve para você jogar com personagens humanos, e normais, mas sem o jogo perder a Graça.

Personagens Realistas são chamados de Aventureiros. Aventureiros são sempre Novatos, construídos com 5 pontos (e até -3 pontos de desvantagens). Além da pontuação baixa, eles têm duas limitações: não podem ter características acima de 2 e não podem comprar vantagens restritas e proibidas. Entretanto, com a regra de **Proteção de Nicho** (abaixo), eles podem sobrepujar um pouco esses limites.

Proteção de Nicho

Quando estiver construindo seu personagem, escolha um nicho entre Força, Habilidade, Resistência, Armadura, Poder de Fogo ou vantagem. Se escolher uma característica, poderá ter esta característica em até 3, lembrando que o limite normal para Mega Para personagens Humanos é 2. Você não ganha o ponto na característica, apenas o direito de comprá-lo! Você não precisa usar este direito na construção de personagem; pode deixar para fazer isso mais tarde, com pontos de experiência. Nesse caso, seu nicho representa um potencial ainda inexplorado.

Ter como nicho vantagem significa que você pode comprar uma — e somente uma — vantagem restrita. Assim como com características, você não ganha a vantagem em si, apenas o direito de comprá-la. Vantagens restritas são aquelas normalmente consideradas exageradas — ou mesmo super-heróicas ou sobrenaturais —, mas que podem ser atribuídas a treinamento contínuo, rigoroso e exaustivo. Note que, mesmo com um nicho, você não pode

comprar vantagens proibidas. Essas são simplesmente muito forçadas para uma campanha realista, por mais que você tente arranjar uma desculpa para elas... A lista de vantagens restritas e proibidas está no quadro abaixo.

A seguir está uma lista de arquétipos e seus respectivos nichos. A lista é apenas uma sugestão; você não é obrigado a segui-la!



Arquétipo	Nicho
Acrobata de circo, ginasta	Vantagem (Deflexão)
Adestrador de animais	Vantagem (Aliado)
Advogado	Vantagem (Falação Chateadora)
Agente secreto	Habilidade
Artista marcial	Vantagem (Técnica de Luta)
Assassino, franco-atirador	Vantagem (Tiro Carregável)
Atleta radical	Resistência
Ator, espião	Vantagem (Impostor)
Boxeador	Vantagem (Ataque Múltiplo)
Capanga, leão de chácara	Vantagem (Pontos de Vida Extras)
Cientista, hacker	Vantagem (Genialidade)
Detetive, jornalista investigativo	Vantagem (Intuição)
Engenheiro, mecânico	Vantagem (Inventor)
Executivo	Vantagem (Plano Genial)
Estrela do rock, político	Vantagem (Motivador)
Guarda-costas	Armadura
Lutador de MMA	Força
Mafioso, membro de gangue	Vantagem (Assustador)
Médico	Vantagem (Medicina de Emergência)
Membro de forças especiais, ladrão	Vantagem (Invisibilidade)
Mercenário	Poder de Fogo
Modelo	Vantagem (Aparência Deslumbrante)
Policial de elite	Vantagem (Ataque Especial)
Soldado	Vantagem (Tiro Múltiplo)
Traceur (praticante de parkour)	Vantagem (Aceleração)

Vantagens & Desvantagens Proibidas & Restritas

Algumas vantagens e desvantagens simplesmente não fazem sentido no universo de Mega City Contra-Ataca, e não estão disponíveis para personagens jogadores. Essas são as vantagens e desvantagens proibidas, que não podem ser compradas de maneira alguma. Outras parecem mais plausíveis com uma boa desculpa (como treinamento rigoroso). Essas são as vantagens restritas, que podem ser compradas por personagens com o nicho vantagem.

Vantagens Restritas: Aceleração, Aliado (se escolher Aliado como nicho, também pode comprar Ligação Natural e Parceiro), Aparência Deslumbrante, Assustador, Ataque Especial, Ataque Múltiplo, Deflexão, Equipamento (veja o Capítulo 4 deste livro), Energia Extra, Falação Chateadora, Genialidade, Inspiração, Intuição, Inventor, Invisibilidade, Medicina de Combate, Memória Expandida, Paralisia, Plano Genial, Sortudo, Pontos de Vida Extras, Técnica de Luta (veja o Capítulo 3 deste livro) Tiro Carregável e Tiro Múltiplo.

Vantagens Proibidas: Alquimista, Arcano, Área de Batalha, Clericato, Elementalista, Energia Vital, Familiar, Forma Alternativa, Imortal, Magia (Branca, Elemental ou Negra), Magia Irresistível, Membros Elásticos, Membros Extras, Paladino, Poder Oculto, Pontos de Magia Extras, Possessão, Reflexão, Regeneração, Resistência à Magia, Sentidos Especiais, Separação, Telepatia, Teleporte, Toque de Energia, Voo e Xamã. Todas as vantagens do Capítulo Super Poderes e Poderes Mágicos deste livro são proibidas. Além disso, todas as vantagens únicas são totalmente proibidas.

Desvantagens Permitidas: Código de Honra, Deficiência Física, Dependência, Devoção, Fúria, Inculto, Insano, Má Fama, Modelo Especial, Monstruoso, Munição Limitada, Ponto Fraco e Protegido Indefeso.

Desvantagens Proibidas: Ambiente Especial, Assombrado, Bateria, Fetiche, Interferência, Interferência Mágica, Maldição, Poder Vergonhoso, Poder Vingativo e Restrição de Poder.

Pontos de Destino

Pontos de Destino serve para nivelar Grupos de personagens de pontuações diferentes sem a necessidade de alterar todos para a mesma pontuação.

Uma olhada na página 13 do Manual 3D&T Alpha estabelece diferentes pontuações: de 0 a 4 pontos para pessoas comuns, 5 pontos para Novatos (heróis em início de carreira), 7 pontos para Lutadores (heróis com alguma experiência), 10 pontos para Campeões (alguém com muitas vitórias na carreira) e 12 pontos para verdadeiras Lendas. Pela descrição, o rapaz que saiu da academia teria 5 pontos e o veterano que já enfrentou vários combates teria 10 (ser uma Lenda é para poucos).

Você pode deixar todos os personagens no mesmo nível (“nada de veteranos na mesa”) e limitar os personagens mais experientes ao controle do mestre, ou

permitir personagens com diferenças de pontuação. Para equilibrar as coisas, esta última opção se vale da regra de Pontos de Destino.

NÍVEL DE CAPACIDADE E PONTOS DE DESTINO

Pontos de Destino são dados a personagens mais fracos, e podem ser usados para alterar os eventos da aventura. Em outras palavras, para compensar o pouco poder do personagem, o jogador ganha um pequeno grau de controle sobre a história. Isto também é muito próximo do que acontece nas animações japonesas — muitas vezes a trama parece trabalhar a favor do protagonista...

Para determinar quantos Pontos de Destino cada jogador ganha você deve medir seu nível de capacidade. O nível de capacidade de um personagem corresponde a sua pontuação inicial: nível de capacidade 1 para 5 pontos, 2 para 7 pontos, 3 para 10 pontos e 4 para 12 pontos.

O personagem com o nível de capacidade mais alto dentro de um grupo (ou personagens, caso haja empate) não ganha Pontos de Destino. Os personagens mais fracos ganham um Ponto de Destino para cada nível de capacidade que tiverem a menos que o mais poderoso. Os Pontos de Destino são recebidos no início de cada sessão de jogo. Pontos não usados não se acumulam para a próxima sessão.

Exemplo: em um grupo com um Novato (nível de capacidade 1), um Campeão (nível de capacidade 3) e duas Lendas do combate (nível de capacidade 4), o Novato ganha 3 Pontos de Destino no início de cada sessão de jogo. O Campeão ganha 1 PD. As duas Lendas não ganham nenhum.

USANDO PONTOS DE DESTINO

Pontos de Destino possuem quatro usos, descritos a seguir. Gastar um Ponto de Destino não consome nenhuma ação, e você pode fazer isso a qualquer momento (mesmo que não seja seu turno).

Vocês me subestimaram? Agora vão pagar! Você pode ser um mero piloto novato e inexperiente, mas quando fica zangado ninguém pode com você. Gastando um Ponto de Destino, você recebe um bônus de +5 em Habilidade, Força ou Poder de Fogo, à sua escolha, até o fim do cena.

Mais do que aparenta. Por não ter tanto poder, você aprendeu a se virar de outras maneiras. Gastando um Ponto de Destino, você recebe 2 pontos de personagem para gastar em vantagens. Pode, por exemplo, comprar Invisibilidade (“Quando criança, eu era o campeão de esconde-esconde do bairro!”) ou a perícia Ciência (“Fui um bom estudante no colégio, lembro dessas coisas”). A vantagem dura

até o fim da cena.

Ufa, estou bem! Fazendo todas essas piruetas e maluquices com seu robô, você já poderia ter morrido há muito tempo — mas acaba se machucando bem menos do que deveria. Gastando um Ponto de Destino, você recupera todos os seus Pontos de Vida.

Retcon. O uso mais abrangente de um Ponto de Destino permite que você efetivamente “edite” uma cena da aventura. O salteador fugiu, mas pode ter deixado cair uma pista do seu esconderijo. Seu robô explodiu, mas convenientemente você consegue ser ejetado no último segundo... O mestre pode vetar qualquer uso de retcon, mas neste caso o jogador não gasta seu Ponto de Destino.

Tipo de Personagem	Pontuação Inicial	Nível de Capacidade	Pontos de Destino (de acordo com o maior nível de capacidade do grupo)			
			1	2	3	4
Novato	5	1	0	1	2	3
Lutador	7	2	-	0	1	2
Campeão	10	3	-	-	0	1
Lenda	12	4	-	-	-	0

VANTAGENS

Abaixo temos as vantagens que não se enquadram em super, mágicas, e afins.

Adaptador (1 PONTO)

Você tem facilidade para lidar com armas, aprender novas técnicas e improvisar novos golpes. Essa Vantagem permite mudar o tipo de dano de sua Força ou Poder

de Fogo sem sofrer nenhuma penalidade, como se fosse seu próprio dano inicial. Para mais detalhes veja Tipos de Dano. Usar essa Vantagem não consome Pontos de Magia.

Afilhado [1 PONTO]

Você tem um “padrinho” que abre as portas que surgirem em seu caminho simplesmente por existir — basta mencionar seu nome! É algo comum entre bastardos (o “padrinho” na verdade seria seu pai). Diferente de um Patrono, um padrinho nunca exige nada de seu afilhado. Também não é necessário gastar PMs invocar sua influência. O personagem simplesmente menciona suas “costas quentes”, e pode obter favores ou vantagens sociais, de acordo com o mestre.

Um Afilhado deve ter cuidado ao usar o nome de seu padrinho. Caso use-o para atividades desonradas ou contra a natureza do padrinho, pode perder suas boas graças. Neste caso, o personagem perde esta vantagem, sem receber pontos em troca.

Aliado [1 PONTO OU MAIS]

Você tem um companheiro com quem pode contar. Pode ser uma pessoa, animal ou mecha, à sua escolha.

O Aliado é um NPC que você controla, mas o mestre pode às vezes interferir nesse controle — por exemplo, quando acreditar que o Aliado faria ou não faria algo. Seu Aliado ajuda você, mas muitas vezes ele também pode precisar de sua ajuda.

Você pode construir o Aliado se quiser, mas o mestre dará a aprovação final. A pontuação do Aliado é um “nível” abaixo da sua. Por exemplo, se você é um Novato, seu Aliado é uma Pessoa Comum (feito com 4 pontos). Se você é um Lutador, o Aliado é um Novato (5 pontos), e assim por diante. Veja

o quadro na página 13.

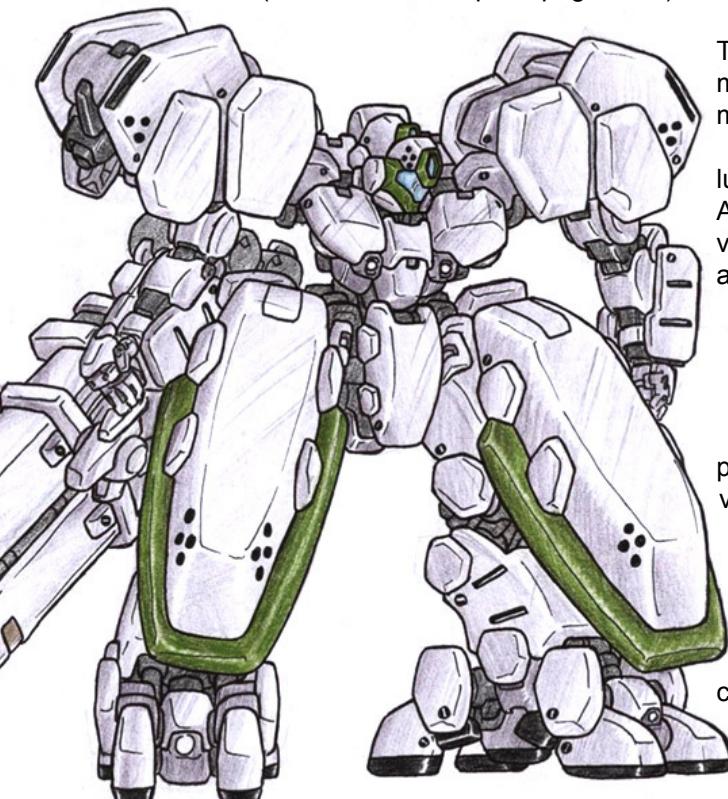
Se quiser um Aliado mais poderoso, ele custará mais caro: 1 ponto extra para cada ponto de personagem. Por exemplo, se você quer um Aliado Novato feito com 6 pontos em vez de 5, ele vai custar 2 pontos.

Um Aliado normalmente segue suas ordens sem reclamar. No entanto, você não pode obrigar-lo a fazer algo que ele não quer (como uma ação suicida) ou contra sua natureza (como enfrentar uma Fobia ou violar um Código de Honra).

Um Aliado não ganha Pontos de Experiência. Quando você evolui seu personagem, a pontuação total dele também aumenta proporcionalmente. Você não ganha PEs por vitórias de seu Aliado.

Aliado Gigante [2 PONTOS]

Como Aliado (Manual 3D&T Alpha, página 29),



1d+10

mas o Aliado pertence à escala Sugoi, em geral sendo um robô gigante (mecha), algum veículo de transporte de tamanho exagerado ou alguma outra máquina de grande porte. Seja qual for, o Aliado Gigante é só seu: você não depende de nenhuma organização ou poder maior para ter acesso a ele.

Você pode construir e sugerir um Aliado Gigante por conta própria, mas apenas o mestre pode aprová-lo. Personagens com a vantagem Patrono não precisam adquirir esta vantagem. Nobres possuem sua própria versão de Aliado Gigante (veja a vantagem Nobreza, adiante).

Aliado Gigante é só permitido em aventuras onde os inimigos podem assumir ou são de uma escala superior, no caso sugoi.

Aparência inofensiva [1 PONTO]

Por algum motivo você não parece perigoso. Talvez pareça muito pequeno, muito fraco, uma menininha segurando um pirulito... você escolhe o motivo.

Além de outros benefícios, como entrar em lugares protegidos sem levantar suspeitas, possuir uma Aparência Inofensiva também ajuda em combate. Ela vai surpreender seu oponente - você sempre ganha um ataque extra antes do primeiro turno de um combate.

Aparência Deslumbrante [1 PONTO]

Você é muito atraente, daqueles que não pagam para entrar em festas. Na verdade, as pessoas pagam você para ir na festa delas!

Para você, qualquer teste de Lábia, Sedução, Hipnose, Influenciar, Obter Informações e Sugerir são testes fáceis. Caso essas perícias sejam usadas contra alguém, elas recebem um redutor de -2 no teste contra você. Essa Vantagem não é cumulativa com a vantagem Treinado.

Arma Improvisada [1 PONTO]

Além de usar suas melhores armas, você também é capaz de apanhar objetos ao seu redor (um atiçador de lareira, uma perna de cadeira quebrada, aquele peixe-espada embalsamado que enfeita a parede...) para atacar seus inimigos. Você pode gastar uma ação de movimento para apanhar qualquer coisa ao seu alcance (o mestre determina se há algo no ambiente que possa ser usado como arma improvisada). Você pode receber +1 de bônus em sua FA ou usar o efeito Amplo de Ataque Especial (Manual 3D&T Alpha, página 31) — mas você mesmo não é atingido. Infelizmente, o bônus dura apenas um ataque, quando então sua arma improvisada se quebra. Para usar outra arma improvisada, gaste outra ação de movimento apanhando algo no chão.

Arena [1 PONTO]

Você tem sua própria arena de lutas, ou sabe lutar melhor em certo tipo de terreno ou condição. Você ganha H+2 quando está em sua Arena, apenas em situações de combate. Vale lembrar que, quando alguém faz um desafio formal para um duelo, aquele que foi desafiado tem o direito de escolher o local do combate. A Arena é escolhida pelo jogador, mas sempre com aprovação do mestre. Eis algumas sugestões:

• **Água** (praia, barcos, chuva, superfície da água, embaixo d'água).

• **Céu** (combate aéreo; vale apenas quando seu oponente também está voando).

• **Cidades** (ruas, telhados, topo de prédios, aposentos, corredores, escadas).

• **Ermos** (desertos, florestas, montanhas, pântanos, planícies, geleiras...).

• **Subterrâneo** (cavernas, masmorras, esgotos).

• **Um único lugar do mundo** (provavelmente sua base de operações) e vizinhanças.



Assustador [1 PONTO]

Sua cara de mau apavora os outros. Gaste um movimento e 1 PM para encarar uma pessoa, que deve fazer um teste de Resistência. Se a vítima falhar, sofre -1 na FA e FD até o fim do combate; se falhar rolando um 6, sai correndo de você por 1d6 turnos (quando então sofre as penalidades de uma falha normal: -1 na FA e FD até o fim do combate).

Ataque Especial [1 PONTO OU MAIS]

Praticamente qualquer aventureiro, herói ou guerreiro tem algum tipo de técnica ou ataque especial; um golpe mais difícil de aplicar, mas que provoca dano maior. Isso é tão comum nos mundos de aventura que qualquer personagem pode fazer um ataque que especial gastando 1 PM e ganhando F+1 ou PdF+1. Isto é simplesmente uma manobra especial; não é

preciso pagar pontos de personagem por ela. Existe, no entanto, a Vantagem Ataque Especial. Gastando 2 PMs você pode aumentar em +2 sua Força ou Poder de Fogo (escolha F ou PdF durante a criação do personagem. Este Ataque Especial —padrão custa 1 ponto. Por mais pontos, é possível dar poderes extras ao ataque:

Amplo [+2 pontos/ 2 PMs]: Apenas para ataques com PdF. Todas as criaturas dentro do alcance de ataque à distância são atingidas (incluindo aliados, e até mesmo você!). Todos os alvos têm direito a esquiva.

Amedrontador [+ 2 pontos, +1 PM]: além de causar dano, o inimigo deve passar por um teste de Resistência se falhar ele entra em pânico e tenta fugir de você no próximo turno da forma mais rápida possível. Uma vítima desse ataque não pode usar qualquer manobra, vantagem ou magia que consuma PMs — exceto aquelas que ajudem em sua fuga, como esquivas, Aceleração, Transporte, Teleporte...

Área [+2 pontos]: Em vez de apenas um alvo, o ataque atinge uma área maior e quaisquer criaturas dentro dela. O ataque tem FA total do ponto de impacto e rediz em -1 para cada 3m de distância do ponto de impacto. Apenas um alvo pode receber FA total (porque está diretamente no ponto de impacto). Todos os alvos (incluindo o principal) têm direito a uma esquiva para reduzir a FA em 1.

Esta Vantagem é válida apenas para ataques com PdF. Caso o atacante esteja dentro da área de efeito, ele TAMBÉM sofre dano!

Atordoante [+1 ponto, +1 PM]: se seu oponente perder PVs com um ataque atordoante, ele perde sua ação no próximo turno.

Cansativo [-1 ponto]: seu ataque especial é extenuante. Quando você usa, você não pode fazer um movimento no mesmo turno (se já tiver feito um movimento, não pode usar seu Ataque Especial).

Curvo [+1 ponto]: Este ataque elimina os efeitos de cobertura do alvo, possibilitando o atacante atacar normalmente, mesmo se o alvo estiver atrás de um viga. Custo 2 MPs. Só para ataques realizados com Poder de Fogo.

Dano Gigante (+2 pontos, x10 PMs): seu ataque conta como uma escala superior — isto é, sua característica de ataque é multiplicada por 10. Contudo, o custo final para usar seu Ataque Especial também é multiplicado por 10. Aconselhado para aventuras onde os adversários tem acesso a uma escala superior.

Desgastante (+2 ponto, +2 PMs): Se o seu ataque superar a FD do inimigo ele perde PVs e a mesma quantidade de PMs que perdeu de PVs.

Destruidor (+2 pontos, +2 PMs): se sua FA vencer a FD do oponente, além de perder PV, ele recebe um redutor de -1 na A até o final do combate.

Distanciamento (+1 Ponto): Seu Ataque Especial, atiram o adversário para fora do alcance do combate corpo a corpo (igual a 1m para cada ponto de força que o personagem tiver), caso sua FA seja superior a FD do adversário.

Enfraquecedor (+2 pontos, +2 PMs): caso sua FA supere a FD do oponente, ele deve fazer um teste de R. Em caso de falha, não sofre dano, mas sofre uma penalidade em R igual à sua F ou PdF. Esta penalidade dura durante uma quantidade de rodadas igual à sua F ou PdF. A R do oponente não pode cair abaixo de 0. A penalidade diminui também os PVs e PMs do alvo.

Fraco (-2 pontos): mesmo vencendo a FD do inimigo, seu ataque causa só a metade do dano que causaria.

Furioso (+1 ponto, +1 PM): você abdica de sua defesa e parte pra cima do inimigo com toda fúria. Você recebe +2 na FA, mas não soma sua H na sua FD se for atacado até o próximo turno.

Lento (-1 ponto): apenas para ataques com PdF. O alvo recebe H+2 em sua esquiva.

Longo (+1 ponto, +1 PM por incremento de distância): apenas para Poder de Fogo. Gastando mais PMs, você pode aumentar o alcance dos seus tiros: x2 por +1 PM, x4 por +2 PMs, x8 por +3 PMs e assim por diante.

Mortífero (+2 pontos, +1 PM): se os PVs do inimigo forem reduzidos a 0 nesse ataque, um resultado 3, 4, 5 ou 6 no Teste de Morte mata o inimigo.

Óbvio (-1 ponto): é fácil perceber que você

vai atacar. Seus alvos ganham +1 na Força de Defesa.

Paralisante (+1 ponto): em vez de causar dano, o ataque funciona como a vantagem Paralisia (pelo custo normal em Pontos de Magia).

Preciso (+1 ponto): Este ataque impões um redutor de H-1 contra o alvo Em sua Força de Defesa. Nenhum custo extra em PMs.

Penetrante (1 ponto/ 1 PM): Impõe A-1 contra o alvo em sua Força de Defesa.

Perigoso (+2 pontos, +2 PM): Este ataque consegue um acerto crítico com um resultado 5 ou 6 no dado (em vez de apenas 6).

Supremo (+2 pontos, +2 PMs): seu ataque ignora a Armadura Extra do oponente.

Teleguiado (+1 ponto): Este ataque persegue o alvo, impondo um redutor de H-2 contra o alvo em sua Força de Defesa e tentativas de Esquiva. Válido apenas para ataques à distância.

Tempestade de Golpes (+1 ponto, +1 PM): apenas para ataques de Força. Todos os inimigos dentro do seu alcance corpo-a-corpo (normalmente até 1,5 metros de você) são atingidos.

Territorial (+1 ponto): esse ataque só funciona se estiver em sua Arena (e se possuir uma, é claro). Ao invés de você receber H+2, você recebe F ou PdF +2, mas apenas para esse ataque.



1d+12

Progressão dos Ataques Especiais

À medida que ganham experiência, os personagens podem aprender golpes cada vez mais elaborados e poderosos.

Para simular isso, um personagem pode comprar novos níveis de Ataque Especial. Cada novo nível custa 1 ponto de personagem.

ATAQUE ESPECIAL 0	Gratuito. Característica (C) +1, custo 1 PM.
ATAQUE ESPECIAL I	1 ponto, C+2, custo 1 PM.
ATAQUE ESPECIAL II	+1 ponto, C+4, custo 2 PMs.
ATAQUE ESPECIAL III	+1 ponto, C+6, custo 3 PMs.

E assim por diante, até Ataque Especial X, que fornece +20 na característica e custa 10 PMs por uso.

Cada Ataque tem como pré-requisito todos os anteriores.

Apenas o Ataque Especial I pode ser adquirido durante a criação do personagem — os outros só podem ser comprados com pontos ganhos durante o jogo.

Armadura Extra (Especial)

Você é mais resistente a certos tipos de dano. Sua Resistência será duas vezes maior, mas apenas contra aquele dano.

Digamos que você tem Habilidade 4, Resistência 3 e Armadura Extra: Frio. Quando atingido por um raio congelante (mágico ou não), sua Força de Defesa será 4+(3x2), resultando em FD 10.

Esta vantagem não pode ser comprada com pontos. No entanto, ela pode aparecer mais adiante

como parte de uma vantagem única (por exemplo, um Esqueleto tem Armadura Extra: Corte e Perfuração), ou oferecida por um item mágico. Os tipos de Armadura Extra são:

- **Força.** Qualquer dano causado com Força (ataques corporais).

- Poder de Fogo. Qualquer dano causado com PdF (ataques à distância).

- **Magia.** Qualquer dano causado por magia, incluindo armas mágicas (mas não incluindo outros ataques ou manobras que gastam PMs).

- **Corte, Perfuração, Esmagamento.** Estes são os três tipos possíveis de dano físico.

- **Fogo, Frio, Elétrico, Luz, Químico, Sônico, Trevas.** Estes são alguns tipos possíveis de dano por energia.

Se você tem Armadura Extra (Calor/Fogo) quer dizer que sua Resistência dobra para calcular a FD quando é atacado por ataques e magias de fogo. Armadura Extra (Magia) dobra sua Resistência contra qualquer ataque mágico e qualquer magia.

Benefícios são cumulativos. Se você tem Armadura Extra: Força e Fogo, e recebe um soco em chamas, sua Armadura é triplicada.

Veja mais detalhes em "Combate".

Arena [1 PONTO]

Você tem sua própria arena de lutas, ou sabe lutar melhor em certo tipo de terreno ou condição. Você ganha H+2 quando está em sua Arena, apenas em situações de combate. Vale lembrar que, quando alguém faz um desafio formal para um duelo, aquele que foi desafiado tem o direito de escolher o local do combate.

A Arena é escolhida pelo jogador, mas sempre com aprovação do mestre. Eis algumas sugestões:

- **Água** (praia, barcos, chuva, superfície da água, embaixo d'água).

- **Céu** (combate aéreo; vale apenas quando seu oponente também está voando).

- **Cidades** (ruas, telhados, topo de prédios,

aposentos, corredores, escadas).

- **Ermos** (desertos, florestas, montanhas, pântanos, planícies, geleiras...).

- **Subterrâneo** (cavernas, masmorras, esgotos).

- **Um único lugar do mundo** (provavelmente sua base de operações) e vizinhanças.

Ataque Multiplo [1 PONTO]

Você pode fazer mais ataques com Força em uma única rodada. Cada golpe adicional gasta 1 PM. Assim, atacar três vezes na mesma rodada gasta 2 PFs (o primeiro não custa PMs). O número máximo de ataques que você pode fazer por rodada é igual à sua Habilidade.

A Força de Ataque de cada golpe conta separadamente para vencer a Força de Defesa do inimigo. Você não pode somar a FA de seus vários ataques.

Boa Fama [1 PONTO]

Você é respeitado entre os outros heróis e aventureiros do mundo. Você pode ser conhecido por lutar bem, ter um estilo diferente, uma aparência especial, ou até por uma única luta marcante. De qualquer forma, você é famoso, respeitado ou temido por alguma razão.

Ser famoso pode trazer vantagens em algumas ocasiões, mas também problemas. Para você, será mais difícil passar despercebido ou agir disfarçado. Se você tem a Desvantagem Ponto Fraco (veja mais adiante), ele será conhecido por todos. Outra coisa: você é famoso entre aventureiros, heróis e vilões, mas não necessariamente entre pessoas comuns.

Capitania [1 PONTO]

Você tem autoridade de comando em campo de batalha. Isso vale para qualquer tipo de hierarquia militarizada, mesmo que não represente um corpo militar a serviço do governo: piratas, corsários e milícias

também têm capitães. Grupos terroristas também têm alguém que os comande em campo, mesmo que não seja tratado por capitão.

Ao exercer seu comando (isto é, quando combate ao lado de seus comandados), você dobra sua Habilidade em testes de iniciativa. Além disso, recebe um bônus igual a sua Resistência em testes de perícias para impor sua opinião sobre qualquer outro personagem a bordo.

Em geral, esta vantagem não confere autoridade sobre personagens jogadores, apenas NPCs. Caso todo o grupo esteja de acordo, o mestre pode permitir que um personagem seja o superior dos demais.

Carisma [1 PONTO]

Você é atraente para pessoas do sexo oposto e tem uma enorme facilidade para fazer amigos. Isso funciona como a Vantagem Aparência Inofensiva apenas para pessoas do sexo oposto, ainda concede um bônus de +2 nas Perícias Artes e Manipulação, somente com o sexo oposto.

Carta de Corso [1 PONTO]

Você um dia foi um pirata. Saqueou, pilhou e roubou mais do que podia carregar. Mas está cansado dessa vida. Você ofereceu seus serviços a um governo em troca de um documento conhecido como Carta de Corso. Com ela, você deixa de ser um criminoso aos olhos da lei e pode até reter seus saques feitos no passado, colocando-os nos bancos. Em troca, durante a guerra contra os Proscritos, você tem a obrigação de combatê-los até que o conflito chegue oficialmente ao fim. Em termos de regras, esta vantagem anula a desvantagem Má Fama, mesmo que ela seja parte de uma vantagem única ou kit de personagem.

Contatos [1 PONTO]

Você conhece alguém que conhece alguém que possui os conhecimentos certos... Exatamente quando você mais precisa! Quando estiver em busca de uma informação, você pode gastar 1 Ponto de Magia e fazer um teste de Crime ou Investigação para falar com seu contato. Se for bem-sucedido, você consegue a informação de que precisava — mas apenas se ela estiver disponível.

Por exemplo, se o único cientista que conhecia a fórmula secreta levou-a para o túmulo, esta vantagem não irá ajudá-lo! O mestre define quando determinada informação está ou não disponível. Normalmente, mesmo que você não consiga a informação, pode conseguir pelo menos uma pista...

Controle de Metabolismo [1 PONTO]

Você possui um domínio extremo de todas as suas funções biológicas básicas: respiração, pulso, digestão, temperatura do corpo... Você é capaz de fingir um estado comatoso ou até mesmo a própria morte gastando 1 Ponto de Magia e sendo bem-sucedido em um teste de Resistência. Você precisa fazer um novo teste e gastar mais 1 PM para manter as aparências a cada hora. Apenas alguém que seja bem-sucedido em um teste difícil de Medicina consegue detectar que você não está realmente morto nem em coma.



Coração de Pedra [1 PONTO]

É como resistência à magia (veja Manual 3D&T Alpha pag. 37), mas só relacionado a coisas mundanas (não mágicas). Você é frio e calculista e consegue manter sua mente equilibrada, dificilmente sendo dominado ou convencido a fazer algo. Você recebe mais +2 nos Testes de Resistência para resistir a ser convencido de algo, dominado, ter a mente invadida.

Dupla Identidade [1 PONTO]

Você possui uma segunda identidade, que pode assumir para realizar atos condenáveis ou heroicos, poupar sua vida pessoal de escândalos, da mídia ou simplesmente da vingança de algum inimigo. De forma geral, você pode optar por qual identidade utilizar sempre que for mais conveniente. Trocar de identidade consome um turno e, em situações de tensão, pode exigir um

teste de Habilidade. Em caso de sucesso, você muda para uma segunda identidade.

É o mesmo que Forma Alternativa, mas você só pode mudar vantagens e desvantagens relacionadas a aparência ou fama.

Duro de Matar

[1 PONTO]

Sempre que você precisar fazer um Teste de Morte, o mestre diminui 1 do resultado do dado. Assim, se rolar 6, você está quase morto. Se rolar 1, mesmo com 0 Pontos de Vida você pode continuar agindo normalmente (mas sempre que sofrer dano com 0 PV

terá que fazer um novo Teste de Morte). Esta vantagem não se aplica a castigo contínuo (Manual 3D&T Alpha, página 26).

Energia Extra [1 OU 2 PONTOS]

Quando ferido você consegue invocar forças interiores para se recuperar espantosamente, recarregando seus pontos de vida. Você gasta 2 PMs para recuperar todos os seus PVs.

Usar Energia Extra leva um turno, e você não pode fazer qualquer outra coisa enquanto se concentra. Existem dois níveis dessa Vantagem: por [+1 ponto] você só pode usar Energia Extra para quando estiver Perto da Morte (Veja em Pontos de Vida no Manual). Mas por [+2 pontos] a Energia Extra pode ser usada a qualquer momento. Energia Extra é parecida com magia de cura, mas serve apenas para curar você mesmo, e NÃO funciona contra qualquer outro tipo de

mal (doenças, veneno...).

Energia Vital (2 PONTOS)

Você pode usar sua própria energia vital para alimentar magias e poderes especiais, ainda que fazer isso provoque dano. Em vez de Pontos de Magia, você pode usar Pontos de Vida para ativar vantagens, lançar magias ou fazer qualquer outra coisa que exige o gasto PMs.

2 PVs valem 1 PM. Você ainda recupera PVs e PMs normalmente, e também pode usar seus Pontos de Magia normais.

Equilíbrio Ying Yang (1 PONTO)

Suas energias estão em harmonia, perfeitamente equilibradas. Você ganha +2 Pontos de Magia por ponto de Resistência (3 PMs para R0, 7 PMs para R1, 14 PMs para R2...).

Falação Chateadora (1 PONTO)

Você tem a língua tão rápida que consegue atordoar os outros. Gaste uma ação e 1 PM para incomodar um inimigo (dizendo que vai processá-lo, que o seu irmão mais velho vai bater nele ou simplesmente contando uma piada muito ruim — interprete!). Ele deve fazer um teste de Resistência. Se falhar, perde sua ação no próximo turno. Você pode usar esta vantagem mais de uma vez contra o mesmo inimigo, mas cada vez que o fizer, ele recebe um bônus cumulativo de +1 no teste de Resistência.

Genialidade (1 PONTO)

Você é um gênio. Recebe H+2 ao utilizar qualquer perícia que possua, ou em qualquer teste de Habilidade envolvendo uma perícia que não possua.

Com os recursos necessários, a critério do mestre, esta vantagem também permite feitos acima do nível técnico de seu mundo (como fabricar um motor a vapor em mundos medievais, ou consertar uma nave interestelar na época atual). Em mundos medievais, por exemplo, é necessário ter esta vantagem para lidar com armas de fogo, canhões e balões de ar quente.

Memória Expandida (2 PONTOS)

Você tem uma memória infalível. Pode lembrar tudo que seja ligado aos cinco sentidos, e jamais esquece nada. Sua Memória Expandida pode gravar novos conhecimentos: quando vê outra pessoa usar uma perícia, você pode aprendê-la e usá-la como se a tivesse. Você não pode manter mais de uma perícia ao mesmo tempo — para aprender uma nova perícia, primeiro é preciso “apagar” a anterior. Personagens que tenham esta vantagem não precisam fazer testes para aprender novas magias.

Mentor (1 PONTO)

Você ainda tem contato com a pessoa que ensinou você a usar seus poderes, habilidades de combate e magias. Pode ser um velho sensei, um guerreiro veterano, um clérigo que ensinou você a louvar uma divindade, um mago que aceitou você como aprendiz, e assim por diante. Ele é muito sábio e sabe responder a praticamente qualquer pergunta. Mesmo que o mentor esteja morto ou distante, em momentos de dificuldade você pode se lembrar de algum ensinamento importante ou receber uma mensagem telepática.

Para conjuradores, esta vantagem oferece três magias extras, além das magias iniciais (cumulativas com Clericato e Patrono). Elas são escolhidas pelo mestre.

Nobreza (1 PONTO OU MAIS)

Esta é uma vantagem muito especial, que pode ser adotada por jogadores que desejem certo grau de nobreza para seus personagens. No caso de cossacos e evos, seu status não é mais alto do que o de chefe de aldeia — mas isso não o torna parte da “nobreza de verdade” do Império.

Ao custo de 1 ponto, você recebe um Aliado comum e o respeito da maior parte das pessoas (como uma versão menos poderosa e extrema de Boa Fama). Você também tem acesso a toda uma nova gama de efeitos disponíveis de acordo com o custo final desta vantagem.

- **Aliado Gigante (+1 ponto):** Você tem um mecha, como a vantagem Aliado Gigante (veja acima).

- **Destitulado (-1 ponto):** você é um nobre sem títulos ou posses ligadas à sua herança. Talvez você seja parte de um clã menor de nobreza que entrou em decadência e hoje só tem um título sem valor. Talvez você tenha sido deserdado. Em termos de regras, você não tem direito a um Aliado, e pouquíssimas pessoas respeitam seu nome. Contudo, ainda pode ser possível encontrar quem o considere digno de deferência. Obviamente, você não pode ter um título de grandeza e ser destitulado ao mesmo tempo.

- **Herdeiro (-1 ponto):** você é um primogênito, mas ainda está para herdar as posses e títulos de seu pai. Para todos os efeitos, tudo que você tem é seu apenas em termos. Seu pai pode deserdá-lo ou restringir seu acesso a naves e outros recursos. Antes de utilizar qualquer efeito desta vantagem, você deve rolar 1d. Caso obtenha um resultado 5 ou 6, o efeito não está disponível.

- **Posses (+1 ponto):** você é podre de rico. Possui terras, indústrias, uma cadeia de lojas... A escolha é sua. É idêntica à vantagem Riqueza, mas só funciona dentro de seus domínios.

- **Título de Grandeza (+1 ponto):** você tem um grau de acesso ao poder maior do que a sua nobiliarquia por nascimento lhe daria. Essencialmente, ser um “nobre com grandeza” significa ter as portas abertas a outra escala de nobreza. Um senhor de

domínio com grandeza terá acesso ao próprio duque governador da província, sem escalas. Um duque com grandeza pode ter acesso ao próprio príncipe-regente sem precisar passar pelo grão-príncipe!

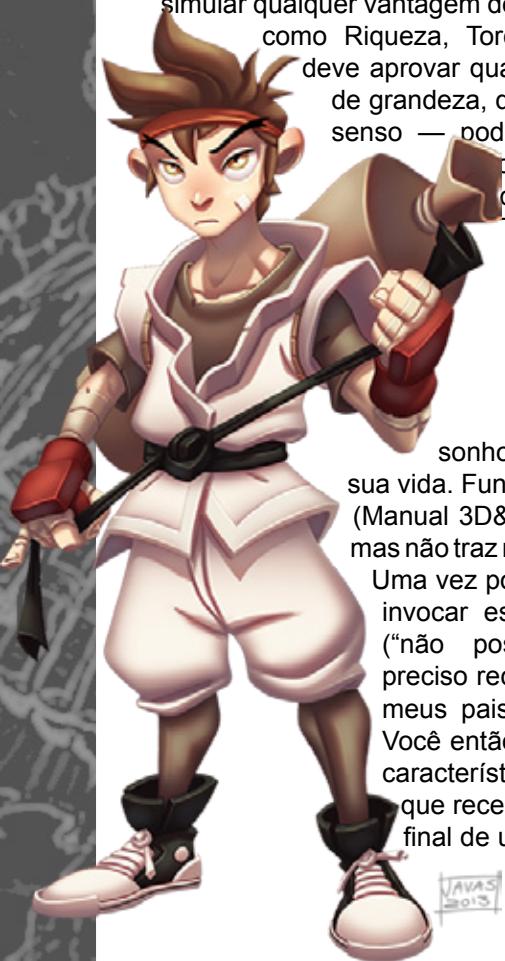
Isso significa riqueza e poder — mais do que alguns nobres nobiliarquicamente acima de você. Você pode, a qualquer momento, gastar 1 PM para invocar seu título. A forma exata de como isto irá lhe ajudar depende de sua criatividade e da aprovação do mestre. Como regra geral, você pode simular os efeitos de uma vantagem ou conjunto de vantagens com custo igual ao custo total da sua vantagem Nobreza, durante um turno.

Por exemplo, um personagem com Nobreza (Aliado Gigante e Título de Grandeza) paga um total de 3 pontos pela vantagem. Gastando 1 PM, ele pode simular qualquer vantagem de 3 pontos ou menos, como Riqueza, Torcida, etc. O mestre deve aprovar qualquer efeito de título de grandeza, de acordo com o bom senso — pode ser difícil explicar como seu título lhe concede um súbito Teleporte...

Objetivo [2 PONTOS]

Você tem um grande sonho ou meta que guia sua vida. Funciona como Devoção (Manual 3D&T Alpha, página 34), mas não traz nenhuma penalidade.

Uma vez por sessão, você pode invocar esse objetivo pessoal (“não posso morrer agora, preciso recuperar o domínio de meus pais!”) e gastar 5 PMs. Você então pode escolher uma característica (F, H, R, A, PdF) que recebe +5 de bônus até o final de um combate ou cena.



Esta característica pode ser diferente a cada vez que você invocar esse objetivo — mas o sonho em si sempre será o mesmo. Se você conquistar seu objetivo, pode manter esta vantagem (se inspirando em seu sucesso) ou trocá-la por 2 pontos de personagem.

Parceiro [1 PONTO CADA]

Esta vantagem deve ser usada em conjunto com um Aliado (sem um Aliado, você não pode ter esta vantagem). Além de uma pessoa em quem você pode confiar, um Parceiro é um colega de batalha que age em sincronia perfeita com seus movimentos. Quando você e seu Parceiro se unem para atacar, agem como se fossem um só lutador!

Quando lutam em dupla vocês agem apenas uma vez por turno, mas podem combinar as características mais altas de cada um. Também podem compartilhar vantagens como Ataque Especial, Ataque Múltiplo e outras.

Exemplo: um lutador com F1, H4, R3, A1, PdF0 e Ataque Especial luta com seu Parceiro que tem F3, H2, R1, A2, PdF 2, Arena e Torcida. Pegamos as características mais altas, reunimos a vantagens e temos uma dupla com F3, H4, R3, A2, PdF 2, Ataque Especial, Arena e Torcida. Quando vocês recebem dano, esse dano será dividido igualmente entre os dois personagens (arredonde para cima).

Seu Aliado também deve possuir esta vantagem. Atenção: lutar com um Parceiro é o único caso em que você pode derrotar um oponente em desvantagem numérica e ainda receber Pontos de Experiência (veja em “Experiência”).

Pontos de Vida Extras [1 PONTO CADA]

Você tem Pontos de Vida adicionais, além daqueles já oferecidos por sua Resistência. Cada vez que compra esta vantagem, você recebe PVs equivalentes a R+2. Então, se você tem R2 (10 PVs) e paga um ponto por PVs Extras, agora terá Pontos de Vida equivalentes a

R4 (ou seja, 20 PVs).

Esta vantagem não afeta sua Resistência verdadeira e nem seus PMs, apenas seus PVs. Então, no exemplo anterior, você continuaria com 10 PMs e R2 para efeito de testes contra magias, velocidade máxima e outras situações. Você pode comprar a vantagem várias vezes para ter novos aumentos de R+2 em seus PVs. Na prática só adicionar +10 PVs ao usuário cada vez que se comprar esta vantagem.

Pontos de Magia Extra [1 PONTO CADA]

Com esta Vantagem você possui Pontos de Magia adicionais, além daqueles já oferecidos por sua Resistência — Podendo inclusive, exceder o limite máximo.

Esta Vantagem é especialmente recomendada para magos, clérigos e outros personagens que usam PMs para ativar suas magias ou habilidades especiais. Cada vez que compra esta Vantagem, você recebe PMs equivalentes a R+2. Então, se você têm R3 (15 PMs) e paga um ponto por PMs Extras, agora terá Pontos de Magia equivalentes a R5. Ou seja, 25 PMs. Não afeta a Resistência, Pontos de Vida e pode ser comprada várias vezes (na prática soma-se +10 aos PMs).

Identidade Alternativa [1 PONTO]

Em um mundo de alta espionagem, traição e paranoia, você possui identidades alternativas. Cada uma possui todos os documentos comuns a uma



identidade legal qualquer, como nome, sobrenome, carteira de identidade, passaporte...

Você usa a mesma fícha de personagem para todas — afinal, trata-se do mesmo personagem. Mas cada identidade “existe” como uma pessoa diferente, e você pode “provar” que não é a mesma pessoa (talvez inocentando-se de crimes ou escapando da morte certa nas mãos de vilões). Você pode mudar até mesmo sua aparência física como parte do disfarce.

Para identidades secretas, veja a nova desvantagem Segredo, abaixo.

Impostor [2 PONTOS]

Seja por charme, raciocínio rápido ou autoconfiança, você consegue fingir habilidades que não tem. E você finge tão bem que consegue fazer essas coisas! Você pode fazer um teste de qualquer perícia como se fosse treinado nela. Usar esta vantagem custa 3 PMs.

Iniciativa Aprimorada [1 PONTO]

Você recebe um bônus de +2 na iniciativa. Você não pode ser surpreendido sempre tendo direito a rolar a iniciativa ou esquiva caso seja atado numa situação em que outros estariam desprevenidos.

Imunidade Legal [1 PONTO]

Você é um diplomata, embaixador, príncipe ou alguém fora da maior parte dos sistemas legais. Você não pode ser preso, e será solto assim que sua identidade for confirmada. A única instituição que pode prendê-lo, julgá-lo e condená-lo é aquela à qual você está atrelado. Por exemplo, se for um diplomata, o governo de outros países normalmente não pode prendê-lo por assassinato, mas seu próprio país pode fazê-lo.

Inimigo [1 PONTO CADAS]

Você é especialmente treinado em combater certo tipo de criatura, conhecendo bem seus poderes e fraquezas. Escolha entre os seguintes: humanos, semi-humanos, humanóides, incluindo mortos-vivos, ou construtos (incluindo máquinas).

Você recebe **H+2** em **combate e testes de perícias** envolvendo criaturas deste tipo.

O mestre pode proibir esta vantagem, por exemplo, em mundos e campanhas onde só existam humanos (não é justo pagar 1 ponto para ter H+2 contra *todo mundo*), ou onde outras criaturas sejam muito raras.

Intuição [1 PONTO]

Você tem uma intuição muito útil. Sempre que se deparar com mais de uma alternativa ou rumo de ação, você pode gastar 3 Pontos de Magia e pedir ao mestre um teste de Habilidade. O mestre faz o teste em segredo. Se você for bem-sucedido, ele indica a melhor opção — não necessariamente a opção correta, mas a melhor opção de acordo com o conhecimento e as informações de seu personagem. Por exemplo, se você sabe que um arqueólogo rival está de posse de uma relíquia e que ele quer vendê-la, a intuição mais forte é de que ele procure o mercado negro de Mega City, não o eBay.

Inventor [1 PONTO]

Você junta meia dúzia de parafusos, um fuzível e um chiclete e faz uma bomba. Ou computador. Ou máquina de barbear... Gaste um turno inteiro e 5 PMs e faça um teste de Habilidade. Se você for bem-sucedido, consegue fazer uma invenção. Você recebe a vantagem **Equipamento** (veja o Capítulo **Equipamentos**) com 4 pontos. O equipamento dura H+1d turnos, quando então se desfaz em uma pilha inútil de sucata.

Ligaçao Natural [1 PONTO]

Você tem uma ligação poderosa e sobrenatural com um animal, criatura ou personagem. Os dois foram destinados um ao outro desde que nasceram.

Este ser jamais irá atacá-lo, e será capaz de sacrificar a própria vida para proteger o companheiro — que, por sua vez, vai retribuir essa proteção. Se estiverem dentro do mesmo campo visual, vocês podem receber pensamentos um do outro; são capazes de se comunicar sem nenhum sinal aparente, e sem a necessidade de treinamento ou adestramento.

Fora do campo de visão, vocês podem apenas sentir emoções gerais. Um sempre saberá em que direção e distância pode encontrar o outro, não importa quão distante estejam. A **Ligaçao Natural** tem um efeito colateral grave. Se a criatura a quem você está ligado morrer, o choque será traumático. Você sofre um redutor de -1 em todas as suas Características pelas 3D semanas seguintes. Mesmo que você compre esta Vantagem, ainda deve pagar o custo normal de um Aliado pelo animal, criatura ou personagem a quem você está ligado. (se um Aliado Sogoi recebe 20 pontos de dano, você perde 2 PVs).

Medicina de Combate [1 PONTO]

Você recebeu treinamento para resolver emergências médicas — sabe estancar sangramentos, fazer massagem cardíaca, etc. Você pode gastar uma ação e 1 PM para recuperar 1d PVs de um paciente.

Motivador [1 PONTO]

Você sabe como usar as palavras para motivar as pessoas a darem o melhor de si. Gaste uma ação e 1 PM. Todos os seus aliados recebem um bônus de +1 na FA e em testes de características até o próximo turno.

Plano Genial [1 PONTO]

Você pode analisar um problema e desenvolver um plano para resolvê-lo. Gaste um turno inteiro e 3 PMs e faça um teste de Habilidade. Se for bem-sucedido, você consegue desenvolver um plano. Você e seus aliados recebem um bônus de +2 em FA, FD ou nos testes de uma característica à sua escolha até o fim da cena.

Poderes Legais [1 PONTO]

Você é um policial ou agente do governo, com todos os poderes legais que isso acarreta. Você pode portar armas, entrar em lugares proibidos, acessar informações confidenciais e prender — e às vezes até matar — pessoas sem problemas com as forças da lei.

Poder Oculto [1 PONTO]

Você é mais poderoso do que parece. Em situações de combate e outras emergências (a critério do mestre), pode manifestar características superiores. Você pode gastar 2 Pontos de Magia para aumentar uma característica qualquer em +1. Você pode aumentar qualquer número de características até um máximo de +5. O Poder Oculto não pode ser ativado ou mantido em situações que não envolvem perigo. Isso significa que você não pode ativá-lo antes de uma luta.

Além disso, ativar o Poder Oculto leva tempo: 1 turno para cada aumento de +1. Por exemplo, se você quer aumentar Força +2 e Habilidade +3, vai gastar 10 Pontos de Magia e também 5 turnos. Em combate, apenas um inimigo muito honrado,

confiante ou estúpido permitirá que você tenha todo esse tempo. Você não pode fazer absolutamente nada enquanto se concentra para aumentar seu poder. Se receber qualquer ataque, será considerado indefeso (apenas sua Armadura conta em sua Força de Defesa). E se sofrer qualquer dano, sua concentração é perdida. Uma vez ativado, o Poder Oculto dura até o fim do combate. Se a qualquer momento você ficar com 0 Pvs, qualquer aumento de poder é perdido.

Poder Oculto Superior [+2 Pontos]: Igual a poder oculto normal só que você pode comprar vantagens para o seu personagem. Cada ponto que a vantagem custar custará 1 PM e 1 turno para ativar, também pode-se continuar aumentando as características do mesmo modo que Poder Oculto normal.

Riqueza [2 PONTOS]

Como Patrono, mas melhor, porque você não precisa seguir ordens de ninguém. Dinheiro não é problema para você: pode pagar viagens, contratar

equipes e comprar qualquer equipamento normal, não-mágico. Você pode, a qualquer momento, gastar 1 Ponto de Magia para invocar sua Riqueza. A forma exata como seu dinheiro vai ajudar depende do mestre — desde uma chance para subornar um inimigo, até contratar mercenários que surgem em um piscar de olhos. Contudo, em alguns momentos ou situações, nem todo o dinheiro do mundo vai ajudar.

Riqueza nunca pode ser usada para comprar nada que represente uma vantagem, ou livrar-se de uma desvantagem.

Sorte [1 PONTO]

Você é o foco de boa sorte aonde quer que vá. As coisas funcionam de uma maneira melhor pra você e a vida lhe sorri. Sempre terá uma chance de que as coisas dêem certo pra você. Em regras, o jogador gasta 1 PM e pode rolar 1d após ele ter falhado em qualquer tipo de teste (com exceção de Esquivas). Em caso de resultado 1 ou 2, o personagem teve sorte e poderá realizar mais um novo teste naquele turno. Em caso de nova falha, não são mais permitidos novos —testes de sorte naquele dia (—hoje não é meu dia de sorte...). Esta Vantagem não pode ser combinada com a Desvantagem Azar.

Sorte Exagerada [+1 Ponto]: É como imortal mas melhor. Seu personagem é muito sortudo! O Mestre deve conceder dano mínimo às jogadas de dados em quedas, explosões, dano aleatório e afins. O Personagem SEMPRE sobrevive aos acontecimentos mais improváveis que a aventura permitir e só poderá morrer em combate (ainda tem a possibilidade de ressuscitar na aventura seguinte). Por alguma razão as leis naturais seguem o curso de ação para salvar sua vida nos momentos de aperto:



a arma do bandido emperra, ao saltar do prédio em chama terá a queda amortecida por toldos até chegar ao térreo, pára um caminhão com um carregamento de colchões quando você olha pela janela do terceiro andar, acaba a energia elétrica no momento do tiroteio, etc.

Sortudo (+1 ponto): Você é especialmente sortudo! A qualquer momento, você pode gastar 3 Pontos de Magia para refazer um teste recém realizado. Pode ser um ataque, defesa, teste de característica ou qualquer outro. Você deve aceitar o segundo resultado, mesmo que seja pior que o primeiro.

Sortudo (1 PONTO)

Você é especialmente sortudo! A qualquer momento, você pode gastar 3 PMs para refazer um teste recém realizado. Pode ser um ataque, defesa, teste de característica ou qualquer outro. Você deve aceitar o segundo resultado, mesmo que seja pior que o primeiro.

Status (1 PONTO)

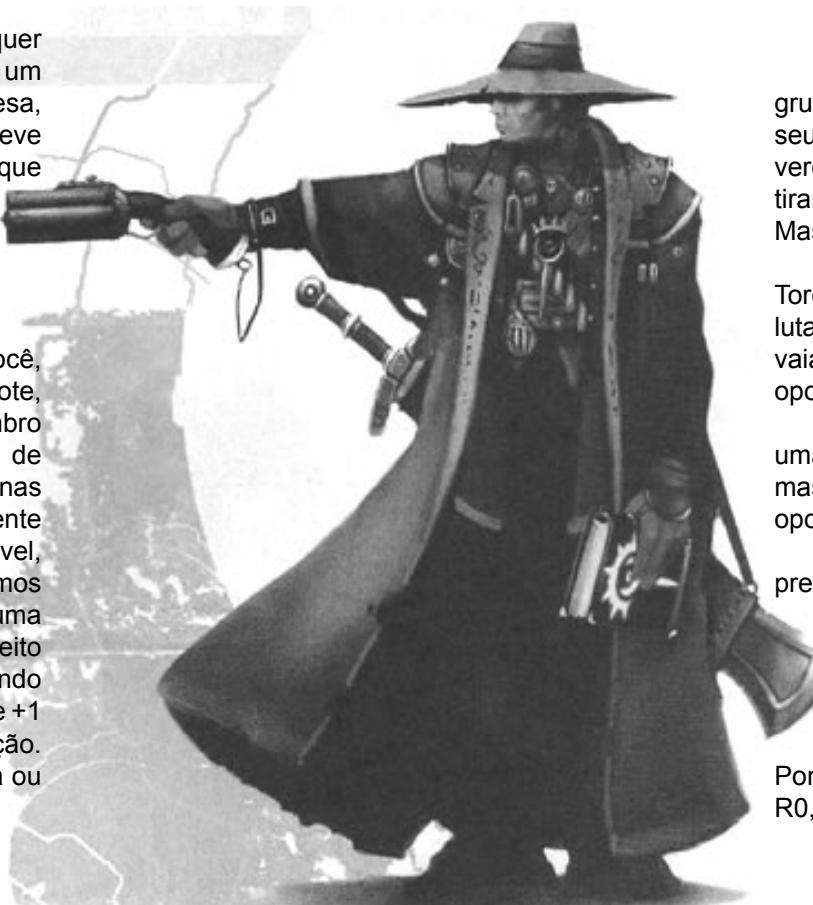
A lei se aplica de forma diferente a você, normalmente por ser um poderoso militar, sacerdote, jurista, empresário, político, nobre ou outro membro da classe dominante. Status confere o direito de portar armas ou guarda pessoal, ser julgado apenas por tribunais específicos, livre acesso a praticamente qualquer lugar, confiabilidade quase inquestionável, modificar leis ou estar acima dela, influenciar os rumos do poder, da opinião pública e dos tribunais em uma região. Normalmente sua presença impõe respeito e temor à maioria das pessoas da sua cultura sendo tratado com deferência. Outro benefício é o bônus de +1 em todas as Especializações da Perícia Manipulação. Você é tão conhecido como alguém que tenha Boa ou Má Fama tendo acordado várias vezes na noite.

Tiro Carregável (1 PONTO)

Você tem a capacidade de concentrar energia para um tiro muito mais poderoso — seja acumulando carga em sua arma de raios, concentrando mais energia ki nas mãos, ou fazendo pontaria com sua adaga ou arco.

Usar o Tiro Carregável exige 2 PMs e um turno inteiro se concentrando. Você não pode sofrer qualquer dano durante esse tempo, ou a concentração é perdida (assim como os PMs). No turno seguinte faça seu ataque normal, mas com PdF dobrado.

Exemplo: um personagem com H2, PdF4 emprega um turno concentrando energia e, no turno seguinte, faz seu disparo. Sua Força de Ataque será 2+(4x2), total FA 10.



1d+19

Tiro Múltiplo (2 PONTOS)

Você pode fazer mais ataques com PdF em uma única rodada. Cada disparo (incluindo o primeiro) consome 1 PM.

Assim, atacar quatro vezes na mesma rodada consome 4 PMs, por exemplo. O número máximo de ataques que você pode fazer por rodada é igual à sua Habilidade.

A Força de Ataque de cada golpe conta separadamente para vencer a Força de Defesa do inimigo. Você não pode somar a FA de seus vários ataques.

Torcida (1 PONTO)

Você tem fãs, e eles inspiram suas lutas! Um grupo de admiradores acompanha você e torce por seu sucesso. Às vezes esse fã-clube pode ser um verdadeiro estorvo, seguindo você por toda a parte, tirando seu sossego e impedindo-o de agir furtivamente. Mas, em combates, seus torcedores são preciosos.

Entre outras coisas, o maior benefício de uma Torcida é que ela aumenta seu moral. Durante uma luta, quando uma torcida está vibrando por você e vaiando o oponente, você ganha H+1 e impõe H-1 ao oponente (se ele falhar em um teste de Resistência).

Você recebe esses benefícios sempre que houver uma torcida — não necessariamente a sua torcida, mas qualquer público que seja a seu favor (ou contra o oponente, tanto faz).

Lembre-se que nem sempre haverá espectadores presentes!

Vigoroso (1 PONTO)

Você se mantém em forma. Você ganha +2 Pontos de Vida por ponto de Resistência (3 PVs para R0, 7 PVs para R1, 14 PVs para R2...).

PODERES MÁGICOS

Esta parte do manual trata sobre poderes mágicos para usuários de magias e seres sobrenaturais.

MAGIA VERSÁTIL

Esta é uma alternativa para mestres que não querem usar a lista interminável de magias apresentada no Manual 3D&T Alpha.

Usar Magia Versátil gasta uma ação, e você não pode fazê-lo mais de uma vez por turno. Entretanto, Magia Versátil também pode ser utilizada para comprar vantagens que auxiliam em esquivas (como Deflexão, Reflexão, Teleporte) pelo custo normal em PMs.

Além disso, as vantagens Clericato, Mentor, e Patrono sofrem alterações: passando a reduzir em -1 PM o custo de magia surpreendente, ao invés de garantir três magias extras para conjuradores.

Uma Magia Surpreendente sempre gasta ao menos 1 PM, independente de quantas vantagens você possuir. Além disso, você sempre paga normalmente o custo para usar vantagens compradas através de Magia Surpreendente (Você também não queria nada, né?).

Se você perceber a enorme gama de possibilidades que essa simples abordagem abre, o limite será a sua criatividade! Lógico, vale sempre a regra do bom senso. Se um personagem manipula as sombras, e é taciturno e amedrontador, suas magias devem obrigatoriamente seguir a mesma abordagem estética. Aconselhamos, inclusive, que você nomeie suas magias.

Afinal, isso trará muito mais riqueza para seus personagens. Assim, a vantagem Adaptador, por exemplo, torna o personagem um verdadeiro mago elementalista. A partir de então, é tudo descrição: aquela “tempestade de raios que surge das mãos do vilão” é, mecanicamente, apenas um ataque com Pdf2 (elétrico). Se em seguida ele dispara uma bola de fogo explosiva, não é nada mais do que um Ataque Especial (PdF; Amplo). Uma “chuva de meteoros”? Tiro Múltiplo.

“Espadas dançarinhas que atacam sozinhas”? Ataque Múltiplo. Tudo “magia”. Esse tipo de abordagem, inclusive, faz com que os magos sejam personagens mais efetivos em outras tarefas, que não apenas atacar à distância enquanto os colegas os protegem. Dessa forma, o mago pode ser também um combatente!



Magia Versátil (3 PONTOS)

Esta vantagem tem as seguintes utilizações:

Magia Interior: você pode gastar 1 PM para que todos os seus ataques sejam considerados mágicos. O efeito dura até o fim do combate.

Magia Surpreendente: a qualquer momento, você pode gastar PMs para manifestar magicamente poderes que você normalmente não tem. Isso é como comprar uma vantagem por tempo limitado: você paga o custo (**em Pontos**) da vantagem em PMs (por exemplo, uma Área de Batalha custa 2 Pontos então você a compra temporariamente por 2 PMs). A vantagem dura até o fim do turno, mas você pode mantê-la, pagando os PMs necessários por turno, sem perder suas perdas suas próximas ações. Você também deverá pagar os custos relativos ao uso da vantagem invocada. Além disso, você só pode invocar uma vantagem por turno. Perceba que PMs e PVs Extras não podem ser invocadas com essa vantagem.

Versatilidade Total: por 1 PM extra por turno, você pode usar Magia Surpreendente em outros personagens (por exemplo, tornar um aliado invisível, utilizando Invisibilidade e pagando seus PMs). Todos os gastos em PMs são descontados de você.

Permanência: Você pode prender seus PMs em uma Magia Surpreendente, fazendo-a durar por tempo indefinido. Essa é a única forma de possuir mais de uma vantagem invocada por Magia Surpreendente ativa ao mesmo tempo. O número máximo de PMs que podem ser presos dessa maneira é igual a sua Resistência. Você pode deixar presos quantos poderes quiser, desde que dentro do limite de gasto em PMs. Veja bem que seus PMs ficam presos na vantagem, você não poderá recuperá-los com descanso, até cancelar a permanência.

Exemplos:

Ataque Especial, Tiro Múltiplo, Ataque Múltiplo, Adaptador. São vantagens perfeitas para magos de combate.

Aliado: perfeita para xamãs e magos invocadores, permite invocar poderosos aliados, que desaparecem ao fim do turno.

Deflexão, Reflexão: cria um genérico “escudo de luz” (ou sombras, gelo, etc). Pode ser invocado com Deflexão e, por mais 2 PMs por uso, é possível defender, também, seus aliados.

Teleporte + Patrono ou Riqueza. Perfeita combinação para magos que lidem com dobrões espaciais e conjurações, seja transportando a si mesmo (e aos outros, por mais 2 PMs por uso), seja conjurando objetos para uso pessoal (usando a mecânica da vantagem Patrono, ou Riqueza).

Poder Oculto: serve tanto para o próprio mago, quanto para seus aliados. Na segunda opção, é o mago quem deve se concentrar a quantidade de turnos necessária.

Perícias. Sim, elas também entram! Muitas magias podem ser simuladas com o uso de perícias em conjunto a um gasto em PMs, dependendo da dificuldade da tarefa: desde influência mental, com Manipulação e Arte, até cura mágica, com Medicina (e Clericato).

Rastreios podem ser feitos com Investigação, enquanto que com Sobrevivência você pode “conjurá comida e água”. Os usos são praticamente infindáveis. Nesse caso, quando o efeito for “mágico”, gasta-se PMs para ativá-lo (não necessita de testes); quando o efeito for “mundano”, testa-se a perícia normalmente.

Outras vantagens. Existem outras vantagens que são praticamente magias por si mesmas, como Telepatia, Área de Batalha, Separação, Sentidos Especiais, Toque de Energia, Voo e Xamã, por exemplo. É pura questão de interpretação na hora de usar as vantagens. Os efeitos mecânicos são os mesmos.

VANTAGENS PARA MAGIA VERSÁTIL

Dano Contínuo (1 PONTO)

Seus ataques deixam alguma espécie de agente causador de dano no adversário, mesmo depois do seu ataque. A fonte do dano é escolhida por você quando for atacar: pode ser veneno, fadiga, queimaduras ou o que mais inventar. A vítima tem direito a um teste de Resistência para evitar o dano contínuo, e ela ainda pode defender o ataque original normalmente.

Cada ponto de dano contínuo requer o gasto de 2 PMs (assim, para deixar um dano contínuo de 2 PVs por turno, você precisa gastar 4 PMs além dos PMs normais que vai utilizar quando atacar). O dano contínuo dura um número de turnos igual à

Habilidade do atacante.

Desgastar [1 PONTO]

Você pode escolher quando quer que seus ataques causem dano nos Pontos de Vida ou nos Pontos de Magia da vítima. Você deve declarar antes do ataque qual dos dois deseja afetar. Se não declarar, considera-se os Pontos de Vida. O alvo pode defender os ataques normalmente.

Defeito [1 PONTO ou Mais]

você é capaz de fazer com que um alvo sofra os efeitos de uma desvantagem específica escolhida no momento em que você compra esta vantagem. O custo depende da desvantagem que você escolher: uma desvantagem de -2 pontos custa 2 pontos de personagem, uma desvantagem de -1, custa um ponto.

Nenhuma desvantagem pode ser comprada por menos de 1 ponto (nem mesmo as de 0 pontos). Você deve gastar um número de PMs igual ao custo da desvantagem para utilizá-la (assim, caso você compre Defeito (Assombrado), vai pagar 2 pontos de personagem, e gastará 2 PMs toda vez que for utilizá-la).

Para usar Defeito, gaste o valor necessário em PMs. O alvo tem direito a um teste de Resistência para negar o efeito (cumulativo com o bônus de Resistência à Magia) e, caso falhe, sofre os efeitos da desvantagem por um número de turnos igual à Resistência do atacante.

VANTAGENS PARA MAGOS

A seguir estão as vantagens para magos e usuários de magia, e seres sobrenaturais. (Usuários de Magia Normal, não a Versátil apresentada acima, ela possui as suas próprias vantagens).

Alquimista [1 PONTO]

Vantagens e Desvantagens para usuários de Magia e habilidades similares a magia. Você sabe traçar diagramas arcanos que potencializam seus poderes. Antes de lançar uma magia (ou usar qualquer vantagem que gasta PMs), você pode desenhar um símbolo místico em alguma superfície próxima. Traçar um diagrama leva uma rodada inteira, e se você sofrer dano o processo falha. Se tiver sucesso, na rodada seguinte você pode usar uma magia ou vantagem gastando metade dos PMs necessários arredonde para cima).

Você pode desenhar com qualquer material, sobre qualquer superfície lisa (chão, parede...). Você deve anunciar qual magia pretende lançar no momento de traçar o diagrama.

Cada diagrama é único para cada utilização. Você não pode levar consigo diagramas prontos em folhas de papel, nem tatuá-los na pele ou costurá-los na roupa.

Asfixia [1 PONTO]

Concentrado e estabelecendo contato visual com o alvo é possível impedi-lo de respirar. A vítima tem direito a um teste de Resistência; se falhar, não consegue mais respirar.

Uma vítima de Asfixia pode prender a respiração durante Rx5 minutos, se estiver em repouso ou velocidade normal; ou um turno por ponto de Resistência se estiver em combate ou realizando grande esforço físico. Esgotado esse tempo, começa a perder 1 PV por turno.

Obviamente este Poder não tem efeito sobre mortos-vivos, construtos e outras criaturas que não precisam respirar. Para conseguir usar este poder o usuário deve manter-se concentrado no alvo e não pode realizar nenhum tipo de ação.

Custo 1 PM por turno.

Arcano [4 PONTOS]

Esta vantagem diz que você tem uma poderosa aptidão natural para a magia, e pode ser um grande mago mais facilmente. Você pode utilizar Magia Branca, Magia Elemental, Magia Espiritual e Magia Negra como se tivesse comprado todas as quatro vantagens. Confira mais detalhes no capítulo “Magos e Magia”.

Você também recebe +2 em testes de Aprender e Identificar magias.



Área de Batalha [2 PONTOS]

Você tem o poder de transportar a si mesmo e uma ou mais criaturas (opONENTES e/ou aliados) temporariamente para outra dimensão, onde você leva vantagem em combate. Nenhum outro personagem pode interferir na luta enquanto vocês estiverem na área.

O número máximo de criaturas que você pode levar consigo é igual à sua Habilidade, e todos devem estar ao alcance de seu Poder de Fogo.

Você não pode transportar um oponente contra a vontade se ele tiver Resistência superior à sua Habilidade. No entanto, note que um oponente poderoso pode permitir ser transportado (talvez para afastar você de seus aliados).

Ativar a Área de Batalha custa 2 PMs. Mantê-la custa 2 PMs por turno, e você pode mantê-la por um número máximo de turnos igual à sua Habilidade.

A Área pode ter um destes três efeitos, que você escolhe no momento do uso:

- **Habilidade +1, Resistência +2.** Além disso, você pode usar Ataques Especiais que tenha sem gastar PFs.

- **Força+2, PdF +2.**

- **Magias Mais Baratas.** Você pode lançar suas magias com metade do custo normal em PMs.

É impossível escapar de uma Área de Batalha, exceto quando ela termina. Caso você seja derrotado, a Área desaparece.

O tempo corre mais rápido na Área de Batalha. Para todos aqueles não envolvidos, apenas um turno terá passado.

Buraco Negro [3 PONTOS]

Quando lançada em certo ponto, este poder cria um vácuo poderoso capaz de sugar tudo e todos que estejam nas proximidades (incluindo o próprio usuário!).

Custo 60 PMs: Todas as criaturas a até 90m devem fazer um teste de F ou serem puxadas 30m para perto do buraco negro. Alguém que já esteja a 30m ou

menos e falhe no teste é sugado para sempre. O teste sofre uma penalidade de -3 se a criatura estiver dentro de 30m, -2 se estiver dentro de 60m, ou -1 dentro de 90m. Para objetos, faça um teste de Armadura com as mesmas penalidades.

Custo 30 PMs: Até 30 metros do buraco teste F -1, 20 metros teste F-2, 10 metros teste F-3, falha resulta em cair dentro do buraco para sempre.

Custo 10 PMs: Até 10 metros do buraco teste F -1, 5 metros teste F-2, 2 metros teste F-3, falha resulta em cair dentro do buraco para sempre.

O buraco negro dura três turnos.

Não se conhece o destino das coisas e criaturas sugadas pelo Buraco Negro, uma vez que elas jamais retornam. Uns poucos estudiosos sugerem que as vítimas podem ser enviadas para outros mundos duração cada buraco dura 3 turnos.

Black-out [1 PONTO]

Você provoca a escuridão. Velas, tochas, lâmpadas e quaisquer fontes de luz são drasticamente canceladas ao seu comando. 1 PM x10m por utilização.

Canções [ESPECIAL]

Canção Heróica [1 ponto]: Cantando os grandes feitos do personagem ele adquire +1 PV por PM gasto, os PMs ficam retidos até o executor pegá-los de volta.

Não pode ser usado para o próprio executor da canção e nem cura PVs perdidos. Podem ser transferidos até 2 PVs por turno.

Mortos-vivos, Construtos, Criaturas Mágicas e seres com resistência 2 ou mais são imunes.

Canção Hipnótica [2 pontos]: Após um teste bem sucedido de ataque baseado em Poder de Fogo, mas realizado a partir de um instrumento musical, um número de vítimas igual à Habilidade do executor sofre os efeitos da Vantagem Paralisia.

Canção Maldita [2 pontos]: Quando está

sendo entoada a Canção Maldita causa os efeitos da Desvantagem Assombrado na vítima.

Canção Mística [1 ponto]: Quando entoada a Canção Mística transfere os PMs do executor para os alvos. Está é a ÚNICA forma de se recuperar PMs sem descanso. Pode ser transferido até 2 PMs por turno.

Pode ser negado com um teste de Resistência por turno quando passar esta livre do poder. 2 PMs por alvo.

Inspirar a Guerra [1 ponto por canção]:

O alvo recebe os benefícios da Vantagem Torcida ou Arena. Há uma canção para cada um dos dois benefícios.

Réquiem [1 ponto]: A vítima sofre os efeitos da Desvantagem Terreno Desfavorável. 2 PMs por alvo.

Cancelar Sentido [1 PONTO]

Cancaela a audição, tato ou olfato / gustação do alvo. 1 PM que ficam retidos por cada sentido cancelado até você reverter o efeito ou perder a consciência. O Alvo tem direito a um teste de R para negar o efeito. Qualquer vítima com resistência igual ou superior a habilidade do usuário é totalmente imune ao efeito.

Carniçal [1 PONTO]

Carniçal é uma espécie de Aliado para os Vampiros e alguns outros tipos de Mortos-Vivos, porém ainda melhor. Seu Carniçal nunca irá trai-lo e está disposto a morrer por você, por outro lado são limitados para tomar decisões sozinhos e ocasionalmente sua Devoção por seus senhores os levam a cometer imprudências, que para eles se trata de atos de dedicação. Carniçais são construídos de acordo com as regras normais da Vantagem Aliado, mas todos possuem a Desvantagem —Devoção: servir seu mestre, Código de Honra do Criador e Longevidade, enquanto puderem beber regularmente o sangue de seus senhores.

Causar Doença [1 PONTO]

Causa instantaneamente, ao custo de 4 PMs que ficam retidos no alvo, uma das doença abaixo. A vítima tem direito a um teste normal de Resistência para negar os efeitos. Vítimas com R superior a H do utilizador são imunes.

Cegueira [5 PMs + 1 PE por alvo]: a vítima recebe os redutores de na Habilidade de -1 em ataques corporais, -3 para ataques á distância e esquivas devido à cegueira. Personagens com Audição aguçada ou Radar sofrem apenas H 2.

Doença [5 PMs + 1 PE por alvo]: a vítima perde 1 ponto em TODAS as Características. Até ser curada.

Envenenar [5 PMs + 1 PE por alvo]: a vítima começa a perder um 1 PV a cada minuto até a se submeter aos Testes de Morte ou curar o envenenamento.

Cheiro da Morte [5 PE]

Perceber mortos e a morte nas proximidades. Se alguém cometeu recentemente um assassinato, teve contato com um cadáver, sentir mortos-vivos corpóreos e —farejar cadáveres.

Controle de Mortos-Vivos [1 PONTO]

Você pode por sob seu controle mortos-vivos. A criatura tem direito a um teste de Resistência, em caso de falha estará sujeita às suas ordens. Custo de 2 PMs retidos por Morto-Vivo. Qualquer morto-vivo com resistência igual ou superior a habilidade do usuário é totalmente imune ao controle.

Clarividência [1 PONTO]

Esta vantagem tem as seguintes utilizações:

- Ler Objetos.** Com um toque, você pode

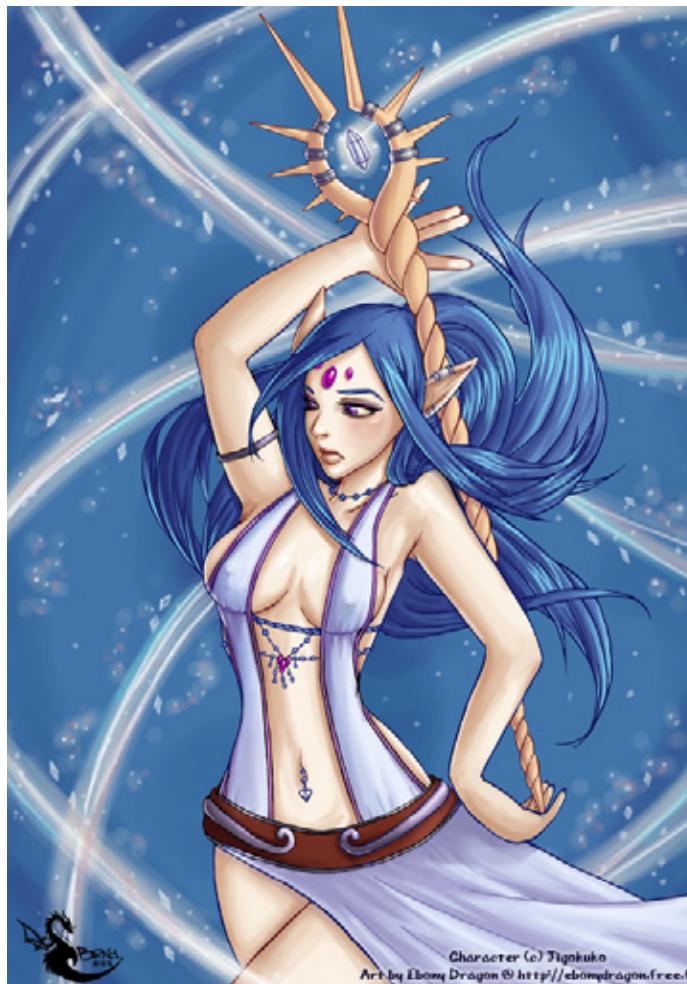
saber coisas sobre um objeto, sabendo de onde vieram, como foram feitos e quem foram seus donos.

- Ler pessoas.** Com um toque, você pode saber quase tudo sobre alguém, seus sentimentos, seu passado e pelo que ela passou. Você faz um teste médio de Investigaçao para obter essas informações.

- Localizar.** Com um teste de Sabedoria, você pode saber a localização exata de uma pessoa que já tenha tido contato físico.

Caso esteja com um objeto que a pessoa tenha tocado por um tempo, você pode ter visões sobre sua localidade.

- Presença Distante.** Você pode presenciar o que está acontecendo em algum local que já esteve, como se estivesse lá, mas não pode interferir em nada



naquele local, apenas observar. Você fica “presente” nesse local por alguns segundos (um turno).

Cada utilização de Clarividência gasta 2 PMs. Usar Clarividência não gasta nenhuma ação ou movimento, mas você não pode fazê-lo mais de uma vez por turno.

Clericato [1 PONTO]

Você é um sacerdote, druida ou xamã, e serve a uma entidade espiritual superior. Em troca de cumprir certas obrigações, você pode lançar certas magias divinas que outros conjuradores não podem.

Você diz ao mestre que entidade você serve, podendo ser uma criatura poderosa, um Deus menor ou um dos 20 Deuses do Panteão de Arton.

Sozinha, esta vantagem não permite lançar magias. No entanto, Magias Divinas só são ensinadas em templos ou á servos escolhidos. No capítulo “Magos e Magias” você verá uma lista de magias divinas, que só podem ser lançadas por sacerdotes e clérigos.

Para conjuradores, esta vantagem também permite começar com três magias extras (apenas divinas), além das magias iniciais (cumulativas com Mentor e Patrono). Sendo elas apenas apenas de nível 1 ou nível 2.

Você também recebe +1 em qualquer teste de perícia referente ao seu Clericato (Conhecimento de História, Religião, Local, Arcano e etc.)

Cura para os Mortos [1 PONTO]

Cura 1d PVs para cada 2 PMs em mortos-vivos. Clérigos de deuses malignos adicionam um bônus igual à sua Resistência ao realizar a Cura para os Mortos.

Detectar o Mal [5 PE]

Com alguma concentração você pode sentir manifestações malignas, em que direções estão,

quantidade e a intensidade aproximada de seu Poder. Funciona apenas sobre criaturas inteligentes, não em venenos, animais e autômatos como esqueletos e construtos. Não custa PMs, mas exige alguma concentração.

Detectar Secretos [5 PE]

Portas, baús, secretas da área se destaquem para o sensitivo quando passa próximo a elas. Recebe H+3 para detectar (o mestre rola em segredo o teste de H).

Dor [5 PE]

Seu toque causa dor por 1d turnos. A vítima recebe -1 nos testes de Perícias e Resistência quando está sob o efeito da Dor. 1 PM por utilização. Qualquer vítima com resistência igual ou superior a habilidade do usuário é totalmente imune ao efeito.

Dor em Força [1 PONTO]

Capaz de converter pontos de um Tipo de Dano específico em pontos na Característica Força ou PdF, nunca os dois. Cada 5 PVs perdidos aumentam em 1 ponto a Característica por 1d turnos de maneira cumulativa podendo ultrapassar o nível 5 da Característica. Quando os efeitos da Dor em Força cessam o personagem fica imediatamente esgotado, sofrendo os redutores temporários de -1 em todas as suas Características durante uma hora também de forma cumulativa caso use os poderes de novo neste período.

Dor em Poder [1 PONTO]

Capaz de converter pontos de um Tipo de Dano Específico em Pontos de Magia.

Cada 5 PVs perdidos aumentam em 3 os seus Pontos de Magia ignorando seu limite normal de pontos por 1d turnos.

Disfarçar Magia [1 PONTO]

Você pode lançar magias sem que observadores notem.

Você dominou a arte de lançar magias despercebidamente, misturando componentes verbais e somáticos nas suas atuações tão habilmente que outros raramente te apanham no ato.

Uma magia disfarçada não pode ser identificada no ato do seu lançamento.

Sua atuação é óbvia para todos nos arredores, mas o fato que você está lançando uma magia não o é.

A menos que a magia visivelmente emane de você ou observadores tenham algum outro meio de determinar sua fonte, eles não sabem de onde o efeito veio.

Uma magia disfarçada custa 1PM e uma ação de movimento extra para ser lançada (Recomendada para bados).

Elementalista [1 PONTO CADAS]

Escolha um tipo de Magia Elemental (água, ar, fogo, terra ou espírito). Você sempre gasta metade dos PMs necessários (arredonde para cima) para lançar magias do elemento escolhido.

Você pode comprar esta vantagem várias vezes, uma para cada elemento. Esta vantagem não existe para as Magias Branca e Negra.

Empatia [2 PE]

Você pode sentir as emoções superficiais das pessoas a sua volta, mas não detectar mentiras.

Envelhecer / Rejuvenescer [1 PONTO CADAS]

Faz com que a criatura alvo atinja a velhice / infância da sua respectiva raça, neste estado o alvo tem redutor de -2 nas suas Características (mínimo 0)

Custo de 1PE permanente, se a criatura envelhece duas vezes mais devagar que os humanos o custo será de 2PE e assim por diante. Ainda pode ser evitado com um teste de Resistência.

Os efeitos permanecem enquanto o usuário desejar, permanecer vivo ou com o Retirar Maldições. A vítima ainda tem direito a um teste de Resistência.

Espionagem [1 PONTO]

Encantando dois objetos você pode criar uma relação empática entre ambos e a partir de um deles ver, ouvir e experimentar outros sentidos pelo ponto de vista do outro objeto ou seu usuário não importando a distância. Podem ser dois espelhos, duas jóias, dois quadros, etc. 1 PM fica retido no par de objetos.

Estender Magia [1 PONTO]

Você pode lançar magias que duram mais que o normal.

Uma magia estendida dura o dobro do tempo normal (aplicável apenas a magias com tempo de duração definido). Magias instantâneas ou permanentes não são afetadas por esta vantagem.

Uma magia estendida custa 50% mais PMs para ser lançada.

Familiar [1 PONTO]

Você tem um pequeno animal mágico que partilha suas habilidades. Um Familiar une-se totalmente a seu dono, como um Parceiro. Eles passam a ser como uma só criatura, combinando suas características mais

altas (provavelmente as do próprio mago) e vantagens. O conjurador e o Familiar também possuem uma de Ligação Natural (veja adiante), o familiar não sofre dano quando o seu dono sofre dano.

Exemplo: um mago com F1, H4, R2, A3, PdF1 e Arena une-se a um corvo familiar com F0, H1, R1, A0, PdF0 e Voo. Agora a dupla terá F1, H4, R2, A3, PdF1, Arena e Voo (o mago também será capaz de voar).

Estes são os animais que podem se tornar familiares:

Camaleão: F0, H0, R1, A0, PdF0, Invisibilidade.

Corvo (ou qualquer pássaro): F0, H1, R0, A0, PdF0, Voo.

Gato: F0, H2, R0, A0, PdF0, Sentidos Especiais (Audição, Faro, Visão Aguçadas).

Cão/Lobo: F1, H1, R1, A0, PdF0, Sentidos Especiais (Audição, Faro Aguçados).

Macaco: F0, H1, R1, A0, PdF0, Arena (ermos).

Sapo: F0, H0, R1, A0, PdF0, Arena (água).

Serpente: F0, H1, R0, A0, PdF0, Paralisia.

Apenas usuários de magia (Branca, Elemental ou Negra) podem receber os benefícios de um familiar. Nenhum mago pode ter mais de um familiar ao mesmo tempo.

Forma Alternativa (2 PONTOS OU MAIS)

Você pode mudar de forma e poderes. Para cada Forma Alternativa que tiver, pode construir um personagem diferente com a mesma quantidade de pontos, com outras características e vantagens — mas desvantagens, perícias e magias conhecidas permanecem sempre as mesmas.

Digamos que seu personagem de 12 pontos tenha F4, H2, R2, A3, PdF1, Ataque Especial (1 pt), Forma Alternativa (2 pts), Código de Honra dos Heróis (-1 pt) e Maldição (-2 pts); ele pode mudar para uma segunda forma com F0, H5, R1, A1, PdF5, Aparência Inofensiva (1 pt), Forma Alternativa (2 pts), Código e Honra dos Heróis (-1 pt) e Maldição (-2 pts). Repare que as duas formas têm o mesmo Código de Honra e Maldição, e ambas precisam pagar 2 pontos por Forma



Alternativa. (Nota: Monstruoso é a única desvantagem que não precisa ser partilhada por todas as Formas.)

Você pode comprar várias Formas Alternativas. Cada Forma pode ter uma vantagem única (veja o próximo capítulo), sendo a única maneira de ter mais de uma destas em um mesmo personagem. Mas lembre-se, você vai acumular os problemas de todas as Formas! Se um Anfíbio muda para um Anão, ainda precisará de um Ambiente Especial; e um construto nunca poderá recuperar PVs em nenhuma outra Forma. Mudar para uma Forma Alternativa demora um movimento.

A mudança nunca vai aumentar seus Pontos de Vida ou de Magia atuais — mas pode reduzi-los, caso a nova Forma tenha Resistência mais baixa.

Imortal (1 OU 2 PONTOS)

Por algum motivo, você nunca pode morrer. Na verdade, você até pode morrer — mas nunca vai continuar morto. Algum tipo de força maior ou energia sobrenatural impede sua entrada no Reino dos Mortos, e você sempre vai retornar ao mundo dos vivos. Isso pode acontecer por você ser de uma raça imortal, ter recebido uma dádiva (ou maldição) dos deuses, ter algum poder regenerativo, ou qualquer coisa assim.

Por 1 ponto, retornar da morte leva dias, semanas ou até meses. Em termos de jogo, caso você seja morto durante uma aventura, não poderá retornar antes da aventura seguinte.

Por 2 pontos, você retorna da morte logo após o combate, ou assim que a situação de perigo acaba.

Em qualquer dos casos, você não ganha nenhum Ponto de Experiência durante uma aventura em que tenha morrido, mesmo que tenha derrotado adversários antes de sua morte. Vale lembrar que, embora não possa morrer, você ainda pode sofrer destinos piores: ser aprisionado, transformado em pedra, em pudim de ameixa...

Invocar Maldição (1 PONTO)

O sinistro Poder de causar Maldições, retirar Características ou Vantagens, propagar Desvantagens amaldiçoar pequenas regiões.

Ninguém pode possuir mais do que uma Maldição ao mesmo tempo, mas prevalecerá a maldição de mais pontos.

A Maldição precisa ser proferida verbalmente diante da vítima. Custo 2PE por personagem afetados com pontuação inferior a do usuário, 4PE para personagem com até o dobro da pontuação do usuário 6PE para personagens com pontuação maior que o dobro da pontuação do personagem. Qualquer vítima com resistência igual ou superior a habilidade do usuário é totalmente imune ao efeito.

Leitura da Aura (2 PEs)

Apartir da coloração da aura é possível determinar natureza mágica, essência vital e estados de espírito, mas não mentiras.

Ligaçāo Mística (1 PONTO)

Você pode ligar um grupo de indivíduos, seja por laços místicos, espirituais, psíquicos ou tecnológicos. Para incluir alguém na Ligaçāo Mística 1 PM ficará retido no alvo, ou mais PMs para diferenciar os membros hierarquicamente.

O líder da Ligaçāo pode negar livremente os efeitos. Mesmo aplicado em um Talismā o alvo tem direito a um teste de Resistência para negar os efeitos. Este laço permite aos que estão ligados independente da distância:

- a)** sentir a direção, passagem e aproximação;
- b)** situações de perigo, estado de saúde, sentimentos superficiais;
- c)** entender mensagens em código;
- d)** pedir ajuda;
- e)** aplicar poderes Mentais.

Ligaçāo Natural (1 PONTO)

Você tem uma ligação especial com seu Aliado. Os dois foram destinados um ao outro desde que nasceram. Apenas personagens com um Aliado podem ter esta vantagem.

Dentro do mesmo campo visual, vocês podem perceber os pensamentos um do outro; são capazes de se comunicar sem nenhum sinal aparente. Fora do campo de visão, vocês podem apenas sentir emoções gerais, mas sempre sabem em que direção e distância o outro está.

Quando você comanda seu Aliado, ele pode usar quaisquer vantagens de combate que você tenha. Veja a manobra Comandar Aliados no capítulo "Combate". Como efeito colateral dessa ligação poderosa, sempre

que seu Aliado é ferido, você também sofre dano equivalente

Magia Amigável (2 PONTOS)

Suas magias afetam apenas os seus inimigos.

Suas magias são inofensivas para pessoas ou itens que o mago considere como aliados ou importantes.

Uma bola de fogo "amigável" causaria dano ao salteador que ataca o guerreiro amigo do mago, mas jamais afetaria o guerreiro amigo do mago ou qualquer um dos seus itens. Isso muda se por qualquer motivo o Mago tenha algum inimizade ou raiva por um de seus amigos.

Uma magia amigável gasta 2 PMs extras para ser lançada.

Magia Branca (2 PONTOS)

Você é um conjurador de magia sagrada. Quase todas as suas magias são curativas ou defensivas, enquanto algumas poucas são ofensivas. Confira mais detalhes no capítulo "Magos e Magia".

Magia Elemental (2 PONTOS)

Você é um conjurador de magia ligada à natureza e aos espíritos, representada pelos quatro elementos: terra, água, fogo e ar. Seus efeitos são variados, incluindo magias ofensivas do fogo, magias congelantes da água, magias defensivas da terra e magias do ar (que permitem formar barreiras de ar, voar ou respirar sob a água). Existe ainda o elementalismo espiritual, que afeta a mente e alma. Confira mais detalhes no capítulo "Magos e Magia".

Magia Negra (2 PONTOS)

Você é um conjurador de magia negra, invocando

o poder da necromancia e demonologia. Quase todas as suas magias estão ligadas a morte, doença, veneno, deterioração, estagnação. Confira mais detalhes no capítulo "Magos e Magia".

Magia Irresistível (1 a 3 PONTOS)

É mais difícil resistir às suas magias. O redutor sofrido pela vítima depende do custo da vantagem:

1 ponto: a vítima sofre -1 em seu teste de Resistência.

2 pontos: a vítima sofre -2 em seu teste de Resistência.

3 pontos: a vítima sofre -3 em seu teste de Resistência.

Mente Repartilhada (2 PONTOS)

Você tem mais uma mente na sua cabeça (ou mais de uma cabeça...).

Por conta disso poderá fazer duas ações mentais num mesmo turno.

Em regras você pode executar uma ação de ataque e uma magia por turno. Caso uma mente seja hipnotizada ou afetada por algum poder a outra não será. As suas mentes podem discordar algumas vezes e entrar em conflito.

Magia Persistente (1 PONTO)

Você faz uma de suas magias que dependem de teste de Resistência para terem seus efeitos negados, serem mais difíceis de resistir.

Qualquer magia que dependa de um teste de resistência para ser negada, é repetida na rodada seguinte se o alvo resistir ao seu efeito.

Uma magia persistente gasta 4 PMs extras para ser lançada..

Magia Sagrada [2 PONTOS]

Suas magias de dano são imbuídas com poder divino. Você pode usar normalmente magias que somente clérigos e paladinos podem usar. Mas ainda tem que dar um jeito de aprender.

Magia Sem Gestos [1 PONTO]

Você pode lançar magias sem gestos, nunca precisando gesticular para lançar magias, a não ser que deseje fazer isso.

Uma magia sem gestos pode ser lançada sem componentes gestuais (Você pode lançar uma magia inclusive se estiver imobilizado mas ainda tem que ter capacidade de falar para poder lançar a magia).

Magias sem componentes gestuais não são afetadas.

Você lança Magias Silenciosamente nunca precisando falar para lança-las apenas se você desejar.

Uma magia silenciosa pode ser lançada sem componentes verbais (ou seja completamente em silêncio somente com gestos). Magias sem componentes verbais não são afetadas.

Mediunidade [2 PEI]

Este é o Poder de perceber fantasmas, meios sobrenaturais de espionagem (tais como bola de cristal, Projeção de Consciência, Clarividência, etc) no ambiente e se comunicar com mortos-vivos não-corpóreos.

Memória Flashback [2 PEI]

Acessar memórias suas ou de seus ancestrais contidas em seu código genético. Ocasionalmente você tem uma sensação de déjà vu sobre um lugar, coisa, animal, etc. Não é infalível, mas quando ocorre você se lembra de perigos, lugares, pessoas ou informações úteis.

Moldar Corpos [2 PONTOS]

O Poder de alterar a estrutura física do alvo incluindo apêndices, membros, asas, guelras, órgãos



1d+28

sensoriais, presas, mudar estatura (vantagens e desvantagens) e aumentar ou diminuir pontos de Características.

Não é possível mexer na mente do Alvo. Transformar um leão em grifo ou um humano numa criatura monstruosa é um trabalho demorado que envolve algumas semanas de trabalho.

Mudar: Cada ponto de personagem mudado de uma característica para outra da cobaia custa 1 PE do usuário.

Acrescentar: Cada Ponto de Personagem ou vantagem, acrescido à cobaia custa 5 Pontos de Experiência para o usuário.

Vale lembrar que esse poder pode causar deformações à cobaia para cada benefício culminando quase invariavelmente na Desvantagem Monstruoso. Cada ponto que o usuário acrescentar a cobaia ele deve realizar um teste de H falha resulta na desvantagem monstruoso para a cobaia.

A cobaia tem direito a um teste de Resistência para negar os efeitos, isto se ela estiver consciente, é claro. Os efeitos podem ser negados mediante um teste de Resistência -3.

Necroanimação [1 PONTO]

O Poder da criação de zumbis, esqueletos, múmias, etc. Existe um poder diferente para cada tipo de criatura. Transforma corpos sem vida em mortos-vivos.

Os mortos-vivos são fieis ao usuário realizando qualquer ordem dentro de suas limitações de inteligência (conservação do cérebro).

O poder desse morto-vivo depende dos Pontos de Magia gastos. Por 4 PMs, você tem 4 pontos de personagem para distribuir entre as características da criatura (Força, Habilidade, Resistência, Armadura e Poder de Fogo). Não é permitido construir uma criatura com 0 pontos.

O morto-vivo não tem mente própria; ele precisa ser controlado pelo usuário, que o comanda através da manobra comando de aliado. O usuário também

não pode mudar as características do morto-vivo — se quiser fazê-la diferente, terá que gastar mais PMs e construir tudo de novo.

Não se esqueça que os próprios Pontos de Magia do usuário ficam “presos” no morto-vivo enquanto ele continuar existindo. Os seguintes poderes extras podem ser adicionados à criatura, por um custo maior: Aceleração (+1 PM), Aparência Inofensiva (+1 PM), Vôo (+1 PM), Sentidos Especiais (+1 PM cada), Vantagens únicas: Zumbi (-2 PMs), Esqueleto (+0 PMs).

Mortos Vivos têm as mesmas imunidades de um construto (é como se fossem construtos feitos de magia). Elas não respiram, não comem ou bebem, não dormem, são imunes a doenças, venenos, magias que afetam a mente e quaisquer outras que só funcionem com criaturas vivas. Só podem ser curados com cura para mortos Vivos, e com descanso.

Permanência: Pontos de Experiência para tornar o morto-vivo permanente, iguais a quantidade de PMs usados para construir o morto-vivo.

Noção do Perigo [1 PONTO]

Você não pode contar com ela sempre, mas de vez em quando você tem aquela sensação esquisita na nuca que diz que alguma coisa está errada...

Se você tem Noção do Perigo, o Mestre fará, em segredo, um teste contra sua Habilidade sempre que a situação envolver uma emboscada, um desastre iminente ou algum outro perigo do gênero. Um sucesso nesta jogada significa que você deve receber um aviso de que alguma coisa está errada. Um resultado igual a 1 significa que o Mestre ainda deve lhe darar alguns pequenos detalhes sobre a natureza do perigo. Seu personagem sempre está alerta, podendo pressentir quando está sob qualquer tipo de ameaça. Você recebe um bônus de +1 em Esquivas +1 e para evitar um Ataque Surpresa.

Oráculo [1 PONTO]

Você pode ver o futuro. Em certos momentos, escolhidos pelo Mestre, ele pode dizer que você teve uma rápida visão. Você também pode tentar se concentrar com calma para ter essas visões (não necessariamente claras).

Oráculos com poderes maiores capazes de ver o futuro à vontade não podem ser personagens jogadores; apenas NPCs.

Paladino [1 PONTO]

Você é um guerreiro sagrado. Um soldado que recebeu poder dos deuses, guiado por nobres ideais de honra e justiça. De certa forma, Paladinos são muito parecidos com clérigos. A diferença é que personagens com Clericato muitas vezes podem ser cultistas a serviço do mal, enquanto Paladinos sempre lutam pelo bem. Não existem Paladinos malignos.

Paladinos recebem um bônus de +1 em testes de Resistência. Isso não aumenta seus Pontos de Vida ou Magia além do normal para sua Resistência verdadeira.

Um Paladino pode lançar as magias Cura Mágica e Detectar o Mal, pelo custo normal em Pontos de Magia, mesmo sem ter nenhuma vantagem mágica.

Sozinha, esta vantagem não permite lançar outras magias. No entanto, usuários de Magia Branca só conseguem lançar certas magias divinas quando também são Paladinos. Todos os Paladinos seguem os Códigos de Honra dos Heróis e Honestidade (sem ganhar pontos). Um Paladino jamais pode adquirir Magia Negra.

Potencializar Magia [1 PONTO]

Você pode lançar magias para um maior efeito.

Todos os efeitos numéricos variáveis de uma magia potencializada são aumentados por $\frac{1}{2}$ (multiplique tudo por 1.5).

Uma magia potencializada causa então metade do

dano a mais que o normal, cura metade dos pontos de vida a mais, afeta metade de criaturas a mais etc., como convir. Testes de resistência e disputas (como a que o personagem faz quando lança dissipar magia) não são afetados. Magias sem variáveis aleatórias não são afetados.

Uma magia potencializada gasta 2PMs extras para ser lançada.

Resistência à Magia [1 PONTO]

Esta vantagem torna você muito resistente aos efeitos de qualquer magia — exceto dano. Sempre que uma magia exige um teste de Resistência para ignorar seu efeito (como Cegueira, Paralisia, Silêncio e outras), você recebe +2 nesse teste. Um resultado 6 ainda será sempre uma falha. Resistência à Magia não funciona contra veneno, doenças ou ataques especiais de certas criaturas (como o sopro de um dragão ou o olhar petrificante de uma medusa); funciona apenas contra magias.

Curas mágicas e outras magias benéficas ainda funcionam de forma normal com você. Anões e algumas outras raças possuem naturalmente esta vantagem.

Esta vantagem não tem efeito contra dano, a menos que esse dano possa ser evitado (ou reduzido) com um teste de Resistência. Contra dano mágico, veja Armadura Extra.

Reverter Magia/Poder [IX PONTOS]

Este é o mais complexo dos Poderes Místicos, trata-se da habilidade de fazer o feitiço voltar contra o feiticeiro (reverter poderes de algumas vantagens) instantaneamente, e apenas no momento em que o adversário executa.

No mesmo turno que em que o usuário receber uma magia ele testa sua FA somando sua Habilidade + X de Reverter Magia + 1D contra a FD do adversário somando Habilidade + Pontos de Personagem gastos no Poder + 1D. As Vantagens Genialidade e Arcano

ainda concedem um bônus de +1 cumulativas em ambos os testes e o Poder Reflexão de Defesa +1 apenas para o defensor. Caso o mago reverta a magia ela terá efeito contra quem a lançou sem direito a qualquer teste para aliviar as consequências.

Nenhuma outra ação é permitida ao mago defensor num turno em que ele opte por reverter uma magia e em casos de magias poderosas é preciso conhecer o poder que se está sendo revertido. 3 PMs por utilização.

Exemplo: O usuário Tom possui Habilidade 3 e o Poder Sono (de Mente) e tenta adormecer o mago Jerry. Jerry por sua vez Possui H4 e Reverter Magia 3. Tom testa $3 + 2 + 1D$ contra $4 + 3 + 1D$ de Jerry.

Roubar Energia Vital [1 PONTO]

O executor absorve Pontos de Vida de sua vítima à razão de até 2 PVs por turno como meio de restituir 1 PV por turno ao usuário. Vampiros, por exemplo, executam esse poder sorvendo o sangue de seres vivos, outros usuários apenas ao toque. A vítima deve estar indefesa ou desacordada.

Roubar Essência [1 ponto]

O executor absorve Pontos de Magia de sua vítima à razão de até 2 PMs por turno para restituir 1 PM por turno ao usuário. Vampiros, por exemplo, executam esse poder sorvendo o sangue de seres vivos, outros usuários apenas ao toque. A vítima deve estar indefesa ou desacordada.

Senso de Direção [3 PE]

O personagem sempre sabe para onde fica o Norte e é sempre capaz de refazer um trajeto realizado durante os últimos 30 dias, não importa quão confuso ou tortuoso ele tenha sido. Esta aptidão não funciona em ambientes como o espaço interestelar, o limbo



do plano astral, etc. Mas ela funciona em ambientes subterrâneos, debaixo d'água e em outros planetas. Esta vantagem dá um bônus de +3 para a perícia Navegação do personagem.

Senso Ecológico [2 PE]

Sentir agressões à natureza nas redondezas, predizer o clima e eventos naturais (terremotos, tempestades, etc), diferenciar fatos naturais de ações externas seguir caminhos selvagens mais seguros, reconhecer venenos e a dieta de animais.

Sentido Energético [2 PE CADA]

Você pode sentir correntes energéticas nas proximidades (Hx10 metros). Pode ser Magnetismo, Fogo, Água, Metais, Gases.....

Sentir Enfermidade [2 PE]

O senso de perigo contra comida, bebidas e pessoas contaminadas além da presença de toxinas nocivas nas proximidades. Um teste bem sucedido pode identificar melhor a natureza do risco.

Sentir a Raça [2 PE]

A sensibilidade de algumas raças para encontrar seus semelhantes. Indicação apenas a quantidade de indivíduos, a sensação de que estão por perto e o reconhecimento ao toque.

Sentir o Ki/Poder [5 PE]

Permite saber a diferença em Pontos de Personagem entre você e seu adversário e reconhecer aspectos da sua energia (persebendo quem é quem apenas pela energia).

Sentir Vida [5 PE]

Você pode perceber outros seres vivos. Além de

calcular a distância aproximada e a quantidade (não importando redutores por falta de visão ou obstáculos).

Substituição de Energia [1 PONTO]

É como adaptador só que para magias. Você pode modificar uma magia que usa um tipo específico de energia para usar outro tipo de energia.

Escolha um tipo de energia: químico, elétrico, frio, fogo ou sônica. Você pode modificar qualquer magia com um designador de energia para, ao invés de usar o tipo de dano original usar o seu tipo escolhido de energia. Uma magia substituída funciona normalmente em todos os aspectos, exceto que o tipo de dano causado muda.

Por exemplo, uma bola de fogo pode ser modificada pra o tipo de energia ácida ainda causa dano numa difusão de 5 metros, exceto que é dano ácido em vez de dano por fogo. Custo 1 PM extra.

Toque Psicométrico [5 PE]

Tocando um objeto (ou entrando nos pensamentos de alguém) será possível determinar a localização aproximada do proprietário ou quem nele depositou a maior carga de emoção. A precisão da visão dependerá da afinidade, intensidade das emoções e tempo de toque entre o objeto e o seu possuidor. Quem tem esse poder não pode ser localizado por ele.

Viagem Astral [2 PONTOS]

Você pode separar corpo e mente. Enquanto estiver realizando uma viagem astral sua consciência permanece Invisível e Intangível podendo ser detectada apenas com Ver o Invisível e algumas formas de Sexto Sentido e vulnerável apenas a magia, armas mágicas e poderes que afetam a mente. Neste estado é possível, além de espionar, invadir sonhos e utilizar alguns poderes Mentais (como Telepatia). A Viagem

Astral dura quanto tempo você quiser com uma distância limitada por sua Habilidade x1km. Custa 2 PMs para ser ativado.

A manipulação sobre a morte e os mortos.

São Vantagens para quem não quer usar magia nas suas aventuras mas não dispensa seres macabros. Ou para quem quer ter mortos-vivos um pouco mais macabros.

Talentos Mágicos [1 PONTO OU MAIS]

Alguns conjuradores possuem magias poderosas e excêntricas que eles aprendem depois de semanas de estudos sobre grimórios e pergaminhos, mas alguns possuem uma capacidade de moldar a magia como querem, fortalecendo-as ou mudando sua forma. A vantagem Talentos Mágicos é parecida com Ataque Especial, mas essa sendo específica para conjuradores, sendo assim, apenas usuários de magia podem usar essa vantagem.

Você pode pagar mais ou menos pontos pela vantagem, para dar mais poderes ou fraquezas para suas Magias.

Alguns desses ajustes também afetam o custo em PMs das Magias.

- **Acelerar magia [+1 ponto, +2 PMs ou mais]:** você diminui o tempo de conjuração de suas magias. Para cada 2 PMs gastos você pode reduzir o tempo de conjuração em um passo. Exemplo: Acelerar uma magia que gasta uma ação para gastar apenas um movimento, custa 2 PMs, mas se quiser encurtar para ação livre será 4 PMs.

- **Ampliar magia [+1 ponto, +3 PMs]:** você pode fazer com que uma magia afete uma área maior. A área da magia é duplicada (por exemplo, Detecção do mal ampliada tem 20m de raio, em vez de 10m). Magias sem área de efeito não são afetadas por este talento.

- **Atrasar magia [+1 ponto, +1 PM]:** você pode armazenar o efeito de suas Magias para ativá-las no futuro. Quando usa alguma Magia, pode gastar 1 PM extra para atrasar seu efeito em até 10 rodadas (1

min.), podendo dispará-la quando quiser sem consumir uma ação. Essa Magia atrasada ainda pode funcionar como armadilha, sendo ativada quando algum alvo se aproximar. Combinando uma “Magia atrasada” com Permanência, permite que ela fique num local por tempo indeterminado, até ser ativada.

- **Aumentar magia [+1 ponto]:** o alcance de suas magias aumentam em um passo. Para cada 1 PM gasto, você aumenta o alcance em um passo. Exemplo: Uma magia de Toque para Curto, custará +1 PM, já uma magia de Toque para Longo, custará 2 PMs.

- **Conjuração especial [+2 pontos, +1 PM]:** Funciona como Ataque Especial. Você recebe +2 em Sabedoria para calcular o efeito de sua magia.

- **Conjurador sortudo [+2 pontos]:** você pode rolar novamente qualquer resultado 1 da rolagem dos dados. Você só pode fazer isso uma vez por rodada, podendo rolar todos os resultados 1 de alguma magia que lançou (caso role mais de 1 dado para essa magia), mas não pode rolar novamente caso a segunda rolagem dê 1 novamente.

- **Dado selvagem [+1 ponto, +1 PM]:** suas magias estão sobre o efeito do dado selvagem. Sempre que você rolar no dado um 6 (para a Força de Ataque ou Defesa de uma magia), role mais 1d e some ao total. Caso esta nova rolagem também resulte 6, role de novo. E assim por diante, até você conseguir um resultado diferente de 6. Por outro lado, se nessa jogada você rolar 1, a força total é reduzida pela metade. Para magias que rolam vários dados, escolha um dado para ser o Dado Selvagem (aquele que acrescenta mais 1d com um resultado 6, ou corta metade da FA com um resultado 1). Caso você esteja jogando um único dado várias vezes, o Dado Selvagem será aquele da última jogada. Vantagens que dão crítico automático não funcionam em conjunto com Dado Selvagem.

- **Disfarçar magia [+1 ponto]:** suas magias são difíceis de serem identificadas. Redutor de -2 para quem tentar identificar suas magias.

- **Elevar magia (+2 pontos, +1 a +5 PMs):** você pode aumentar o dano de suas magias. Para cada 1 PM a mais, você recebe um bônus de +1 na FA dessa

magia.

• **Estender magia (+1 ponto, +1 PM):** você pode lançar magias que duram mais que o normal. Uma magia estendida dura o dobro do tempo normal (aplicável apenas a magias com tempo de duração definido). Magias instantâneas ou permanentes não são afetadas por esta vantagem.

• **Magia amigável (+1 ponto):** suas magias de ataque em área não causam dano aos seus companheiros.

• **Magia cansativa (-2 pontos):** você gasta o dobro dos PMs para usar magias.

• **Magia com foco (+1 ponto) :** suas magias dão um redutor de -1 para serem resistidas (cumulativa com qualquer outro redutor). O redutor vale para R e S.

• **Magia desgastante (+1 ponto, +2 PMs):** ao infligir dano, você pode retirar PMs ao invés de PVs do seu alvo.

• **Magia dividida (+1 ponto, +1 PM):** você pode dividir sua magia em duas, para afetar dois alvos, só que tem seus efeitos, alcance edano são divididos por 2.

• **Magia duradoura (+1 ponto, +6 PMs):** suas magias sustentáveis duram um dia inteiro (apenas magias que possuem tempo determinado). Magias que são sustentáveis por turno duram por 1 hora.

• **Magia frágil (-1 ponto) :** seus inimigos recebem um bônus de +1 para resistir suas magias.

• **Magia gêmea (+2 pontos, 2 PMs + PMs da magia):** ao lançar uma magia, ela é lançada 2 vezes na mesma ação. Apenas magias instantâneas podem usar esse talento. Você gasta 2 PMs + o custo em PMs da sua magia em dobro. Exemplo: você usa Ataque Mágico gastando 3 PMs e +2 PMs para usar o Talento Mágico: Magia gêmea e +3 PMs para que sua magia lançada seja repetida. Se a FA do seu Ataque Mágico foi 10, a sua magia gêmea também terá FA=10, mas o alvo terá que defender as duas separadamente.

• **Magia insistente (+1 ponto, +2 PM):** quando conjura uma magia que faz com que o alvo faça um teste para resistir, caso ele consiga, sua magia irá insistir e ele terá que rolar novamente, caso ele falhe no segundo teste, ele será atingido.



• **Magia não letal (0 pontos):** suas magias não dão dano letal, o Teste de Morte do inimigo será no máximo 3.

• **Magia penetrante (+1 ponto, +1 PM):** seus inimigos recebem um redutor de R-1 para o cálculo de FD contra suas magias.

• **Magia Repetida (+2 pontos, o dobro de PMs):** Você pode lançar uma magia que se repete na rodada seguinte.

Uma magia repetida é automaticamente lançada novamente no começo de seu próximo turno na rodada. Não importa onde você esteja, a segunda magia origina-se no mesmo lugar e afeta mesma área que a magia original.

Se a magia original designa um alvo, a magia repetida afeta o mesmo alvo se estiver dentro Hx2 metros (Habilidade do mago) de sua posição original; do contrário a segunda magia falha.

• **Magia sem gestos (+1 ponto, +1 PM):** você não precisa de nenhum gesto para conjurar suas magias.

• **Magia silenciosa (+1 ponto, +1 PM) :** você não precisa de nenhum componente verbal para conjurar suas magias.

• **Magia de Toque à Distância (+2 pontos, +2 PMs) :** Você pode lançar magias de toque sem tocar o receptor da magia.

• **Mago de Batalha (+2 pontos, +2 PMs):** você pode adicionar sua F ou PdF na FA de suas magias de ataque (com Força a magia terá alcance de Toque, com PdF poderá ter alcance Longo.)

• **Maximizar Magia (+2 pontos, +2 PMs):** suas magias tem efeitos e rolagens máximas. 6 em 1d, 12 em 2d e etc. Todos os efeitos numéricos variáveis de uma magia maximizada são maximizados. Uma magia maximizada causa dano máximo, cura o número máximo de pontos de vida...

• **Múltiplos alvos (+ 2 pontos, +3 PMs por alvo):** você pode focar suas magias em dois ou mais alvos de uma só vez. Serve para qualquer magia que se aponte um alvo (Ataque Mágico, Cura Mágica, Comando de Khalmyr, etc). Lembrando que uma magia que atinge 2 ou mais alvos tem apenas uma rolagem de dado e não uma rolagem para cada alvo. Exemplo: você usa Cura Mágica para atingir 2 alvos, gasta 2 PMs para usá-la e +2 PMs para atingir mais um alvo, você rola um 4 em 1d, você irá curar 4 PVs de dois alvos.

• **Personalizar magia (+1 ponto):** suas magias tem um toque especial que você criou. Você pode mudar a aparência de suas magias, mas não seu efeito, inimigos recebem um redutor de -2 para identificar suas magias.

• **Perto da morte (-1 ponto):** você só pode usar seus Talentos Mágicos quando estiver Perto da Morte.

• **Potencializar Magia (+2 pontos, +2 PMs):** todos os efeitos numéricos variáveis da magia

são aumentados em 50%. Por exemplo, um Enxame de Trovões capaz de causar Sabedoria +2d pontos de dano, após 8, causa mais 50% (neste caso, 4), para um total de 12 pontos de dano. Quaisquer bônus que você tenha também são potencializados

• **Rolagem crítica (+2 pontos):** Caso role um 6 no dado, sua Habilidade é dobrada para calcular os efeitos da magia. Esse talento só funciona com magias que a Habilidade é somada com o dado para seus efeitos,



como magias de ataque.

Para magias que rolam mais de 1 dado de ataque, a primeira rolagem que irá contar o crítico.

• **Substituir energia (+1 ponto, +1 PM):**

você pode trocar o tipo de dano de suas magias. Por exemplo, você pode usar a Magia Enxame de Trovões e trocar o dano elétrico para calor/fogo, assim ela terá o mesmo dano, só que o ataque será de fogo.

• **Toque longínquo (+1 ponto):** suas Magias de toque tem seu alcance aumentado para 10 metros.

Vantagens que reduzem o custo das Magias pela metade não reduzem o custo dos Talentos Mágicos; você deve gastar os PMs dos Talentos Mágicos antes de gastar os PMs para magia. Você deve dizer ao mestre que irá usar os Talentos Mágicos antes de conjurar qualquer magia.

Toxina (1 PONTO)

Simula os efeitos de

alucinógenos no alvo. A vítima tem direito a um teste normal de Resistência, em caso de falha perderá -1 em Habilidade durante 1d minutos. 3 PMs por utilização.

Xamã (1 PONTO)

Você tem uma forte ligação com o mundo dos espíritos. Pode interagir com fantasmas e outras criaturas incorpóreas, podendo atacá-las (e ser atacado) livremente. Você também pode Ver o Invisível como se tivesse esse Sentido Especial.

SUPER PODERES

Essa seção engloba as vantagens que transformam o seu personagem em algo, mais que o normal, ou seja em um super.

Absorção (1 PONTO)

Você pode pegar energia de um ataque direcionado a você e absorve-la, canalizando isso para melhorar seus ataques ou se recuperar. Você pode absorver tanto ataques físicos quanto energéticos, escolha um quando o poder for selecionado.

Sempre que você sofrer dano faça um teste de Armadura. Se for bem sucedido, pode absorver esse dano, gastando 1 PM por ponto que quiser absorver. No próximo turno você pode gastar uma ação para atacar a distância com PdF igual ao dano que você recebeu.

Adaptação (1 PONTO)

Você pode se adaptar a qualquer ambiente. Num ambiente hostil, você pode gastar 5 PMs para adquirir quaisquer características que precisar para funcionar como um nativo daquele ambiente. Por exemplo, guelrar para dentro da água, Armadura Extra (fogo) em um prédio em chamas e assim por diante.

Ativar esse poder dura um turno inteiro, Você não pode se adaptar a nenhum ataque, porque o seu organismo não consegue reagir rápido o suficiente. Este poder é sustentado.

Acalmar Animais (5 PE)

Ameniza o ímpeto violento e cativa os animais nas proximidades. PMs iguais a Resistência do alvo.

Aceleração Múltipla (1 à 4 PONTOS)

Para cada ponto nesta vantagem o personagem recebe um movimento extra por turno, para usar esse poder em combate é preciso gastar 1 pm por movimento extra, é possível. Ademais é igual à aceleração normal. Um personagem não deve ter mais do que 5 movimentos por turno, mas isso pode ser alterado segundo a orientação do mestre.

Cada movimento extra pode ser “transformado” em uma única esquiva com H total (sem redutores de outras esquivas).



Agilidade (1 PONTO)

Você é muito veloz. Sua velocidade em combate, corridas e viagens são aumentadas. Esta vantagem dobra sua velocidade de combate e sua velocidade em corrida é calculada em 100km/h por ponto de Habilidade. Sendo assim, um personagem com H2 e Agilidade se move 30m por turno (em terra, e 60m por turno em voo) e corre á 200km/h.

Sua velocidade normal em km/h e distância percorrida em quilômetros em viagens, é contada apenas pela sua Habilidade, não necessitando da Resistência para calcular juntamente.

Você também recebe um bônus de +1 para calcular sua esquiva e iniciativa (não cumulativo com Teleporte e Trespassar).

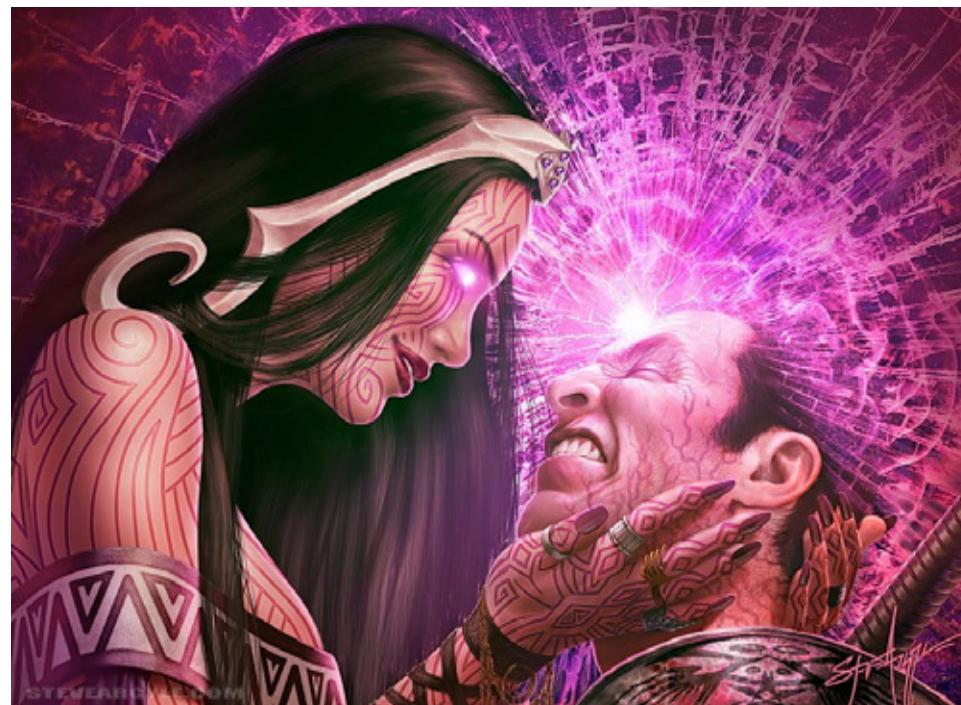
Usar essa vantagem em combate gasta 1 Ponto de Fadiga. Os efeitos duram até o fim do combate.

Alteração Mental (2 PONTOS)

Você pode alterar a mente de outras pessoas, transformando suas memórias e personalidade. Faça um Ataque a distância com, PdF igual ao número de PMs gastos.

Se o seu ataque superar a Fd do inimigo ele não sofre dano, mas você pode alterar as sua memórias (modificando, eliminando ou incluindo lembranças), alterar a sua personalidade (na prática dá uma ordem a vítima) ou até apagar a sua mente (deixando-o em estado vegetativo). Cada alteração tem uma adição de PMs pagos para realizar o ataque: 2 PMs para afetar a memória; 5 PMs para alterar a personalidade e 10 PMs para apagar a mente.

O alvo tem direito a um teste de R por turno; quando for bem sucedido o efeito desse poder termina.



perdida a taxa de 1 Ponto por minuto.

Animar Objetos (1 PONTO)

Você pode dar vida a Objetos. Gaste uma ação e uma quantidade de PMs de acordo com o tamanho do Objeto. Poder Sustentado.

Alterar Temperatura (1 PONTO)

Você pode aumentar ou diminuir a temperatura (escolha quando adquirir o poder) em uma área de até Hx10 metros de raio ao seu redor. **Gasta uma ação e 2 PMs por turno de uso.** Todos dentro da área afetada devem fazer um teste de A por turno. Quem falhar perde temporariamente 1 Ponto de R. Quem ficar com R 0 ficam inconscientes. Se não forem retirados da área precisam faze testes de Morte. Recupera-se R

Tamanho	Custo	Pontos
Pequeno (cadeira)	2 PMs	F0,H1,R1,A0,PdF0
Médio (mesa)	5 PMs	F1,H1,R2,A1,PdF0
Grande (ármario)	10 PMs	F3,H1,R4,A2,PdF0
Gigante (casa)	20 PMs	F7,H1,R8,A4,PdF0

Voce altera características retidando de uma e colocando em outra e pode adicionar características e vantagens extras, à taxa de 1 PM por ponto extra, ele tem todas as características de um **construto**.

Um objeto animado segue as suas ordens, e não pode agir sozinho, ele também não tem PMs mas você pode gastar os seus PMs em nome deles.

Anular Poder (1 PONTO)

Você pode anular os poderes dos outros. Faça um Ataque a distância com, PdF igual ao número de PMs gastos. Se o seu ataque superar a Fd do inimigo ele não sofre dano, mas ele perde um dos poderes dele (à sua escolha).

O alvo tem direito a um teste de R por turno; quando for bem sucedido o efeito desse poder é anulado.

Anular Sentido (1 PONTO)

Você pode anular os sentidos dos outros. Faça um Ataque a distância com, PdF igual ao número de PMs gastos. Se o seu ataque superar a Fd do inimigo ele não sofre dano, mas até 3 sentidos dele (à sua escolha), são anulados.

O alvo tem direito a um teste de R por turno; quando for bem sucedido o efeito desse poder é anulado.

Área Escorregadia (1 PONTO)

Secreta uma secreção que torna o executor e/ou a área ao redor dele escorregadia ao custo de 2 PMs.

O usuário também pode optar por afetar várias pequenas áreas com 1m de diâmetro (também pagando 1 PM cada).

Qualquer criatura em combate ou movimento na área afetada deve ter sucesso em um teste de Habilidade -2 (ou Habilidade +1 caso possua a perícia Esportes). Se falhar, vai cair e estará Indefesa até se levantar. Cada tentativa de ficar de pé gasta uma ação de movimento e exige um novo teste.

Ficar imóvel e lançar magias ou ataques com PdF dentro da área não exige testes. Obviamente não tem efeito contra criaturas voadoras.

Concede: Bônus de +2 na Especialização Fuga de Crime e em todos os testes para escapar de imobilizações.

Armas Naturais (5 PE)

Você possui Armas Naturais nos seu corpo, como presas, chifres, ou farpas afiadas. Você tem Bônus +2 em escaladas, e pode escolher 2 tipos de danos para combates corpo à corpo, um usando suas armas naturais e outro não às usando.

Proteção Extra (+1 Ponto): Por +1 Ponto Você pode, fazer as suas armas naturais crescerem pelo seu corpo o conferindo Armadura +2. Custo 1 PM por turno.

Armadura Extra (2 A 4 PONTOS CADA)

Você é mais resistente a certos tipos de dano. Sua Armadura será duas vezes maior, mas apenas contra aquele dano. Digamos que você tem Habilidade 4, Armadura 3 e Armadura Extra: Frio. Quando atingido por um raio congelante, sua Força de Defesa será 4+(3x2), resultando em FD 10. Esta vantagem não pode ser comprada com pontos. No entanto, ela pode

aparecer mais adiante como parte de uma vantagem única (por exemplo, um Esqueleto tem Armadura Extra: Corte e Perfuração), ou oferecida por um item mágico. Os tipos de Armadura Extra são:

- **Força (3 Pontos).** Qualquer dano causado com Força (ataques corporais).

- **Poder de Fogo (4 Pontos).** Qualquer dano causado com PdF (ataques à distância).

- **Magia (3 Pontos).** Qualquer dano causado por magia, incluindo armas mágicas (mas não incluindo outros ataques ou manobras que gastam PMs).

- **Corte, Perfuração, Esmagamento (2 Pontos cada).** Estes são os três tipos possíveis de dano físico.

- **Fogo, Frio, Elétrico, Químico, Sônico (2 Pontos cada).** Estes são os cinco tipos possíveis de dano por energia. Benefícios são cumulativos. Se você tem Armadura Extra: Magia e Fogo, e recebe um ataque mágico baseado em fogo (como uma magia da Escola Elemental/Fogo), sua Armadura é triplicada.

Asfixia (1 PONTO)

Concentrado e estabelecendo contato visual com o alvo é possível impedi-lo de respirar. A vítima tem direito a um teste de Resistência; se falhar, não consegue mais respirar.

Uma vítima de Asfixia pode prender a respiração durante Rx5 minutos, se estiver em repouso ou velocidade normal; ou um turno por ponto de Resistência se estiver em combate ou realizando grande esforço físico. Esgotado esse tempo, começa a perder 1 PV por turno.

Obviamente este Poder não tem efeito sobre mortos-vivos, construtos e outras criaturas que não precisam respirar. Para conseguir usar este poder o usuário deve manter-se concentrado no alvo e não pode realizar nenhum tipo de ação.

Custo 1 PM por turno.

Atordoar (1 PONTO)

Você pode atordoar os eu alvo, para isso você gasta 2 PMs, e realiza um ataque normal, sua FA superando a FD do adversário, não causa dano mas o força a fazer um teste de R, falha o alvo fica atordoado e impossibilitado de fazer qualquer ação mas pode se movimentar, o tempo depende da quantidade de PMs gastos. Para cada 2 PMs gastos um turno atordoado.

R-1 (+1 Ponto): Para impor um redutor de R-1 para o alvo.

R-2 (+2 Pontos): Para impor um redutor de R-2 para o alvo.

R-3 (+3 Pontos): Para impor um redutor de R-3 para o alvo.

Aura Anti-Magia/Vantagem (2 PONTOS)

Você tem a habilidade de cancelar todos os poderes num raio da sua Hx10 metros, dentro desse perímetro ninguém poderá usar uma vantagem ou magia que use Pontos de Magia, nem mesmo você.

Esse campo de Anti-magia é sempre ativo e você nunca poderá comprar nenhuma vantagem que use pontos de magia para ser ativada.

(+1 Ponto): Por +1 ponto você poderá controlar quando o seu poder será ativado e você gastará 5 PMs por turno que manter o seu campo de anti-magia. Você também poderá comprar vantagens que utilizam Pontos de Magia mas não poderá usá-las enquanto o seu campo de Anti-magia estiver ativado.

Alvos Múltiplos (2 PONTOS)

Você pode atingir com seu Poder de Fogo em cada turno um número de alvos igual à seu PdF com FA=H+1d, para acertá-los é preciso testar separadamente para cada destino uma jogada normal de ataque. Isto não o faz atingir o mesmo alvo várias vezes, apenas que você pode carregar mais flechas no seu arco, dispara diferentes rajadas ou tem

coordenação motora suficiente para atingir mais de um alvo com seus tiros.

Banco Dimensional (1 PONTO)

Você pode acessar uma dimensão que pode abrigar objetos e até criaturas. Guardar um objeto requer uma ação e 2 PMs para cada 50 Kg, retirar um objeto de lá requer um movimento, sem gasto de PMs.

Guardar alguém contra a vontade requer: Um Ataque a distância com, PdF igual ao número de PMs gastos. Se o seu ataque superar a FD do inimigo ele não sofre dano, mas

O alvo tem direito a um teste de R por turno; quando for bem sucedido consegue sair da prisão.

Barreira (1 PONTO)

Você pode criar uma barreira para proteger Você e seus amigos. Cria uma barreira que fornece às criaturas afetadas um bônus de:

+4 na Força de na sua Força de Defesa. O custo em PMs é para cada criatura protegida pela barreira — com 2 PMs a magia afeta apenas o mago; aumente o custo em +2 PMs para cada criatura afetada além do próprio Utilizador.

+10 na sua Força de Defesa. O custo em PMs é para cada criatura protegida pela barreira — com 5 PMs a magia afeta apenas o mago; aumente o custo em +5 PMs para cada criatura afetada além do próprio Usuário.

A Barreira terá um números de PVs igual aos seus no momento. Alcance igual à sua Habilidade x10m.

Bloqueio Telepático (1 a 3 PONTOS)

Ninguém pode entrar na sua mente sem ser bem sucedido num Teste de Resistência. Caso o Invasor falhe receberá uma quantidade de Dano igual à sua Resistência sem direito a testes.

R-1 (+1 ponto): Por +1 Ponto o invasor tem que fazer um teste de R-1 para conseguir entrar na sua mente.

R-2 (+2 ponto): Por +2 Ponto o invasor tem que fazer um teste de R-2 para conseguir entrar na sua mente.

R-3 (+3 ponto): Por +3 Ponto o invasor tem que fazer um teste de R-3 para conseguir entrar na sua mente.

Bomba de Energia (1 PONTO)

Você cria uma bola de energia e pode ser lançada contra um alvo, explodindo e atingindo tudo e todos num raio de PMs gastos x metros com $PdF = FA = H + 1d + PMs$ gastos. Deve ser usada com cuidado, pois atinge uma



grande área. O Tipo de dano de energia deve ser escolhido na hora de comprar a vantagem.

Bomba Relógio (1 PONTO)

Você pode causar explosões baseadas em seu Poder de Fogo com efeito retardado de até 1min por PM gasto a sua escolha. Suas bombas-relógio normalmente são objetos energizados ou um explosivo.

Campo de Energia (2 PONTOS)

Você pode cobrir seu corpo com um campo de energia.

Qualquer um que toque você vai sofrer dano. Seu campo pode ser de fogo, frio, elétrico ou químico. Ele fica saindo através dos seus poros ou algum outro tipo de efeito especial. Qualquer um tocando você (inclusive através de um acerto por um ataque desarmado) deve fazer um teste de Resistência a dano contra o seu campo de energia, caso falhe recebe 1 ponto de dano diretamente em seus pontos de vida. Você pode escolher ativar ou não o Campo de Energia. Ativa-lo consome uma ação. Extras:

Rajada de Energia: você pode disparar rajadas de energia do mesmo tipo do seu campo. Funciona como a Vantagem Toque de Energia (Pg. 39 do Manual D&T Alpha)

Aptidão para Vôo: Pode comprar a vantagem Vôo por 1 Ponto.

Imunidade: enquanto seu campo estiver ativo, você recebe um bônus de +1 em testes de Resistência.

Defesa: Com este poder o usuário também poderá Criar Barreiras do seu elemento ao seu redor o protegendo de danos. O aumento é igual a A+1 para cada 1 PM gastos.

Então, por 4 PMs, você pode erguer

uma barreira à sua volta para conseguir A+4. Esta proteção é cumulativa com a Armadura natural do alvo, mas não com qualquer outra magia de proteção.

Campo de Força (1 PONTO)

Você pode ativar um Campo de Força ao Redor do seu corpo. Ele protege você e qualquer coisa que esteja carregando - você protege outra pessoa Abraçando-a, mas não pode Atacar Corpo à Corpo enquanto estiver fazendo isso. Ativar o campo de força custa um momento e 1 PM + 2 PMs por turno para cada Ponto de Dano quiser bloquear.

Cancelar Sentido (1 PONTO)

Cancela a audição, tato ou olfato / gustação do alvo. 1 PM que ficam retidos por cada sentido cancelado até você reverter o efeito ou perder a consciência. O Alvo tem direito a um teste de R por turno para negar o efeito. Qualquer vítima com resistência igual ou superior a habilidade do usuário é totalmente imune ao efeito.

Carregador de Peso (5 PE)

Você é forte, mas não sabe socar muito bem. Você ganha um bônus de +2 na Força em situações como carregar peso, arrombar portas, qualquer coisa que se possa fazer com a Força que não seja para atacar. Se usar a Força para jogar ou levantar objetos pesados PARA ATACAR, como por exemplo jogar uma pedra ladeira abaixo, não ganha o bônus.

Cavar (1 PONTO)

Você pode cavar rapidamente através da terra comum e terra acumulada, o que permite que você consiga mover-se no subterrâneo. Cavar consome uma

ação e requer um teste de Força, permitindo que você desloque a metade do valor da velocidade normal em baixo da terra. Quando você cava, você pode deixar um túnel atrás de você para outros que outros o sigam ou fazer que o túnel desabe logo atrás de você (impedindo que alguém o siga), a escolha fica a seu cargo.

Em combate: No turno que você começa a cavar você não poderá atacar e fica vulnerável a ataques e seus inimigos que podem atacá-lo como se você estivesse surpreendido (Não usa a H na FD=A+1d) Quando Você esta cavando em combate não poderá ser atacado, mas também não poderá atacar, quando voltar ao combate você joga a iniciativa novamente com +1 no teste, e tem a possibilidade de surpreender os seu alvo (em regras você esta invisível).

Causar Doença (1 PONTO)

Causa instantaneamente, ao custo de 4 PMs que ficam retidos no alvo, uma das doença abaixo. A vítima tem direito a um teste normal de Resistência para negar os efeitos. Vítimas com R superior a H do utilizador são imunes.

Cegueira [5 PMs + 1 PE por alvo]: a vítima recebe os redutores de na Habilidade de -1 em ataques corporais, -3 para ataques à distância e esquivas devido à cegueira. Personagens com Audição aguçada ou Radar sofrem apenas H 2.

Doença [5 PMs + 1 PE por alvo]: a vítima perde 1 ponto em TODAS as Características. Até ser curada.

Envenenar [5 PMs + 1 PE por alvo]: a vítima começa a perder 1 PV a cada minuto até a se submeter aos Testes de Morte ou curar o envenenamento.

Comida, Sono e Ar Desnecessário (1 PONTO)

Nunca precisa comer / beber, dormir, respirar ou ir ao banheiro. Caso queira apenas um item dessa lista

assuma que cada uma dessas necessidades vitais tem um custo de [5 PEs].

Comunicação (1 PONTO)

Você tem algum meio de se comunicar à distância, não importa como seja.

Alcance	Custo
Tudo a Vista	1 PM
Mesmo Bairro	2PMs
Mesma Cidade	3 PMs
Mesmo Estado	4 PMs
Mesmo País	5 PMs
Mesmo Continente	6 PMs
Mesmo Planeta	7 PMs
Mesmo Sistema Solar	8PMs
Mesma Galáxia	9 PMs
Qualquer lugar nesse e outros Universos	10 PMs

Você só pode se comunicar com um destinatário por vez, mas você pode gastar o dobro de PMs para se comunicar com qualquer número de destinatários dentro do alcance, por exemplo 14 PMs para todas as criaturas no Planeta o.O.

Confundir (1 PONTO)

Você faz as vítimas agirem de forma estranha. Faça um Ataque à distância com, PdF igual ao número de PMs gastos. Se o seu ataque superar a FD do inimigo ele não sofre dano, mas fica confuso.

No início do turno do alvo jogue 1 dado e compare com o resultado abaixo.

Resultado	Custo
1	Age normalmente
2	Ataca o usuário do poder
3-4	Não pode Agir
5	Ataca a criatura mais próxima
6	Foge o mais rápido possível

O alvo tem direito a um teste de R por turno; quando for bem sucedido o efeito desse poder termina.

Controle de Animais (1 PONTO)

Você pode controlar animais a sua volta. Faça um Ataque a distância com, PdF igual ao número de PMs gastos. Se o seu ataque superar a FD do inimigo ele não sofre dano, mas você controla as ações dele. Cada ordem é considerado um movimento (você pode assumir o controle e dar uma ordem, ou atacar e dar uma ordem ou se movimentar e dar uma ordem). Um animal só entende ordens simples como “aqui”, “guarda”, “busque”, “ataque”.

Ordens auto destrutivas serão ignoradas.

O alvo tem direito a um teste de R por turno; quando for bem sucedido o efeito desse poder termina.

Poder Sustentado.

Controle Emocional (1-2 PONTOS)

Você pode controlar as emoções dos alvos. Faça um Ataque a distância com, PdF igual ao número de PMs gastos. Se o seu ataque superar a FD do inimigo ele não sofre dano, mas é afetado por uma das seguintes ações.

Você escolhe o foco das emoções, (o que o alvo irá amar, odiar.....)

• **Amor.** o alvo fica apaixonado. Ele irá ajudar/ proteger a fonte do seu amor, se o seu ataque foi um acerto crítico ele até irá colocar sua vida em risco.

• **Calma.** o alvo se torna tranquilo e indiferente. Se estava lutando para de lutar.

• **Desespero.** o alvo sofre uma penalidade de

-1 em teste de H e R. Se o seu ataque foi um acerto crítico o alvo é tomado por uma sensação de desesperança, tornando-se indefeso e incapaz de qualquer ação.

• **Esperança.** o alvo ganha um bônus de +1 em testes de H e R.

• **Medo.** o alvo foge da fonte do seu medo da melhor maneira que puder. Se o ataque foi um acerto crítico, o alvo entra em pânico, largando tudo que esteja segurando e fugindo segamente. Um alvo incapaz de fugir encolhe-se, tornando-se indefeso e incapaz de qualquer ação.

• **Ódio.** o alvo fica infurecido. Ele vai atacar a fonte de seu ódio da melhor maneira possível.

O alvo tem direito a um teste de R por turno; quando for bem sucedido o efeito desse poder termina.

Por 1 Ponto pod escolher 1 emoção, por 2 pontos pode escolher todas.



1d+39

Controle de Energia (2 PONTOS CADA)

Você controla uma forma particular de energia, projetando a vontade.

Invulnerabilidade contra a energia: Você é imune aos efeitos do seu próprio tipo de energia.

Ataques: Um Ataque Energético funciona de maneira similar a um ataque normal; sua Força de Ataque é o resultado de sua Habilidade, + 1d, + PMs gastos. Você pode usar esta vantagem tanto para ataques corpo-a-corpo (como se fosse Força) quanto para ataques à distância (Poder de Fogo, mas respeitando o alcance máximo da magia ataque Mágico).

O dano deste ataque pode ser dividido entre alvos diferentes, até o limite de um alvo para cada PM gasto. Com 3 PMs você pode atacar até três alvos diferentes e causar H+1d+1 em cada um. O ataque é simultâneo, mas cada alvo exige uma rolagem separada. Alvos distantes têm direito a esquivas.

Defesa: Com este poder o usuário também poderá Criar Barreiras de energia ao seu redor o protegendo de danos. O aumento é igual a A+1 para cada 1 PM gastos.

Então, por 4 PMs, você pode erguer uma barreira à sua volta para conseguir A+2. Esta proteção é cumulativa com a Armadura natural do alvo, mas não com qualquer outra magia de proteção.

Escolha uma das formas de energia da lista abaixo.

Cinética: você pode gerar e controlar energia cinética, a força da moção. Por 1 PM, Você pode projetar rajadas com bônus de FA +2.

Cósmica: Você comanda as forças primais do cosmo, que dão a você tremendo poder e o potencial para fazer praticamente qualquer coisa (para isso recomendamos comprar, Sentidos Especiais e Transmutação (de Poderes Mágicos)). Pode comprar Energia Extra 2 por 1 ponto.

Elétricidade: você é capaz de gerar e controlar

eletricidade. Você pode disparar rajadas de energia através da sua eletricidade. Você pode escolher onde os raios de uma tempestade vão cair causando dano por Área igual ao seu Poder de Fogo a todos no alcance do seu PdF (inclusive aliados). 1 PM por utilização.

Gravidade: você pode controlar a intensidade da gravidade de um objeto a distância. Isto funciona como Telecinésia (veja em Poderes Mentais), exceto que você só pode mover o objeto em duas direções: em direção a terra (aumentando a gravidade) ou longe dela (antigravidade).

Ao aumentar a gravidade, você pode aumentar o peso de um alvo e causar dificuldades ao mesmo. O alvo se movimenta a metade da velocidade.

Luz: você pode gerar e controlar luz, iluminando uma área que encobre até 1,5m por ponto de Resistência.

Magnetismo: Você controla campos magnéticos, e seu poder só funciona contra metal e se ele tiver por perto. Você também pode usar esta vantagem para magnetizar partes do seu corpo e se fixar a objetos com aura magnética igual a sua, EX: Se fixar a paredes, chão, etc..... Custo 1 PM por Turno.

Vulnerabilidade: Todas as máquinas, Mechas, Construtos e Ciborgues, e personagens com grandes quantidades de metal junto ao corpo, tem vulnerabilidade aos ataques do Magnetizador

Transportar: Pode Magnetizar objetos metálicos, podendo-os manipular Para cada 2 PMs que você gastar equivalem a 1 de Força para definir o peso que você pode mover.

Radiação: você pode gerar e projetar vários tipos de ondas de radiação (microondas, raios gama, etc). Note que esta é a radiação das histórias em quadrinhos, que normalmente é visível como uma luz brilhante, e possuem efeitos intensos como luz e calor. Um alvo atingido por um disparo radioativo deve passar por um teste de R-2 ou será contaminado pelos efeitos da radioatividade, que começam a se manifestar em 1d

semanas fique à vontade para imaginar a contaminação – sugerimos a perda de 1PV por dia, até o tratamento quimio-radioterápico do personagem ser iniciado para combater moléstias como câncer; a partir daí, o mestre poderia jogar 50% de chance do personagem perder 1 PV em cada semana de tratamento.

Sônica: Você pode gerar e projetar som intenso. Você pode controlar o som, causando dano por Área igual ao seu Poder de Fogo a todos no alcance do seu PdF. 1 PM por utilização. Como um extra você pode destruir vidros e objetos cristalinos, como se possuísse o poder desintegração.

Temperatura: Capacidade de baixar em 10°C por turno a temperatura em ambiente fechados. Atinge uma área circular, medindo 1m de diâmetro para cada Ponto de Magia gasto.

Trevas: você pode criar áreas de escuridão como o poder das Trevas na área de efeito. Todos ficam impossibilitados de enxergar normalmente podendo sofrer as limitações para personagens cegos.

Atinge uma área circular, medindo 1m de diâmetro para cada Ponto de Magia gasto. O usuário também pode optar por afetar várias pequenas áreas com 1m de diâmetro (também pagando 1 PM cada).

Nem mesmo as criaturas com Visão Aguçada, Infravisão, Ver o Invisível ou Visão de Raio X conseguem ver qualquer coisa na área (mas Audição Aguçada, Faro Aguçado e Radar funcionam normalmente).

Luzes normais (tochas, velas, lampiões...) também não funcionam na área afetada.

Vibração: Você pode controlar vibrações, projetando rajadas vibratórias que podem estilhaçar objetos causando grande dano. Você pode originar um destrutivo terremoto capaz de arruinar boa parte das construções da região. Além disso, todos dentro da área de alcance do Terremoto, incapazes de voar, recebem um redutor de -1 na Habilidade por os próximos 1d turnos.

Atinge uma área circular, medindo 1m de diâmetro

para cada Ponto de Magia gasto. O usuário também pode optar por afetar várias pequenas áreas com 1m de diâmetro (também pagando 1 PM cada).

Todos tem um direito de um teste de habilidade -3 para negar o efeito.

Controlar a Energia Elemento não permite “criar” o elemento em questão, apenas controlar aquele que já existe.

Copiar Aparência (1 PONTO)

Fora de Combate copia aparência, roupas e voz de alguma pessoa que tenha visto recentemente ou conheça bem. Embora essa cópia seja praticamente perfeita ainda pode ser detectada por alguns Sentidos Especiais.

Caso perca 1PV em qualquer situação a Aparência se desfaz. Custo 2PMs por forma.

Você só pode causar tipos diferentes de danos se tiver a Vantagem Adaptador (Veja Vantagens Gerais).

Controle dos Aromas (1 PONTO)

O executor exala um forte odor que obriga os alvos nas proximidades que o inalarem a fazer um teste de Resistência. Em caso de falha as vítimas perdem 1 Ponto de Força por ponto de Resistência do executor ao custo de 3 PMs por utilização.

Impregnar as proximidades com o cheiro de qualquer erva ou flor existente na natureza, quanto mais próximo de você mais forte será o Aroma. Caso alguém nas proximidades usar a vantagem — Odor (animais) ambos devem testar sua H+R+1d versus a H+R+1d do adversário, o vencedor da disputa terá seu — cheiro prevalecendo.

Controle Corporal (2 PONTOS)

Você pode controlar o corpo de uma criatura viva. Faça um ataque de corpo-a-corpo usando Força e gaste 2 PMs, se vencer a FD do inimigo, ele não recebe dano e deve passar por um teste de Resistência. Se falhar, você passa a controlar suas ações. Enquanto controla

uma criatura, você não pode fazer nenhuma ação, mas pode fazer movimentos.

O alvo tem direito a um teste de Resistência por turno; quando for bem sucedido, o efeito deste poder termina. Criaturas com Resistência superior a sua Habilidade são imunes á esse poder.

Controle do Clima (3 PONTOS)

Atmokinesis. Você pode comandar o clima, mudando as condições climáticas existentes a vontade. Pode dispensar um clima ruim, deixando o céu limpo. O Mestre define as condições atuais do clima, daí então pode mudar a condição gradativamente. A seguir estão as condições que podem ser alteradas (e a Escola Elemental em que cada uma atua). **Custo:** 2 PMs por turno.

Temperatura (ar ou água): pode aumentar ou reduzir a temperatura em 10 °C por turno.

Vento (ar): pode aumentar ou reduzir a intensidade do vento. A cada turno ele pode aumentar ou reduzir o vento entre as seguintes escalas: Nenhum, Vento Fraco (uma brisa refrescante, suficiente para apagar tochas), Vento Forte (suficiente para levantar poeira), Vendaval (reduz a velocidade pela metade provoca -2 de penalidade em todos os testes) e Furacão (impossível se mover; exige sucesso em um teste de Habilidade por turno para não ser sugado pelo furacão e arremessado a 2d metros). Também é possível mudar a direção do vento em um turno.

Chuva (água): Faz chover de precipitações simples (por 2 PMs) até um incômodo pé d'água suficiente para arruinar uma grande plantação (15 PMs). O custo em PMs aumenta também devido a condições que não favoreçam a formação de chuva. Pode ser usada. Também para Criar/Manipular água.

Você pode aumentar ou reduzir a intensidade da chuva. A cada turno ele pode aumentar ou reduzir a chuva entre as seguintes escalar: Nenhuma, Chuva Fraca (uma garoa fina e incômoda), Chuva Forte (encharca as roupas e enche as botas em poucos minutos), Tempestade (além da chuva, relâmpagos e



trovões caem do céu).

Ex: Só é possível afetar uma das condições por turno. Não é possível controlar condições específicas, como os locais onde os raios irão cair. Depois que ele estiver formado é possível controlar um furacão pra que ele se move 1 m/turno. Por Exemplo, em uma situação comum (sem vento, nem chuva e uma temperatura de 30°C) esse poder levaria 10 turnos para criar uma tempestade de gelo, reduzindo a temperatura a 0°C (3 Turnos), Com uma tempestade (3 Turnos) e um furacão (4 Turnos) alem de gastar 24 PMs no processo.

Forma Ofensiva (vento, Chuva, tempestade de gelo...): Um Ataque funciona de maneira similar a um ataque normal; sua Força de Ataque é o resultado de sua Habilidade, + 1d, + PMs gastos. Você pode usar esta

vantagem tanto para ataques corpo-a-corpo (como se fosse Força) quanto para ataques à distância (Poder de Fogo, mas respeitando o alcance máximo da magia ataque Mágico).

O dano deste ataque pode ser dividido entre alvos diferentes, até o limite de um alvo para cada PM gasto. Com 3 PMs você pode atacar até três alvos diferentes e causar H+1d+1 em cada um. O ataque é simultâneo, mas cada alvo exige uma rolagem separada. Alvos distantes têm direito a esquivas.

Forma Defensiva: Com este poder o usuário também poderá Criar Barreiras de água/chuva ao seu redor o protegendo de danos. O aumento é igual a A+1 para cada 1 PMs gastos.

Então, por 4 PMs, você pode erguer uma barreira à sua volta para conseguir A+4. Esta proteção é cumulativa com a Armadura natural do alvo, mas não com qualquer outra magia de proteção.

De modo geral este poder não pode ser usado para causar dano, mas os efeitos diversos podem afetar algumas criaturas.

Note que o próprio personagem não é imune aos efeitos, caso esteja dentro da área. Uma vez terminado o clima voltará ao normal.

Ondas de Vento: Você pode controlar fortes ondas de vento (uma para cada 2 PMs gastos, ex: cinco ondas por 10 PMs) feitas de vento, todas lançadas ao mesmo tempo contra a vítima, de direções diferentes.

Cada uma ataca com FA=H+1d. As Ondas de Vento são invisíveis, e por isso sempre apanham o alvo indefeso, a menos que este consiga percebê-las através de Audição Aguçada, Radar, Ver o Invisível ou alguma outra maneira.

Controle Emocional (1 a 2 PONTOS)

Você tem poder sobre as emoções. Faça uma rolagem de Sabedoria +1d contra a Sabedoria +1d do alvo (se o alvo for voluntário não precisa da rolagem) e gaste 2 PMs, se vencer, o alvo é afetado por uma das seguintes emoções. Você escolhe o foco da emoção (o

que o alvo vai amar, odiar, etc.).

- **Amizade:** o alvo cria uma consideração absurda por alguém. Ele irá deixar as diferenças de lado e ser um companheiro. Se sua rolagem foi 6, o alvo irá fazer até favores pra seu “amigo”.

- **Amor:** o alvo fica apaixonado. Ele irá ajudar e/ou proteger a fonte do seu amor. Se sua rolagem foi 6, o alvo vai até mesmo colocar sua vida em risco.

- **Bravura:** o alvo recebe +2 em testes contra qualquer tipo de terror. Se rolar 6 o alvo se torna imune ao medo.

- **Calma:** o alvo torna-se tranquilo e indiferente. Se estava lutando, para de lutar. Concede +2 em testes de Vontade.

- **Desconfiança:** o alvo desconfia de seus comparsas e ataca um deles.

- **Desespero:** o alvo sofre uma penalidade de -1 em testes de Sabedoria e Resistência. Se sua rolagem foi 6, o alvo fica indefeso, incapaz de qualquer ação.

- **Esperança:** o alvo ganha um bônus de +1 em testes de Habilidade e Sabedoria.

- **Felicidade:** o alvo esquece toda sua tristeza e põe um sorriso no rosto. Se sua rolagem foi 6, o alvo começa a gargalhar e fica indefeso.

- **Inspiração:** o alvo recebe +1 em qualquer teste de perícia que possua. Se sua rolagem for 6, o alvo também recebe +1 em perícias que não possui.

- **Lealdade:** o alvo se torna leal à seu alvo, como se tivesse o Código de Honra dos Heróis.

- **Medo:** o alvo foge da fonte do medo da melhor maneira que puder.

Se sua rolagem foi 6, ele entra em pânico, largando tudo e fugindo cegamente. Se não for capaz de fugir, ele se encolhe, se tornando indefeso.

- **Ódio:** o alvo fica enfurecido. Ele vai atacar a fonte de seu ódio da melhor maneira que puder.

O alvo tem direito a um teste de Sabedoria por turno; quando for bem-sucedido, o efeito deste poder termina. Você também pode usar uma emoção para cancelar a outra: amor cancela (e é cancelada por) ódio, calma cancela (e é cancelada por) desespero; esperança cancela (e é cancelada por) medo e etc.

Por 1 ponto, você só pode impor uma das emoções acima, escolhida quando o poder é comprado. Por 2 pontos, você pode impor qualquer uma (mas só uma de cada vez)

Controlar Elemento (2 PONTOS CADA)

Você pode controlar um elemento em particular da natureza, controlando-o a vontade. Cada elemento garante uma habilidade diferente.

Invulnerabilidade contra o Elemento: Você é imune aos efeitos do seu próprio tipo de energia, ataques, baseados em ar, fogo, terra.

Controlar Criaturas: Você pode controlar criaturas feitas do elemento que você controla (a criatura tem direito a um teste de R para negar o efeito).

Ataques: Um Ataque Elementar funciona de maneira similar a um ataque normal; sua Força de Ataque é o resultado de sua Habilidade, + 1d, + PMs gastos. Você pode usar esta vantagem tanto para ataques corpo-a-corpo (como se fosse Força) quanto para ataques à distância (Poder de Fogo, mas respeitando o alcance máximo da magia ataque Mágico).

O dano deste ataque pode ser dividido entre alvos diferentes, até o limite de um alvo para cada PM gasto. Com 3 PMs você pode atacar até três alvos diferentes e causar $H+1d+1$ em cada um. O ataque é simultâneo, mas cada alvo exige uma rolagem separada. Alvos distantes têm direito a esquivas.

Defesa: Com este poder o usuário também poderá Criar Barreiras do seu elemento ao seu redor o protegendo de danos. O aumento é igual a A+1 para cada 1 PMs gastos.

Então, por 4 PMs, você pode erguer uma barreira à sua volta para conseguir A+4. Esta proteção é cumulativa com a Armadura natural do alvo, mas não com qualquer outra magia de proteção.

Água: Você pode controlar as águas, fazendo com que fiquem mais agitadas ou mais calmas, conforme a sua vontade (Não Causa dano), mas pode impulsionar embarcações. Também é possível abrir espaços dentro

da água, formando um tipo de corredor. Permite respirar embaixo da água.

Ar/Vento: Você pode controlar o ar e os ventos, fazendo com que fiquem mais fortes ou mais fracos, conforme a sua vontade. Lufada de Vento: Permite afastar criaturas (sem causar dano) = H em metros (funciona como uma ação de ataque).

Pode comprar Vôo por 1 Ponto.

Fogo: Você pode controlar o fogo, aumentando ou reduzindo as chamas. Pode ser usado pra criar barreiras de fogo ou para apagar chamas, mas não para causar dano. Pode comprar a vantagem Vôo por 1 Ponto.

Terra: Você pode controlar a Terra. Pode ser usado para abrir passagens em rocha sólida, ou para transformar terra em argila ou barro, (como a Magia Terreno Escorregadio de Neo), esse poder não é considerado mágico.

Note que controlar elemento não permite criar o elemento apenas controlar aquele que já existe.

Controle Mental (2 PONTOS)

Você pode controlar a mente do alvo, forçando-o a fazer o que você quiser.

A vítima deve fazer um teste de Resistência -1: se falhar, cada movimento seu estará sob total controle do usuário.

A vítima ainda tem consciência de tudo que acontece à sua volta, podendo ver, ouvir e até falar com certo esforço (mas não lançar magias). Contudo, seu corpo vai realizar apenas os movimentos que o usuário deseja. A vítima pode ser manipulada para se movimentar, lutar, usar vantagens e manobras de combate... enfim, fazer qualquer coisa de que seja capaz conscientemente.

É absolutamente necessário que o usuário observe a vítima para controlar seus movimentos (coisa que ele prefere fazer à distância, claro). Se a

qualquer momento o usuário perder contato visual, não pode mais controlar a vítima — ela estará paralisada, incapaz de se mover até que a magia termine, seja Cancelada ou até que o usuário recupere o controle.

Se uma vítima nesse estado faz qualquer coisa que viole um Código de Honra, pode fazer um novo teste de Resistência. Se desta vez tiver sucesso, a vantagem é cancelada — mas a vítima desmaia com o choque, com seus PVs reduzidos a zero. Custo 10 PMs por hora.

Confusão: você também pode escolher confundir Oponente. Com um custo de 3 PMs, role 1d na tabela.

- 1:** não faz nada (no próximo turno)
- 2:** age normalmente (no próximo turno)
- 3:** ataca a si mesmo normalmente (no próximo turno)
- 4:** ataca o aliado mais próximo (no próximo turno)
- 5:** ataca o inimigo mais próximo (no próximo turno)
- 6:** baixa a guarda (Considerado indefeso no próximo turno).

Controle da Sorte [1 PONTO]

Você consegue afetar o destino e as probabilidades. Gastando uma ação, uma vez por rodada, você pode:

- **Gastar 1 PE** em nome de um personagem, com os benefícios usuais.
- **Gastar 5 PMs** para fazer um personagem repetir uma rolagem recém realizada e assumir o melhor ou o pior dentre os dois resultados, à sua escolha. Este poder tem alcance de 50m.
- **Gastar 5 PMs** para repetir uma rolagem sua recém realizada e assumir o melhor ou o pior dentre os dois resultados, à sua escolha.

Controle do tempo [3 PONTOS]

Esta é a capacidade de controle do tempo, com ela o usuário consegue controlar o tempo, como voltar, avançar, e parar o tempo.

Voltar no tempo: (Por 5 PMs) o usuário pode voltar um turno de combate no tempo fazendo todos repetirem as suas ações feitas no turno anterior.

Parar o tempo: (Por 1 PM por ação de movimento) o usuário consegue parar o tempo por alguns instantes, conseguindo realizar uma ação de



movimento extra por turno, mas não uma ação de ataque, caso o usuário resolva atacar alguém nesse tempo meio tempo automaticamente traz o alvo para o lapso de tempo parado, e este tem direito a uma luta normal. Adversários não são considerados indefesos pois, estão esperando ataques. Concede ainda +2 em esquivas, fugas e perseguições (não cumulativo com aceleração e teleporte).

Viagem no tempo: (Por 5 PMs pode viajar no tempo). As consequências de viajar no tempo são graves, o próprio personagem na maioria das vezes não vai saber em que lugar ou época ele vai estar. Somente o fato de estar em outro espaço de tempo já altera a história conhecida, pode ser que ao voltar no tempo ou ir para o futuro o próprio Velocista esteja criando um universo paralelo, no qual suas ações de nada venham a interferir no seu universo original, mas só o Mestre pode decidir esse tipo de ação.

OBS: Todos os poderes do controlador do tempo são estritamente pessoais, ou seja ninguém pode viajar junto com ele, a não ser que o mestre diga o contrário.

Crescimento [2 PONTOS]

Você pode aumentar seu tamanho, e assim sua força e vigor físico. Cada 2 PMs gastos aumentam seu tamanho em 50% e sua Força e Resistência em 1 ponto cada. Seus PVs aumentam de acordo com sua nova Resistência (mas seus PMs não). Quando você cresce, sofre os efeitos da desvantagem Modelo Especial. Ativar este poder é uma ação. Este é um poder sustentado por turno.

Criar Objetos [2 PONTOS]

Você consegue criar objetos a partir do nada. Os objetos podem ser sólidos, ocos, opacos ou transparentes, mas não podem ser complexos nem ter partes móveis. Os objetos criados têm 1 metro de lado

e 1 ponto de Resistência por Ponto de Magia gasto. Você pode consertar qualquer dano às suas criações com uma ação e Pontos de Magia suficientes (1PM equivale a 5 PVs).

Objetos criados podem ter diversos usos: você pode criar uma ponte para cruzar um abismo, uma parede para se esconder de disparos, ou uma jaula para prender um oponente — nesse caso, o oponente tem direito a um teste de Habilidade; se for bem-sucedido, escapa, se falhar, fica preso.

Um oponente preso pode escapar causando dano suficiente ao objeto para quebrá-lo.

Este poder tem alcance de 10m e é sustentado.

Convocar Animal [1 PONTO]

Você atrai 1d animais das redondezas para as proximidades, você não comanda os animais, e dependendo do animal que aparecer ele pode ataca-lo.

A quantidade e o tamanho dos animais dependerá da quantidade de PMs gastos à razão de 1 PM para cada ponto dos animais.

Por [5 PEs]: você só pode convocar apenas uma espécie.

Corpo Corrosivo [1 PONTO]

Corpo recoberto de ácido, chamas, gelo, etc, sendo capaz de queimar ao toque, causando sempre 1d de dano por Turno a quem tocar em você (inclusive Amigos), em combate você NÃO recebe esse bônus, você recebe +1 na Força de Ataque apenas em combates corpo-a-corpo, além de Armadura Extra (Veja em Poderes Defensivos) ao seu dano escolhido, e +1 em Intimidação.

Vale lembrar que neste estado você é sofre os efeitos da Vulnerabilidade de um elemento oposto, por exemplo, frio, calor, água, certos produtos químicos... Custo 1PM por turno. Fora de combate pode ser usado a vontade.

Corpo Especial [3 PONTOS]

Seu corpo é feito ou coberto de alguma substância especial, como algum elemento, energia. Nessa Forma você tem vantagens Especiais.

Criar/Manipular: Você pode criar e manipular os elementos especiais do seu corpo.

Ataques: funcionam de maneira similar a um ataque normal; sua Força de Ataque é o resultado de sua Habilidade, + 1d, + PMs gastos. Você pode usar esta vantagem tanto para ataques corpo-a-corpo (como se fosse Força) quanto para ataques à distância (Poder de Fogo, mas respeitando o alcance máximo dos limites do Poder de Fogo).

O dano deste ataque pode ser dividido entre alvos diferentes, até o limite de um alvo para cada PM gasto. Com 3 PMs você pode atacar até três alvos diferentes e causar H+1d+1 em cada um. O ataque é simultâneo, mas cada alvo exige uma rolagem separada. Alvos distantes têm direito a esquivas.

Barreiras: Com este poder o usuário também poderá Criar Barreiras do seu elemento especial ao seu redor o protegendo de danos. O aumento é igual a A+1 para cada 1 PM gastos.

Então, por 4 PMs, você pode erguer uma barreira à sua volta para conseguir A+4. Esta proteção é cumulativa com a Armadura natural do alvo, mas não com qualquer outra magia de proteção.

Mantendo o Corpo Especial: Devido a natureza apelativa do corpo especial para manter essa forma o **Custo é de 1PM por turno**.

Abaixo Alguns Exemplos para você criar os seus:

Corpo Elétrico: Seu corpo assume as propriedades da Condutividade da Eletricidade sendo capaz de usar ataques elétricos ao toque (FA por Força +1) e modelar a forma de sua eletricidade, mas dentro de seus próprios limites de tamanho. Adquire Vulnerabilidade à Água, além de Invulnerabilidade contra eletricidade, Armadura Extra Fogo, Frio e pode ser ferido normalmente por armas mágicas. Nesta forma

você não precisa respirar, é imune a todos os venenos e doenças. **Custo 1PM por turno.**

Eletricidade Estática: Pode usar a Eletricidade estática para se fixar a objetos, paredes. Custo 1 PM por turno.

Magnetizar: Pode Magnetizar objetos metálicos, podendo-os manipular Para cada 2 PMs que você gastar equivalem a 1 de Força para definir opeso que você pode mover.

Corpo modelável (como areia/terra/barro): Neste estado você tem invulnerabilidade contra Corte, Perfuração, elétrico Armadura Extra, Esmagamento e Vulnerabilidade à Água e pode ser ferido normalmente por armas mágicas. Nesta forma você não precisa respirar, é imune a todos os venenos e doenças. Custo 1PM por turno. Fora de combate pode ser usado a vontade.

Poderes Sem Custo: • Identificar qualquer tipo de rocha, minério ou gema preciosa apenas ao toque. • Criar areia suficiente para encher um pequeno vaso, uma vez por dia. • Escrever com o dedo sobre qualquer superfície rochosa.

Corpo Flamejante: Seu corpo assume as propriedades do fogo sendo capaz de queimar ao toque (FA por Força +1) e modelar a forma de suas chamas, mas dentro de seus próprios limites de tamanho. Adquire Vulnerabilidade à Água, além de Invulnerabilidade contra Fogo/Calor e pode ser ferido normalmente por armas mágicas. Nesta forma você não precisa respirar, é imune a todos os venenos e doenças. Custo 1PM por turno. Fora de combate pode ser usado a vontade.

Poderes Sem Custo: Saber a temperatura exata de algo, apenas ao toque. • Criar ou controlar uma pequena chama, fazendo-a “andar”. • Atear fogo em materiais combustíveis ou inflamáveis.

Corpo Gasoso (Gasoso/Ar): Seu corpo assume a forma insubstancial de névoa ou fumaça visível, neste estado é possível atravessar locais que não estejam hermeticamente fechados e confundir a

visão dos oponentes, também adquire Levitação como se tivesse H 1.

Quando se está na forma gasosa não é possível realizar qualquer ataque corpo-a-corpo e também só pode ser ferido por ataques mágicos e armas mágicas e poderes que afetam a mente. Nesta forma você não precisa respirar, é imune a todos os venenos e doenças. Custo 1PM por turno. Fora de combate pode ser usado a vontade.

Poderes Sem Custo: • Saber de onde vem uma corrente de ar ou a direção do vento. • Saber se um gás é inflamável, venenoso ou outra coisa. • Voar a até 100m por minuto. • Criar ar suficiente para encher uma pequena caixa, uma vez por dia. • Fazer sua voz soar em algum ponto distante (mas dentro do alcance visual), como um ventriloquo.

Invisível: por 20 PMs pode se transformar em ar puro e se tornar totalmente invisível.

Corpo Líquido: Seu corpo assume a forma insubstancial e moldável da água podendo atravessar as menores frestas. Também pode regenerar 1 Ponto de Vida a cada dois turnos. Custo 1PM por turno. Fora de combate pode ser usado a vontade.

Poderes Sem Custo: • Saber tudo sobre um líquido apenas ao toque. • Criar água suficiente para encher um balde, uma vez por dia. • Esquentar ou esfriar um balde d'água (mas não o bastante para causar dano). • Respirar embaixo d'água livremente, como uma habilidade natural (mas ainda terá dificuldades para se mover normalmente).

Adquire Vulnerabilidade a Fogo/Calor, além de Invulnerabilidade contra Água, Armadura Extra contra todos os danos restantes, e pode ser ferido normalmente por armas mágicas. Nesta forma você não precisa respirar, é imune a todos os venenos e doenças. Custo 15 PMs por hora.

Asfixia: é possível impedir um alvo de respirar envolvendo-o com o próprio corpo. A vítima tem direito a um teste de Resistência; se falhar, não consegue mais respirar.

Uma vítima de Asfixia pode prender a respiração



durante Rx5 minutos, se estiver em repouso ou velocidade normal; ou um turno por ponto de Resistência se estiver em combate ou realizando grande esforço físico. Esgotado esse tempo, começa a perder 1 PV por turno.

Obviamente este Poder não tem efeito sobre mortos-vivos, construtos e outras criaturas que não

precisam respirar. Para conseguir usar este poder o usuário deve manter-se concentrado no alvo e não pode realizar nenhum tipo de ação. Custo 1 PM por turno.

Corpo de Gelo: Recebe invulnerabilidade a Frio, corte, perfuração e esmagamento, e Vulnerabilidade contra calor fogo. FA+1 por Frio. Todas as tentativas de segurar alguma coisa ou ser segurado tem um redutor de -2. Custo 1PM por turno. Fora de combate pode ser usado a vontade.

Corpo Denso [3 PONTOS]

Corpo Denso: Assume uma forma de alta densidade como metal ou rocha se tornando muito denso, e lento com H-2, com Armadura Extra contra todos os tipos de ataque, exceto Magia e Armas Mágicas e poderes que afetam a mente, mas sua Habilidade cai em 2 pontos podendo atingir H0. Custo 1PM por turno, fora de combate pode ser usado a vontade.

Por [+2 Pontos]: poderá assumir definitivamente essa forma nunca mais voltando a forma humana, adquirindo assim **Monstruoso**, e **Modelo Especial**.

Por [+1 Ponto]: você pode adquirir F+2, enquanto estiver na forma Densa.

Por [+2 Pontos]: você pode adquirir F+4, enquanto estiver na forma Densa.

Por [+5 PE]: poderá assumir as propriedades físicas, químicas e coloração de metais a sua escolha. Pode reproduzir a densidade do ósmio, a reflexão à luz de espelhos, a condutibilidade da fibra ótica, a dureza do titânio, etc.

Corpo Insubstancial [1 PONTO]

Insubstancial como uma fumaça, gaz, sombra ou holograma. Neste estado você não sente dor, é invulnerável contra todos os tipos de dano, exceto Magia, Armas mágicas e poderes que afetam a mente,

mas não pode causar qualquer dano e precisa desativar o poder antes de pegar um objeto.

Também recebe os benefícios do Poder Passagem Etérea podendo passar por objetos sólidos mas não mágicos, . Custo 1PM por turno. Fora de combate pode ser usado a vontade.

Corpo Maleável (2 PONTOS)

Corpo Maleável: Corpo maleável como massa de modelar. Você pode se esticar à vontade, se desmanchar para passar por uma fresta, mudar para um colchão, transformar as mãos em marretas (esmagamento), Em combate pode usar a vantagem **Membros Elásticos** e **Paralisia** (envolvendo o alvo com o próprio corpo) mesmo se não a tenha etc. Para verter em pára-quedas ou asa delta é preciso a vantagem vôo. Também ignora o dano por quedas em qualquer altura. Adquire invulnerabilidade a ataques com danos de esmagamento. Custo 1PM por turno. Fora de combate pode ser usado a vontade.

Por (+2 PONTOS): pode tornar esse poder permanente, e usá-lo sem custo em PMs.

Criar Plantas (5 PEI)

Cria plantas até o tamanho de um arbusto, cipós, flores, frutos, espinhos e sementes suficientes para prover de alimentos equivalentes a uma refeição. 1 PM por criação.

Cura (1 PONTO)

Você pode curar ferimentos em si mesmo ou em outras pessoas, com um toque. Com uma ação, você pode:

- Curar 1d Pontos de Vida para cada PM que gastar.
- Ajudar um personagem Perto da Morte (Manual 3D&T Alpha, página 26) como se você tivesse a perícia

Medicina. Este uso consome 1 PM.

- Conceder a um personagem que esteja sendo afetado por um efeito prejudicial (como paralisia, cegueira, etc.) um teste de Resistência imediato. Se o personagem for bem-sucedido, o efeito é anulado. Este uso consome 5 PMs.

Densidade (1 PONTO)

Você consegue aumentar sua massa, e assim sua



constituição física. Cada Ponto de Magia gasto aumenta sua densidade em 50%, e sua Armadura e Resistência em 1 ponto cada. Seus PVs aumentam de acordo com sua nova Resistência (mas seus PMs não). Entretanto, cada ponto gasto diminui sua Habilidade em 1 ponto. Se sua Habilidade cair a menos de 0, você não pode se mover. Ativar este poder é uma ação. Este é um poder sustentado por turno.

Deflexão (1 PONTO)

Você tem chance de desviar completamente um ataque feito com Poder de Fogo, sem sofrer quase nenhum dano. Com esta vantagem, você pode gastar 2 PMs e duplicar sua Habilidade para calcular a Força de Defesa contra um único ataque.

A Deflexão é uma esquiva — ou seja, você só pode usá-la um número máximo de vezes por rodada igual à sua H.

Desintegração (5 PONTOS)

Você pode enfraquecer a estrutura de objetos não vivos e destruí-los. Desintegração pode afetar qualquer objeto material, cujo peso depende do gasto em energia:

Quantidade Desintegrada: Cada 5 PMs gastos, permitem Desintegrar objetos ou criaturas que alguém poderia erguer com Força 1 (por exemplo, 15 PMs para Força 3, até 2000kg). O usuário só pode tentar Desintegrar um objeto de cada vez.

Criaturas Vivas: Contra criaturas (vivas ou não) a vantagem funciona apenas ao toque (Combate não é considerado Toque pois os toques são muito breves) e elas têm direito a um teste de Resistência para negar o efeito. Qualquer criatura com Resistência superior à Habilidade do usuário é imune. Uma criatura Desintegrada não pode ser ressuscitada (exceto através de um Desejo).

Objetos mágicos — ou que estejam sob efeito de qualquer magia — também podem ser Desintegrados, mas têm direito a um teste de Resistência como se tivessem R5.

Certos artefatos e outros objetos mágicos muito poderosos não podem ser Desintegrados.

Desintegração funciona apenas com criaturas e objetos feitos de matéria: não pode afetar fogo, eletricidade, magia e outras formas de energia (mas você ainda poderia Desintegrar aquilo que abastece essa energia, como o combustível que alimenta o fogo). Um zumbi ou esqueleto pode ser Desintegrado,

porque tem um corpo físico — mas não um fantasma, espírito ou sombra.

Desintegrar Inorgânicos (1 PONTO)

O seu Poder de Fogo (somente para danos energéticos) pode destruir por completo materiais inorgânicos como rocha, metal, polímeros, silício, etc. esses objetos tem vulnerabilidade a seu poder de fogo. Este Poder não funciona em seres vivos ou mortos-vivos.

Quantidade Desintegrada: Você desintegra a quantidade de peso de matéria correspondente ao que você ergueria em F. Ex: PdF1, 350 Kg, PdF2, 900 Kg, PdF3, 2000Kg....)

Robôs, construtos ou outras criaturas inorgânicas atingidas sofrem os efeitos de Vulnerabilidade em relação a este Poder. Custo 1 PM por utilização.

Deslumbrar (1 ou 2 PONTOS)

Você pode subjuguar temporariamente um dos sentidos do alvo – visão, audição, etc. – deixando ele inútil. Para usar Deslumbrar, gaste 3 PMs e faça um ataque contra o alvo. Se você for bem sucedido (causar dano), o alvo deve fazer um teste de Resistência, se falhar, sofrerá um dos efeitos a seguir (a escolha do atacante) por um número de turnos igual a R+ 1d turnos do atacante. Para compreender as penalidades veja o manual Alpha (Pg. 41 do Manual 3D&T Alpha).

Perda de Paladar : O personagem fica com a língua dormente e incapaz de pronunciar palavras claramente, além de sentir gosto. Isso o impede de lançar qualquer poder mágico.

Perda de Tato: O personagem fica insensível, perdendo assim o bônus do dado em sua FA e FD. E o bônus de sua força na sua FA!Além disso, ele precisa de um teste de H por rodada, do contrário ele não consegue se manter em pé e cai. Cair significa que ele fica indefeso durante o turno em que caiu.

Perda de Olfato: O personagem fica sem

sentir o cheiro de nada, isto impõe um redutor de -2 em seus testes de percepção, além de não sentir o gosto de mais nada.

Perda de Visão: O personagem não enxerga mais nada e luta com as penalidades da magia cegueira. (H-3 para combates a distância e H-1 para combates de perto) ele também sofre um redutor de H-2 para testes de percepção.

Perda de Audição: O personagem não consegue ouvir mais nada e sofre um redutor de -2 em testes de percepção.

Além disso, precisa de um teste de H por rodada ou desequilibra e cai (Não cumulativo com perda de tato). Durante o turno que caiu o personagem é considerado indefeso.

Por 1 ponto, você só pode impor uma das emoções acima, escolhida quando o poder é comprado. Por 2 pontos, você pode impor qualquer uma (mas só uma de cada vez)

Distração (1 PONTO)

Você consegue distrair criaturas em uma área de até Hx10 metros de raio ao seu redor, através de chuva, tempestades de poeira, fadinhas coloridas e assim por diante.

Gaste uma ação e 2 PMs para ativar este poder. Todos na área afetada (exceto você) precisam fazer um teste de Armadura. Quem falhar fica limitado a apenas uma ação ou a um movimento por turno, e fica cego pela duração do poder (sofrendo H-1 em ataques corpo-a-corpo e H-3 em ataques à distância).

Distração não afeta indivíduos com Sentidos Especiais. Este é um poder sustentado por turno.

Dominação (3 PONTOS)

A vítima deve fazer um teste de Resistência. Se falhar, torna-se um escravo total do usuário, incapaz de desobedecer qualquer ordem sua e capaz de sacrificar a própria vida em sua defesa. Tudo que a pessoa

Dominada era ou acreditava não importa mais — sejam Devoções, Protegidos Indefesos, Códigos de Honra ou qualquer outra coisa. Custo: 5 PMs. A vítima tem direito a 1 teste de Resistência por turno para negar o efeito.

R-1 (+1 ponto): Por +1 Ponto o invasor tem que fazer um teste de R-1 para conseguir negar o efeito.

R-2 (+2 ponto): Por +2 Ponto o invasor tem que fazer um teste de R-2 para conseguir negar o efeito.

R-3 (+3 ponto): Por +3 Ponto o invasor tem que fazer um teste de R-3 para conseguir negar o efeito.

Domínio da Água (1 PONTO)

Você pode mover água à distância. Cada Ponto de Magia que você gastar equivale a 1 ponto de Força para definição de peso de água que você consegue mover. Assim, 1 PM equivale a Força 1, 2 PMs equivalem a Força 2 e assim por diante. Lembre-se de que criaturas debaixo d'água precisam prender a respiração! Veja Respiração, no Manual 3D&T Alpha, página 69.

Este poder tem alcance de 50m, e é sustentado por turno.

Domínio do Ar (2 PONTOS)

Você pode gerar ventos poderosos, que podem erguer e mover objetos e criaturas. Cada 2 Pontos de Magia que você gastar equivalem a 1 ponto de Força para definição de peso que você consegue erguer. Assim, 2 PMs equivalem a Força 1, 4 PMs equivalem a Força 2 e assim por diante. Você pode mover qualquer coisa erguida à velocidade de Hx10 metros por turno. Um alvo involuntário tem direito a um teste de Habilidade para não ser erguido.

Este poder tem alcance de 50m, e é sustentado por turno.

Domínio do Fogo [2 PONTOS]

Você possui Invulnerabilidade: fogo, e pode causar e apagar incêndios numa área de Hx10 metros de raio ao seu redor. Para causar um incêndio, gaste 1 ou mais PMs. Suas chamas atacam todas as criaturas na área com FA=1d+PMs gastos. As criaturas se defendem com FD=1d+A. Este uso do poder é sustentado por turno. Você também pode apagar um incêndio gastando 2 PMs. O mestre pode exigir um teste de Habilidade para chamas especialmente vorazes ou com muito combustível. Este poder tem alcance de 50m.

Domínio Gravitacional [2 PONTOS]

Você consegue controlar a gravidade dentro de uma área de Hx10 metros de raio ao seu redor, movendo alvos rumo à Terra (aumentando a gravidade) ou para longe dela (diminuindo a gravidade). Gaste uma ação e 2 ou mais PMs. Cada 2 PMs equivalem a 1 ponto de Força para definir o peso que você consegue afetar.

Quando aumenta a gravidade, criaturas e objetos na área são comprimidos por uma pressão igual à sua Força efetiva; em termos de regras, você ataca todas as criaturas na área com F efetiva (esmagamento) +1d; as criaturas se defendem com A+1d (sem Habilidade).

Quando diminui a gravidade, você pode erguer criaturas e objetos. O peso máximo que você pode erguer depende de sua F efetiva (de acordo com a quantidade de PMs gastos). Criaturas têm direito a um teste de Habilidade para se agararem em algo; se falharem, “caem para cima”, até uma altura igual à área que você pode afetar (20 metros de altura com Habilidade 2, por exemplo), e então ficam flutuando. Uma criatura flutuando não pode se mover, mas ainda pode realizar outras ações (como atacar à distância, por exemplo).

Este é um poder sustentado por

turno.

Domínio da Luz [2 PONTOS]

Você pode iluminar uma área de até Hx10 metros de raio ao seu redor.

Ativar este poder exige uma ação e 1 PM. Este é um poder sustentado.

Domínio Magnético [2 PONTOS]

Você consegue erguer e manipular objetos metálicos, de barras de ferro a navios de aço. Cada 2 Pontos de Magia que você gastar equivalem a 1 ponto de Força para definir o peso que você consegue erguer. Você pode mover qualquer coisa erguida à velocidade de Hx10 metros por turno.

Você também pode disparar projéteis metálicos. Conta como um ataque à distância, com PdF igual aos PMs gastos. Porém, pode defletir ataques feitos com armas metálicas. Você aumenta sua Força de Defesa (ou a de um aliado dentro do alcance) em 1 por PM gasto.

Este poder tem alcance de 50m e é sustentado por turno.

Domínio da Terra [2 PONTOS]

Você pode moldar terra e pedras. Cada Ponto de Magia que você gastar equivale a 1 ponto de Força para definir o peso de terra que você consegue mover.

Este uso tem alcance de 50m, e é sustentado por turno. Você também pode prender uma criatura criando uma cela de rochas ao seu redor. Faça um ataque à distância, com PdF igual aos PMs gastos. Se a sua Força de Ataque for maior que a Força de Defesa do alvo, ele não sofre dano, mas fica preso. O alvo tem direito a um teste de Força-1 por turno; quando for bem-sucedido, se liberta.

Domínio das Trevas [1 PONTO]

Você consegue escurecer uma área de até Hx10 metros de raio ao seu redor.

Gaste uma ação e 2 PMs para ativar este poder. Criaturas na área sofrem todos os redutores de cegueira (H-1 para ataques corpo-a-corpo e H-3 para ataques à distância e esquivas). Personagens com Audição Aguçada, Radar, Sentido Sísmico ou Visão na Penumbra sofrem apenas H-1 para ataques à distância e esquivas. Este poder tem alcance de 50m e é sustentado por turno.

Drenar [1 PONTO]

Você consegue transferir pontos de características de um alvo para você.

Faça um ataque corpo-a-corpo, com Força igual à metade do número de PMs gastos (mínimo 2 PMs para Força 1). Se a sua Força de Ataque for maior que a Força de Defesa do alvo, ele não sofre dano, mas você pode transferir 1 ponto de uma característica dele para você. Por exemplo, se você escolher Força, a vítima perde 1 ponto de Força e você ganha 1 ponto de Força. Se o



seu ataque foi um acerto crítico, você pode transferir 2 pontos. Se a característica do alvo for 0 ou menos, este poder não funciona. O alvo tem direito a um teste de Resistência por turno; quando for bem-sucedido, o efeito deste poder termina.

Doppleganger (2 PONTOS)

Você tem uma incrível facilidade em mudar de forma e cor. Você pode assumir a aparência (nos mínimos detalhes, roupa, voz) de qualquer **pessoa** ou **objeto** que tenha mais ou menos o seu próprio tamanho. Mas não pode recriar os seus poderes, as suas características continuam as mesmas. Custo 1 PMs por mudança de forma.

Você pode guardar qualquer aparência na sua memória mas para se transformar em alguém que não veja à muito tempo, você dever fazer um teste de H se obtiver sucesso conseguiu uma cópia perfeita, falha algo diferente do original (O mestre faz em segredo esse teste, pois o copiador sempre acredita que obteve sucesso).

Adaptador: Com esse poder você também poderá adaptar seu dano para qualquer que desejar.

Duplicação (2 PONTOS)

Você pode gastar uma ação e 5 PMs para criar uma cópia de si mesmo.

Uma duplicata é igual a você em todas as características, vantagens e desvantagens, mas não possui Pontos de Magia (mas você pode gastar os seus PMs em nome dela). Uma duplicata pensa e age da mesma forma que você, e você pode controlá-la. Você pode criar quantas duplicatas quiser, desde que tenha PMs suficientes para isso. Este é um poder sustentado.

Elo com Animais (1 PONTO)

Compartilha os sentidos de um Aliado animal. Caso o animal perca uma quantidade de PVs maior que sua Resistência Elo será desfeito. PMs iguais a Resistência do alvo ficam retidos.

Encolhimento (1 PONTO)

Você pode diminuir seu tamanho. Cada Ponto de Magia gasto diminui seu tamanho em 50% e sua Força em 1 ponto (até um mínimo de 0). Entretanto, aumenta sua Força de Defesa contra quaisquer ataques em 1 ponto. Quando você diminui, sofre os efeitos da desvantagem Modelo Especial. Ativar este poder é uma ação. Este é um poder sustentado por turno.

Enfraquecer (1 PONTO)

Você pode enfraquecer uma característica temporariamente. Faça um ataque à distância, com PdF igual à metade do número de PMs gastos (mínimo 2 para PdF 1). Se a sua Força de Ataque for maior que a Força de Defesa do alvo, ele não sofre dano, mas perde 1 ponto em uma característica à sua escolha por PV que perderia. Por exemplo, se o alvo fosse sofrer 3 pontos de dano, em vez disso perde 3 pontos de uma característica à sua escolha. Você não pode reduzir uma característica a menos de 0. O alvo tem direito a um teste de Resistência por turno; quando for bem-sucedido, o efeito deste poder termina.

Enfurecer (1 PONTO)

Transforma o temperamento de alguém em uma besta assassina incontrolável como se tivesse a Vantagem Fúria. PMs iguais a Resistência do alvo. Ele tem direito a um teste de R por turno, quando passar a fúria passa.

Energia Vital (2 PONTOS)

Você pode usar sua própria energia vital para alimentar magias e poderes especiais, ainda que fazer isso provoque dano. Em vez de Pontos de Magia, você pode usar Pontos de Vida para ativar vantagens, lançar magias ou fazer qualquer outra coisa que exige o gasto de PMs. 2 PVs valem 1 PM. Você ainda recupera PVs e PMs normalmente, e também pode usar seus Pontos de Magia normais

Expandir (2 PONTOS)

Cada 5 PMs aumentam em 50% o tamanho e a velocidade da criatura; e concedem um bônus de +1 em Força, Resistência (incluindo Pontos de Vida e Pontos de Magia) e Poder de Fogo do alvo. Roupas, armas e armaduras que estejam com a criatura também são ampliadas. O Aumento é instantâneo e o usuário pode permanecer assim o tempo que quiser (só que os PMs ficam presos no aumento), nessa forma o usuário adquire as desvantagens Monstruoso e Modelo Especial.

Falar com Animais (1 PONTO)

Comunicar-se livremente com animais. A resposta depende da inteligência do animal.

Por [5 PE]: você pode escolher um único gênero de Animal.

Foco em Poder (1 PONTO)

Escolha um único poder e você gastará metade dos PMs para ativa-lo

Por exemplo, para ativar invisibilidade, você gastará 1 PM a cada 2 turnos.

Se você já possuir uma vantagem, poder.....

que reduza o custo para usar o seu poder, eles não se acumulam com essa vantagem.

Você pode escolher essa vantagem mais de uma vez, cada uma para uma Vantagem diferente.

Formar Bando [1 PONTO]

O Poder de se transformar em uma turba de pequenos animais como insetos, ratos, morcegos, borboletas, etc capazes de causar dano equivalente à sua Força por turno, por exemplo, se você tem Força 3 causará 3 pontos de dano por turno no máximo. A turba de animais age como uma única criatura. Caso a maior parte dos animais morra o Personagem volta à sua forma natural com metade dos PVs que tinha no momento da transformação.

O usuário conserva os poderes já possuídos pelo Personagem: vôo, anfíbio, peçonha etc.

Forma Animal [1 PONTO]

É como forma alternativa, mas sem a desvantagem de compartilhar as desvantagens. Você pode assumir a forma de um animal **existente** na natureza (apenas um) livremente.

Ele terá a mesma pontuação sua e deve ter obrigatoriamente as vantagens, Sentidos Especiais, Modelo Especial, Inculto.

Forma Astral [2 PONTOS]

Você consegue separar sua consciência de seu corpo físico, podendo viajar livremente para além dos limites físicos da vida material. Ativar este poder gasta uma ação e 10 PMs. A forma astral é incorpórea — pode atravessar qualquer barreira material e é imune a dano físico e de energia, sofrendo dano apenas de magia ou de ataques realizados por xamãs

(veja Manual 3D&T Alpha, página 39). Da mesma forma, você não pode usar sua Força ou PdF para afetar o mundo material, mas ainda pode usar magia. A forma astral também é invisível. Você pode ser visto por xamãs e criaturas com Sentidos Especiais (ver o invisível). Além disso, fica visível (ainda que translúcido) quando lança uma magia.

Enquanto você está na forma astral, seu corpo físico fica em estado comatoso no local onde você separou-se dele — e pode ser ferido e até mesmo morto normalmente! Você não tem consciência do que está acontecendo com seu corpo físico, mas sente se ele sofrer algum dano. Dano realizado a seu corpo físico ou à sua forma astral afetam seus PVs igualmente. Você pode voltar para seu corpo instantaneamente — basta parar de manter o poder. Este é um poder sustentado.

Fortalecer [2 PONTOS]

Você pode fortalecer uma característica temporariamente, de você ou de um aliado que puder



tocar. Gaste uma ação e 2 PMs para cada ponto que você quiser aumentar (por exemplo, 6 PMs para Força +3). Este é um poder sustentado por cena. Você pode fortalecer apenas uma característica por ativação, mas pode ativar o poder mais vezes para fortalecer outras características.

Fotossíntese [1 PONTO]

Como Regeneração, mas você deve estar em um lugar natural para poder usá-lo. O Poder de recuperar 1 PV por turno extraíndo alimento e energia apenas recebendo luz do Sol e nutrientes da terra. Para aplicar a Fotossíntese é preciso estar em profunda concentração e em contato com a natureza (ou seja você não pode lutar nem ser atacado enquanto usa essa vantagem).

Fúria da Floresta [3 Pontos]

Serve para Criar/Manipular Plantas, Fazer ataques diretos com Plantas (dano esmagamento ou perfuração ou corte), usar a vantagem paralisia para prender alguém.

Um Ataque com plantas funciona de maneira similar a um ataque normal; sua Força de Ataque é o resultado de sua Habilidade, + 1d, PMs gastos. Você pode usar esta vantagem tanto para ataques corpo-a-corpo (como se fosse Força) quanto para ataques à distância (Poder de Fogo, mas respeitando o alcance máximo da magia ataque Mágico).

O dano deste ataque pode ser dividido entre alvos diferentes, até o limite de um alvo para cada PM gasto. Com 3 PMs você pode atacar até três alvos diferentes e causar H+1d+1 em cada um. O ataque é simultâneo, mas cada alvo exige uma rolagem separada. Alvos distantes têm direito a esquivas.

Com este poder o usuário também poderá Criar Barreiras de vegetais ao seu redor

o protegendo de danos. O aumento é igual a A+1 para cada 2 PMs gastos.

Então, por 4 PMs, você pode erguer uma barreira à sua volta para conseguir A+2. Esta proteção é cumulativa com a Armadura natural do alvo, mas não com qualquer magia de proteção.

Essa vantagem só pode ser usada em florestas ou terra fértil para as plantas crescerem.

Fusão com o Elemento [1 PONTO CADA]

O usuário mistura suas moléculas com o elemento (Terra, água, Fogo, Fumaça, Trevas, escuridão, Eletricidade, árvores...Menos o AR puro, para isso existe Invisibilidade) escolhido e se tornando Invisível. Esse elemento deve ser aprovado pelo mestre.

Nesse estado ele não pode sofrer dano, a não ser que a área fundida seja destruída (perde metade dos PVs no momento arredondados para cima e volta ao normal).

Pode ainda se locomover em qualquer direção enquanto continuar no seu elemento, atravessar paredes se o elemento for terra, chamas se o elemento for fogo...., e só pode ser detectado com Ver o Invisível. É o mesmo que mover-se. Custo 1 PM por turno em combate.

Idade Imutável [5PMs]

Você parou de envelhecer. Não pode sofrer os efeitos de poderes que causam envelhecimento. Esta condição gera alguns inconvenientes para quem precisa manter sua imortalidade em segredo.

Idiomas [1 ou 2 PONTOS]

Você consegue se comunicar com seres inteligentes, animais, máquinas e até mesmo objetos e vegetais! Por 1 ponto, escolha três efeitos abaixo. Por 2 pontos, você tem todos eles.

- **Idioma Universal:** você consegue entender o idioma de qualquer ser inteligente. Para falar um idioma desconhecido, você precisa primeiro ouvi-lo ou ser bem-sucedido em um teste médio de Idioma (H+1 para quem tem a perícia, H-3 para quem não tem). Você também consegue ler qualquer idioma.

- **Falar com Animais:** você consegue entender o idioma de qualquer tipo de animal não-inteligente, inclusive animais de outros planetas. Você também consegue ser compreendido por qualquer animal.

- **Falar com Máquinas:** você consegue se comunicar com todo tipo de máquina, eletrônica ou não. Você consegue ser compreendido pelas máquinas.

- **Falar com Objetos:** você consegue falar com objetos inanimados. Você consegue ouvir e entender o que eles dizem.

- **Falar com Vegetais:** você consegue falar e entender a linguagem de todo tipo de vida vegetal. Isso inclui plantas de todos os tipos, inclusive de outros planetas, além de criaturas vegetais.

Ilusão [2 PONTOS]

Você consegue criar ilusões. Quando alguém se depara com uma ilusão, em geral não tem direito a um teste para reconhecer que não se trata de algo real. Contudo, qualquer interação com a ilusão (tentar tocá-la, por exemplo) dá direito a um teste de Habilidade. Em caso de sucesso, a vítima percebe a ilusão.

Elementos absurdos ou fora de lugar (como tartarugas voando sobre as ruas) também dão direito a testes para perceber a ilusão.

Ilusões não têm massa nem substância, mas enganam os sentidos como se fossem físicas e materiais. Uma muralha de chamas pode ser quente e brilhante, fazendo com que as pessoas não queiram atravessá-la, por exemplo. Mas, se alguém tentar acender uma vela na muralha de chamas, nada acontece.

O custo para criar uma ilusão depende de seu tamanho e mobilidade.

Tamanho e Mobilidade	Custo
Imagen do tamanho de um livro, estática.	1 PM
Do tamanho de um livro (ativa) ou televisão (estática).	2PMs
Do tamanho de uma televisão (ativa) homem (est.).	3 PMs
Do tamanho de um homem (ativa) ou carro (estática).	4 PMs
Do tamanho de um carro (ativa) ou caminhão (est.)	5 PMs
Do tamanho de um caminhão (ativa) ou casa (est.).	6 PMs
Do tamanho de uma casa (ativa) ou prédio (estática).	7 PMs
Do tamanho de um prédio (ativa) ou estádio (estática).	8PMs
Do tamanho de um estádio (ativa) ou bairro (estática).	9 PMs
Do tamanho de um bairro (ativa).	10 PMs

Assim, com 10 PMs, você pode criar a ilusão de um bairro — completo com casas, prédios, pessoas e carros em movimento —, ou de qualquer outra coisa de tamanho similar, como uma pequena vila ou um exército em marcha.

Manter uma ilusão estática não consome nenhuma ação. Manter uma ilusão ativa é um movimento. Este é um poder sustentado.

Imitar [2 PONTOS]

Você consegue imitar as características, vantagens, perícias, poderes, etc., de outras pessoas. Faça um ataque corpo-a-corpo contra o alvo. Se a sua

Força de Ataque vencer a Força de Defesa, o alvo não sofre dano. Mas, com uma ação em seu próximo turno, você pode gastar Pontos de Magia para imitar uma ou mais características do alvo. Você pode imitar características de diferentes pessoas, mas cada pessoa imitada exige uma ação diferente.

Cada PM gasto imita o equivalente a 1 ponto de personagem em características.

Assim, para imitar Força 3, você precisa gastar 3 PMs. Para imitar Genialidade (uma vantagem de 1 ponto), precisa gastar 1 PM. Este é um poder sustentado por turno.

Imóvel [1 PONTO]

Você é muito resistente a qualquer tentativa de movimentá-lo. Sempre que alguém tentar erguê-lo, empurrá-lo, derrubá-lo, arremessá-lo ou movê-lo de outra maneira, você pode fazer um teste de Armadura. Se for bem-sucedido, você não sai do lugar.

Imunidade [1 PONTO]

Não pode ser vítima de nenhuma doença que normalmente afeta os seres humanos. É imune aos poderes que causam doença e a todas as formas de venenos e toxinas.

Incorpóreo [1 PONTO]

Você pode se tornar incorpóreo, como um fantasma. Gaste uma ação e 2 PMs. Você pode atravessar qualquer barreira física e se torna imune a dano físico e de energia. Você ainda sofre dano de magia e de ataques realizados por xamãs. Você não pode usar sua Força ou PdF para afetar o mundo físico, mas ainda pode usar magia. Este é um poder sustentado por turno.

Incutir Conhecimento [1 PONTO]

Você pode armazenar uma especialização de Perícia ou conhecimento específico seu na mente de alguém sem a Vantagem Memória Expandida. 2 PMs ficam armazenados no alvo.

Inspirar Sentimentos [1 PONTO OU MAIS]

Por 1 Ponto você compra 3 desses poderes. Implanta uma forte emoção na vítima. O efeito pode ser negado por um teste normal de Resistência. É necessário já possuir a Vantagem Telepatia ou

a Especialização Instrumentos Musicais de Artes. Dependendo da interpretação do Mestre resistir a este poder pode se tornar mais fácil ou difícil. Criaturas Com a Resistência superior ao usuário tem direito a um teste de R+1 para negar o efeito, Criaturas com R inferior tem direito a um teste de R-3 para negar o efeito.

Destemor [2 PMs por Turno]: torna o alvo imune a todas as formas de medo.



Ódio [4 PM por Turno]: a vítima sente os efeitos de um falso ódio por algo ou alguém induzido pelo telepata. Nessa situação sofre os efeitos da desvantagem Fúria.

Paixão [4 PMs por minuto]: a vítima sente os efeitos de uma falsa paixão pelo executor ou outra criatura à sua escolha, se tornando seu protetor. Criaturas de baixa inteligência desenvolvem um amor

filial ou maternal instintivo pelo protegido.

Pânico [4 PMs por Turno]: a Vítima fica apavorada e tenta fugir do telepata de qualquer maneira, o mais rápido que puder. Uma vítima em pânico não pode usar qualquer Manobra, Vantagem ou Magia que consumam PMs – exceto aquelas que ajudem na sua fuga, como esquivas, Aceleração, Teleporte.

Provocação [2 PMs por Turno]: O irritante “Poder” de incitar a sensações de humilhação no alvo, normalmente caracterizado por provocações e uma gargalhada estridente acompanhada pelo riso de todos à volta.

Como resultado o destinatário estará propenso a perder a calma ou entrar em Fúria ou sofrer os efeitos da Desvantagem Assombrado ou uma Fobia.

Respeito [2 PMs por Turno]: As criaturas inteligentes da Área em contato visual fica impossibilitadas de atacá-lo em combate corpo-a-corpo, a não ser que você ataque primeiro ou passem num teste de Resistência -3. Custo de 4 PMs por minuto.

Abobalhar [2 PMs por Turno]: Faz uma criatura inteligente acreditar no que você quiser, desde de que não vá contra o Código de Honra, Devoção, cause dano a alguém muito querido ou à própria vítima. Ela afeta criaturas a até 50m e que estejam vendo ou ouvindo o usuário. A vítima tem direito a um teste de Resistência para negar o efeito: se falhar, enquanto durar a vontade do usuário, ela passa a aceitar quase tudo que o usuário diz como “sugestões bastante razoáveis”.

Há limites para a influência que o controlador tem sobre a vítima. Ela nunca pode ser convencida a fazer algo que acredite poder resultar em dano para si mesma, ou para pessoas com quem se importe; e nem nada que vá contra seus Códigos de Honra, Devoção, Protegido Indefeso — enfim, qualquer coisa que envolva alguma grande crença ou objetivo. Caso a vítima sofra qualquer ataque ou dano, a sugestão é imediatamente cancelada.

Intangível [1 PONTO]

Você tem a capacidade de deixar seu corpo menos sólido, tornando-se fluido como água, ou então uma nuvem de areia. Gaste uma ação e 2 PMs. Você recebe Armadura Extra contra dano físico e pode atravessar qualquer porta ou abertura que não seja à prova do ar. Este é um poder sustentado por turno.

Invisibilidade [2 PONTOS]

Você pode ficar invisível. Fora de combate, esta habilidade reduz a dificuldade em testes de perícias que envolvem furtividade (por exemplo, para apanhar um oponente indefeso).

Em combate, seu oponente sofre H-1 para acertar ataques corporais contra você, e H-3 para ataques à distância ou esquivar (estes são os mesmos redutores que um personagem sofre quando está cego).

Personagens com Audição Aguçada não sofrem redutor em combate corpo-a-corpo, e sofrem apenas H-2 para ataques à distância e esquivas. Ver o Invisível (a magia ou Sentidos Especiais) vence totalmente sua invisibilidade.

Ativar e manter a Invisibilidade custa 1 PM por turno.

Invocar Maldição [1 PONTO]

O sinistro Poder de causar Maldições, retirar Características ou Vantagens, propagar Desvantagens amaldiçoar pequenas regiões.

Ninguém pode possuir mais do que uma Maldição ao mesmo tempo, mas prevalecerá a maldição de mais pontos.

A Maldição precisa ser proferida verbalmente diante da vítima. Custo 2PE por personagem afetados com pontuação inferior a do usuário, 4PE para personagem com até o dobro da pontuação do usuário 6PE para personagens com pontuação maior que o dobro da pontuação do personagem. Qualquer vítima

com resistência igual ou superior a habilidade do usuário é totalmente imune ao efeito.

Invulnerabilidade [ESPECIAL]

Você é praticamente imune a certo tipo de dano. Quando recebe um ataque baseado nesse dano, a Força de Ataque total deve ser dividida por dez (arredonde para baixo) antes de ser comparada à sua Força de Defesa. O mesmo vale para dano que não venha de ataques (como algumas magias), ou que ignoram sua Armadura, ou qualquer outro. Isso quer dizer que qualquer dano igual ou inferior a 10 é anulado, e apenas quantidades fantásticas desse dano (provavelmente de uma escala superior) podem ferir você.

Os tipos de Invulnerabilidade são os mesmos existentes para Armadura Extra. É possível ter Armadura Extra e também Invulnerabilidade contra certo tipo de dano. Os efeitos se acumulam: o dano é dividido por dez, e sua Armadura também é dobrada contra ele.

Esta vantagem não pode ser comprada com pontos. No entanto, ela pode aparecer mais adiante como parte de uma vantagem única (por exemplo, um Demônio tem Invulnerabilidade: Fogo), ou oferecida por um item mágico. Qualquer ataque baseado em:

- **Magia [6 Pontos]**. Qualquer dano causado por magia, incluindo armas mágicas (mas não incluindo outros ataques ou manobras que gastam PMs).

- **Corte, Perfuração, Esmagamento [4 Pontos cada]**. Estes são os três tipos possíveis de dano físico.

- **Fogo, Frio, Elétrico, Químico, Sônico [4 Pontos cada]**. Estes são os cinco tipos possíveis de dano por energia.

Lentidão [1 PONTO]

Você consegue reduzir a velocidade e a capacidade de reação de um alvo. Faça um ataque à distância, com PdF igual ao número de PMs gastos.

Se a sua Força de Ataque for maior que a Força

de Defesa do alvo, ele não sofre dano, mas perde 1 ponto de Habilidade e só pode fazer uma ação ou um movimento por turno (mas não as duas coisas). O alvo tem direito a um teste de Resistência por turno; quando for bem-sucedido, o efeito deste poder termina.

Longevidade [5 PE]

Você envelhece pelo menos três vezes mais devagar que os humanos. Qualquer tentativa de alterar sua idade causará apenas 1/3 do efeito desejado.

Maximizar Poder [2 PONTOS]

Apenas olhando para alguém e se concentrando, você pode maximizar o seu poder.

Todos os efeitos numéricos variáveis de uma vantagem são maximizados. Uma vantagem maximizada causa dano máximo, cura o número máximo de pontos de vida, afeta o máximo número de alvos etc., Vantagens que não tenham variáveis numéricas serão aumentadas em +1 (em facilidade, poder, em ataques acertos críticos, em dificuldade para os inimigos resistirem aos seus efeitos, ou seja qualquer variável numérica da vantagem, demais usos a critério do mestre) para cada 5 PMs gastos.

-1 Ponto: Por -1 ponto você só pode usar o seu poder se puder tocar o seu alvo, no momento da execução da manobra que você quer maximizar.

Membro Coletor [5 PE]

Uma língua, tentáculos ou cauda com a capacidade de manipular objetos com Habilidade 1, mas não capaz de atacar. Adquire a Desvantagem Monstruoso.

Membros Elásticos [1 PONTO]

Seus braços, pernas ou tentáculos podem ir muito mais longe que o normal. Você pode esticá-los, ou então violar o espaço-tempo e abrir um "mini portal dimensional" para levar seus braços a longas distâncias (o mesmo alcance de sua Força, se ela fosse Poder de Fogo). Você não precisa de Poder de Fogo para atacar a essa distância; pode atacar com socos e chutes.

Um ataque realizado com Membros Elásticos é sempre considerado um ataque corpo-a-corpo, baseado em Força, não um ataque à distância.

Membros Extras [2 PONTOS CADA]

Você tem numerosos braços, pernas, cauda ou tentáculos. Você pode comprar esta vantagem várias vezes — por exemplo, gastando 6 pontos para ter três braços, tentáculos ou caudas extras.

Além de utilidades óbvias, como segurar vários objetos, cada Membro Extra permite fazer um ataque adicional por rodada. Esse ataque tem FA=F+1d ou FA=PdF+1d, sem somar Habilidade. Se quiser aumentar a FA através de vantagens ou manobras, deve pagar o custo para cada ataque.

Se não quiser fazer um ataque extra, o personagem pode usar seu Membro Extra para bloquear (FD+1 até a próxima rodada). Os bônus são cumulativos: bloquear com dois Membros Extras oferece FD+2.

Qualquer personagem com Membros Extras sofre os mesmos efeitos de Monstruoso e Modelo Especial (mas não recebe pontos por estas desvantagens).

Metamorfose [2 PONTOS]

Você consegue assumir diferentes formas (de pessoas, animais ou até mesmo máquinas e objetos), adquirindo as características físicas de cada nova forma. Gaste uma ação e 2 PMs para assumir uma forma nova. Em termos de regras, você pode

rearranjar sua pontuação e criar um personagem inteiramente novo, baseado na forma para a qual quer se metamorfosear. A única coisa que nunca muda são suas desvantagens mentais (como Assombrado, Código de Honra, Devoção, Insano, etc.). Caso sua Resistência diminua, seus PMs diminuem de acordo, mas caso sua Resistência aumente, seus PMs não aumentam.

Este é um poder sustentado por turno. Se você ficar inconsciente ou morrer, reverte à sua forma original.

Mimetismo [1 PONTO]

Reproduzir com perfeição qualquer som que já tenha ouvido pelo menos uma vez. Custo 1 PM por cena.

Moldar Corpos [2 PONTOS]

O Poder de alterar a estrutura física do alvo incluindo apêndices, membros, asas, guelras, órgãos sensoriais, presas, mudar estatura (vantagens e desvantagens) e aumentar ou diminuir pontos de Características.

Não é possível mexer na mente do Alvo. Transformar um leão em grifo ou um humano numa



1d+54

criatura monstruosa é um trabalho demorado que envolve algumas semanas de trabalho.

Mudar: Cada ponto de personagem mudado de uma característica para outra da cobaia custa 1 PE do usuário.

Acrecentar: Cada Ponto de Personagem ou vantagem, acrescido à cobaia custa 5 Pontos de Experiência para o usuário.

Vale lembrar que esse poder pode causar deformações à cobaia para cada benefício culminando quase invariavelmente na Desvantagem Monstruoso. Cada ponto que o usuário acrescentar a cobaia ele deve realizar um teste de H falha resulta na desvantagem monstruoso para a cobaia.

A cobaia tem direito a um teste de Resistência para negar os efeitos, isto se ela estiver consciente, é claro. Os efeitos podem ser negados mediante um teste de Resistência -3.

Moldar Elemento [2 PONTOS CADA]

Você pode manipular, moldar uma energia elemento, com sua vontade com o alcance de seu PdF, mas os efeitos baseadas na sua Força. Pode requerer a Perícia Escultura em alguns casos. 1 PM por Kg do elemento.

Em Combate você pode, digamos, criar uma espada para aumentar o dano de sua Força. O aumento é igual +1 para cada 2PMs gastos, até um máximo de 10 PMs. Até o fim do combate.

Então, você pode gastar 2 PMs por turno e Moldar em energia em seus punhos e se você que tinha Força 3; Você agora terá F4. Mas se você gastar 10 PMs (o máximo possível), os seus punhos terão uma fantástica F8. O elemento tem que existir para você poder usá-lo.

Na compra dessa vantagem você tem que especificar o elemento que você pode moldar.

Movimento Especial [1 PONTO OU MAIS]

Você consegue se deslocar de maneiras exóticas

e especiais. Para cada ponto gasto neste poder, escolha até três movimentos da lista abaixo.

• **Andar na Água:** você consegue ficar em pé e caminhar sobre a superfície da água ou outros líquidos sem afundar, como se estivesse em terra firme. Você ainda pode mergulhar ou nadar, se quiser.

• **Balançar-se:** você pode se balançar pelo ar à sua velocidade máxima normal, como se estivesse caminhando em terra firme. Você usa algum tipo de corda, cabo ou teia feito por você mesmo, ou algo que já esteja disponível, como cabos elétricos, galhos de árvores, cipós e assim por diante.

• **Constância:** você não sofre os efeitos de terrenos difíceis ou obstáculos que possam dificultar o movimento. Você sempre pode se mover à sua velocidade máxima total sem nenhuma penalidade.

• **Deslizar:** você pode deslizar pelo chão à sua velocidade máxima normal, como se estivesse caminhando em terra firme. Você pode se mover a essa mesma velocidade quando estiver caído no chão, em vez de precisar arrastar-se.

• **Escalar:** você consegue escalar paredes, árvores, tetos e quaisquer superfícies, à sua velocidade normal e sem precisar fazer testes de perícia.

• **Escavação:** você pode se mover através do chão sólido à sua velocidade normal. Enquanto escava, você deixa um túnel atrás de você. Você pode desabar ou manter o túnel (permitindo que qualquer um use-o normalmente).

• **Natação:** você se movimenta nadando em ambientes líquidos tão rápido quanto caminhando em terra e sem precisar fazer testes de perícia. Você pode respirar dentro da água.

• **Queda Lenta:** você pode cair de qualquer distância sem se machucar, usando saliências (como mastros, parapeitos, raízes, etc.) para desalecerar a queda. Você precisa estar consciente para usar este movimento.

• **Sem Rastros:** você não deixa pegadas — mesmo sobre neve ou areia. Você ainda pode ser rastreado por criaturas com olfato aguçado.

• **Viagem Espacial:** você consegue viajar mais rápido que a luz no vácuo do espaço, alcançando

outros planetas no mesmo sistema solar em questão de minutos e outras estrelas em questão de horas ou dias (de acordo com o mestre). Você também é imune aos efeitos do vácuo.

Movimento temporal [3 PONTOS]

Você consegue se mover através do tempo. Cada Ponto de Magia gasto permite que você viaje até um ano para o passado ou para o futuro. Você pode levar sua carga normal de acordo com sua Força, e quaisquer pessoas voluntárias que esteja tocando. Para levar um alvo involuntário, faça um ataque corpo-a-corpo. Se a sua Força de Ataque for maior que a Força de Defesa do alvo, ele não sofre dano, mas é movido no tempo.

Você (e qualquer coisa que levar) fica no destino até executar um novo Movimento Temporal. Os efeitos específicos e a metafísica de viagens no tempo ficam a cargo do mestre. A não ser que o mestre especifique que o contrário, este poder está disponível apenas para NPCs.

Nausear [1 PONTO]

Você pode fazer com que o alvo passe mal, como se estivesse doente.

Faça um ataque à distância, com PdF igual ao número de PMs gastos. Se a sua Força de Ataque for maior que a Força de Defesa do alvo, ele não sofre dano, mas sofre um redutor de -1 na FA e em todos os testes de características. O alvo tem direito a um teste de Resistência por turno; quando for bem-sucedido, o efeito deste poder termina.

Noção Exata do Tempo [5 PEI]

Você tem um relógio mental acurado. A menos que tenha sido nocauteado, hipnotizado ou sofrido algum outro tipo de interferência, você sempre sabe a hora exata. Você também é capaz de medir com precisão qualquer lapso de tempo. O sono não interfere com esta

sua capacidade (e você pode, inclusive, acordar numa hora pré-determinada). Mudanças de fuso horário também não o afetam. As viagens no tempo irão confundi-lo até que descubra qual é o —novo horário.

Obstruir Movimento [1 PONTO]

Você consegue obstruir movimento em uma área de até Hx10 metros de raio ao seu redor, através de ventos fortes, superfícies escorregadias, raízes que saem do chão enroscando-se nas pernas e assim por diante. Gaste uma ação e 2 PMs ou mais para ativar este poder. Todos na área afetada (exceto você) precisam fazer um teste de Força. Quem falhar sofre um redutor de -1 na Habilidade para efeitos de velocidade para cada 2 PMs que você gastou (H-1 com 2 PMs, H-2 com 4 PMs e assim por diante). Personagens com Habilidade reduzida a menos de 0 não podem sair do lugar! Este é um poder sustentado por turno.

Paralisia [1 PONTO]

Você tem o poder de paralisar temporariamente o alvo. Para isso deve gastar 2 Pontos de Magia ou mais (veja adiante) e fazer um ataque normal.

Caso sua Força de Ataque vença a Força de Defesa do alvo, o ataque não provoca nenhum dano real, mas a vítima deve ter sucesso em um teste de Resistência. Se falhar ficará paralisada e indefesa, incapaz de se mover, esquivar, falar ou usar magia.

A duração da paralisia depende de quantos Pontos de Magia você gastou: dois turnos para 2 PMs (o mínimo permitido), e mais um turno para cada PM extra (por exemplo, 6 turnos se você gastou 6 PMs). Se a vítima é bem-sucedida em seu teste de Resistência, os PMs são perdidos.

Qualquer dano causado à vítima provoca o cancelamento da paralisia.

Permear [2 PONTOS]

Você pode atravessar instantaneamente estruturas em rocha, vidro, polímeros, madeira ou metais não muito densos. Custo 1 PM/metro.

Em combate gaste 2 PMs e o ataque atravessa você, neste turno apenas, sem causar dano, exceto para magia e armas mágicas. 2 PMs por utilização.

PES (Percepção Extrassensorial)

[1 PONTO]

Você pode projetar seus sentidos para um ponto específico. A distância máxima desse ponto depende de quantos Pontos de Magia você gastar.



Alcance	Custo
Tudo a Vista	1 PM
Mesmo Bairro	2PMs
Mesma Cidade	3 PMs
Mesmo Estado	4 PMs
Mesmo País	5 PMs
Mesmo Continente	6 PMs
Mesmo Planeta	7 PMs
Mesmo Sistema Solar	8PMs
Mesma Galáxia	9 PMs
Qualquer lugar do universo, outros planos de existência	10 PMs

Você pode ver, ouvir e perceber a partir do ponto escolhido, como se estivesse lá. Você pode usar perícias como Crime e Investigação através de sentidos projetados. Você também pode projetar sua

PES em monitores, bolas de cristal e assim por diante, para que outras pessoas também possam ver o que você está vendo. Este é um poder sustentado.

Pião [1 PONTO]

Você consegue girar o corpo muito rápido, sem ficar tonto. Gaste uma ação e 1 PM para começar a girar. Enquanto estiver girando, você recebe um bônus de +1 na Força de Ataque e na Força de Defesa. Você pode se deslocar enquanto gira, com sua velocidade normal. Este é um poder sustentado.

Portal [1 PONTO]

Poder de abrir portais entre dois pontos com a distância limite de sua PMs x 1Km. O Portal sempre

estaré fixo e tem uma duração igual à sua Hx10seg.

Caso o Portal de saída não esteja em seu campo de visão faça um teste de Habilidade -1 para evitar cair no lugar errado. Em combate leva um turno para ativação e seu adversário tem direito a um teste normal de Habilidade ou Esquiva para não entrar accidentalmente no Portal.

Possessão [2 PONTOS]

Você pode possuir o corpo de outro ser inteligente. Para isso a vítima deve estar desacordada — seja dormindo, ou inconsciente após uma batalha.

Enquanto está usando aquele corpo você possui todas as características, Pontos de Vida, vantagens e desvantagens físicas do hospedeiro. Pontos de Magia, Perícias, conhecimentos e valores morais (como Códigos de Honra) não são afetados; você ainda possui os seus, não os da vítima. Usar este poder consome Pontos de Magia em quantidade igual à Resistência da vítima. Se a vítima tiver algum bônus ou penalidade contra magia, esse ajuste se aplica ao custo da possessão em PMs (por exemplo, possuir uma vítima com R3 e Resistência a Magia custa 5 PMs). Você paga esse custo uma vez no momento da possessão, e novamente a cada hora. Você não pode possuir uma criatura que tenha Resistência superior à sua Habilidade.

Poscognição [1 PONTO]

Você consegue ver eventos que ocorreram no passado. Você deve estar no local onde o evento ocorreu. Ativar este poder custa 5 PMs, e o mestre determina o que você vê. De acordo com o mestre,

você pode ter que fazer um teste de Investigação para discernir informações. A dificuldade do teste varia de acordo com o tempo no passado em que o evento ocorreu (Fácil para até um dia, Médio para até uma semana e Difícil para mais tempo do que isso).

Precognição [1 PONTO]

Você consegue sentir eventos que ainda não aconteceram, mas que podem vir a ocorrer. Ativar este poder custa 5 PMs, e o mestre determina o que você vê. De acordo com o mestre, você pode ter que fazer um teste difícil de Investigação para discernir informações detalhadas. Se o mestre permitir, você pode gastar 1 PE para “voltar no tempo” em uma cena (se não estiver em combate) ou em um turno (se estiver em combate). Na verdade, os eventos que ocorreram na cena ou turno “resetado” foram apenas uma visão do seu personagem!

Por exemplo, um aliado entra num beco e é emboscado por bandidos.

Você gasta 1 PE para “resetar” a cena, segura a mão de seu aliado e diz: “Espere, é uma emboscada!”.

Pulso Eletromagnético [1 PONTO]

O Poder de quebrar Máquinas. O alcance desse poder é igual à PMs Gastos x10m.

Normalmente difícil de controlar, aparelhos eletrônicos costumam apresentar problemas quando você está de mau humor.

Quebrar ou explodir equipamentos terá uma dificuldade relacionada à complexidade do sistema e ao estado de conservação do aparelho, máquinas alienígenas ou de qualquer natureza que sua mente não conheça terão dificuldades adicionais. Robôs atingidos pelo Pulso Eletromagnético são submetidos às jogadas contra a manobra Nocaute com um redutor de -1 em todos os teste. 3PMs por utilização.

Calculadora: Resistência 1

Computador: Resistência 2

Carros & Helicópteros: Resistência 3

Máquinas Industriais: Resistência 4

Rajada Mental [1 PONTO]

Você pode atacar um alvo com a força da mente. Faça um ataque à distância, com PdF igual ao número de PMs gastos. O alvo não soma Habilidade na Força de Defesa (não há como se esquivar da rajada mental), apenas Armadura.

Reflexão [2 PONTOS]

Como Deflexão, mas melhor. Permite não apenas bloquear completamente um ataque feito com Poder de Fogo, mas também devolvê-lo ao atacante.

Você pode gastar 2 PMs e duplicar sua Habilidade para calcular a Força de Defesa contra um único ataque. Se conseguir deter o ataque completamente (sua FD é igual ou superior à FA do atacante), além de não sofrer nenhum dano, você devolve o ataque para o atacante com a mesma FA original.

A Reflexão é considerada uma esquiva — ou seja, você só pode usar um número máximo de vezes por rodada igual à sua Habilidade.

Regeneração [3 PONTOS]

Você é muito difícil de matar. Portador de um poderoso fator de cura, seu corpo pode curar-se de ferimentos muito rapidamente. Você recupera 1 Ponto de Vida por turno. Para você, Testes de Morte têm resultados diferentes:

1) Muito Fraco: você ainda recupera 1 PV por turno normalmente. No próximo turno, se não receber novos ataques (veja em “Castigo Contínuo”), terá recuperado 1 PV e poderá voltar a agir.

2-3) Inconsciente: você recupera 1 PV e retorna à consciência em um minuto, ou 10 rodadas, ou imediatamente com um teste de Medicina +2.

4-5) Quase Morto: você recupera 1 PV em 8 horas. 6) Morto: você retorna da morte em alguns dias, semanas ou meses, como se fosse um Imortal. Você não recebe Pontos de Experiência em uma aventura durante a qual tenha “morrido”.

Ao contrário de um Imortal verdadeiro, um personagem com Regeneração pode morrer definitivamente se sofrer um colapso total. Isso acontece se ele receber dano igual ou superior a dez vezes seus Pontos de Vida atuais, na mesma rodada. Por exemplo, se você está com 15 PVs, vai sofrer colapso total se sofrer 150 pontos de dano na mesma rodada (após sua Força de Defesa absorver parte do dano). O dano mínimo para colapso total é igual a 10 vezes sua Resistência.

Regeneração não afeta Pontos de Magia.

Repelir [1 PONTO]

Você pode emitir ondas mentais que afugentam criaturas vivas. Gaste uma ação e 2 PMs. Todos os inimigos a até Hx10 metros de você devem fazer um teste de Resistência. Se falharem, devem deixar a área o mais rápido possível (mas ainda podem atacá-lo à distância). Este é um poder sustentado.

Roubar Energia [1 PONTO]

A cada turno, o usuário pode roubar um número de PVs igual a sua R. Cada PV roubado corresponde a 1 PV ou 1 PM para o usuário. Uma criatura reduzida a 0 PVs deve fazer testes de morte. A vítima deve estar indefesa ou desacordada.

Ruína [1 PONTO]

Você consegue enfraquecer a estrutura física de indivíduos e objetos. Faça um ataque corpo-a-corpo, com Força igual ao número de PMs gastos. Se a sua Força de Ataque for maior que a Força de Defesa

do alvo, ele não sofre dano, mas perde 1 ponto de Armadura por PV que perderia. Uma criatura viva tem direito a um teste de Resistência por turno; quando for bem-sucedido, o efeito deste poder termina. Um objeto só recupera os pontos de Armadura perdidos se for consertado.

Salto [1 PONTO]

Você pula muito alto, como um sapo ou pulga. Com um movimento, você salta até $H \times 10m$ para frente ou $H \times 5m$ para cima. Por exemplo, se você tem H3 pode saltar 30m para frente ou 15m para cima. Você pode tentar saltar mais do que seu limite, mas para isso precisa fazer um teste de Habilidade, com penalidade de -1 para cada ponto de H além da sua. Por exemplo, se você tem H4 e precisa pular 60m (H6), precisa de um teste de H-2. Se falhar, cai de mau jeito na metade da distância que queria percorrer, e sofre 1d6 de dano.

Separação [2 PONTOS]

Em situações de combate você pode gastar PMs e invocar cópias exatas de si mesmo. Essas cópias compartilham todas as suas características, vantagens e desvantagens.

Criar uma cópia gasta 4 PMs. Suas cópias (mas não você) sofrem penalidade de -1 em suas características (afetando também seus PVs e PMs). Este redutor não é cumulativo: duas cópias terão, ambas, -1 em características. O número máximo de cópias que você pode criar é igual à sua Resistência.

Uma cópia tem a mesma quantidade de PVs e PMs que você tem no momento (depois de gastar PMs para criar as cópias).

Em aparência, as cópias são exatamente iguais ao original: não há

como saber quem é quem (caso seja um jovem ninja atrapalhado, talvez nem VOCÊ saiba quem é quem). Se qualquer de vocês chegar Perto da Morte, a 0 PVs ou então morrer, todas as cópias desaparecem.

Silêncio [1 PONTO]

Você controla o som do local e cria uma área de Silêncio ou torna um objeto ou criatura incapaz de produzir som.

Esta vantagem pode ser lançada contra um local ou uma criatura, mas não em objetos. Em um local, vai afetar um volume esférico com até 3m de raio para cada 2 PMs gastos (ex: 15m por 10 PMs). Dentro desta área será impossível ouvir ou produzir qualquer som. Não se pode realizar magias dentro desta área, mas personagens que estejam fora da área podem lançar magias lá dentro.

Lançada contra uma criatura, o poder vai impedir que ela consiga ouvir ou dizer qualquer coisa,

assim como produzir qualquer som. Um ladrão se tornaria totalmente silencioso e sorrateiro (podendo, dependendo da situação, receber bônus quando usa as perícias Crime ou Investigação), mas um mago ficaria impossibilitado de invocar magias!

Caso uma criatura receba este poder contra a sua vontade, pode tentar resistir com um teste de Resistência +1.

Dentro desta área de silêncio todos inclusive o executor tem os mesmos redutores para personagens surdos. Concede um bônus de +2 em Furtividade.

Sentidos Especiais [1 PONTO ou MAIS]

Você tem sentidos mais aguçados que humanos normais. Para cada ponto gasto neste poder, escolha até três sentidos da lista abaixo.

- **Audição Aguçada:** Ouvir sons muito baixos ou muito distantes.

- **Audição Seletiva:** Você pode selecionar um foco de som para captar, pode ser desde uma conversa em particular entre uma multidão ou até cancelar sua audição por completo. Este sentido sozinho não concede Audição Ampliada.

- **Detecção:** você tem a capacidade de notar a presença de certas energias como magia, eletricidade, radiação, espíritos e etc (escolha uma ao comprar). Cada detecção é um sentido especial diferente.

- **Elo Animal:** você pode usar seus sentidos através de um Aliado ou Familiar.

- **Faro Aguçado:** Sensores químicos capazes de farejar tão bem quanto um perdigueiro.

- **Infravisão:** Ver o calor das coisas. Pode facilmente encontrar criaturas de sangue quente (seres humanos e muitos animais). Você



também pode enxergar no escuro, mas apenas quando não há fontes de calor muito intenso por perto. (chamas, grandes motores, disparos de armas de fogo...).

• **Radar:** Ver na escuridão total e também perceber tudo a sua volta, formas e objetos (mas não cores), mesmo de costas ou de olhos vendados.

• **Rádio:** você consegue “ouvir” frequências de rádio, como AM, FM, televisão, celular, internet... Este poder também permite que você capte qualquer comunicação baseada em ondas de rádio.

• **Senso de Direção:** você sempre sabe para que lado fica o norte, e consegue voltar por qualquer caminho que tenha feito, mesmo em masmorras ou complexos subterrâneos labirínticos.

• **Sentidos Blindados:** todos os seus sentidos são imunes a efeitos prejudiciais (como o poder Anular Sentido ou a magia Cegueira).

• **Sentido de Perigo:** você nunca pode ser surpreendido (Manual 3D&T Alpha, página 71).

• **Sentido Sísmico:** você consegue saber a localização de qualquer coisa em movimento que esteja em contato com o chão. Você precisa estar pisando ou tocando na mesma superfície daquilo que quer localizar.

• **Sentido Temporal:** você sempre sabe a hora exata. Você funciona como um relógio, podendo contar dias, horas, minutos, segundos, décimos de segundos, milésimos de segundos e etc.

• **Sonar:** você emite sinais que só ouvidos bem apurados podem captar. Você consegue propagar sua voz em um volume tão baixo que fica inaudível aos ouvidos normais, podendo ser captado apenas por personagens com Audição Aguçada ou outros personagens com Sonar.

• **Tato Aguçado:** Você pode perceber variações mínimas de temperatura, pressão, vibrações e movimento nas proximidades, mas não do outro lado da parede.

• **Ver o Invisível:** Ver coisas invisíveis. Meios mágicos e a maioria das formas de invisibilidade são inúteis contra esse sentido. Atenção: Radar, Infravisão e outros sentidos especiais NÃO servem para ver coisas invisíveis.

• **Visão Aguçada:** Equipado com visão microscópica (para ver coisas minúsculas) e telescópica (para ver grandes distâncias).

• **Visão Ladina:** você consegue detectar portas secretas, baús, armadilhas, escritas secretas e etc. Caso o mestre exija um teste para encontrá-las, você recebe um bônus de +2 nesse teste.

• **Visão Microscópica:** você consegue enxergar coisas minúsculas, como grãos de areia, células e até mesmo DNA ou partículas atômicas.

• **Visão de Raios-X [5 PE]:** Ver através de portas e paredes, exceto aquelas feitas de chumbo ou algum metal muito densos ou mágicos.

• **Visão de 360° [5 PE]:** Você pode enxergar em todas as direções e ainda combinar esta habilidade com outros Sentidos Especiais ligados à visão.

• **Visão Ultra-Violeta:** Como os raios ultravioletas não são absorvidos pela água ou umidade do ar da mesma maneira que os raios luminosos, a Visão Ultra-Violeta permite que o personagem enxergue perfeitamente mesmo dentro de nevoeiros, fumaça, ou debaixo d'água.

• **Visão na Penumbra:** você consegue enxergar normalmente em condições de pouca iluminação, como luz das estrelas.

• **Visão Noturna:** você enxerga normalmente durante a noite ou no meio da escuridão, mas em preto e branco.

Esta é uma atualização da vantagem Sentidos Especiais (descrita na página 38 do Manual 3D&T Alpha).

Sono [1 PONTO]

Faz com que a vítima durma mediante um teste de Resistência e ao custo de 2 PMs por utilização.

R-1 [+1 ponto]: Por +1 Ponto o invasor tem que fazer um teste de R-1 para conseguir negar o efeito.

R-2 [+2 ponto]: Por +2 Ponto o invasor tem que fazer um teste de R-2 para conseguir negar o efeito.

R-3 [+3 ponto]: Por +3 Ponto o invasor tem que fazer um teste de R-3 para conseguir negar o efeito.

Super Força [2 PONTOS]

Sua força é superior ao normal sendo possível assim jogar 2d na sua FA ($FA=F+H+2d$) ao invés de 1d. Você soma +6 em testes de Força. Fora de combate pode ser usado como quiser mas em combate o Custo 2 PMs por turno. Para determinar o crítico, escolha um dos dados antes de fazer a rolagem, este dado determinará se você vai ou não ter um crítico.

Superpoder (VARIÁVEL)

Com esta vantagem, você pode comprar magias como superpoderes. Você ainda precisa pagar todos os Pontos de Magia para ativar seu superpoder, como se estivesse conjurando a magia em questão. Seu superpoder é igual à magia em todos os benefícios e limitações.

Lembre-se ainda que superpoderes não são magias! Você não pode ensiná-los a outros personagens, nem fabricar pergaminhos, poções ou armas mágicas a partir deles. Entretanto, superpoderes afetam magia e criaturas mágicas normalmente.

O custo de cada superpoder obedece a tabela abaixo:

Custo de Magia (em PMs) — Custo do Superpoder (em pontos de personagem)

Até 5 PM — 1 ponto

Entre 6 e 20 PM — 2 pontos

Mais de 20 PM — 3 pontos

Algumas magias têm custo variável. A magia Cura Mágica, por exemplo, custa no mínimo 2 PM para ser conjurada (curando 1d Pontos de Vida), mas você pode gastar múltiplos de 2 para curar mais PV (4 PM para 2d, 6 PM para 3d, e assim por diante). Se você

comprar Cura Mágica como um superpoder pagando 1 ponto, pode usar tanto a versão que cura 1d Pontos de Vida quanto a que cura 2d (pagando respectivamente 2 e 4 PM para usá-la). Mas para usar a versão que cura 3d (e custa 6 PM), você precisa pagar 2 pontos pelo Superpoder Cura Mágica (mas pode usar qualquer versão gastando até 20 PM!).

Aviso para o mestre: algumas magias podem desequilibrar o jogo. Desejo, Morte Estelar e Buraco negro têm efeitos muito fortes, e não deveriam estar disponíveis para supers iniciantes; ficam melhor para PNJs e ameaças de escala cósmica! Se um superpoder parecer apelativo demais, não hesite em cortá-lo de sua mesa de jogo.

As Magias que são apenas versões melhoradas (Com somente o custo em PMs menor) das anteriores não estão disponíveis para serem transformadas em Super Poderes.

Um Superpoder **NÃO VAI** afetar criaturas que sejam afetadas apenas por magia.

Desvantagens para Super Poderes

O jogador pode aplicar diversas desvantagens especiais ao seu feitiço, limitando as formas como pode usá-lo. A vantagem em fazer isso é que irá diminuir o seu custo final em PMs, diminuindo também o valor de Habilidade necessário para usá-lo. Estas desvantagens afetam apenas o superpoder a que estão ligadas (ter um superpoder com Fetiche, por exemplo, não significa necessariamente que todos os seus poderes precisarão tê-lo), não dão pontos de personagem, e não contam no limite de desvantagens que ele pode adquirir. Obviamente, nenhum

superpoder pode custar menos de 1 PM para ser usado, independente de quantas desvantagens possua.

Fetiche (-1 PM). O personagem precisa de algum item especial para utilizar o seu poder. Exemplos poderiam ser uma geringonça tecnológica, um amuleto místico, um item encantado, etc. Se não puder utilizar este item por algum motivo - por exemplo, se o personagem o derrubou ou algum oponente o desarmou em combate - o poder não poderá ser usado.

tem algum efeito indesejado para o personagem, como um efeito sonoro, luzes coloridas, etc. Pode ser um efeito **Agradável** (-1 PM), **Constrangedor** (-1 PM), **Exagerado** (-1 PM) ou **Hentai** (-0 PMs), como na desvantagem de mesmo nome (Manual Alpha, pg. 1d+45).

Poder Vingativo (-1 PM). O superpoder cobra um preço em sofrimento para poder ser usado.

Sempre que utilizá-lo, além do custo em PMs, o personagem também sofrerá 1 ponto de dano, que não pode ser absorvido por FD ou qualquer tipo de teste. Exceto por isso, ele funciona normalmente.

Restrição de Poder (-1 a -3 PMs). O poder não funciona quando está sob uma condição específica, como durante uma fase da lua, estação do ano, estado de espírito, condição climática, etc. Por -1 PM será uma condição Incomum, presente pelo menos 25% do tempo; por -2 PMs, será uma condição Comum, presente em 50% do tempo; e por -3 PMs será uma condição Muito Comum, presente em 75% do tempo.

Uso Limitado (-1 a -3 PMs). O poder só pode ser usado uma quantidade de vezes por dia igual à sua **Hx3** (-1 PM), **Hx2** (-2 PMs) ou **H** (-3 PMs). Se você tiver H3, por exemplo, e adquirir a desvantagem de -1 PMs, você só poderá utilizá-lo nove vezes por dia, mesmo que a sua quantidade de PMs permitisse mais

do que isso. Uma vez esgotada esse número de usos, o personagem precisará de um tempo de descanso para poder usá-lo novamente, para recuperar as suas energias, recarregar as baterias do equipamento, etc.



Força Máxima (-1 PM). Esta desvantagem só pode ser usada com superpoderes que tenham custo variável - por exemplo, um superpoder de Ataque Mágico ou Força Mágica. Com ela, o personagem não terá controle sobre o poder utilizado, e só poderá usá-lo com força máxima, gastando sempre o máximo de PMs possível pela sua Habilidade e as regras do feitiço original.

Poder Vergonhoso (0 a -1 PM). O poder

Super Campo de Força (3 PONTOS)

Este é o poder de fazer campos de força e prisões de energia. Você pode criar campos de força ou prisões para afetar um número de pessoas igual à sua Habilidade.

O campo de força se move junto com você. Sua proteção também pode ser moldada para praticamente um formato mais aerodinâmico, como uma esfera, a dianteira de um avião, uma lancha, etc.

Caso o campo não seja criado para você próprio é necessário estar à distância de combate corpo-a-corpo para execução no alvo, se estiver tentando aprisionar alguém a vítima pode tentar uma esquiva enquanto o campo se forma.

O aumento na Força de Defesa é igual a A+1 para cada 1 PMs gastos.

Então, por 4 PMs, você pode erguer uma barreira à sua volta para conseguir A+2. Esta proteção é cumulativa com a Armadura natural do alvo, mas não com qualquer outra magia de proteção

A duração em minutos é igual ao PMs gastos x10.

Seu campo de Força também só terá poderes equivalentes aos seus, por exemplo, só poderá levitar ou ignorar o impacto de uma queda se tiver também estes poderes, mas poderá prender normalmente alguém contra a parede, caso o alvo esteja próximo à superfície, boiar, servir como cama elástica e armazenar uma quantidade de ar igual à sua Armadura x20min. 4 PMs por utilização.

Você também consegue manipular o seu Campo de Força para fazer ataques e se defender com ele.

Ataques: Um Ataque Com o seu campo de Força é considerado como dano de Esmagamento e funciona de maneira similar a um ataque normal; sua Força de Ataque é o resultado de sua Habilidade, + 1d, + o poder gasto para atacar com o Campo. Você pode usar esta vantagem tanto para ataques corpo-a-corpo (como se fosse Força) quanto para ataques à distância (Poder de Fogo, mas respeitando o alcance máximo do Poder de Fogo).

O dano deste ataque pode ser dividido entre alvos diferentes, até o limite de um alvo para cada PM gasto.

Com 3 PMs você pode atacar até três alvos diferentes e causar H+1d+1 em cada um. O ataque é simultâneo, mas cada alvo exige uma rolagem separada. Alvos distantes têm direito a esquivas.

Afetar Outros: você pode estender seu campo de força para proteger outras pessoas que você esteja tocando. Para cada 2PMs extras você pode proteger mais um companheiro, somando o seu valor de Armadura a Armadura de um companheiro Adjacente.

Impenetrável: a Proteção do seu campo de Força é altíssima. Se você sofrer um Acerto crítico, e passar em um Teste de Armadura pode anula-lo.

Invisível: seu campo de força é invisível a olhobnu. Somente personagens com a Vantagem ver obinvisível conseguem enxergá-lo. Custa +1 PM.

Ofensivo: seu campo de força causa dano a qualquer um que o toque. Igual a Vantagem Toque de energia (Pg. 39 do Manual 3D& Alpha). Custa +1 PM por turno.

Super Velocidade (5 PONTOS)

Você pode correr mais rápido e saltar mais longe, sendo até mesmo capaz de permanecer no ar por alguns momentos (como se tivesse Levitação e Habilidade 1).

Esta Vantagem acrescenta 1 ponto à Habilidade APENAS em situações de perseguição, fuga e Esquiva (não cumulativo com Quicar, Salto e Teleporte).

Você também recebe um movimento extra por turno. Isso quer dizer que você pode mover-se em velocidade máxima duas vezes e agir, ou então mover-se três vezes. Mas você continua não podendo agir mais de uma vez por turno.

Você pode executar sua ação e movimentos em qualquer ordem. Pode mover-se, agir e mover-se de novo; mover- se duas vezes e agir; ou agir e mover-se duas vezes.

Usar esta vantagem em situações de combate gasta 1 Ponto de Magia. Os efeitos duram até o fim do combate.

Super Aceleração: Você tem não só a habilidade de mover-se depressa, mas também de

enxergar o mundo como estivesse em câmera lenta, podendo enxergar a trajetória de balas e objetos muito rápidos e pegá-los com as mãos. A velocidade permite a você poder correr sobre a superfície das águas e pelas paredes, somente ao usar a supervelocidade.

Supervelocidade: Igual a aceleração mas melhor, a cada 1 PMs gastos soma-se +1 em Habilidade para calcular o deslocamento do personagem em situações de perseguição, fuga e Esquiva, e pode-se realizar +1 movimento extra no turno, e a cada +4 somado a Habilidade (+4 PMs, +8 PMs, +12 PMs...) gastos pode-se realizar mais uma ação de ataque por turno(agir). Quando você atingir H20 você alcançou a velocidade da luz, e acima disso pode ser absorvido pela Força da Velocidade. No manual você pode ver que H10 é a velocidade máxima dentro da atmosfera terrestre (cabe ao mestre decidir se o personagem pode superar essa velocidade). Você pode manter a supervelocidade por um período em turnos igual a sua Resistência.

Ataque Múltiplo: Com o poder de supervelocidade ativado o personagem pode realizar um numero de ataques múltiplos igual a sua Habilidade ou Resistência (aquele que for menor) por 1 PM.

Intangibilidade: Por 3 PMs é possível que você atravesses paredes e outras formas sólidas, pois você é capaz de movimentar suas moléculas tão rapidamente que ultrapassam a velocidade das moléculas existentes nos alvos, como a parede, possibilitando-o atravessar por ela.

Giro Supersônico: Por 1 PM, você consegue criar ventos fortes por girar em círculos ou agitando membros do corpo, como os braços. Da mesma maneira você pode girar o seu corpo e cavar buracos com metade do seu deslocamento (Sem a Super Velocidade).

Força Cinética: Por 1 PM, você pode Correr sobre superfícies, como água, paredes, (para cima ou para baixo) sem precisar de teste para nadar ou escalar, desde que continue se movendo.

Força da Inércia: Quando em velocidade você consegue usar a inércia para ganhar uma força descomunal, quebrando portas e paredes ou até jogar

uma pessoa muito longe. Na Prática consegue somar +1 na FA em um ataque ao gastar 1 PM.

Golpe de Misericórdia: Ao invés de optar por matar o inimigo você pode optar por roubar a velocidade de Inércia, mantendo o inimigo vivo praticamente congelado no tempo, servindo apenas como estátua, nesses estado o alvo não envelhece.

Viagem Temporal: Você pode atingir outras dimensões correndo na velocidade da luz (H20) e vibrando. Os seus mundos Paralelos são separados por defasagem vibracional; Você só tem que vibrar mais rápido que essas vibrações e voilá!, atingirá outra dimensão, ou viajar no tempo o personagem nunca poderá decidir exatamente onde ou quando vai estar (tem somente uma chance em seis de conseguir).

OBS: Uma aura protege o seu corpo quando você está em supervelocidade: assim você não se fere com o atrito do ar. Isto protege também objetos e até pessoas em contato com o seu corpo.

Telecinesia (2 PONTOS)

Você consegue erguer e manipular objetos com o poder da mente. Cada 2 Pontos de Magia que você gastar equivalem a 1 ponto de Força para definir o peso que você consegue mover. Assim, 2 PMs equivalem a Força 1, 4 PMs equivalem a Força 2 e assim por diante.



Você consegue mover os objetos até 10m por ação. Você também pode usar este poder para um empurrão violento. Contra um objeto, faça um teste de Força efetiva (determinada pela quantidade de PMs que você gastou). Contra uma criatura, faça um teste oposto da sua Força efetiva contra a Força dela. Se você for bem-sucedido, empurra o alvo até o limite de alcance do poder (50m). Este é um poder sustentado por turno.

Telepatia (1 PONTO)

Esta vantagem tem as seguintes utilizações:

- Ler pensamentos. Você recebe H+2 em perícias para obter informações de outra pessoa (Interrogatório, Intimidação, Lábia).
- Analisar poder de combate. Você descobre todas as características, vantagens e desvantagens de uma criatura.
- Revelar tesouro. Você descobre se uma criatura carrega itens valiosos.
- Prever movimentos. Você adivinha os próximos passos do adversário, recebendo +1 em sua iniciativa e esquivas contra ele até o fim do combate.

Cada utilização de Telepatia gasta 2 PMs. Usar Telepatia não gasta nenhuma ação ou movimento, mas você não pode fazê-lo mais de uma vez por turno. Você só pode tentar ler a mente de alguém que consiga

ver. Telepatia só funciona com criaturas vivas, e não afeta um alvo que tenha Resistência superior à sua Habilidade.

Teleporte (2 PONTOS)

Você é capaz de desaparecer de um lugar e reaparecer em outro. Teleportar-se para lugares que estejam à vista não exige nenhum teste. Para lugares que não possa ver (do outro lado de uma parede, por exemplo), faça um teste de Habilidade:

se falhar, nada acontece; se tiver sucesso, você desaparece de onde estava e reaparece onde quiser. Você não pode levar consigo outras pessoas ou cargas (apenas seus pertences pessoais).

A distância máxima que você pode atingir é igual a dez vezes sua Habilidade, em metros. Assim, se você tem Habilidade 2, pode se teleportar até 20 metros. Teleporte concede +2 em esquivas (não cumulativo com Aceleração).

Teleportar-se gasta 1 PM e é o mesmo que mover-se. Você pode teleportar-se e agir na mesma rodada. Se também tiver Aceleração, você pode teleportar-se duas vezes na mesma rodada.

Super Teleporte (+2 Pontos): Este é o poder máximo de um Teleportador. O Teleportador simplesmente desaparece de um lugar e reaparece em

outro.

A vantagem permite ao usuário teletransportar a si mesmo e certo número de companheiros voluntários para qualquer lugar que o ele já tenha visitado. Não há limite de distância. Para calcular o peso que o usuário pode carregar, usa-se a Resistência (Ex: R0 somente o usuário, R1 350 Kg, R2 900Kg....)

Uma criatura teleportada contra a vontade tem direito a um teste de Resistência +1 para evitar o efeito. Não é possível teleportar nada para o interior de objetos sólidos.

Caso o usuário tente uma Teleportação para um lugar em que nunca esteve, a chance de sucesso é pequena (1 em 1d6): em caso de falha, o(s) passageiros(s) ressurge(m) em algum outro lugar, escolhido pelo mestre.

Custo : 2 PMs por criatura ou 50kg de carga.

Membros elásticos: Você pode usar a vantagem membros elásticos, abrindo mini portais e atacando seus oponentes. Custo 1 PM por utilização.

Impulsão: você pode se impulsionar através de múltiplos Teleportes e obter FA+1 para cada 2 PMs gastos.

Especial: Com um teste de H-1 Você pode Rastrear outros Teleportadores, através da energia residual do teleporte.

Toque de Energia [1 PONTO CADA]

Você pode transmitir pela própria pele uma poderosa carga de energia, capaz de gerar uma Força de Ataque igual à Armadura + 1d + o número de PMs gastos. Por exemplo, um personagem que gasta 3 Pontos de Magia na manobra ataca com $FA=A+1d+3$. Habilidade não é incluída.

A carga atinge quaisquer criaturas que estejam à distância de combate corpo-a-corpo, mesmo que não estejam tocando diretamente o personagem.

O tipo de energia é escolhido pelo jogador quando compra a vantagem, e não pode ser trocado (mas você pode comprar a vantagem várias vezes, uma para cada energia). Para mais detalhes, veja "Tipos de Dano".

Usar o Toque de Energia é o mesmo que fazer um ataque. O número máximo de PMs que você pode gastar em cada utilização é igual à sua Armadura.

Transferência [2 PONTOS]

Você pode transferir pontos de uma característica para a outra, ao custo de 1PM e um turno para cada ponto de Característica transferido. Sua pontuação nunca poderá ser superior a original, e depois do combate, suas características voltam ao normal, fora de combate essas mudanças podem ser usadas a vontade, ao custo normal, sem limite de tempo para permanecer com as mudanças.

Troca Mental [2 PONTOS]

Você consegue trocar de corpo com outras pessoas. Faça um ataque à distância, com PdF igual ao número de PMs gastos. Se a sua Força de Ataque for maior que a Força de Defesa do alvo, ele não sofre dano, mas sua mente passa a ocupar o corpo do alvo, e vice-versa. Você e o alvo mantêm a personalidade e todas as memórias, bem como perícias, vantagens e desvantagens mentais (como Genialidade e Insano, por exemplo), mas ganham todas as características, vantagens e desvantagens físicas do outro. O alvo tem direito a um teste de Resistência por turno; quando for bem-sucedido, o efeito deste poder termina.

União [2 PONTOS]

Um personagens com esse Poder podem formar um novo ser com as Características, PVs e PMs mais altas de cada um, compartilhando Vantagens, Perícias, Desvantagens e Poderes. Para se unir a uma vítima, ela deve estar desacordada – seja dormindo, seja inconsciente após uma batalha. Faça um teste de Resistência: se tiver sucesso, você vai efetuar a União Custo 1 PMs por minuto, em combate 1PM por turno.

Veneno [2 PONTOS]

Capaz de inocular veneno em ataque Corpo à Corpo semelhante a vários tipos de aracnídeos, peixes e répteis.

Sempre que o atacante realiza um acerto crítico, além de sofrer dano, a vítima deve ser bem-sucedida em um teste de Resistência. Se falhar, será envenenada, perdendo 2 PVs por turno até curar-se (com magia ou antídoto) ou morrer. Construtos, mortos-vivos e criaturas com Armadura Extra ou Invulnerabilidade (químico) são imunes a este efeito.

Voo [2 PONTOS]

Você pode voar. Quanto maior sua Habilidade, melhor você voa: com H1 pode apenas levitar um pouco acima do chão, e mover-se a uma velocidade de 10m/s; H2 permite levitar mais alto e mover-se a até 20m/s; com H3 ou mais você já pode realmente voar, a até 40m/s. Dobre essa velocidade para cada ponto extra de Habilidade; 80m/s para H4, 160m/s para H5...

Você pode tentar atingir altura ou velocidade acima de seu limite, mas o mestre vai exigir um teste de Habilidade (com penalidade de -1 para cada ponto de H além da sua); se falhar você cai e sofre 1d de dano para cada 10m de altura.

Vôo No Vácuo [1 Ponto]: Você pode viajar mais rápido que a luz através do vácuo do espaço (mas não em atmosfera planetária). Você pode voar à velocidade da luz igual a uma graduação para cada ponto de Habilidade que tiver (Exemplo: Dobra 4 (4x a velocidade de Luz) para Habilidade 4). Mas na atmosfera terrestre por algum motivo a sua velocidade é normal para Vôo. Você ainda tem que dar um jeito de respirar, suportar a descompressão e o Frio/Calor/Raios cósmicos no vácuo.

APOIO

Estes NPCs são razoavelmente acessíveis, mas na maioria das vezes envolvem algumas condições. Note que muitas vezes o Apoio é apenas uma variação da Vantagem Patrono só que para uma pessoa específica não para um grupo como patrono, além de poderem constituir na verdade uma pequena equipe.

Apoio [ESPECIAL]

Exigência: Riqueza, você não pode ter apoio se não for rico. O Apoio engloba os aliados e contatos diretamente ligados à história do Personagem ou seja são o seu apoio, mas que não chegam a ter o mesmo poder de um patrono e também não podem ajudar você em combate, mas podem providenciar transporte, abrigo, e equipamento para você, mas não armamento. Na prática seu Apoio não participa das suas aventuras ao seu lado, apenas oferecem suporte ou resgate. Praticamente todas as especializações podem ser transformadas em Staffs, fica de acordo com o mestre o seu custo em pontos.

Cientista [+5 PE]: gênios em Ciências com seus próprios laboratórios e valiosos conhecimentos de engenharia, eletrônica, energia, astronomia, química, medicina, etc. A maior parte dos cientistas está confinado em Universidades, Corporações ou seus refúgios particulares, sendo úteis para realizar análises, concertos e experiências. Ou seja uma equipe que envolve todas as especializações da perícia Ciências.

Equipe CSI [+5PE]: Você tem uma Equipe CSI que soluciona problemas técnicos pra você, como Crimes, Mistérios..... É formada por: Cientista Forense, Um Técnico em Armas que tem a habilidade para reconhecer armas, e calibre de tiros no corpo de alguém. Um Especialista em Investigação que Procura Pistas, Um Médico Legista especializado em Necrópsia, Um hacker que sabe vasculhar um Computador por completo, Um Analista de marcas de Sangue, Um Analista de audiovisuais, Um Analista de fibras, Um Analista de Materiais, Um Analista de DNA e Um Técnico de Vestígios.

Hacker [+5 PE]: hacker são gênios da informática abastecidos com sofisticados equipamentos de comunicação, invasão e programação de computadores. Úteis para invadir bancos de dados, conseguir informações confidenciais, localizar alguém, consertar máquinas, levantar dados sobre qualquer pessoa ou objeto, falsificar, com a especialização Computação de Máquinas e acesso a equipamento de informática. . F0,H3,R0,A0,PdF0, Computação



Guarnição [+10 PE]: um grupo de soldados bem armados que guardam seu quartel general, guardam seus prisioneiros, entre outras atribuições. Uma guarnição de Forças Militares pode constituir um comando mercenário, uma divisão militar sob seu comando, uma grupo de robôs, seus seguranças, etc. Ela será composta por 1d6 indivíduos construídos com 1/10 dos seus pontos de personagens (arredondados para cima). EX: você tem 5 pontos de personagem a sua gang terá indivíduos feitos com 1 ponto.

Médico [+5 PE]: É um médico que você conhece e pode lhe dar auxílio em casos de doenças, ferimentos, qualquer auxílio médico. Personagem com a perícia Medicina. F0,H2,R0,A0,PdF0, Medicina.

Informante [+3 PE]: seus olhos e ouvidos no submundo, governo, imprensa, polícia ou ciberespaço. Informantes pode contrabandear documentos e evidências, localizar um profissional ou contato para determinado trabalho, saber onde acontecem os eventos mais importantes, quem está trabalhando para quem, conhecem o paradeiro ou pistas sobre pessoas importantes e têm acesso a certas informações secretas. Seu informante está continuamente em situações de risco e costuma pedir, além de remuneração, proteção por seus serviços. Se seu informante não sabe é porque ainda não aconteceu.

Serviçal [+5 PEs]: alguém precisa cuidar de sua Base, equipamento, contabilidade, concertos técnicos e mesmo de seus ferimentos. Um serviçal pode providenciar equipamento, manutenção e socorro para suas missões. Pode ser um empregado dedicado, um robô, alguém que você salvou, um parente, etc. Feito com 1/3 dos seus pontos de personagem.

Criar Criatura (1 PONTO)

Você pode criar seres feitos de um único tipo de energia, elemento, a partir de eletrodomésticos, ou seja do que você imaginar, mas somente de

um tipo específico de elemento, imbuindo eles com movimento e uma inteligência limitada. O poder dessa criatura depende dos Pontos de Magia gastos. Por 4 PMs, você tem 8 pontos de personagem para distribuir entre as características da criatura (Força, Habilidade, Resistência, Armadura e Poder de Fogo). Não é permitido construir uma criatura com 0 pontos.

A criatura não tem mente própria; ela precisa ser controlada pelo usuário, que não pode realizar nenhuma outra ação enquanto faz isso. Você também não pode mudar as características da criatura — se quiser fazê-la diferente, terá que gastar mais PMs e construir tudo de novo. O usuário pode enxergar e ouvir através de sua criatura (mas ela não pode se afastar além do alcance máximo).

Não se esqueça que seus próprios Pontos de Magia ficam “presos” na criatura enquanto ela continuar existindo. Os seguintes poderes extras podem ser adicionados à criatura, por um custo maior: Aceleração (+1 PM), Aparência Inofensiva (+1 PM), Vôo (+1 PM), Sentidos Especiais (+1 PM cada).

Poderes extras podem exceder o limite original de 5 PMs. Criaturas Mágicas têm as mesmas imunidades de um construto (é como se fossem construtos feitos de magia). Elas não respiram, não comem ou bebem, não dormem, são imunes a doenças, venenos, magias que afetam a mente e quaisquer outras que só funcionem com criaturas vivas. Alpha)

Parceiro [+1 Ponto]: Por +1 ponto você pode se ligar a sua criatura, como se os dois tivessem a vantagem parceiro.

Mascote (5 PE)

Um Aliado animal, robô ou equivalente construído com 1/3 (um terço) de seus Pontos de Personagem arredondados para cima.

Mentor (1 PONTO)

Você ainda tem contato com a pessoa que ensinou você a usar seus poderes, habilidades de combate e magias.

Pode ser um velho sensei, um guerreiro veterano, um clérigo que ensinou você a louvar uma divindade, um mago que aceitou você como aprendiz, e assim por diante. Ele é muito sábio e sabe responder a praticamente qualquer pergunta. Mesmo que o mentor esteja morto ou distante, em momentos de dificuldade você pode se lembrar de algum ensinamento importante ou receber uma mensagem telepática.

Para conjuradores, esta vantagem oferece três magias extras, além das magias iniciais (cumulativas com Clericato e Patrono). Elas são escolhidas pelo mestre.

Orda (1 PONTO)

Você não é um personagem, mas um grupo deles. Você controla um conjunto de criaturas que agem em grupo como um único ser, geralmente se trata de insuportáveis kobolds, multiplicativos lemings, asquerosos imps, arruaceiros gremilins, etc. Os membros de uma Orda nunca se distanciam muito uns dos outros, mas podem preparar armadilhas, investigar rapidamente uma área, revezar turnos de vigia, etc. Todos os membros da Orda agem como se tivesse a Vantagem Parceiro, mas somando as Características ao invés de selecionar as mais altas e atacam em combate como uma única criatura. A ficha dos membros da Ordem é livre, mas a evolução será tratada como individual. Caso um integrante da Orda morra você não deixa de ganhar Pontos de Experiência pela sessão e mais cedo ou mais tarde aparecerá alguém para substituí-lo, afinal à medida que sua Orda adquire Pontos de Experiência e fama no mundo mais soldados você irá arregimentar. A Orda sempre é composta de criaturas diminutas com a Desvantagem

Modelo Especial e Inculto, mas sem ganhar pontos por elas.

Parceiro Simbionte (3 PONTOS CADA)

Igual a parceiro normal só que dispensa a compra da vantagem aliado. E o Parceiro Simbionte não precisa comprar essa vantagem.

Um Parceiro Simbionte tem 3 pontos a menos que você e evolui somente quando você evoluir. Ele se liga a você e vocês formam um só ser sem distinção entre um e outro, esse Parceiro Simbionte pode ser uma armadura ou um item que se ligue a você, da mesma forma o seu aliado é inculto e só você pode compreender-lo, também se não estiver ligado a você o seu aliado não pode lutar sendo um objeto inanimado ou algo parecido.

Um Parceiro Simbionte pode ter quase qualquer vantagem ou desvantagem, e pode até mesmo adquirir poderes de armas e armaduras mágicas (Veja Equipamento).

Exemplos de Parceiros Simbiontes:

Armadura de Combate Pesada (25 Pontos) (Armadura do Homem de Prata)

F4 H2 A5 R2 PdF2 PVs 25 PMs 25

Vantagens: Mecha (0 Pts), Aceleração (1 Pt), Adaptador (1 Pt), Armadura Extra (Corte, Perfuração ou Esmagamento), Ataque especial (Preciso) (2 Pts), Deflexão (1 Pt), Energia Vital (2 Pts), Invisibilidade (2 Pts), Sentidos Especiais (Audição Aguçada, Infravisão, Radar) (1 Pt), Tiro Carregável (1 Pt), Toque de energia (1 Pt), Vôo (2 Pts),

Desvantagens: Assombrado (defeito na programação) (-2 Pts), Bateria (-1 Pt), Ponto Fraco (-1 Pt).

Anel Energético (15 Pontos):

FO HO A2 R5 PdF5 (esmagamento) PVs 25 PMs 25

Vantagens: Parceiro Simbionte (3 Pts), Arcano (4 Pts)

Desvantagens: Bateria (-1 Pt)

Magias: Ataque mágico, Aumento de Dano, Ao alcance da mãe, Anfibio, Bomba de luz, Criatura mágica, Força mágica, Ilusão Avançada, Proteção mágica, Transporte e Vôo., Explosão, Paralisia, Proteção Mágica Superior.

Este anel de ouro usa energia mágica para produzir uma série de efeitos. Curiosamente o anel tem um problema que ninguém comprehende ao certo. Seus efeitos não funcionam em nada que seja da cor amarela. Como a própria origem do anel é desconhecida, a explicação para essa limitação permanece um mistério. no universo (Perícia Idiomas). Possui uma forma mais branda das Desvantagens Bateria (Recarga a cada 24 horas)

Martelo dos Deuses (18 Pontos)

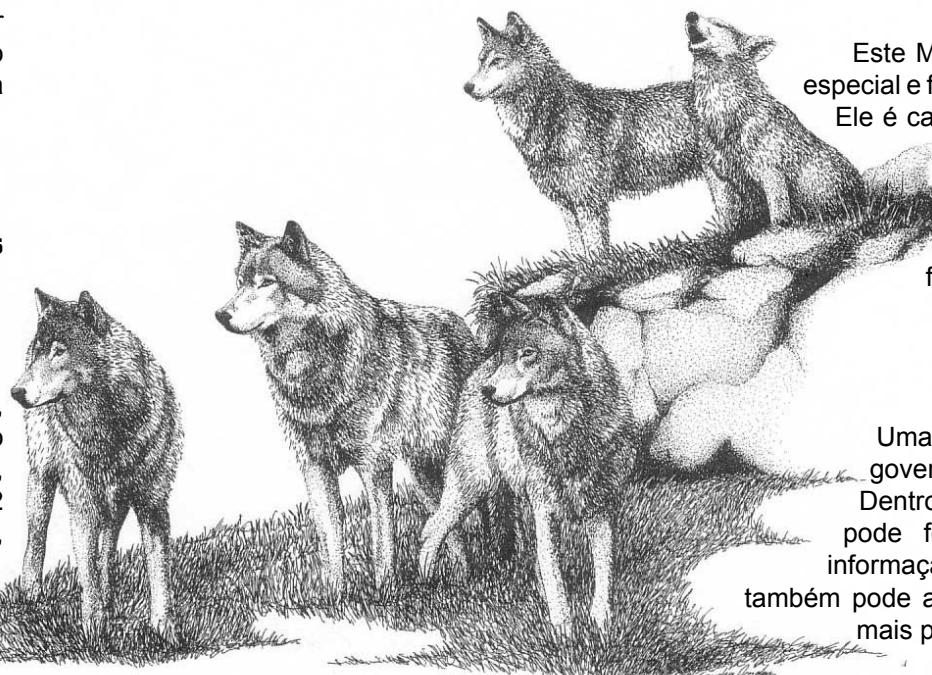
F7 (esmagamento) HO AO RO PdFO PVs 0 PMs 20

Vantagens: Controle do Clima (3 Pts), Controle de Energia: Elétrica (1 Pt), Pontos de Magia Extra X2 (2 Pts), Vôo (2 Pts),

Desvantagens:

Este Martelo foi feito de um minério místico especial e forjado pelos lendários ferreiros Anões.

Ele é capaz de criar tempestades e furacões, gerar raios, desferir golpes poderosos e possibilita que seu portador voe. De acordo com a magia colocada no martelo, somente aquele que fosse digno poderia erguê-lo.



Patrono (1 PONTO)

Uma grande organização, empresa, governo ou NPC poderoso ajuda você. Dentro de certos limites, um Patrono pode fornecer transporte, equipamento e informação para um empregado. Um Patrono também pode ajudar e enviar reforços quando você mais precisar.

Você pode, a qualquer momento, gastar 1 Ponto de Magia para invocar seu Patrono. A forma exata

como essa ajuda virá depende do mestre — desde uma nova arma secreta ou manobra não testada, a um veículo de fuga que surge na hora certa. Contudo, em alguns momentos ou situações, talvez nenhuma ajuda seja possível.

Ter um Patrono também significa que você precisa ser leal e seguir ordens. Muitas vezes vai precisar cumprir missões para seu Patrono.

Para conjuradores, esta vantagem também permite começar com três magias extras, além das magias iniciais (cumulativas com Clericato e Mentor). Elas são escolhidas pelo mestre.

Empresário/NPC [+0 PE]: você tem um agente que providênciça suporte para suas viagens, contabilidade, uma equipe de apoio para suas lutas, contratos, oportunidades, ingressos para eventos, advogados, treinamento, acessória a seus fãs e à imprensa. Este Staff é indicado a personagens que sejam astros ou lutadores de arenas. Empresários podem ser corporações, lutadores aposentados ou agentes profissionais, em troca de seus serviços você precisa estar sempre em evidência na mídia e vencendo

suas batalhas ou torneios, afinal seu empresário não está investindo num perdedor. Funciona igual a Patrono.

Forças Militares [+5 PE]: um grupo de soldados bem armados sempre o socorrê-lo em algumas missões, fazem buscas paralelas para economizar tempo, guardam seus prisioneiros, entre outras atribuições, podem abandonar seus empregadores caso julguem alguma missão perdida ou impossível. Serão compostos por 1d6 indivíduos construídos com 1/10 dos seus pontos de personagens (arredondados para cima). EX: você tem 5 pontos de personagem a sua gang terá indivíduos feitos com 1 ponto.

Humanistas [+0 PE]: pesquisadores renomados em arqueologia, antropologias, tradução, artes, teologia, arquitetura, teoria da magia e outras ciências. São o melhor apoio em campanhas que envolvam pesquisas ao redor do mundo, civilizações antigas, magia ou reconhecer artefatos misteriosos. Em geral são milionários excêntricos, pesquisadores do oculto, esotéricos, editores de revistas ou professores universitários. Ou seja uma equipe que envolve todas

as especializações de Ciências proibidas e esquisitas.

Gang [+5 PE]: um grupo de nômades, vândalos, marginais ou criminosos de pequeno porte em ascensão no submundo local que podem agir em seu socorro. Sua Gang costuma ser bem armada e disponível para missões de espionagem ou mesmo salvamento dentro de uma mesma cidade trabalhando por um sistema de troca de favores. Ela será composta por 1d6 indivíduos construídos com 1/10 dos seus pontos de personagens (arredondados para cima). EX: você tem 5 pontos de personagem a sua gang terá indivíduos feitos com 1 ponto.

Grande Organização [0 PE]: Essa Organização pode lhe fornecer transporte. Equipamento e informação para você. Pode ser uma empresa, o governo, gente poderosa do submundo ou um NPC poderoso, algumas vezes você receberá missões deles.



BASE

Base (5 PES OU MAIS)

É o lugar para onde os personagens jogadores vão entre um missão e outra, ou durante a missão mesmo para discutir as suas tácticas .

A maioria das equipes de super-heróis, com dinheiro sobrando, possui algum quartel general, mas se você não tem dinheiro sobrando pode pagar pontos por ela. Em geral cada grupo pode ter uma dessas.

Uma base sem nenhuma vantagem adicional pode acomodar somente o pessoal do seu grupo, e não tem suprimentos, para ninguém, somente espaço para descansar.

Esta vantagem sugere as regras para a construção de uma base de operações delimitando melhor seus recursos técnicos.

Cada laboratório exige a presença de algum membro da equipe capacitado a entender seu funcionamento, isso é definido por suas Perícias.

Em termos de regra você pode ir para a sua base quase imediatamente se tiver na mesma localidade, ou no máximo em 1 dia se estiver muito longe (os personagens conhecem o caminho de volta e dão um jeito de voltar para lá). Se você comprar só a base sem as suas opções considera-se que você tem um casa ou apartamento, com espaço suficiente somente para você, mas sem comida, somente com luz elétrica, água encanada, etc...

Se você tem Boa Fama, ou Má Fama a sua base será conhecida por todos os seus inimigos

Abastecida (+5 PEs): Sempre tem água, comida e suprimentos suficientes para suprir as necessidades de todo o grupo. 5 PEs para cada 100 pessoas.

Área de Batalha (+15 PEs): Você pode transformar a sua Base em uma Área de Batalha. Recebendo os benefícios da vantagem de mesmo nome somente na sua Base.

Arena (+5 PEs): Como você conhece muito bem a sua Base você ganha os Benefícios da Vantagem Arena quando luta nela e Somente nela.



Atelier [+5 PEs]: Ingredientes para Alquimia, frascos, medidores, caldeirões e um sistema de água podem ser encontrados aqui. Testes de Alquimia são um nível mais baixos aqui, permitindo a criação de bombas e poções, além de ser possível fazer a munição necessária para a Vantagem Munição Limitada.

Difícil Acesso [+5 PEs]: a propriedade está localizada em um ponto de difícil acesso e desconhecida para os olhos da população mas não dos seus inimigos.

Possivelmente seria o fundo do mar, subsolo, Antártida, uma ilha não catalogada, um asteroide, estação espacial, o topo de uma montanha no coração da selva, uma construção sobre as nuvens, o interior de um vulcão, uma instalação militar bem guardada, etc.

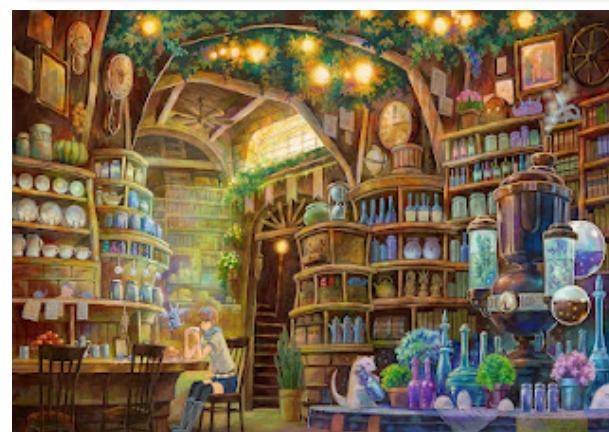
Sendo de difícil acesso para os seus inimigos também é de difícil acesso para você, sendo assim você leva o triplo do tempo que levaria para chegar nela em condições normais, se levaria 1 dia para chegar nela, com essa vantagem levaria 3 dias, em condições normais leva pelo menos 1 hora pra ir para a sua base.

Caso a Base não tenha um Difícil Acesso será provavelmente uma mansão acima de qualquer suspeita ou um edifício com a logomarca da equipe.

Conhecida (-5 PEs): A sua base é conhecida por todos, não pode ser usada em conjunto com secreta, nem se o seu dono tiver Boa ou Má Fama.

Enfermaria [+10 PEs]: Médicos normalmente possuem um consultório próprio para atender pacientes e/ou amigos em tempos de necessidade (ou uma bala no corpo).

Ginásio [+2 PEs]: Famílias tradicionais japonesas mantém esses quartos conhecidos como Dojo para o treinamento físico dos interessados. Em alguns casos, é possível recrutar alunos e fazer uma



grana com as mensalidades.

Interior Gigantesco [+5 PEs]: Por fora, a base parece ser uma casa de cachorro, armário ou cabine telefônica, mas por dentro é realmente gigantesco, onde várias dezenas de pessoas podem conviver sem problemas. 5 PEs para cada 100 pessoas.

Laboratório Biológico [+10 PEs]: um avançado sistema de pesquisas médicas e genéticas. Alguns recursos comuns num centro como este seria equipamento para diagnósticos precisos, clonadores de órgãos, câmaras de proteínas (veja adiante em Equipamento Médico), potentes microscópios, análises de DNA, salas de cirurgias para tratar implantes e cirurgias plásticas.

Laboratório Místico [+10 PEs]: acesso a ingredientes mágicos, equipamento para experimentos, salas especialmente preparadas para abrigar certos tipos de criaturas místicas, biblioteca arcana. Possuir um laboratório Místico também lhe dá mais 3 magias iniciais.

Laboratório Químico [+10 PEs]: drogas podem ser sintéticas ou naturais com efeitos variados: reanimação, estados de Nocaute, induzir confissões, medo, lascividade, variadas formas de envenenamento, antídotos, calmantes, soníferos, acessos de riso, deformações temporárias na face, alucinações, suprimir fadiga, causar dor, induzir amnésia temporária, depressivos, medo, amizade, acessos de riso, perda de coordenação motora, anestésicos, suporte médico, motivar prazer, causar efeitos inflamatórios, irritação no trato respiratório, pele e olhos ou escravarizar a partir dos horrores da dependência química, algumas drogas sofisticadas têm um poder de vício tão mortal que após poucas utilizações se tornam tão indispensáveis ao organismo quanto oxigênio!

Utilizar Soros da Verdade com propósitos de espionagem é considerado violação de tratados internacionais e da Convenção Contra a Tortura,

além de violação do direito natural de livre confissão. A duração dos efeitos das drogas está relacionado à qualidade e à quantidade da substância, cabe então ao Mestre determinar os efeitos exatos. Substâncias provenientes de laboratórios químicos ainda podem ser ácidos, corantes, combustíveis, etc.

Loja [+10 PEs]: Vários ítems encontrados em suas aventuras ou comercializados estão dispostos em prateleiras para venda. Você pode ganhar dinheiro vendendo os ítems e pode até mesmo contratar alguém para vendê-los! Você pode ganhar $1d6 \times 100$ medas por mês, se você vender as mercadorias que tem na loja (ou seja trabalhando o contratando alguém para vender todos os dias as mercadorias).

Oficina [+5 PEs]: Um grande forno, baldes de água, martelos diversos, livros e outros equipamentos úteis para forja de armas e armaduras, entre outros ítems seja de metal ou não, podem ser encontrados aqui. Testes de Ofícios são um nível mais baixos aqui, permitindo melhores reparos e criação de equipamentos, além de ser possível fazer a munição necessária para a Vantagem Munição Limitada.

Pequena (-5 PEs): A sua base é tão pequena que tem espaço somente para você (tem somente uma cama, uma cadeira, uma mesa pequena.....), talvez seja uma barraca, um barco, talvez até o interior de uma aliado construto (pode ser usada em conjunto, com sempre presente), e com muita dificuldade você pode acomodar mais uma pessoa.

Pub [+5 PEs]: Sua Base é um verdadeiro ponto de encontro para todos que gostam de conversar, bater papo e afins (e também é conhecida por todos os seus inimigos que podem até frequentá-la). Você pode ganhar dinheiro vendendo serviços e pode até mesmo contratar alguém para vendê-los!

Sempre presente [+30 PEs]: Quer dizer que ela sempre estará a poucos minutos de distância do grupo, seja por um portal de teletransporte, ou porque



é uma máquina/casa voadora/buraco dimensional que segue o grupo. Se você tem Boa Fama, ou Má Fama a sua base será conhecida por todos os seus inimigos.

Secreta [+20 PEs]: É parecida com a **Difícil Acesso** mas só o pessoal do grupo sabe onde ela fica. Considerando que você toma várias medidas para despistar inimigos até a sua chegada, você demora o triplo do tempo normal para chegar nela. Será quase impossível para seu inimigos descobrirem a sua localização, todos os membros do grupo ganham a desvantagem segredo sem pagar pontos por ela mas a localização da base só poderá ser descoberta se alguém que conheça a sua localização falar para os seus inimigos. Se você tem Boa Fama, ou Má Fama a sua base continuará secreta.

Tecnológica [+10 PEs]: supercomputadores, uma inteligência artificial desenvolvida com a Vantagem Genialidade, banco de dados para praticamente todas as ciências conhecidas, telescópio, o controle de um satélite, equipamento para reparos e criação de máquinas sofisticadas.

Templo [+5 PEs]: Devotos de seres divinos precisam de templos para venerá-los ou herdaram esses locais de seus parentes. De toda forma, ainda é um lugar para adoração e meditação, com uma pequena residência nos fundos.

Torcida [+5 PEs]: Os habitantes da sua Base torcem por você dentro da sua Base então você ganha os Benefícios da vantagem Torcida Somente dentro da sua Base.

DESVANTAGENS

Punições

Não é fácil obrigar um jogador a representar, especialmente quando se trata de suas fraquezas. O exemplo mais severo são os Códigos de Honra. Sugerimos como solução para jogadores que desrespeitem suas obrigações morais, a perda PERMANENTE de 1 Ponto numa Característica a escolha do Mestre caso violem o seu Código de Honra. Outra penalidade opcional para os usuários de um Código de Honra seria nunca quebra uma promessa quando jurada em nome do seu Código (ex: —Palavra de caçador!||), Outra punição Pode ser que o personagem ganhe a desvantagem Má Fama sem ganhar pontos por ela.

Ações Lentas (-1 à -4 PONTOS)

O personagem é incapaz de usar múltiplas ações, demorando para completar tarefas. Cada ponto nessa desvantagem reduz gradualmente a quantidade de ações que o personagem pode fazer, tornando-o progressivamente mais lento.

Custo	Restrição
-1	Apenas uma ação OU movimento por turno.
-2	Apenas uma ação OU movimento à cada 2 turnos.
-3	Apenas uma ação OU movimento à cada 5 turnos
-4	Apenas uma ação OU movimento à cada 10 turnos (1 minuto)

É recomendado PROIBIR aos jogadores de adquirir essa **desvantagem** em seus últimos níveis (-3 e -4 pontos), pois tornaria o jogo extremamente difícil e pouco prático. O mestre determina o quanto essa desvantagem afeta as ações livres do personagem (**falar, observar ao redor, etc.**).

Para cada nível nessa desvantagem o personagem sofre -1 em esquivas, e os redutores cumulativos de esquiva duram até o personagem ser capaz de agir novamente.

Movimento normal (+1) - A desvantagem não afeta o seu movimento e esquiva, o personagem poderá se mover e se desviar de ataques normalmente, mas



ainda sofrerá com a incapacidade de realizar outras ações num mesmo turno.

Alergia [-1 PONTO]

Você tem uma repulsa orgânica ou mística incontrolável a alguma substância ou evento. O contato com o objeto de sua Alergia irrita visivelmente seu organismo, a ingestão ou contato causa muita dor e 1D pontos de dano, também é impossível cruzar territórios repletos com seu fator alérgico. Sofre ainda os efeitos de uma Fobia Suave. São exemplos de fatores alérgicos alho, acônito, rosas, água corrente, água benta, sal, abelhas, polém, frio, etc.

Amnésia [-1 OU -2 PONTOS]

Você não sabe quem é. Talvez você seja um agente especial ou espião que sofreu lavagem cerebral, ou algum grande trauma tirou sua memória. Por -1 ponto, você pode fazer e até ver sua ficha de personagem, mas o mestre escolhe suas desvantagens. Por -2 pontos, o mestre faz toda a sua ficha, e você precisa descobrir as habilidades que possui à medida que a campanha se desenrola — você nunca pode ver sua ficha de personagem!

Apixonado [-2 PONTOS]

Você está perdidamente apaixonado por alguém. É como ser uma eterna vítima da vantagem Aparência Deslumbrante. É mais grave do que ter um Protegido Indefeso porque isso simplesmente anula seu bom senso: quando o alvo de sua paixão está envolvido em alguma situação de risco ou incerteza, jogue um dado. Com um resultado de 3 a 6, você vai fazer algo estúpido para ajudar seu amor, sem que ninguém consiga impedi-lo. Caso ocorra algum evento traumático que o afaste do alvo de sua paixão (em geral, apenas a morte é capaz de fazer isso), o

mestre escolhe uma desvantagem de mesmo custo para substituir Apixonado. Uma boa opção é algum tipo de Insanidade...

Azarado [-1 PONTO]

Tudo de ruim sempre acontece com você! Se houver uma armadilha, você a dispara; o vilão sempre escolhe-o como alvo daquele ataque especial; chove só na sua cabeça...

Você é o alvo de tudo de ruim que pode acontecer com seu grupo, atraindo sofrimento como um para-raios! Além disso, uma vez por sessão de jogo o mestre pode criar uma situação horrível — para você! Isso pode ser qualquer coisa, como sofrer um crítico sem que seu oponente precise rolar os dados, falhar automaticamente em um teste qualquer ou ter um Segredo revelado (veja a desvantagem Segredo).

Aziago [-1 PONTO]

Você não é azarado. Mas traz o azar para os outros! Qualquer aliado na sua presença (dentro do seu alcance curto — até 10 metros) sofre uma penalidade de -1 em todos os testes. Quem souber que você traz azar trata-o como se você tivesse a desvantagem Má Fama, e vai fazer de tudo para ficar longe de você!

Cabeça de Vento [-1 PONTO]

Você não consegue se concentrar, mesmo quando corre risco de morte. Você sofre uma penalidade de -2 em todos os testes de perícia.

Código de Honra [-1 OU MAIS PONTOS]

Você segue um código rígido que o impede totalmente de fazer (ou deixar de fazer) alguma coisa. São como as Diretrizes de Robocop ou as Leis da Robótica

de Isaac Asimov — você nunca pode desobedecer-las, mesmo que sua vida dependa disso.

• **1ª Lei de Asimov [-1 ponto]:** Jamais causar mal a um ser humano (APENAS seres humanos!) ou, por omissão, permitir que um ser humano sofra qualquer mal.

• **2ª Lei de Asimov [-1 ponto]:** SEMPRE obedecer a ordens de seres humanos, exceto quando essas ordens violam qualquer outro Código que você possua.

• **Código de Área [-1 ponto]:** Nunca lutar em determinadas áreas. Eis algumas sugestões: Água (praia, barcos, chuva, superfície da água, embaixo d'água); **Céu** (combate aéreo; vale apenas quando seu oponente também está voando); **Cidades** (ruas, telhados, topo de prédios, aposentos, corredores, escadas); **Ermos** (desertos, florestas, montanhas, pântanos, planícies, geleiras...); **Subterrâneo** (cavernas, masmorras, esgotos).

• **Código do Caçador [-1 ponto]:** Nunca matar (combater ou capturar, quando necessário, mas nunca matar) filhotes ou fêmeas grávidas de qualquer espécie. Nunca abandonar uma caça abatida. Sempre escolher como oponente a criatura mais perigosa que esteja à vista.

• **Código dos Cavalheiros [-1 ponto]:** Nunca atacar uma mulher (ou fêmea de qualquer espécie), nem mesmo quando atacado, e nem permitir que seus companheiros o façam. Sempre atender um pedido de ajuda de uma mulher.

• **Código de Combate [-1 ponto]:** Nunca usar Vantagens ou armas superiores às do oponente, nem atacar oponentes caídos ou em desvantagem numérica.

• **Código do Criador / Bushidô [-1 ponto]:** Mente programada para nunca atacar, conspirar, contrariar, falhar ou mentir contra seu mestre, criador ou contratante. Caso negue suas obrigações por omissão deverá aceitar as punições. Esse Código é especialmente recomendado para Construtos, mercenários, guerreiros samurais e escravos.

• **Código da Derrota [-1 ponto]:** Nunca se permitir ser capturado com vida e nunca aceitar a

derrota. Caso seja reduzido a 0 Pontos de Vida (apenas em situações de combate honrado, um contra um) ou capturado (em qualquer situação), você DEVE tirar a própria vida.

• **Código da Ecologia [-1 ponto]:** Nunca matar qualquer animal ou planta, nem permitir por omissão que alguém o faça. Você só pode dormir bem em áreas selvagens; em cidades e áreas construídas leva o dobro do tempo para recuperar PVs e PMs.

• **Código do Guardião [-1 ponto]:** Semelhante a Protegido Indefeso, mas aplicado a um objeto ou localidade.

• **Código dos Heróis [-1 ponto]:** Sempre cumprir sua palavra, sempre proteger qualquer pessoa ou criatura mais fraca que você, e jamais recusar um pedido de ajuda.

• **Código da Honestidade [-1 ponto]:** Nunca roubar, trapacear, mentir ou desobedecer às leis locais, nem permitir que seus companheiros o façam.

• **Código do Pacifismo [-1 ponto]:** Nunca usar armas e jamais usar qualquer poder ou magia capaz de causar dano em seres vivos. As únicas armas permitidas aos pacifistas são quaisquer meios que cause apenas imobilização aos adversários.

• **Código dos Piratas [-1 ponto]:** Nunca trapacear na divisão dos tesouros, nunca ferir crianças e mulheres, nunca trair e revelar os segredos do bando. Jamais descumprir um contrato com seu empregador. Só funciona se você tiver um patrono.

• **Código da Retribuição [-1 ponto]:** Você sempre retribui o que fazem por você: se alguém salva sua vida você deve salvar ou servir a esse alguém se alguém tenta te matar você tentará matar esse alguém.

• **Código do Sacerdote [-1 ponto]:** Seus poderes são vinculados a um código de leis, normalmente dogmas, obrigações e restrições. Se algum tabu do Código for desobedecido aos olhos de seus superiores, dos deuses, etc, seus poderes e algumas Vantagens são cancelados até completar uma missão de redenção ou penitência.

Diferente dos outros Códigos de Honra os sacerdotes ainda têm livre arbítrio sobre suas atitudes.

Você pode coletar vários itens e criar um

grande Código de Honra, que conta como uma única Desvantagem. Então, se quiser seguir até quatro leis, você terá um único Código de Honra no valor total de -4 pontos (o máximo permitido).

desvantagem Pacifista, abaixo.

Criança [-1 PONTO]

Você é uma criança. Possui baixa estatura, como em Modelo Especial, sofre as restrições culturais quanto à idade, não pode investir mais do que 1 ponto em Perícias, a não ser que tenha a Vantagem Genialidade, e tem acessos emocionais típicos de uma criança como credulidade, teimosia e histeria.

Deficiência Física (0 a -2 PONTOS)

• **Audição Ruim (0 pontos):** você sofre um redutor de H-1 para notar inimigos escondidos. Esta condição é cancelada se você adquirir Audição Aguçada, restaurando sua audição normal (mas neste caso sem oferecer os benefícios normais da vantagem ou magia).

• **Míope (-0 Pontos):** você é míope. Tem um redutor de -1 em Habilidade e Poder de Fogo (apenas para testes) para cada 20 metros de distância. Além disso, você tem dificuldade para reconhecer pessoas à distância, ou no meio de multidões, a menos que esteja usando óculos adequados.

• **Mudo (-1 ponto):** um personagem mudo tem dificuldade para se comunicar, exceto com personagens ligados a vantagens ou desvantagens (Aliado, Mentor, Patrono, Protegido Indefeso...).

Testes de perícias que envolvam ações sociais (como Arte, Manipulação, Investigação, Crime e outras, quando exigem interação com outras pessoas) serão sempre considerados difíceis. Um conjurador mudo não pode lançar magias, exceto através de A Mágica Silenciosa de Talude.

• **Cego (-2 pontos):** um cego sofre um redutor de H-1 para fazer ataques corporais, e H-3 para ataques à distância e esquivas (personagens com Audição Aguçada ou Radar sofrem apenas H-1 para ataques à distância e esquivas).

Um cego também sofre um redutor de H-1 para



notar inimigos escondidos, utilizando apenas seus outros sentidos (em algumas situações, caso você não consiga ouvir ou cheirar, o teste nem mesmo será permitido).

Sentidos Especiais como Infravisão, Ver o Invisível, Visão Aguçada e Visão de Raio X são anulados pela cegueira. Contudo, para certas criaturas que não dependem da visão — como morcegos, toupeiras ou personagens com Radar — esta será uma desvantagem de -1 ponto.

• **Corcunda [-1 ponto]:** você tem uma deformidade na espinha que o força a andar curvado e com dificuldade. Você sofre -1 em todos os testes envolvendo Habilidade (inclusive nas Forças de Ataque e Defesa), e sua velocidade máxima é calculada como se você tivesse 1 ponto a menos de H (Manual 3D&T Alpha, página 69).

• **Curta Distância [-1 ponto]:** você enxerga bem até pouco mais de 2m de distância, a partir daí não é possível distinguir absolutamente mais nada.

• **Daltonismo Agudo [-0 ponto]:** enxerga apenas algumas cores e seus tons intermediários, isso trará dificuldades para interpretar mapas, informações de radar, metais preciosos, lugares, etc... Causando um redutor de -1 em vários testes de Perícia.

• **Manco [-1 ponto]:** você tem uma deficiência em uma das pernas (ou nas duas), e não consegue caminhar direito. Você sofre H-2 para efeitos de velocidade máxima (Manual 3D&T Alpha, página 69). Se a sua H cair para 0 ou menos, sua velocidade máxima torna-se 1 metro por movimento.

• **Maneta [-1 ponto]:** você não tem um braço ou uma das mãos, e não consegue manipular objetos com a mesma destreza. Você sofre -1 em todos os testes envolvendo Habilidade e Poder de Fogo.

• **Óculos [-1 ponto]:** Você precisa de óculos para enxergar. Se eles você sofre os redutores de cegueira de -1 na Habilidade em combates corpo-a-corpo e -3 em combates à distância (Sentidos Especiais diminuem o redutor para -2). Se em qualquer momento fora de combate você receber mais de 1 ponto de dano faça um teste de Habilidade, se falhar os óculos caem. Em combate seu adversário poderá

atingir especialmente seus óculos ou visor com um redutor de -1 na FA. Em qualquer dos casos recuperar os óculos exige 1 turno, mas você estará vulnerável neste intervalo de tempo.

• **Sem Faro (0 pontos):** você não pode sentir o cheiro e o gosto de nada. Em algumas situações esta condição pode ser vantajosa (o gás pestilento de um trog não terá efeito sobre você), mas também pode colocar você em perigo (você não pode, por exemplo, sentir o cheiro de algo queimando).

Para você, todo tipo de comida tem o mesmo gosto (nenhum). Exceto pela aparência, você não pode dizer se um alimento está estragado. Por outro lado, você raramente passa fome, pois consegue comer coisas capazes de revirar o estômago de um avestruz. Faro Aguçado é cancelado por esta desvantagem.

• **Surdo [-1 ponto]:** uma pessoa surda sofre um redutor de H-1 em testes para notar inimigos escondidos (em algumas situações, caso você não consiga ver, o teste nem mesmo será permitido).

Você pode ler os lábios de alguém se tiver as perícias Idiomas, Investigação, ou a especialização Leitura de Lábios (ou ainda a magia de mesmo nome). Audição Aguçada e Radar são cancelados pela surdez.

• **Visão Ruim (0 pontos):** você é caolho, míope ou enxerga mal por alguma outra razão, sofrendo um redutor de H-1 para ataques à distância e esquivas. Também sofre um redutor de H-1 em testes para notar inimigos escondidos.

Esta condição é cancelada se adquirir Visão Aguçada, restaurando sua visão normal (mas neste caso sem oferecer os benefícios normais da vantagem ou magia).

Dependência [-2 PONTOS]

Você depende de alguma coisa rara, proibida ou desumana para continuar existindo — sendo quase sempre alguma coisa que envolve a morte de outros seres humanos ou outro tipo de crime grave.

Essa Dependência pode ser agradável ou não, mas você deve satisfazê-la todos os dias. Se não o

fizer, vai sofrer uma penalidade cumulativa de -1 em Resistência (o que também vai reduzir seus PVs e PMs) por dia. Caso sua Resistência chegue a 0, você terá apenas 1 PV e mais um dia de vida: se não alimentar sua Dependência, morrerá. Quando satisfaz a Dependência, sua Resistência retorna imediatamente ao normal.

Esta desvantagem é mais apropriada para vilões NPCs, não personagens jogadores.

Devoção [-1 PONTO]

Você é devotado a um dever sagrado, uma grande missão ou uma profunda obsessão. Sua vida é dedicada a cumprir esse dever, e nada mais importa.

Um personagem com uma Devoção raramente se desvia de seu grande objetivo — e, quando o faz, não consegue se empenhar na tarefa: sempre que está envolvido em qualquer coisa que não tenha ligação direta com sua Devoção, sofre um redutor de -1 em todas as suas características.

Você não pode possuir uma Devoção que seria usada em todas as situações de combate, como “derrotar meus oponentes” ou “lutar para provar minha força”. Concluir uma aventura também não pode ser considerado uma Devoção.

Efeito Colateral [-1 PONTO]

Sempre que executa seus Poderes uma reação incomoda acontece: correntes elétricas sobrecarregam, pessoas sentem dor, paredes vertem sangue, metais oxidam, etc. Seja o que for é algo constrangedor, chamativo ou medonho o suficiente para as pessoas (e outros personagens) temerem você ao menor sinal da manifestação de seus poderes.

Facção [-1 PONTO]

Você tem a vantagem Patrono, mas sua

organização internamente se encontra dividida em núcleos de interesses que disputam terreno entre si. Nem sempre você pode contar com seu Patrono; ele pode traí-lo ou abandoná-lo quando você mais precisa. Cada membro de facção deve adotar também algum Código de Honra que represente a postura da facção, sem ganhar pontos por isso.

Fracote [-1 PONTO]

Você está fora de forma ou tem a saúde muito ruim. Você tem -2 Pontos de Vida por ponto de Resistência (0 PV para R0, 3 PVs para R1, 6 PVs para R2...). Uma pessoa com 0 PV tem a saúde bastante frágil, e precisa fazer Testes de Morte sempre que sofrer qualquer dano.

Frágil [-2 PONTOS]

Você é extremamente suscetível a qualquer dano físico. Sempre que sofrer algum dano, também sofre uma penalidade igual ao dano sofrido em seu próximo turno. A penalidade se aplica a qualquer jogada ou teste que você fizer, como ataques, defesas e testes de perícias. Por exemplo, se for golpeado e sofrer 3 pontos de dano, caso decida atacar em seu próximo turno você sofre uma penalidade de -3 na Força de Ataque.

Apenas o maior dano sofrido na rodada se aplica. Assim, se for acertado por três inimigos diferentes, apenas o maior dano torna-se uma penalidade no próximo turno.

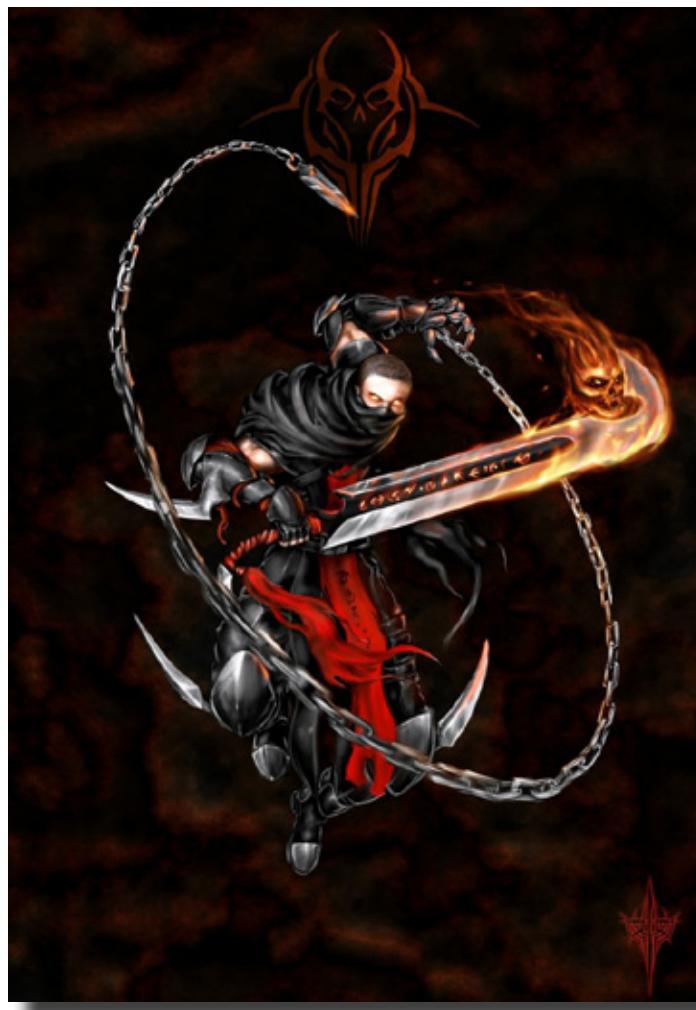
Fraqueza [-2 OU -3 PONTOS]

Exposto a uma determinada substância ou ambiente você perde metade dos pontos em todas as Características (1 por turno) e 1 PV por rodada. A condição pode ser:

Comum [-3 pontos]: Algo que acontece 50%

das vezes e fácil de ser explorado por seus inimigos. Ex: Sol, Noite, Florestas, Cidades, água, música, etc.

Incomum [-2 pontos]: Algo que acontece 25% das vezes e não tão fácil de ser explorado. Ex: um alimento, perfume, metal, vegetal, terra de locais sagrados, etc. Caso o objeto de sua Fraqueza seja eliminado também é eliminado o redutor de -1 nas Características. Os PVs perdidos são recuperados de forma normal. Caso a sua Fraqueza seja a alguma sustância e você a ingerir ficará sujeito aos redutores de Envenenamento.



1d+75

Fetiche [-1 PONTO]

Você não pode fazer mágica sem um objeto especial que usa para canalizar seu poder. Pode ser uma varinha ou cajado para os magos, um amuleto sagrado para clérigos e paladinos, um instrumento musical para bardos, ou qualquer outro objeto. Se perder, deixar cair ou ficar sem esse objeto por algum motivo, você não vai poder usar mágica até recuperá-lo ou conseguir outro igual.

Sempre que você sofre dano, faça um teste de Habilidade: uma falha quer dizer que você deixa cair seu objeto mágico. Recuperá-lo demora um turno.

O fetiche não é um objeto raro: se perdê-lo você pode encontrar, comprar ou até improvisar outro facilmente. Usando um fetiche quebrado ou improvisado (por exemplo, um galho de árvore para substituir uma varinha), suas magias consomem duas vezes mais PMs.

Fúria [-1 PONTO]

Sempre que você sofre dano ou fica irritado por qualquer motivo (a critério do mestre), deve fazer um teste de Resistência.

Se falhar, entra em um tipo de frenesi de batalha e ataca imediatamente o alvo de sua irritação. Durante a Fúria você não pensa claramente: jamais pode se esquivar, usar magia, ou qualquer vantagem que use PMs.

A Fúria só termina quando você ou seu oponente são derrotados, ou caso o oponente consiga fugir. Quando tudo acaba, você fica imediatamente esgotado, sofrendo uma penalidade de -1 em todas as características durante uma hora.

Se entrar em Fúria outra vez nesse período, as penalidades são cumulativas.

Guia [-1 OU -2 PONTOS]

Você não pode executar suas Perícias sem a

consulta de livros, arquivos de computador, anotações, vídeos, bola de cristal, talismã, etc. Caso não tenha esses itens realizará qualquer teste como se não possuísse a Perícia. O custo da Desvantagem é de -1 se o Guia for algum tipo de item que possa ser facilmente carregado pelo personagem, mas ainda possa ser perdido de alguma forma, como folhas de partitura ou um telefone celular que o permita entrar em contato com um professor, por exemplo, e -2 se for algo que não possa ser acessado com facilidade de qualquer lugar - como uma grande biblioteca.

Hemofilia [-1 PONTO]

O personagem é um hemofílico. Um ferimento, por menor que seja, não cicatrizará, a menos que seja enfaixado, e o personagem sangrará até morrer. Qualquer ferimento não tratado sangrará numa taxa igual ao número de pontos de dano original por minuto. Exemplo: um ferimento que provoque a perda de 3 pontos de vida não tratado provocará a perda de outros 3 pontos de vida depois do primeiro minuto e assim por diante até ser estancado. Primeiros Socorros serão satisfatórios para cuidar da maioria dos ferimentos. No entanto, qualquer ferimento perfurante no tronco provocará uma lenta hemorragia interna. Um ferimento deste tipo causará dano como explicado no parágrafo anterior, até ser tratado com Primeiros Socorros. Ele *continuará* a produzir um dano igual ao original uma vez por dia, até ser tratado convenientemente. Somente um Cirurgião ou um curandeiro mágico/psíquico será capaz de curar este tipo de ferimento devido à hemorragia interna. O personagem morrerá se não houver tratamento adequado à disposição.

Hiperalgia [-0 PONTOS]

Você tem baixa tolerância a dor. Sempre que ele receber um ferimento com mais de um ponto de dano, precisará conseguir um sucesso em um teste de Resistência para evitar chorar (possivelmente

revelando sua presença). Soldados, bárbaros, assassinos, etc., reagirão ao personagem com desprezo se souberem que ele tem esta Desvantagem. Ele estará sempre submetido a um redutor de -2 em Resistência ao tentar resistir à tortura.

Identidade Secreta [-1 PONTO]

Se, com grandes poderes vêm grandes responsabilidades, parte dessa responsabilidade está em não submeter familiares e outras pessoas queridas às ameaças de criminosos insanos. É para isso que existe a desvantagem Identidade Secreta.

O personagem procurará garantir, a todo custo, que sua identidade secreta seja preservada sem comprometer a segurança de entes queridos (o que transformaria sua vida num inferno, com os bandidos perseguindo constantemente seus protegidos).

Se precisar se transformar, o personagem vai correndo procurar um banheiro, cabine telefônica, quarto escuro, o interior de um carro ou o que for, para ninguém perceber a transformação.

Sua identidade secreta é segredo também para seus familiares ou quem quer que sejam seus entes queridos (pessoas que jurou proteger por toda a vida).

Inculto [-1 PONTO]

Alguns aventureiros podem ter grande poder de combate, mas são pouco espertos. Outros não são exatamente incultos — apenas nativos de outra cultura, e não conhecem bem a linguagem ou costumes locais.

Um personagem com esta desvantagem não sabe ler, ou tem muita dificuldade em fazê-lo, e também não consegue se comunicar com outras pessoas. Se você tem um Mentor, Patrono, Parceiro, Aliado, Protegido Indefeso ou outro personagem representado por uma vantagem ou desvantagem, ele será capaz de entender você.

Ingênuo [-1 PONTO]

Você não consegue entender o mundo ao seu redor — e, pior, nem se dá conta disso. Talvez você tenha sido criado em um ambiente protegido e amoroso, longe das maldades da vida. Talvez acredite ser mais esperto do que realmente é. Não importa: é como se você não tivesse anticorpos sociais. Qualquer um que use a perícia Manipulação contra você tem bônus de +1. Além disso, você deve escolher aleatoriamente um inimigo por combate e tratá-lo como se tivesse a vantagem Aparência Inofensiva (Manual 3D&T Alpha, página 29).

Intolerância/Paternalismo [-1 PONTO]

São as duas faces de uma moeda muito pouco simpática. De certa forma, a intolerância é o “irmão malvado” do paternalismo, e este faz o papel de “irmão bonzinho” — mas todos são uma forma clara de preconceito. Escolha um grupo étnico ou social para ser alvo da sua intolerância ou paternalismo.

Sendo intolerante, você encara essas pessoas como inferiores — e acha que “deveriam conhecer seu lugar”. Isso pode se manifestar de diversas formas: para alguns, é a violência; para outros, é omissão ou exclusão social. Você sofre uma penalidade de -1 em qualquer teste de perícia ao interagir com quem não compactua com sua postura. Ao combater contra membros do grupo que você odeia, você sofre os efeitos da desvantagem Fúria (Manual 3D&T Alpha, página 42).

Sendo paternalista, você ainda encara algum tipo de grupo étnico ou social como inferior — mas ao invés de humilhá-los, prefere praticar boas ações e ser benevolente.

No fundo, você os considera de alguma forma dignos de pena. Trate qualquer alvo da sua “bondade” como um Protegido Indefeso (Manual 3D&T Alpha, página 46). Além disso, se algum deles pedir qualquer tipo de ajuda, você deve ser bem-sucedido em um teste de R para recusar. De acordo com o mestre, você

também pode sofrer penalidades em perícias sociais quando alguém nota a natureza arrogante de sua generosidade.

Ignorante (0 PONTOS)

É quase como inculto, você não sabe, ler, escrever, conhecer a cultura local. Você sabe falar, mas não de forma culta, de forma que todos percebem que você não conhece nada

Insano (VARIÁVEL)

Você é louco. Após dois minutos de conversa, ninguém com um pingo de inteligência acredita ou confia em você – apenas seu Aliado, Mestre, Patrono ou Parceiro, se você tem algum.

Existem muitas formas de insanidade. Algumas um pouco mais graves, de forma que representam uma Desvantagem maior [-2 ou -3 pontos]. Outras mais suaves, não pagam nada [-0 ponto], mas podem ser adquiridas em campanha, como efeito de alguma magia, maldição ou ataque especial de criaturas.

Todas as formas de insanidade podem ser vencidas temporariamente com um teste de Resistência -3 (ou apenas um teste normal, caso isso apareça na descrição de cada insanidade), mas o Mestre só pode autorizar esses testes em situações extremas.

Lembre-se também que, em todas estas variantes, o efeito normal de Insano (ninguém confia em você) continua valendo; mesmo que seu problema não seja evidente, você ainda fala e se comporta de forma suspeita.

Note que algumas formas de Insano são idênticas a certas Desvantagens já existentes, como Fúria, Devoção, Assombrado e Outras. Novamente, isso acontece porque tais problemas mentais podem ser ganhos em campanha. As Desvantagens Homicida, Megalomaníaco e Sonâmbulo não foram listadas por não constituírem verdadeiras desvantagens ou serem proibidas para personagens jogadores.

- **Cleptomaníaco (-1 ponto):** você rouba coisas de que não precisa, não por seu valor, apenas por serem interessantes. Sempre que surgir a chance de roubar algo, deve ser bem-sucedido em um teste de R para evitar. Um cleptomaníaco nunca devolve para os donos o produto de seus roubos, e lutará para evitar que isso aconteça.

- **Caridoso (-1 ponto):** a mesma coisa que o Código de Honra dos Heróis — você não consegue resistir ao impulso de ajudar qualquer um em dificuldades.

- **Coração de Pedra (-1 ponto):** Você nunca sente medo normal ou mágico, mas em certas ocasiões você sente remorso por ser assim, na prática funciona como assombrado.

- **Complexo de Culpa (-1 ponto):** você sente-se responsável por todas as pessoas próximas, como companheiros de equipe, seu chefe, família, Aliado,

amigos... Se alguma coisa acontecer a qualquer um deles, você sofre uma penalidade de -2 em todos os testes, mesmo que não houvesse nada que você pudesse fazer para evitar o acidente! Esta penalidade dura 1d dias.

- **Compulsivo (-1 ponto):** existe alguma coisa que você precisa fazer constantemente, pelo menos uma vez por hora; tomar banho, lavar roupa, comer lasanha, tocar harpa, roer as unhas, ler quadrinhos... alguma coisa que consome pelo menos 1d minutos de cada vez. Se ficar mais de uma hora sem fazer essa coisa, deve fazer um teste de R por turno. Se falhar, você vai deixar tudo que estiver fazendo (inclusive lutar!) para satisfazer sua compulsão. Você não pode ter como compulsão alguma coisa que possa ser feita enquanto se luta!

- **Covarde (-2 pontos):** Nunca entra em situações de combate. Diante do perigo fica visivelmente apavorado e executa apenas manobras de combate à distância, fuga e defesa. Se o combate for inevitável faça um teste de Resistência, em caso de falha você desmaia ou fica paralisado.

- **Curioso (-1 ponto):** você não consegue se controlar; simplesmente precisa abrir os armários, saber o que está do outro lado daquela porta ou para que serve aquele botão vermelho — e se ele realmente causa a autodestruição da nave! Esta não é a curiosidade natural de qualquer aventureiro (“Vamos ver o que tem na mazmorra?”), mas uma versão patológica e autodestrutiva dela.

- **Demente (-1 ponto):** sua inteligência e capacidade de aprendizado são reduzidas. Em regras, é o mesmo que ser Inculto: você não sabe ler ou escrever, nem se comunicar com outras pessoas.

- **Depressivo (-2 pontos):** você pode perder subitamente a motivação de viver, algo perigoso quando acontece em combate! Em regras, é o mesmo que Assombrado.

- **Dupla Personalidade (0 pontos):** é parecido com Forma Alternativa: você tem um outro personagem feito com a mesma quantidade de pontos, mas com outras características, vantagens, desvantagens, Perícias e magias conhecidas. Sim,



esta Dupla Personalidade é mesmo meio exagerada — porque sua própria aparência e poderes também mudam!

No entanto, a mudança não está sob seu controle. A cada hora, ou em qualquer situação de perigo, o mestre rola um dado; um resultado 4, 5 ou 6 indica que você mudou para sua outra personalidade. Uma personalidade não se lembra do que a outra fez. Na verdade, às vezes você nem acredita que tem esse problema!

• **Distraído (0 pontos):** você tem dificuldade para se concentrar em alguma coisa na qual não está interessado (qualquer coisa não ligada a uma Devoção, Dependência, Código de Honra...). Você sofre uma penalidade extra de -1 (cumulativo com quaisquer outros) em qualquer teste envolvendo algo que você não deseja muito fazer.

• **Fantasia (-1 ponto):** você acredita ser alguém ou alguma coisa que não é, ou acha que pode fazer alguma coisa de que não é capaz. (Eu sou um mago! Eu posso voar!) Você fala de si mesmo o tempo todo para anunciar sua fantasia para todos à volta.

• **Fobia (-1 a -3 pontos):** você tem medo terrível de alguma coisa. Sempre que é exposto a essa coisa, deve fazer um teste de Resistência. Se falhar, fica apavorado e tenta fugir de qualquer maneira em velocidade máxima (mesmo efeito da magia Pânico). O valor da Fobia depende daquilo que você teme: -1 ponto para uma coisa incomum, que você encontra em pelo menos 25% do tempo (lugares altos, estrangeiros, insetos, água, sangue, pessoas mortas...); -2 pontos para uma coisa comum, que você encontra 50% do tempo (escuridão, lugares fechados, animais...); e -3 pontos para algo que você encontra quase o tempo todo (pessoas, veículos, lugares abertos, barulhos altos, vento, aparelhos eletrônicos, música...)

• **Fúria (-1 ponto):** igual à desvantagem.

• **Ganancioso (-1 ponto):** Não divide seus pertences nem aceita nada emprestado. Nunca está satisfeito com o que possui, sofre de inveja e cobiça. Nunca faz um favor de graça. Nunca recusa uma oferta de dinheiro, ou uma recompensa, a primeira vista vantajosa. Os outros desconfiam de você (e com

razão!) como a Desvantagem Má Fama.

• **Gregário (-1 ponto):** você odeia ficar sozinho, e sofre uma penalidade de -2 em todos os testes (inclusive na Força de Ataque e Força de Defesa) quando está sem nenhum companheiro.

• **Heróico (-1 ponto):** igual código de honra dos heróis, mas você sempre está procurando alguém para ajudar.

• **Histérico (-2 pontos):** você pode começar a rir ou chorar sem motivo. Em regras, é mesmo que Assombrado.

• **Homicida (-2 pontos):** precisa matar um humano, semi-humano ou humanoide a cada 1d dias. Se não cometer um assassinato quando o prazo se esgotar, deve fazer um teste de Resistência por hora; uma falha significa que vai tentar atacar e matar a primeira pessoa que encontrar. (Precisa dizer que esta desvantagem não é recomendada para personagens jogadores?).

• **Intolerante (-1 ponto):** você não gosta, desconfia ou simplesmente odeia algum tipo de pessoa que considera diferente de você. Escolha um gênero, etnia, classe social, grupo religioso ou qualquer grupo grande que seu personagem possa encontrar com certa frequência. Quando se deparar com um membro desse grupo, você precisa fazer um teste de R -1. Se for bem-sucedido, você consegue se controlar, agindo friamente com relação ao objeto de sua intolerância.

Se falhar, você não hesita em ser rude. Se o alvo de sua intolerância continuar por perto, você precisa fazer novos testes de R -1 — falhando em dois testes consecutivos, você ataca! O alvo de sua intolerância não pode ser um inimigo óbvio que representa risco real para você (como criminosos, membros de gangues rivais, etc.).

• **Megalomaníaco (-1 ponto):** você acredita ser invencível, imortal, alguém destinado a realizar um grande objetivo — e acha que ninguém jamais conseguirá detê-lo!

Você com freqüência ignora perigos que poderiam matá-lo. Nunca recusa um desafio, nunca se rende, nunca foge e sempre luta até a morte.

• **Mentiroso (-1 ponto):** você nunca diz a verdade sobre coisa alguma, mesmo quando

quer. Com um teste de Resistência pode vencer momentaneamente sua insanidade e dizer algo verdadeiro para seus amigos. O mestre faz esse teste em segredo, para que os jogadores não sabiam se podem confiar no colega.

• **Obsessivo (-1 ponto):** Exatamente igual à Devião:

• **Paranoico (-1 ponto):** você não confia em ninguém, nem em seus amigos. Nunca pede e nem aceita nenhuma ajuda (não, nem mesmo aquela magia ou poçãozinha de cura...). Não consegue descansar ou dormir direito: mesmo que esteja em uma estalagem ou outro lugar seguro, você recupera PVs e PMs como se estivesse em lugar inadequado (ou seja, só recupera um valor igual à sua Resistência).

• **Sonâmbulo (0 pontos):** cada vez que dormir, role um dado: um resultado 4, 5 ou 6 indica que você começa a andar enquanto dorme. Você não pode lutar, mas acorda se sofrer qualquer dano.

• **Suicida (0 pontos):** você não dá valor à própria vida. Embora não tenha coragem para se matar, sempre procura oportunidades de morrer — desafiando inimigos poderosos, correndo riscos desnecessários, fazendo coisas de forma impensada. Você pode ser Suicida e Imortal (mas não vai ganhar muitos Pontos de Experiência, uma vez que não recebe nenhum ponto em aventuras durante as quais tenha morrido).

• **Sádico (-1 ponto):** Você se delicia com a crueldade... física, mental, ou ambas. (Esta é uma característica particularmente —maligna, mais adequada para vilões NPCs do que para personagens heróicos.)

O Mestre pode proibir terminantemente esta desvantagem (ou qualquer outra vantagem ou desvantagem), se ele não desejar que ninguém a represente em sua campanha.

A reação das pessoas a um sádico conhecido está sempre negativa, a menos que elas venham de uma cultura que tenha pouca estima pela vida. Quando um sádico tem uma oportunidade de satisfazer seus desejos, mas sabe que não deveria (ex.: porque um prisioneiro deve ser libertado ileso) ele deverá obter um sucesso em um teste de Vontade, a fim de se controlar.

• **Sanguinolento [-0 ponto]:** O personagem deseja ver seus oponentes mortos. Em uma batalha ele preferirá os golpes mortais, dará um tiro a mais para ter certeza de ter matado um oponente vencido, atacará guardas quando isto poderia ser evitado, etc.

Ele precisará ser bem sucedido em um teste de Vontade para aceitar a rendição de um inimigo ou mesmo fazer um prisioneiro quando isto lhe for ordenado. Ele nunca esquecerá que um inimigo é um inimigo, mesmo que não estejam em um combate.

Esta pode ser uma característica realmente maligna, mas a maioria dos heróis ficcionais sofre dela.

O personagem não é fanático nem sádico; sua animosidade se limita aos inimigos —legítimos, sejam eles criminosos, soldados inimigos, membros de uma família tradicionalmente inimiga ou um bêbado em uma taverna.

Freqüentemente, ele tem uma boa razão para se sentir desta maneira e numa briga comum em uma taverna ele usará os punhos como todo mundo. Por outro lado, um gladiador ou duelista com esta desvantagem seria extremamente impopular. Um policial logo estaria enrascado.

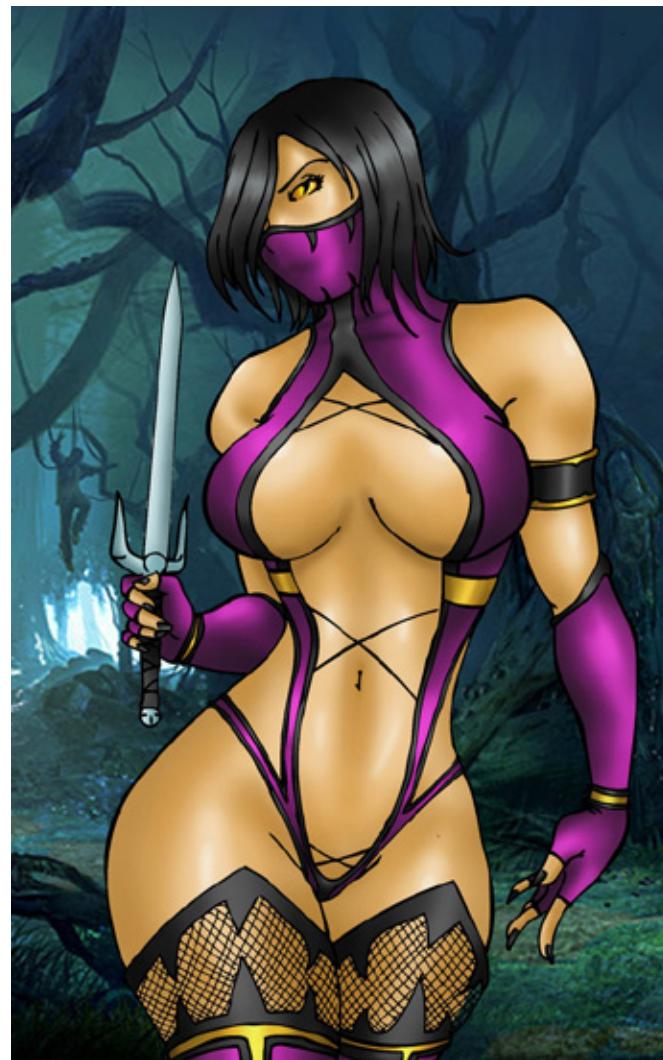
• **Tarado [-1 ponto]:** Você tem um comportamento lascivo inconveniente e recebe -2 para resistir à sedução, além de normalmente sofrer os efeitos da Desvantagem Insano: Distraído quando há um rostinho bonito por perto.

• **Vaidoso [-1 ponto]:** Você não aceita o segundo lugar. É fanático por si próprio ou alguma capacidade específica (inteligência, habilidade de luta, beleza, coragem, etc). Fica irritado quando sua superioridade é questionada sofrendo, às vezes, os efeitos da Desvantagem Fúria. Fobia [-1 ou -2 pontos] Você tem medo terrível de alguma coisa. Sempre que é exposto a essa coisa deve fazer um teste de Resistência. Se falhar, fica apavorado e tenta fugir de qualquer maneira, em velocidade máxima. O valor da Fobia depende daquilo que você teme. Caso a fuga seja impossível você sofre os efeitos da Desvantagem.

Interferência Mágica [-0 PONTOS]

Você emana uma aura de “antimágica” que dificulta o uso de magia nas proximidades. Sempre que uma magia é lançada a até 10m de você, o mestre rola secretamente um dado: com um resultado 1 ou 2, a magia falha, mas gasta os PMs necessários normalmente.

Qualquer conjurador de magias sente um mal-estar momentâneo quando você está perto, sendo capaz de perceber imediatamente sua interferência. Um conjurador pode gastar 1 PM extra para ignorar a chance de falha e lançar sua magia normalmente na área afetada.



Má Fama [-1 a -2 PONTOS]

Como a Desvantagem Má Fama do Manual 3D&T Alpha mas com Abrangência pré-determinada.

Quanto maior o custo, mais gente e locais o conhecem de forma negativa.

Custo	Abrangência
-0	Regional, equivalente a um País
-1	Um continente
-2	O Mundo todo

Modelo Especial [-1 PONTO]

Por algum motivo, seu corpo é diferente: muito maior, menor, com membros nos lugares errados... enfim, diferente do padrão humanoide normal. Por esse motivo, você não pode usar armas, roupas, equipamentos, máquinas e veículos projetados para humanos — apenas aqueles que tenham sido construídos especialmente para você.

O inverso também é válido: máquinas feitas para você não servem para outros personagens. Pertences pessoais que tenham sido escolhidos durante a criação do personagem são, automaticamente, feitos para você.

Se você recebe esta desvantagem por ser membro de uma raça fantástica (gnomo, halfling, fada...), então poderá usar itens próprios para outros membros da raça.

Monstruoso [-1 PONTO]

Sua aparência é repulsiva e assustadora. Você não pode sair pelas ruas como gente normal; as pessoas ficarão assustadas ou furiosas.

O motivo exato daquilo que torna você monstruoso pode variar. Qualquer coisa que possa ser facilmente disfarçada com roupas (olhos vermelhos,

orelhas pontudas, uma cauda fina...) não é considerada Monstruosa. Se você tem algum poder natural para disfarçar seu verdadeiro aspecto, isso também não é ser Monstruoso.

Você não pode ser Monstruoso e ter Aparência Inofensiva ao mesmo tempo.

Munição Limitada [-1 PONTO]

Um personagem com Poder de Fogo tem munição ilimitada, mas não neste caso. Sua arma tem um número de tiros limitado, igual a três vezes seu Poder de Fogo (com PdF4 você tem 12 tiros, por exemplo). Esta é toda a munição que você consegue carregar consigo: quando esgotada, você precisa comprar ou fabricar mais.

Em cenários mais realistas ou primitivos, a critério do mestre, todos os personagens jogadores possuem automaticamente esta desvantagem, sem ganhar pontos por ela. Veja no capítulo “Combate”.

Mundano [-1 PONTO]

Você não tem nenhuma experiência com o sobrenatural, e até mesmo tem medo de qualquer coisa fora do comum. Esta é uma desvantagem bastante comum em campanhas realistas e reflete o medo natural que a maioria das pessoas comuns tem do sobrenatural. Você não pode ter qualquer vantagem que exija o uso de Pontos de Magia ou que permita lançar magias, e fica apreensivo e assustado perto de qualquer um que use PMs na sua presença — mesmo para ativar coisas como Tiro Múltiplo! Você sofre H-2 enquanto estiver na presença de qualquer um que acabou de usar PMs, e por um minuto depois que se afastar dessa pessoa. Uma situação que envolva o mero risco da presença do sobrenatural exige um teste de Resistência; se falhar, você sofre H-2 durante todo o encontro.

Nanismo [-2 PONTOS]

O personagem é um anão por motivos genéticos, anormalmente baixo para a sua espécies **reduza-a a 60% da sua altura normal**, e reduza **-1** na sua **Força e Resistência, e +1 Habilidade**. Ele também não poderá ter uma Aparência Física igual à média e será considerado —atraente e charmoso ou particularmente desagradável. Nanismo é uma condição encontrada em todas as espécies. Um anão neste caso não é a mesma coisa que um membro da raça dos Anões (apesar de ser possível existir um Anão anão), e por esse motivo, você também não poderá usar máquinas e veículos projetados para humanos (como em modelo especial) — apenas aqueles que tenham sido projetados especialmente para você.

Notívago [-1 PONTO]

Você acha muito difícil acordar e agir durante o dia, preferindo a noite. Sempre que precisar agir enquanto o sol está brilhando, você sofre uma penalidade de **-1** em todos os testes.

Ódio [0 a -2 PONTOS]

As pessoas não gostam de você, talvez por algo que você tenha feito, ou de algum outro motivo sobrenatural.

Custo	Abrangência
-0	As pessoas não gostam de você. Estão sempre olhando desconfiadas.
-1	As pessoas te odeiam. Não pode entrar em lugares sem causar confusão ou ser expulso.
-2	As pessoas te detestam e estão sempre querendo te matar.

Oponente [-1 OU -2 PONTOS]

É o contrário de Aliado. Você tem um inimigo que está sempre tentando derrotar ou acabar com você. Esse inimigo é um NPC, controlado pelo Mestre, e você nunca sabe quando ele vai aparecer. Um Inimigo mediano, de poder similar ao seu (feito com a mesma quantidade de pontos), é uma Desvantagem de **-1** ponto. O inimigo desse tipo mais clássico é o “gêmeo maligno”, uma cópia exata do seu personagem. Por **-2** pontos você pode ter um inimigo muito mais poderoso que você (feito com muito mais pontos!). Inimigos podem ser escolhidos ou sugeridos pelo jogador, mas serão sempre construídos — ou modificados — pelo Mestre. Caso um Inimigo seja destruído para sempre, ele pode ser substituído por outro mais poderoso. O personagem não recebe pontos extras por isso.

Pacifista [0 a -2 PONTOS]

Você é avesso à violência. Esta desvantagem é parecida com Código de Honra, e tem três tipos.

• **Autodefesa [0 ponto]**: você pode lutar, mas só vai entrar em combate para defender a si mesmo e aqueles que ama. Você faz de tudo para que nunca haja um combate, e nunca vai atacar primeiro ou começar uma briga.

• **Relutante [-1 ponto]**: a maioria das pessoas comuns não gosta de entrar em combate. Você é uma delas. Você pode lutar, mas sofre uma penalidade de **-2** em sua Força de Ataque.

• **Não Matar [-2 pontos]**: você nunca luta, e sua Força de Ataque sempre conta como 0. Você pode, entretanto, pagar 1 Ponto de Magia para fazer dano não-letal (se a vítima cair a 0 Pontos de Vida, fica inconsciente e não precisa fazer Testes de Morte). Nesse caso pode atacar, mas mesmo assim sofre uma penalidade de **-2** na Força de Ataque.

Pobreza [-0 PONTOS]

O personagem nasceu pobre, em relação à média de sua cultura, ou perdeu seu dinheiro de algum modo. Ele começará com apenas uma fração do dinheiro que um personagem recebe normalmente quando é criado, e sua renda é limitada. Você começará com 1/5 do que realmente iria ganhar se não tivesse a desvantagem

Poder Vergonhoso [-1 PONTO CADA]

Não basta só apertar o gatilho. Seu canhão é formado por partes brilhantes que voam à sua volta para combiná-los e montar a arma. Sua magia manifesta a imagem de um leão em chamas imenso que salta das nuvens. Seu ataque requer uma dança que evoca luzes coloridas e música pop.

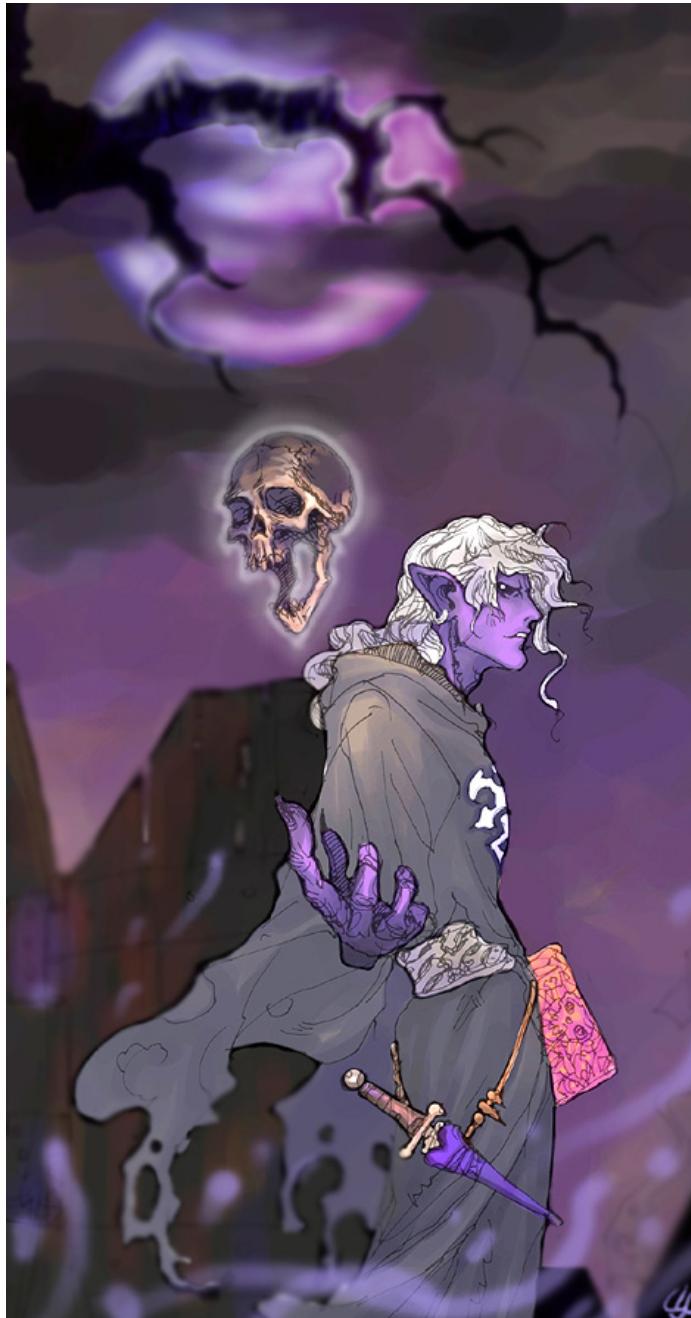
Sempre que você usa magia ou qualquer vantagem que gasta PMs, algo estranho acontece:

- **Agradável (-1 ponto):** sua magia vem acompanhada de música empolgante e ilusões visuais agradáveis, como chuvas de pétalas, revoadas de pássaros, explosões coloridas, a bandeira de sua nação, ou quaisquer outras imagens positivas. É tudo tão bonito, que dificilmente faria mal a alguém! Seus adversários recebem bem merecidos A+1 e R+1 para resistir às suas magias e ataques.

- **Constrangedor (-1 ponto):** sua magia requer atos vergonhosos. Você precisa dizer coisas embaraçosas ("Eu invoco o Poder Floral da Tia Gertrudes!") e realizar coreografias humilhantes. Para aventureiras bonitas, isso normalmente envolve uma dança e efeitos mágicos que revelam sua nudez. Como resultado, suas magias e poderes têm Força de Ataque -1.

- **Exagerado (-1 ponto):** sua magia demora a acontecer, porque envolve gestos elaborados e efeitos especiais, incluindo projeções ilusórias fantásticas e uma música-tema.

Tudo é muito impressionante, mas também demorado. Alvos de suas magias recebem R+1 em seus testes de resistência, e também em esquivas para



evitar magias de ataque à distância.

- **Hentai (0 pontos):** você aprendeu suas magias com alguém muito sem-vergonha (ou, você mesmo é sem-vergonha!). Quando você faz uma magia ou ataque bem-sucedido contra uma criatura, além de causar efeito normal, essa criatura fica nua por um instante — suas roupas desaparecem ou ficam transparentes.

Esse efeito acontece até mesmo com magias benéficas (explicando a razão pela qual seus colegas às vezes recusam suas magias de cura...)

Um personagem nu deve ser bem-sucedido em um teste de Resistência ou ficará envergonhado, sofrendo redutor de H-1 durante uma rodada. Este efeito não afeta a Armadura do alvo (sua armadura não desaparece realmente) e, em geral, não afeta monstros ou mechas (que não usam roupa, mesmo).

Quando a magia ou ataque é mal-sucedido, ou não afeta criaturas, é você quem fica nu. Pois é!

Poder Vingativo [-1 PONTO]

Às vezes, invocar um poder sobrenatural pode cobrar um preço em sofrimento. Sempre que você lança uma magia ou usa qualquer vantagem que consome Pontos de Magia, sofre 1 ponto de dano (sem direito a testes para resistir). Exceto por esse fato, a vantagem ou magia funciona normalmente.

Ponto Fraco [-1 PONTO]

Você ou sua técnica de luta tem algum tipo de fraqueza. Um oponente que conheça seu Ponto Fraco ganha um bônus de H+1 quando luta com você. Alguém só pode descobrir seu ponto fraco se observar uma luta sua pelo menos uma vez.

Você pode tentar descobrir o Ponto Fraco de um lutador quando o observa em ação. Faça um teste de Habilidade enquanto assiste à luta: se tiver sucesso, e se ele tiver um ponto fraco, você o descobrirá — e terá um bônus de H+1 quando lutar com ele.

Se você tem Boa ou Má Fama, então seu Ponto Fraco será automaticamente conhecido por quase todo mundo!

Preguiçoso [-2 PONTOS]

Você não gosta de trabalhar e faz de tudo para evitar a fadiga. Sempre que precisar fazer qualquer coisa (como lutar ou realizar testes de perícia), precisa gastar 1 Ponto de Magia por teste (inclusive para calcular as Forças de Ataque e Defesa). Caso fique sem PMs, você para o que está fazendo, ajeita-se num cantinho e relaxa tranquilamente, até “recuperar as forças”... Esta é uma desvantagem mortal para qualquer um que possa entrar em combate!

Procurado [-1 À -3 PONTOS]

Você é procurado pela lei; não importa o que você fez ou deixou de fazer — se você for pego, será executado ou jogado em um calabouço por décadas. Sempre que você aparecer em público, o mestre joga um dado. Com um resultado 4, 5 ou 6, as autoridades reconhecem-no e entram em ação para capturá-lo ou matá-lo. Em sua forma mais simples, esta é uma desvantagem de -2 pontos. Contudo, há duas outras variantes possíveis.

• **Vida Dupla [-1 ponto]:** para aqueles com a vantagem Dupla Identidade, só uma de suas identidades é publicamente caçada. Esta desvantagem vale então apenas -1 ponto.

• **Culpado [-3 pontos]:** Você realmente cometeu o crime do qual foi acusado — e foi realmente um crime, não um ato de justiça ou necessidade. Você nunca pode esperar perdão das autoridades ou tentar provar sua inocência. Você também não pode contar com o apoio de pessoas comuns bem-intencionadas, pois seu crime é notório e hediondo. As únicas pessoas que podem vir a ajudá-lo são criminosos ainda piores (que nunca são altruístas...).

Prometido [-1 PONTOS]

Você não teve escolha: decidiram com quem você irá se casar. Isso não acontece apenas entre nobres ou pessoas ricas; em locais mais atrasados, é comum que o casamento seja decidido pelos pais.

Seu casamento arranjado pode não trazer nenhum problema — é possível que vocês entrem em um acordo, concedendo total liberdade um ao outro. Contudo, neste caso a desvantagem não vale pontos.

Por -1 ponto, ser Prometido é um estorvo constante. A pessoa a quem você está prometido é fonte de preocupações ou diminui seu status social. Em alguns casos, pode trabalhar ativamente contra você! Em geral, isto se manifesta através dos efeitos da desvantagem

Má Fama (Manual 3D&T Alpha, página 44), mas apenas quando sua ligação com o/a cônjuge for descoberta. Em outras ocasiões, pode se manifestar como Assombrado (Manual 3D&T Alpha, página 40) ou de outras formas, de acordo com o desejo e a imaginação sádica do mestre.

Protegido Indefeso [-1 PONTO CADA]

Existe alguém que você precisa proteger de qualquer maneira. Essa pessoa será sempre visada pelos vilões, e você precisa protegê-la com a própria vida. Ter um Protegido é arriscado, pois os vilões podem tentar usá-lo como chantagem para vencer você (e não tenha dúvida de que eles vão tentar!).

Sua concentração nas lutas será prejudicada caso seu Protegido esteja em perigo, prisioneiro ou muito ferido; nessas situações você sofre uma penalização de H-1, até que ele esteja salvo outra vez. Se o Protegido morrer ou desaparecer para sempre, você perde um ponto de Habilidade permanente.

Você pode ter mais de um Protegido, mas isso aumenta seus riscos. Caso dois ou mais Protegidos estejam em perigo

Recarga [VARIÁVEL]

A energia que alimenta seus poderes (Pontos de Magia) é limitada e precisa periodicamente ser repostada. Seu Poder de Fogo também recebe a Desvantagem Munição Limitada (recebendo os pontos equivalentes à Desvantagem Recarga), mas reposta juntamente com seus Pontos de Magia. O Mestre deve ter cuidado para não abusar desta Desvantagem a ponto de atrapalhar a fluência do jogo. Sua fonte de poder pode ser:

Comum [-0 ponto]: para recarregar seus Pontos de Magia basta a luz do Sol ou da Lua, água salgada, fogo, energia elétrica ou qualquer fonte relativamente fácil de encontrar.

Incomum [-1 ponto]: a recarga de seus Pontos de Magia é possível apenas por um meio raro, caro, proibido, único ou de difícil transporte. Por exemplo: sangue, ouro, plutônio, uma máquina vinda do futuro ou de outro planeta possuída apenas por você ou outros com poderes semelhantes.

Restrição de Poder [VARIÁVEL]

É mais difícil para você usar seus poderes em certas condições, escolhidas com aprovação do mestre. Quando essa condição está presente, você precisa gastar duas vezes mais PMs para lançar magias e usar vantagens.

O custo da desvantagem depende de quão comum são essas condições.

Incomum [-1 ponto]: esta condição não acontece todo dia, mas você vai enfrentá-la em pelo menos 25% do tempo. Digamos, quando você estiver molhado; durante uma das fases da lua; durante uma das estações do ano; contra mamíferos, répteis, goblinóides, mortos-vivos ou outra grande família de criaturas; sobre você mesmo...

Comum [-2 pontos]: você vai enfrentar esta condição quase todos os dias, ou em pelo menos 50% do tempo: à noite ou à luz do dia; contra todos os animais, todos os youkai (incluindo mortos-vivos) ou todos os humanóides.

Muito Comum (-3 pontos): esta condição acontece quase o tempo todo. Por exemplo, sua mágica não funciona se alguém estiver olhando (incluindo inimigos!); não funciona contra nenhuma criatura viva, ou contra nenhum objeto inanimado.

Em alguns casos (como estações do ano ou fases da lua) o mestre pode rolar os dados para saber a possibilidade do evento acontecer, ou apenas decidir em segredo.

Sanguinário (-1 PONTO)

Para você, neutralizar um oponente não é o suficiente; você precisa matá-lo! Você nunca usa ataques que possam apenas desmaiar ou paralisar seus adversários, cortando suas gargantas quando eles caem indefesos. Caso seja forçado a abandonar um inimigo apenas derrotado ou desmaiado, ou capturá-lo por alguma razão, você sofre uma penalidade de -1 em todos os testes durante um dia. Em Mega City, você rapidamente vai atrair a atenção da lei. Qualquer um que já tenha presenciado seu comportamento sanguinário vai tratá-lo como se você tivesse a desvantagem Má Fama (Manual 3D&T Alpha, página 44).

Segredo (0 A -2 PONTOS)

Um segredo é algo que você precisa manter escondido, que se for descoberto terá consequências negativas. Sempre que seu segredo tiver a possibilidade de ser descoberto, você sofre uma penalidade em todos os testes (perícias, Forças de Ataque e Defesa...) igual aos pontos que recebeu pela desvantagem (0 a -2). Segredo tem três níveis, de acordo com as consequências.

• **Vergonha (0 pontos):** você espia a vizinha tomar banho de sol, gosta de dançar pelado dentro de casa ou faz alguma coisa que as outras pessoas não consideram errado, mas que prefeririam não saber. Caso seja descoberto, você sofre os efeitos da desvantagem Má Fama por 1d dias.

• **Rejeição (-1 ponto):** você fez alguma coisa errada e se deu bem por isso. Talvez você tenha subornado um oficial do governo ou chantageado alguém para obter vantagens em sua carreira. Se for descoberto, sua vida muda por completo: você perde seu emprego, seu casamento acaba, NPCs como um Mentor ou Aliado abandonam-no ou você precisa mudar de cidade.

Você então sofre todos os efeitos da desvantagem Má Fama por 1d meses. Como alternativa, você pode ir para a prisão. Seu Mentor ou Aliado não o abandonam — mas, se for descoberto, você será caçado e preso, e sofrerá todos os efeitos da desvantagem Má Fama por 1d anos.

• **Morte (-2 pontos):** você é um espião, agente



1d+83

duplo, policial infiltrado ou um condenado à morte foragido. Se for descoberto, será caçado e morto.

• **Identidade Secreta (-1 ponto):** identidades secretas são um tipo especial de Segredo. São equivalentes a Rejeição — sua vida muda por completo caso você seja descoberto: você precisa mudar de vida (nome, emprego, talvez até de cidade) e trocar todas as suas relações (pois sua identidade verdadeira põe em risco seus amigos, companheiros de trabalho, etc.). Qualquer um sob um programa de proteção de testemunhas precisa de uma Identidade Secreta (veja também a vantagem Identidade Alternativa).

Suspensão de Poder (VARIÁVEL)

Esta Desvantagem deve ser ligada a TODOS os seus poderes. Quando essa condição está presente, você NÃO pode lançar magias e usar vantagens. Você não poderá usar seus poderes em certas condições:

Incomum (-2 pontos): esta condição não acontece todo dia, mas você vai enfrentá-la pelo menos 25% do tempo. Seu poder não funciona quando você estiver molhado; só funciona durante um quarto do dia; contra mamíferos, répteis ou outra grande família de criaturas. Os jogadores só podem escolher sua Restrição com aprovação do Mestre. Em alguns casos (como horas do dia ou fases da lua) o Mestre pode rolar os dados para saber a possibilidade do evento acontecer, ou apenas decidir em segredo.

Comum (-3 pontos): vai enfrentar esta condição quase todos os dias, ou em pelo menos 50% do tempo. Seu poder não funciona à noite ou à luz do dia; funciona apenas em homens ou mulheres, etc.

Suspensão de Característica (VARIÁVEL)

Esta Desvantagem deve ser ligada a uma Característica específica, como Força, Habilidade e quando uma condição estiver acontecendo presente o valor dessa característica será sempre zero (0).

Incomum [-0 ponto]: esta condição não acontece todo dia, mas você vai enfrentá-la pelo menos 25% do tempo. Sua característica será zero quando você estiver molhado; só funciona durante um quarto do dia; contra mamíferos, répteis ou outra grande família de criaturas. Os jogadores só podem escolher uma restrição com aprovação do Mestre. Em alguns casos (como horas do dia ou fases da lua) o Mestre pode rolar os dados para saber a possibilidade do evento acontecer, ou apenas decidir em segredo.

Comum [-1 ponto]: vai enfrentar esta condição quase todos os dias, ou em pelo menos 50% do tempo. Sua característica será zero, à noite ou à luz do dia; funciona apenas em homens ou mulheres, etc.

Suspensão de Vantagem (VARIÁVEL)

Esta Desvantagem deve ser ligada a uma única Vantagem ou grupo delas (converse com o mestre). Você não poderá usar essas vantagens em certas condições:

Incomum [-0 ponto]: esta condição não acontece todo dia, mas você vai enfrentá-la pelo menos 25% do tempo. Seu poder não funciona quando você estiver molhado; só funciona durante um quarto do dia; contra mamíferos, répteis ou outra grande família de criaturas. Os jogadores só podem escolher sua Restrição com aprovação do Mestre. Em alguns casos (como horas do dia ou fases da lua) o Mestre pode rolar os dados para saber a possibilidade do evento acontecer, ou apenas decidir em segredo.

Comum [-1 ponto]: vai enfrentar esta condição quase todos os dias, ou em pelo menos 50% do tempo. Seu poder não funciona à noite ou à luz do dia; funciona apenas em homens ou mulheres, etc.

Terreno Desfavorável [-1 PONTO]

É o contrário da Vantagem Arena. Existe algum lugar ou algum tipo de terreno em que o personagem se sente especialmente desconfortável, impondo a ele

uma penalidade de H-2 (até um mínimo de H0). Todas as características e limitações de Arena também valem para esta Desvantagem.

• **Água** (praia, barcos, chuva, superfície da água, embaixo d'água).

• **Céu** (combate aéreo; vale apenas quando seu oponente também está voando).

• **Cidades** (ruas, telhados, topo de prédios, aposentos, corredores, escadas).

• **Ermos** (desertos, florestas, montanhas, pântanos, planícies, geleiras...).

• **Subterrâneo** (cavernas, masmorras, esgotos).

• **Um único lugar do mundo** (provavelmente sua base de operações) e vizinhanças.

Você não pode combinar esta Desvantagem com o **Código de Honra: Código de Árena**.

Torpor [-1 OU -2 PONTOS]

Você entra em um estado de estagnação metabólica acionada por algum evento. Quando está em torpor estará paralisado, petrificado ou em coma completamente vulnerável.

Incomum [-1 ponto]: Esta condição não acontece todo dia e não é tão fácil de ser explorada por seus adversários. Seu estado de Hibernação é ativado quando recebe uma estaca no peito, ao atingir 0 Pontos de Magia, se uma Dependência não é suprida, na escuridão total, etc.

Comum [-2 pontos]: Vai enfrentar esta condição todos os dias, ou se trata de algo relativamente fácil de ser explorado por seus inimigos. Hiberna à noite ou à luz do dia, quando recebe um beijo, quando estiver molhado, ao ingerir certos alimentos, etc.

Trapalhão (0 PONTOS)

Você é desastrado e azarado. Faz tudo parecer mais complicado, não consegue dar uma informação direito, sempre omitindo fatos importantes, errando indicações, exagerando ou não distinguindo ficção,

superstição e realidade, além de não conseguir interpretar mapas, manuais e pistas sozinho.

Velocidade Reduzida [-1 PONTO]

Personagem é mais lento que o normal e recebe -2 para determinar todos os seus deslocamentos e esquivas, afetando a velocidade máxima e normal (aumentado tanto H quanto R). É possível comprar essa desvantagem várias vezes, acumulando a penalidade.

Caso o redutor deixe a habilidade abaixo de 0 o personagem o deslocamento passa a ser 1/2 de H0 se o redutor for -1, 1/4 de H0 se o redutor for -2, para -3 em diante o deslocamento passa a ser considerado nulo.

Específico [-0] - o redutor de -3 de penalidade que se aplica à um único tipo de deslocamento que você possui e não afeta nenhum outro.

Vínculo [-1 PONTO]

Sua existência está diretamente ligada a um objeto ou pessoa extremamente vulnerável, pode ser uma jóia, seus restos mortais, a imaginação de um garoto em coma, etc. Você sempre sabe em que direção está o seu Vínculo e caso ele seja destruído você também irá morrer, desaparecer.....

Vulnerabilidade (ESPECIAL)

Você é mais vulnerável a um certo tipo de dano. Quando recebe um ataque ao qual é vulnerável, sua Armadura é reduzida a zero para calcular sua Força de Defesa: o ataque ignora quase toda a sua proteção e frita seus Pontos de Vida!

Exemplo: você tem Habilidade 2, Armadura 5 e Vulnerabilidade a Sônico. Se for atingido por um raio sônico, sua Força de Defesa será 2+1d.

Esta desvantagem não oferece pontos, e não pode ser escolhida durante a criação de personagem.

No entanto, ela pode aparecer mais adiante como parte de uma vantagem única (por exemplo, um Anjo tem Vulnerabilidade: Fogo), ou causada por alguma Maldição. Vulnerabilidade não vale apenas contra ataques de criaturas: se você é vulnerável a

fogo, então qualquer calor ou fogo terá maior chance de feri-lo: incêndios, vapor escaldante, água fervente, lava... Qualquer ataque baseado em:

Poder de Fogo [-3 pontos];
Força [-2 pontos];

Magia e Armas Mágicas [-2 pontos]
[apenas se o Mestre permitir magia na aventura];
Corte; Perfuração; Esmagamento; Fogo;
Frio; Elétrico; Químico; Sônico [-1 ponto cada].



MALDIÇÃO

MALDIÇÃO!!! Esta é uma das muitas desvantagens possíveis encontradas em 3D&T. Como acontece com muitos aspectos deste jogo, as regras são vagas e indefinidas para permitir mais liberdade aos jogadores e Mestres. Então, o Manual 3D&T Alpha apresenta apenas duas formas “básicas” de Maldição: Suave (-1 ponto) ou Grave (-2 pontos).

Agora trazemos uma lista com cem idéias para Maldições. Muitas delas são originais, enquanto outras vieram diretamente de animes, mangás e cartoons.

Estas Maldições existem em três tipos: Leve (0 pontos), que gera somente constrangimentos e nada mais, ou que também traz algum benefício; Suave (-1 ponto), também constrangedora, mas pode causar alguns problemas para você ou seu grupo; e Grave (-2 pontos), aquela que realmente coloca sua vida em risco.

Maldições de -1 e -2 pontos podem ser compradas normalmente como Desvantagens durante a criação do personagem; ou então, como consequência de alguma coisa ocorrida na aventura, uma Maldição de qualquer tipo pode ser adquirida. Basta o Mestre escolher (ou então rolar 1d100) para começar a diversã... hã, a Maldição!

Muitas Maldições apresentadas aqui também são adequadas para vilões. Na verdade, quase todos os vilões carregam algum tipo de Maldição, que – uma vez descoberta – pode ser a chave para que seja vencido pelos aventureiros.

Maldições são ótimos pontos fracos para qualquer NPC poderoso.

Maldição [-1 ou -2 pontos]

Você foi alvo de uma maldição que o perturba todos os dias. Nada que você possa fazer vai acabar com essa sina; Ela sempre voltará de alguma maneira. A natureza e efeito exatos da maldição serão decididos pelo Mestre.

Suave [-1 ponto]: Irritante e constrangedora, mas nunca provoca nenhum redutor em testes. Por exemplo, pode ser que você mude de sexo quando molhado, nunca tocar outro ser vivo sem causar dor, ninguém acredita em suas palavras, alimentos estragam rapidamente onde quer que passe, etc.



Grave [-2 pontos]: Algo que põe sua vida em risco. Por exemplo, você se transforma em um animal comum reduzindo suas a 0 todas as suas Características, menos uma, quando molhado. etc.

Alergia ao Sexo Oposto [-1 PONTO]

Você não consegue interagir (falar) com pessoas ou criaturas de sexo oposto durante muito tempo. Após dois turnos, deve fazer um teste de Resistência -1 por turno. Se falhar, terá ânsias e vai expelir tudo que tinha no estômago, possivelmente em cima da coitada(o) com quem estava falando...

Alimentação Bizarra [-0 PONTO]

Você possui algum hábito alimentar nojento. Insetos, carniça, vermes, aracnídeos, sua própria carne, cabelos, ossos ou secreções fazem parte de seu cardápio diário. Mesmo diante de outras pessoas precisará ser bem sucedido num teste de Resistência -1 para evitar o desejo de fazer uma boquinha.

Alvo de Vingança [-1 ou -2 PONTOS]

De alguma forma você magoou, incomodou, feriu ou matou uma pessoa muito, MUITO querida em certos meios. Agora seus parentes/ irmãos/colegas ficam pegando no seu pé ("Ei, você é o Arkam! Você matou o Krusk! O Krusk era um orc legal! Vou vingar o Krusk!"). É o mesmo que ter toda uma espécie, raça ou família como Inimigo.

Amor/Ódio [-1 PONTO]

Você foi condenado a amar alguém ou alguma coisa que nunca será sua, ou odiar alguém/ alguma coisa que nunca será capaz de destruir, ou AS DUAS COISAS ("O Paladino é importante, eu o amo!"). É o

mesmo que uma Devoção.

Amor dos Animais [-1 PONTO]

Ao contrário da anterior, os animais amam você. Eles amam, mas NÃO obedecem! Não deixam você em paz, seguem você para onde quer que vá. A todo momento você será seguido por cães, terá gatos se esfregando em suas pernas, pássaros sobre os ombros... e, ocasionalmente, um dragão ou ogre decidirá criá-lo como um filhote.

Antimagia [-2 PONTOS]

Nenhum tipo de magia funciona com você ou para você, seja benéfica ou maléfica. Caso seja um mago, você não poderá mais usar Vantagens mágicas (embora ainda possa usar Pontos de Magia de outras formas). Magias e itens mágicos como poções de cura não funcionam com você. Itens mágicos se transformam em peças comuns quando você tenta usar (mas voltam ao normal quando você os solta).

Água Corrente [-1 PONTO]

Parecido com Intolerância a Fenômenos que Repelem Monstros, só que mais específico e mais forte. Por algum motivo sobrenatural, você não consegue atravessar rios, mesmo havendo uma ponte. A água corrente cria uma parede invisível e intransponível. Mesmo sedo carregado, seu corpo "trava" em pleno ar, e não atravessa o rio.

Atrapalhado [-1 PONTO]

Você até consegue fazer as coisas que tenta, mas será sempre de uma forma tão atrapalhada e vexaminosa que nunca será levado a sério.

Está sempre tropeçando, esbarrando nos outros, quebrando coisas, dizendo bobagens... procure no dicionário a expressão "pagar o mico", e sua foto estará ali ao lado.

Aura Má [-0 PONTO]

Sua alma está maculada com a maldade, rancor ou ódio extremo. Talvez você seja uma pessoa malévola ou apenas alguém que carrega uma maldição. Será detectado como uma manifestação do mal e receberá Boa Fama diante de todos as criaturas malignas que puderem sentir sua aura. Armas Sagradas funcionam contra você e em alguns casos pode ser esconjurado.

Azar [-2 pontos]

Você é o foco de má sorte aonde quer que vá. Estará sempre no lugar errado na hora errada.

Itens falham ou quebram quando você precisa deles (50% de chance). Se um tijolo cai do céu no meio da multidão, vai acertar sua cabeça.

E quando o monstro decide atacar um de vocês, adivinhe quem será!

Beijo [-2 PONTOS]

Seus Poderes surtem efeito apenas a partir de um beijo na vítima. É proibido possuir qualquer poder que funcione à distância.

Careca (0 PONTOS)

Você perdeu todo o seu cabelo e nunca poderá recuperá-lo. Sim, é uma Maldição. Pergunte a Lex Luthor.

Chorão (0 PONTOS)

Diante de uma situação emocional significativa (alegria, medo, decepção, satisfação...) você vai choramingar, soluçar ou derramar rios de lágrimas enquanto fala normalmente.

Chagas da Natureza (-2 PONTOS)

Esta maldição cria um vínculo tão forte de você com a natureza, o ambiente à sua volta, que qualquer dano causado a ela em um raio de 100m – seja pelo corte de uma árvore, a quebra de uma rocha, a morte de um animal – causa a você 1d pontos de dano. Entrar em terreno urbano provoca em você a perda de 1 PV por rodada.

Chagas de Pedra (-1 PONTO)

Sua pele tornou-se cinzenta e coberta de crostas de pedra, resistentes, mas incômodas.

Você recebe Armadura+1, Habilidade-1 e Monstruoso.

Comando Irresistível

(0 OU -1 PONTO)

Existe uma ordem, um comando simples, que você nunca pode deixar de cumprir quando alguém diz. Por exemplo, ao ouvir a palavra “senta”, você interrompe o que estiver fazendo e senta imediatamente, sem direito a testes para resistir. Comandos típicos podem ser “corra”, “pare”, “lute”. O efeito dura uma apenas rodada: no turno seguinte você pode voltar a agir normalmente, desde que não ouça de novo o comando. Esta é uma Maldição de 0 pontos caso o comando funcione quando dito apenas por uma pessoa específica; ou -1 ponto caso QUALQUER pessoa possa dizer o comando e fazê-lo obedecer.

Combustível (-1 PONTO)

É como Vulnerabilidade ao Fogo, mas pior. Você pode pegar fogo simplesmente por estar perto de uma chama acesa, sofrendo no mínimo 1d pontos de dano por rodada. Você precisa de pelo menos uma rodada para apagar as chamas de seu corpo.



1d+88

Comburente (-1 PONTO)

Em sua presença, as coisas queimam mais rápido. Qualquer dano provocado por fogo a até 3m de você (ou EM você) aumenta em 1d.

Companheiro Indesejado (-1 PONTO)

Você é acompanhado (atormentado seria melhor dizer) por algum tipo de criaturinha chata ou presença sobrenatural irritante, como um demoniozinho ou fadinha, que não pode ser destruído.

É o mesmo que Assombrado.

Complexo de Gênio (-1 OU -2 PONTOS)

Caso uma pessoa diga uma palavra secreta (geralmente será seu nome de trás para a frente), você será compelido a atender um desejo para essa pessoa, dentro de suas capacidades.

O desejo deve ser algo que você possa fazer em pelo menos dez minutos (não vale pedir para partir em uma grande jornada, por exemplo).

Será uma Maldição de -1 ponto se você atende apenas pedidos que não colocam você em risco (por exemplo, você não cessará de lutar ou se deixará atacar); ou -2 pontos se você atende até pedidos para pular em um abismo, bater a cabeça na parede e coisas do tipo. Você nunca atenderá um desejo que vai contra um Código de Honra, e atenderá apenas um desejo para cada pessoa.

Coração Confuso (-1 PONTO)

Emocionalmente, você reage de forma contrária a tudo. Uma magia Pânico enche você de coragem, enquanto uma Marcha da Coragem faz você fugir.

Você espanca as pessoas que ama, e se apaixona por pessoas que querem matá-lo. Olha, esta Maldição é muito mais comum do que se pensa...

Convite (-1 PONTO)

Caso entre em alguma propriedade privada sem o consentimento de seus donos sofrerá os efeitos da Desvantagem Terreno Desfavorável, mas após ser convidado ao menos uma vez estará livre dos redutores até a mudança dos proprietários.

Crescimento de Pêlos (-1 PONTO)

Seu cabelo e barba crescem rápido demais, chegando a crescer 1m a cada 12 horas. Se você não apará-los, vai se atrapalhar um bocado.

Dança Irresistível (-1 PONTO)

Quando você ouve música (incluindo certas magias de bardo, como uma Marcha da Coragem), começa a dançar sem controle e não pára até a música acabar. Fazer qualquer outra coisa enquanto dança exige um teste bem-sucedido de Habilidade.

Dedos de Manteiga (-1 PONTO)

Suas mãos perderam toda a firmeza, e você tem dificuldade em segurar ou manipular objetos.

Você sofre um redutor de -2 em testes de Perícias que envolvem instrumentos ou ferramentas.

Em combate, sempre que faz um ataque, precisa ser bem-sucedido em um teste de Habilidade para não deixar cair sua arma.

Dedo Verde (-1 PONTO)

Em sua presença, plantas e flores crescem rapidamente e sem controle. Basta ficar algum tempo no mesmo lugar para ver surgir um bosque.

Degradação das Matas (-1 PONTO)

Esta maldição torna sua presença nociva a qualquer tipo de planta. Por onde passar, qualquer vida vegetal a até 2m começa a apodrecer, definhando até virar pó. Não funciona com tábuas e outras formas de madeira morta, apenas plantas vivas. Criaturas-planta perdem 1 PV por turno perto de você. Desnecessário dizer que druidas não gostam de você...

Descontrole Amoroso (-1 PONTO)

Você cai de amores por QUALQUER criatura atraente de sexo oposto (ou seja, quase TODO MUNDO em histórias de anime e mangá...).

Vítima de uma paixão avassaladora, você ignora quaisquer outros valores (exceto outras Desvantagens, como um Código de Honra) para conquistar seu “amor”.

Você dirá qualquer coisa, contará segredos, entregará presentes e fará tudo para arrancar um sorriso de sua paixão descontrolada – não importa se você é bem-sucedido ou não! É o mesmo que uma Devoção (agradar à pessoa amada), mas em geral ela cessa minutos depois que a pessoa se afasta, e recomeça cada vez que você conhece outra pessoa atraente.

Descontrole Intestinal (-1 PONTO)

Diante de determinada condição (por exemplo, quando você fica nervoso, quando vê um peixe, quando chove...), você é atacado por uma misteriosa e violenta diarréia, exigindo um teste de R por turno até chegar a

um banheiro, para não borrar-se todo. Caso aconteça, você não será incomodado novamente pela Maldição durante as próximas 1d horas.

Efeito Reflexo (0 PONTOS)

Ao ouvir ou ver um sinal específico, digamos o som de uma sineta, você será compelido a fazer algo como recitar e dançar o “Poema da Chaleirinha”, jogar-se no chão, gargalhar, dormir ou coisa assim. É como ser Insano: Compulsivo, mas a compulsão ocorre quando o sinal acontece.

Emanação de Discórdia (-1 PONTOS)

O caos e confusão seguem você. Em sua presença (até 6m), as pessoas ficam desconfiadas e irritadas, como se tivessem Paranóia e Fúria, devendo fazer testes apropriados para resistir a esses efeitos. Isso acarretará inevitáveis discussões e grandes brigas generalizadas (**Permitido apenas para NPCs**). Caso você se afaste tudo voltará ao normal.

Emoção Climática (-1 PONTO)

Seu estado de espírito sempre muda de acordo com o clima: você ficará entusiasmado em dias de sol, deprimido em dias nublados, furioso em tempestades, e assim por diante. É o mesmo que Maníaco/Depressivo, Distraído e outras insanidades, mas muda com o tempo.

Estupidez (-1 PONTO)

Seu cérebro escorreu pelos ouvidos, ou de fato nunca esteve onde deveria. É o mesmo que Inculto, mas se aplica a TODAS as Perícias. Os efeitos são cumulativos – ou seja, um Inculto com Estupidez sofre uma penalização de -6 em Perícias!

Extintor (-1 PONTO)

Qualquer chama não-mágica a até 3m de você (fogueiras, tochas, lampiões...) apaga imediatamente.

Você ainda pode sofrer dano por calor/ fogo, mas nunca ficará em chamas, pois o fogo apagará na rodada seguinte.

Fedido (-1 PONTO)

Você fede! Qualquer teste de Perícia envolvendo pessoas sofre um redutor de -3, e qualquer pessoa no mesmo aposento ou a até 3m deve ser bem-sucedida em constantes testes de Resistência para continuar por perto (criaturas com Faro Aguçado fazem testes para não desmaiar!). Parecido com Flatulência, mas sem barulho...

Flatulência (-1 PONTO)

Uma vez você soltou um “pum” e colocou a culpa em uma cigana que estava passando. Azar seu: ela o amaldiçoou para sempre, e agora você sofre de uma flatulência desenfreada, capaz de amargar a boca e matar urubu voando!

Qualquer teste de Perícia envolvendo pessoas sofre um redutor de -2, e você será evitado a todo custo!

Forma Inofensiva (-2 PONTOS)

Durante o dia, você se transforma em um bebê, velhinho, animalzinho ou outra criatura indefesa (todas as Características 0; nenhuma Vantagem de combate funciona), embora preserve sua memória e personalidade. Você retorna ao normal apenas à noite.

Fragilidade (-2 PONTOS)

Esta Maldição deixou seu corpo frágil. Você sempre sofre 2 pontos de dano extras sempre que recebe algum ferimento.

Gêmeo Maligno (-1 OU -2 PONTOS)

Existe outra pessoa quase igual a você, apenas com alguma pequena diferença (geralmente roupa preta, um tapa-olho ou cavanhaque). Ele nunca ataca ou age



1d+90

diretamente, mas seus atos criminosos ou destrutivos fazem com que você seja confundido com o impostor. (“Ei, lá está o maldito que roubou nosso ouro, matou nosso gado e beijou nossas esposas! Matem-no!”)

Glutonia (-1 PONTO)

Você está sempre com fome e nunca fica satisfeito, não importa o quanto coma. Você sofre um redutor de -1 em todas as suas Características se ficar mais de uma hora sem comer. Você nunca consegue guardar comida: sempre que começa a comer, não pode parar voluntariamente até acabar com tudo – mesmo que esteja em um supermercado! Não, você não pode digerir coisas não-comestíveis.

Grilhão (-1 PONTO)

Um objeto liga sua existência a este mundo ou o mantém vivo. Pode ser desde um artefato ligado a seu período enquanto vivo, uma pessoa, seu próprio coração ou um objeto empregado no processo que lhe concedeu a imortalidade. Se o grilhão for destruído você será destruído também, caso o Grilhão seja roubado você se tornará escravo do novo possuidor precisando ser bem sucedido em testes de Resistência para não acatar suas ordens.

Guia Enrolado (0 PONTOS)

Ao contrário de Nenhum Senso de Direção, você sempre sabe o caminho para chegar a qualquer lugar, por mais obscuro e desconhecido que seja. No entanto, o caminho que você conhece será SEMPRE o mais longo e perigoso possível. Em alguns casos, esta Maldição pode ser vantajosa (“Você acha que devemos seguir por ali? Certo, então vamos por AQUI!”).

Ímã de Raios (-2 PONTOS)

Em dias de sol, a cada seis horas, há uma chance em seis (1 em 1d) de que você seja atingido por um raio e sofra 2d pontos de dano. Durante chuvas e tempestades essa chance aumenta para uma em três (1 ou 2 em 1d) a cada hora.

Ímã do Sexo OPOSTO (-1 PONTO)

Você não tem certeza, mas talvez sua cara de “Mamãe-quero-colo” o torna irresistível a qualquer pessoa do sexo oposto (ou até do mesmo sexo!).

Sim, isso é uma maldição! Principalmente quando suas pretendentes podem variar desde garotas de colégio a vilãs galácticas ou magas demoníacas superpoderosas – e elas começam a lutar entre si para conquistar seu amor, não raras vezes explodindo você por acidente...

Incapacidade de Ler (-1 PONTO)

Você não consegue ler e escrever, mesmo que soubesse fazer isso antes da Maldição. Será um problema muito mais sério para magos, que não poderão mais ler seus grimórios.

Intolerância a Objetos que Repelem Monstros (-1 OU -2 PONTOS)

Da mesma forma que alguns vampiros, demônios e demônios (talvez você SEJA um!),

você não suporta a visão ou presença de certas coisas. Podem ser símbolos sagrados de qualquer tipo (como cruzes ou bíblias), alho, objetos de prata... será uma Maldição de -1 ponto se você não tolera apenas UMA destas coisas, ou - 2 se não tolera NENHUMA

dessas coisas. Você precisa ser bem-sucedido em testes de Resistência -1 para permanecer no lugar, e sofre dano igual à sua própria Força caso toque, seja tocado ou atacado com esse objeto. Esse dano ignora sua Armadura.

Intolerância a Fenômenos que Repelem Monstros (-1 OU -2 PONTOS)

Parecido com o anterior, mas vale apenas para fenômenos naturais e outras coisas além do controle de simples mortais: luz do sol, água corrente, lugares sagrados... ou todas essas coisas! Você deve fazer os mesmos testes para tolerar o fenômeno, e perde 1 PV por turno enquanto ficar no local. Esse dano não pode ser curado com Regeneração e outras Vantagens.

Intuição Poderosa (-1 PONTO)

É como Oráculo, com a diferença de que você recebe visões indesejadas e tem seus PVs e PMs reduzidos a zero sempre que isso acontece, ficando reduzido a um farrapo humano até descansar.

Karma Evidente (-1 PONTO)

Seu corpo emana uma energia tão intensa que é quase impossível para você passar despercebido.

Para notar sua presença, criaturas sem Sentidos Especiais fazem testes como se tivessem esta Vantagem, e criaturas com Sentidos Especiais nem precisam fazer testes.

Licantropia (-2 PONTOS)

Não é o mesmo que a Vantagem Única Licantropo.

Durante as noites de lua cheia você se transforma

em uma fera monstruosa, que recebe +2 em suas Características, mas será controlada pelo Mestre. O jogador não tem qualquer controle de seus atos nesta forma, e desobedecerá até Códigos de Honra enquanto a lua cheia não sumir.

Ligaçāo Espiritual (-2 PONTOS)

Parecido com Ligação Natural, mas bem pior. Você está ligado a outra pessoa, conhecida ou não (você não sabe nada sobre ela), e tudo de ruim que aconteça com ela também acontecerá com você. Então, mesmo sem saber o motivo, você muitas vezes ficará doente, sofrerá dano ou poderá até morrer se isso acontecer com a outra pessoa. Melhor tratar de achá-la rápido!

Loucura de Batalha (-2 PONTOS)

Sempre que você é atacado ou entra em combate, uma fúria berserker toma conta de seu ser! Você lutará de forma descontrolada e quase insana, sendo incapaz de parar até você ou seu oponente cair. Você usará imediatamente todos os seus Pontos de Magia em Ataques Especiais ou qualquer manobra poderosa que consiga realizar.

Mácula do Apodrecimento (-1 PONTO)

Seu toque leva à morte pequenos animais e plantas, causa desconforto em outros seres vivos e ainda pode transmitir pequenas doenças. Também polui água e alimentos tornando-os impróprios para o consumo. Qualquer um que ingerir esses alimentos perde 1PV (**Não permitido para Personagens Jogadores**).

Maldição da Verdade (-1 PONTO)

Você só consegue dizer a verdade. Não consegue mentir em nenhuma hipótese, mesmo quando isso coloca sua vida em risco.

Maldição da Mentira (-1 PONTO)

Você nunca consegue dizer a verdade, e até mesmo acredita nas próprias mentiras! Pessoas conhecidas acabam se acostumando e reagindo ao contrário do que você diz. Caso você tenha o Código de Honra da Honestidade e receba esta Maldição, nunca mais poderá dizer coisa alguma até livrar-se de um dos dois problemas!

Maldição do Azar (-2 PONTOS)

Para você, a sorte se transformou em azar e vice-versa. Sempre que faz testes de Características ou Perícias (mas não testes de combate), um acerto será considerado um erro, e um erro será um acerto.

Magia Limitada (-1 PONTO)

Você precisa gastar duas vezes mais Pontos de Magia para ativar seus poderes, magias ou Vantagens.

Magia Reversa (-1 PONTO)

Sempre que você emprega Pontos de Magia, a magia ou manobra que você realizou tem efeito contrário. Um Ataque Especial tem seu dano reduzido. Uma magia de cura causará dano, enquanto um Ataque Mágico curará Pontos de Vida, um Cancelamento de Magia tornará a magia ainda mais duradoura. Alguns magos se acostumam e aprendem a tirar proveito desta Maldição.

Magnetismo Sobrenatural (-0 PONTOS)

Acontecem com você coisas estranhas e bizarras com uma freqüência assombrosa. Você é do tipo com quem os demônios param para conversar... Objetos encantados com propriedades perturbadoras descobrirão o caminho até você. O único cachorro falante do século XX irá procurá-lo para lhe contar seus problemas. Portais dimensionais fechados durante séculos abrir-se-ão só

para você se banhar nas energias libertas... ou, então, os habitantes do outro lado virão convidá-lo para um chá. O Mestre terá também a liberdade de fazer alguma coisa bizarra acontecer para você uma vez em cada SESSÃO de jogo.

Marca do Mentirosa (-1 PONTO)

Quando você mente, algum efeito óbvio denuncia o fato. Um trovão soa ao longe, um pássaro morto cai do céu ao seu lado, você gagueja, seu nariz cresce...

Memória Recente (-1 PONTO)

Você não consegue lembrar de nada ocorrido há mais de cinco minutos, exceto coisas que aconteceram antes da Maldição. Você sabe seu nome, idade e origem, mas esquece de pessoas que conheceu, coisas que ouviu, a causa de ferimentos que sofreu...

Mil Caras (-1 A -2 PONTOS)

Sempre que você vai dormir, deserta com uma aparência totalmente diferente! Mudam a cor da pele, olhos, cabelos, altura, peso, sexo...

Por -1 ponto, a Maldição nunca mudará sua raça ou espécie (se você é humano, sua aparência sempre será humana); por -2 pontos, poderá aleatoriamente despertar como um Elfo, Goblin, Morto-Vivo, Construto... a aparência não muda suas Características, mas você recebe todos os benefícios e fraquezas da nova forma (então, quando você despertar como um Meio-Dragão, aproveite!). Em tempo: embora Construtos e outras criaturas não precisem dormir, você sempre precisará, não importa sua forma.

Mudança de Personalidade (-1 PONTO)

Sempre que você faz alguma coisa específica (como olhar-se no espelho) ou acontece certo fenômeno (como chover), você muda totalmente de personalidade. Uma pessoa bondosa se tornará má, e vice-versa. Se for Insano ou tiver Códigos de Honra, vai passar a agir de forma totalmente contrária a estas Desvantagens, até que o ato ou evento ocorra novamente. Você nunca realizará esse ato voluntariamente, pois não deseja mudar.



Muito Mais Monstruoso (-2 PONTOS)

Esta é a versão mais intensa de Monstruoso: ninguém consegue sequer olhar para você sem fugir apavorado, desmaiar ou ficar duro feito estátua (efeito exato a critério do Mestre).

Qualquer criatura tentando fugir de você tem direito a um Teleporte gratuito (fugindo como um foguete, voando, atravessando a parede ou algo assim), sem que ninguém consiga alcançá-lo.

Até objetos inanimados podem tentar fugir ou então despedaçar! Um elmo bem fechado, balde ou casinha de cachorro sobre a cabeça pode ser um paliativo para esta Maldição (assim você fica “apenas” Monstruoso).

Nenhum Senso de Direção (-1 PONTO)

Você nunca consegue chegar aonde deseja, exceto por puro acaso (1 em 1d), mesmo que esteja a dez metros do lugar e COM ALGUÉM INDICANDO O CAMINHO! Você só consegue se orientar quando anda em grupo (é melhor não se afastar dos colegas...).

Ódio dos Animais (-1 ou -2 PONTOS)

Por algum motivo, qualquer tipo de animal irracional simplesmente NÃO gosta de você! Vale desde insetos até bichos grandes, incluindo monstros. Sua versão Suave impõe uma penalização de -3 em testes com a Perícia Animais. A versão Grave significa que você tem TODO o Reino Animal como Inimigo!

Ódio das Máquinas (-2 PONTOS)

Nenhum aparelho ou equipamento eletrônico mais sofisticado que uma lâmpada funciona direito quando você o opera. Armas travam, relógios atrasam,

carros pifam. Você sobre uma penalização de -2 em quaisquer Perícias que envolvem máquinas. Além disso, Construtos não gostam de você.

Ódio do Sexo OPOSTO (-1 PONTO)

Você é repulsivo para alguém do sexo oposto. É como ser Monstruoso e ter Má Fama ao mesmo, mas apenas para membros do sexo oposto. Sua atitude com relação a você será sempre de nojo, medo, asco e até violência, se você não se afastar o máximo possível.

Olhar da Medusa (-2 PONTOS)

Qualquer criatura viva que você olhe nos olhos (exceto através de espelhos) será transformada em pedra se falhar em um teste de R-1. Qualquer pessoa convivendo com você deve fazer esse teste pelo menos uma vez por hora, mesmo que esteja tomando cuidado para evitar seu olhar – pois em algum momento acabará olhando por acidente. Você não tem controle sobre essa capacidade. E não, usar óculos escuros não resolve!

Onomatopaico (0 PONTOS)

Parecido com Inculto. Você não consegue falar sem imitar efeitos sonoros das coisas que está dizendo, de uma forma que fica muito difícil entender. (“Então aquele KRAASH veio e SHAFHUM pra cima do NHOOM e depois FANHOM tudo!”)

Perseguido por Criatura Sobrenatural (-2 PONTOS)

Similar a Alvo de Vingança. De algum modo você violou um lugar sagrado/profano, ou ofendeu uma entidade poderosa, e agora essa criatura vive infernizando sua vida. Pelo menos uma vez por dia você será alvo de uma magia, efeito ou “acidente” que exige

uma Esquiva ou um teste de Resistência para evitar a morte (um raio, um meteoro, um fosso que se abre sob seus pés...).

Disponível nas seguintes versões: violação de tumba de faraó, invasão de torre de mago lich, destruição de floresta sagrada druida, visita a cidade de deus-monstro abissal com cabeça de lula...

Permissão de Entrada (-1 PONTO)

Você não pode entrar voluntariamente em nenhum lugar sem permissão do dono. E isso será um grande problema no dia de invadir a torre do mago maligno...

Pesadelos (-1 PONTO)

Esta maldição torna suas noites de sono uma angustiante e tenebrosa sucessão de pesadelos diversos. Você nunca recupera Pontos de Magia como se estivesse descansando em lugar confortável.

Pestilênciia (-1 PONTO)

Você aparenta boa saúde, mas qualquer criatura viva a até 1m de você deve ser bem sucedida em um teste de Resistência, ou apanhará uma doença terrível. Seus PVs e PMs caem para 0 e a vítima morrerá em 1d dias se não receber tratamento adequado (um teste de Medicina ou qualquer magia capaz de curar doenças é suficiente). Uma pessoa bem sucedida no teste não precisa fazê-lo novamente.

Podia ser Pior (0 PONTOS)

Você é um otimista e sempre vê o lado bom das coisas. Infelizmente, o universo conspira contra seu ponto de vista e tudo acontece ao contrário do que

você diz. Enquanto, quando você menciona “veja o lado bom, podia estar chovendo”, uma chuva torrencial cai no mesmo instante. Então tenha cuidado sempre que diz “podia ser pior”.

Pontos de Morte -1 PONTO

Só recupera PVs com —Cura para os Mortos, outros efeitos de necromância, descanso na sua Tumba ou suprindo sua Dependência. Magias de Cura causam dano em você ao invés de recuperar PVs.

Possessão de Parte do Corpo -1 OU -2 PONTOS

Uma parte de seu corpo tem vontade própria, independente da sua, por estar sendo controlada por um espírito invasor ou outra razão. Uma mão ou perna vale -1 ponto, enquanto metade do corpo vale -2 pontos.

Da mesma forma que Assombrado, existe 50% de chance de que, em situações de combate ou tensão, a parte possuída decida agir de forma contrária, atrapalhando seus movimentos (redutor de H-1 para uma mão ou perna; H-3 para metade do corpo). Isso sem mencionar quando sua mão decide roubar uma carteira, socar um guarda ou bolinar a garota ao lado...

Premonição -1 A -3 PONTOS

Uma versão macabra da Vantagem Oráculo. Aqui, você também vê o futuro, mas só prevê o que vai acontecer de ruim, como a destruição de sua raça, a morte de um ente querido ou a sua própria morte.

As visões te atormentam, o que o deixa paranóico, achando que algo ruim vai acontecer a qualquer momento. Em termos de jogo isso equivale às Desvantagens Assombrado [-2 pontos], ou — Insano:

Paranóico[-1 ponto], ou ambas.

Prisão -2 PONTOS

Possuída por vários vilões, esta Maldição prende você a um território ou estrutura (floresta, masmorra, castelo...). Se sair desta área, você começa a perder 1d PVs por dia. Nenhum tipo de cura normal, mágica ou Vantagens como Regeneração consegue reverter essa perda.

Você só consegue curar-se retornando à sua prisão.



Prisão Total -2 PONTOS

Mais poderosa que a Prisão comum, pois esta Maldição impede totalmente que você abandone sua área de confinamento, como se houvesse uma parede invisível detendo-o. Mesmo inconsciente você não pode ser removido, e nem atravessar a barreira com Teleporte e magias do tipo.

Recuperação Parcial -1 PONTO

Você leva duas vezes mais tempo para recuperar Pontos de Vida e Pontos de Magia. Além disso, magias, itens e poderes restauram apenas metade dos PVs e PMs que deveriam.

Recuperação Limitada -2 PONTOS

Você não consegue mais recuperar PVs e PMs com descanso, apenas com magias ou itens.

Recuperação Impossível -3 PONTOS

É impossível para você recuperar PVs ou PMs de QUALQUER maneira, até livrar-se da Maldição. Esta é a única Maldição de -3 pontos, por ser extremamente grave. Ela não pode ser rogada de maneiras normais (como a magia Maldição das Trevas); apenas um crime extremamente grave contra alguém extremamente poderoso (como um deus) pode atrair esta Maldição.

Reflexo Distorcido -1 PONTO

Similar a Sem Reflexo, mas em espelhos e outras superfícies refletoras você terá uma aparência monstruosa, diabólica. Pessoas que percebam sua condição podem acreditar que você é um vampiro, fantasma, demônio ou algo assim.

Reflexo Insuportável (-1 PONTO)

Quando você vê seu reflexo no espelho ou outra superfície refletora, fica completamente incapaz de agir. Vai encolher-se no chão, espernejar, gemer, gargalhar... enfim, agir como um louco inútil durante pelo menos 1d rodadas. Isso pode acontecer seja diante do espelho do banheiro, ou daquele supervilão com armadura cromada...

Reflexo Sombrio (-1 PONTO)

Incapaz de ser refletido em espelhos, no lugar da sua imagem aparece uma figura distorcida ou sua forma verdadeira. A visão de seu reflexo causa em você o mesmo efeito que uma Fobia (insanidade a escolha do mestre), alguém que ver seu reflexo no espelho imaginará que você é um monstro e lhe tratará como se você tivesse a desvantagem monstruoso.

Repulsa (-1 PONTO)

Você não tolera o toque de algum tipo de pessoa, ou qualquer pessoa tocando em certa parte de seu corpo. Por exemplo, você pode ser uma mulher andróide que não suporta o toque de homens, ou um anão barbudo que não tolera quando qualquer pessoa toca em sua barba.

Quando tal coisa acontece, você entra em Fúria e ataca quem tocou em você.

Retribuição do Mal (-2 PONTOS)

Sempre que você causa algum mal a alguém, o mesmo acontece com você. Se você rouba alguém, um item de mesmo valor desaparece de sua bolsa. Se você lança uma magia nociva contra alguém, vai sofrer o mesmo efeito (sem direito a testes para resistir). Se atacar e causar dano, vai sofrer o mesmo dano. E se

matar alguém... nem precisa dizer, né?

Sedativo (-1 PONTO)

Quando você fala (ou canta) durante algum tempo, todos ficam sonolentos. Após 4 turnos ouvindo você, todos à sua volta devem ser bem sucedidos em testes de Resistência+2 por turno para não dormir. Não funciona em situações de combate ou tensão.

Sempre Atrasado (-1 PONTO)

Por acaso do destino ou conjunção cósmica, você nunca, NUNCA chega na hora para qualquer compromisso marcado, mesmo que seja na casa ao lado! Algum problema ou contratempo sempre surgirá para atrapalhar. Você também sofre uma penalidade de -1 em sua iniciativa porque alguma coisa sempre acontece quando uma luta começa.

Sem Memória (-1 PONTO)

O contrário de Memória Recente. Embora ainda saiba andar, falar e tudo o mais, você não se lembra de mais nada que tenha acontecido antes da Maldição, como seu nome, seus pais, local de origem, seus poderes...

Sem Noção (-1 PONTO)

Não importa a simplicidade do assunto, você não consegue compreender ou ver da mesma forma que os demais. Sua mente funciona de um jeito que ninguém mais entende, e chega a

conclusões muito estranhas. Precisa chegar até Tóquio? Ora, você apenas abre a porta e sai correndo (mesmo que esteja no Rio de Janeiro).

Está em um barco a remo e vê um amigo no porto? Você salta na água e vai nadando, esquecendo completamente do barco.

Sem Reflexo (0 PONTOS)

Sua imagem não aparece em espelhos ou qualquer outro tipo de superfície reflexiva. Você não poderá ser filmado, fotografado ou mesmo pintado (a pintura vai simplesmente desvanecer em algumas horas). Pessoas que percebam sua condição podem acreditar que você é um vampiro, fantasma ou algo assim.

Sem Sombra (0 PONTOS)

Por alguma razão você perdeu sua sombra, o

que é como perder parte de você mesmo. Qualquer teste de Perícia envolvendo pessoas sofre um redutor de -1, e as pessoas desconfiam que você seja um demônio, vampiro ou coisa assim.

Sem Voz Ativa (0 PONTOS)

Por alguma razão, você não consegue falar com convicção. As pessoas acham você desrespeitável, covarde ou mentiroso, e não dão valor ao que você diz, mesmo que a informação seja correta e/ou de vital importância. ("Mas... mas o dragão me mandou dizer que era nossa última chance para irmos embora vivos! Esperem! Não entrem lá!")

Sombra Viva (-1 PONTO)

Sua sombra tem vontade própria e move-se de forma independente de você, muitas vezes zombando ou importunando você com travessuras.

Sua sombra também pode apanhar e arremessar pequenos objetos (com Força 0).

Sonâmbulo (-1 OU -2 PONTOS)

Você anda enquanto dorme. Em geral nada acontece durante o sono, mas você costuma acordar em lugares ou situações perigosas ("Como vim parar neste ninho de pterodáctilos?!").

Caso você receba dano ou alguém tente acordá-lo, você deve fazer um teste de Resistência ou morrerá (sim, é perigoso tentar acordar um sonâmbulo!). Por -1 ponto, a Maldição acontece a cada 1d noites; por -2 pontos o sonambulismo ataca TODAS as noites.

Sensibilidade à Luz (-1 PONTO)

A luz de qualquer natureza incomoda seus olhos, a luz do dia ou intensa causam um redutor de Habilidade -1 e os efeitos de uma Fobia.

Sensibilidade ao Sol (-1 PONTO)

A exposição ao sol causa a perda de 2 PV por minuto sem direito a testes de Armadura. A perda se reduz a 1 PV por minuto em dias nublados ou quando usa roupas pesadas.

Soluço Descontrolado (-1 PONTO)

Você soluça o tempo todo. Caso seja um mago, deve ser bem-sucedido em um teste de Habilidade antes de conseguir lançar uma magia.

Qualquer teste de Perícia envolvendo pessoas sofre um redutor de -1.

Super Deformed (-0 PONTOS)

Sempre que algo engraçado ou constrangedor acontece (com você ou outra pessoa), você se transforma em uma versão miniatura e fofa de si mesmo – e nunca, NUNCA mais será levado a sério por seus amigos

Toque da Banalidade (-1 PONTO)

Igual ao Toque da Morte, mas em vez de causar dano drena os Pontos de Magia da vítima – incluindo Construtos e Mortos-Vivos. A vítima perde 1 PM por turno enquanto é tocada. Tocar alguém contra a sua vontade exige um ataque bem-sucedido. Pessoas que toquem você desprotegidas também são afetadas. Um ataque não é considerado um toque, pois o contato é muito breve – portanto, quando você dá ou recebe um soco, este poder não funciona.

Toque dos Gremilins (-2 PONTOS)

Parecido com Ódio das Máquinas, mas pior. QUALQUER objeto mecânico que tenha pelo menos duas partes móveis (como uma tesoura)

Vai se desmontar, quebrar ou emperrar quando entrar em contato com seu corpo. Você não consegue usar aparelhos, viajar em veículos, ou mesmo abrir a geladeira sem desmantelar a coisa toda. Um Construto precisa ser bem sucedido em um teste de Resistência para não ser reduzido a 0 PVs quando você o toca.

Toque da Morte (-1 PONTO)

O simples toque de sua pele provoca dano a qualquer criatura, exceto Construtos e Mortos- Vivos. A vítima perde 1 PV por turno enquanto é tocada. Tocar alguém contra a sua vontade exige um ataque bem-sucedido. Pessoas que toquem você desprotegidas (como um clérigo que tenta usar uma magia de cura)

também são afetadas.

Um ataque comum não é considerado um toque, pois o contato é muito breve – portanto, quando você dá ou recebe um soco, este poder não funciona. (Não permitido para personagens jogadores).

Toque da Putrefação (-2 PONTOS)

Semelhante ao Toque da Morte, mas afeta apenas objetos inanimados. Tudo que você toca com as mãos (apenas com as mãos) se transforma, em alguns momentos, em uma massa negra putrefata. Uma arma ou outro item que você esteja segurando se desmancha em 1d rodadas.

Transformação em Animal (-1 OU -2 PONTOS)

Mais uma maldição das fontes chinesas.

Quando molhado com água fria você se torna um animal ou criatura qualquer, à escolha do Mestre. Se essa nova forma não muda suas Características, será uma Maldição de -1 ponto.

Mas se você acaba se transformando em um gato, pato, porquinho ou coisa assim, todas as suas Características (exceto uma) caem para 0 e será uma Maldição de -2 pontos. A transformação é revertida com água quente.

Troca de Sexo (-1 PONTO)

Quando a Maldição se abateu, você foi transformado em alguém MUITO atraente do sexo oposto, e permanecerá assim até que a Maldição seja quebrada. Não, água quente não resolve. ou.....

Quando molhado com água fria você muda de

sexo, voltando ao normal apenas quando molhado com água quente. Esta é uma maldição comum para quem cai em uma das 100 Fontes Malditas da China e/ou aparece em mangás da Rumiko Takahashi.

Uruca (-1 PONTO)

Igual a Azar, mas não afeta você; afeta TODOS a até 10m de você! Pessoas tropeçam, coisas quebram, acidentes pipocam por onde você passa. E trate de evitar que seus amigos (caso você ainda tenha algum...) saibam disso.

Velhice Acelerada (-2 PONTOS)

Você envelhece dez vezes mais rápido que o normal para sua espécie (sendo humano, será quase um ano por mês), o que deve reduzir drasticamente seu tempo de vida caso uma cura não seja encontrada logo.

Vocabulário Limitado (-1 PONTO)

Sua voz foi afetada por esta Maldição e agora ao invés de pronunciar frases complexas, você só consegue conjugá-las com uma ou no máximo duas palavras.

Vórtice de Energia (-1 PONTO)

Seu corpo é prejudicial à energia espiritual ao seu redor. Qualquer criatura a até 3m de você perde 1 Ponto de Magia por rodada. Você não é afetado, mas também não recebe os PMs drenados.



MANOBRAS DE COMBATE

São movimentos específicos, como socos, chutes e outros golpes associados às artes marciais. Para aprender manobras de combate, compre a vantagem Técnica de Luta, descrita na caixa ao lado.

Técnica de Luta (1 PONTO)

Você teve treinamento em artes marciais e conhece manobras de combate. Você pode escolher duas manobras de combate. Você pode comprar Técnica de Luta diversas vezes. A cada compra, pode escolher duas manobras de combate novas.

Embora as técnicas de luta estejam mais ligadas aos artistas marciais, qualquer um pode aprendê-las — basta pagar 1 ponto por Técnica de Luta e escolher duas das manobras de combate da lista (e quem sabe inventar uma origem legal: “Quando criança, aprendi a me defender com um vizinho muito idoso e solitário, vindo de uma terra distante...”).

Agarrar

O Personagem consegue agarrar o alvo. Gasta-se 1 PM e faça um ataque corpo à Corpo, se a FA for superior a FD do oponente ele fica preso pelo personagem, e o personagem pode conduzi-lo para onde desejar. O oponente tem direito a um teste de F para cada turno que passar preso, se for bem sucedido consegue se livrar. Quando imobilizado o alvo sofre os mesmos redutores de Oponente Caído, não pode usar a sua H na FA e FD (no caso da FA corpo à corpo, só poderá atacar o oponente que estiver o prendendo com o Agarrar).

Aparar

Seja com a sua arma ou mesmo com suas mãos você consegue diminuir o impacto que os ataques dos inimigos causam em você. Gaste 1 PM e você ganha FD+2 durante o próximo turno.



Ataque de Carga

O Personagem esquece todas as recomendações sobre prudência e autocontrole e ataca seu inimigo com toda a sua força se jogando com todo o seu corpo contra o seu oponente.

Gaste 1 PM e você poderá somar o seu valor de A a sua FA durante o próximo ataque.

Ataque do Louva-a-Deus

Você golpeia um nervo ou tendão de seu oponente, enfraquecendo-o. Gaste 2 PMs e faça um ataque corpo-a-corpo. Se a sua Força de Ataque for maior que a Força de Defesa do alvo, ele precisa fazer um teste de Armadura (além de sofrer dano normal). Se falhar, sofre uma penalidade de -1 na Força até o fim do combate.

Ataque Total

Você opta a usar uma tática muito agressiva e descuidada de combate, abdicando de toda sua técnica de defesa em prol de ataques devastadores. Declare que vai usar a manobra e some a sua A a sua FA durante esse turno, porém você não pode adicionar a sua A na sua FD durante esse turno.

Balestra

Um movimento simples: o atacante simplesmente dá um salto curto contra o oponente, finalizando com a perna flexionada e a espada em riste, para perfurá-lo com a ponta da lâmina. Gaste 1 PH e adicione +2 à FA do golpe.

Blefe

Você finge um golpe e realiza outro. Faça uma

manobra de combate qualquer. Calcule Força de Ataque e Força de Defesa normalmente. Contudo, mesmo se acertar, você não causa dano. Em vez disso, o dano que você causaria é aplicado como uma penalidade à Força de Defesa do oponente na rodada seguinte. Você precisa usar outra manobra de combate na rodada seguinte (por exemplo, não pode blefar com uma balestra e depois realmente realizar uma balestra).

Pré-requisitos: duas manobras de combate quaisquer.

Bloqueio

Você usa sua mão, braço, pé ou perna para desviar o ataque de seu inimigo. Gastando 1 Ponto de Magia, você ganha +2 na Força de Defesa contra um ataque corpo-a-corpo.

Bloqueio Agressivo

Você usa sua espada para bloquear e atacar o adversário ao mesmo tempo! Gastando 2 PMs você ganha +2 na Força de Defesa contra um ataque corpo-a-corpo. Além disso, seu adversário sofre todo o dano que você sofrer (se sofrer algum).

Pré-requisito: bloqueio.

Cabeçada

Você ataca o oponente com um inesperado golpe com a cabeça. Gaste 3 Pontos de Magia e faça um ataque corpo-a-corpo. Seu oponente não pode usar a Habilidade na Força de Defesa.

Cambalhota do Macaco

Com uma cambalhota para trás, você se esquiva do adversário ao mesmo tempo em que o golpeia com um chute. Gaste 5 PMs. Você duplica sua Habilidade

para calcular a Força de Defesa contra um ataque corpo-a-corpo e, se a sua FD for maior que a Força de Ataque do oponente, pode fazer um ataque corpo-a-corpo imediato contra ele.

Combate com Duas Armas

Clássica, a capacidade de lutar com duas armas (ou uma arma dupla). Ao mesmo tempo, uma arma em cada mão e com isso realizar 2

ataques em uma mesma rodada. As armas não precisam ser do mesmo tipo, mas uma menor do que a outra. É preciso uma Rolagem de FA para cada arma, que devem ser e uma menor do que a outra. Você Gasta uma ação de movimento e 2 PMs e até o final do combate poderá fazer um ataque extra por turno com $FA = F + 1d$.

Cegar

Esta manobra não “cega” o alvo literalmente, apenas o impede de enxergar pelos próximos turnos, seja fazendo um ataque contra o nariz do oponente, jogando areia em seus olhos, jogado algum produto químico em seus olhos..... Faça um ataque Corpo á Corpo, se a sua FA superar a FD do oponente o ataque não causa dano, mas o alvo fica cego (sofre os mesmos redutores da magia cegueira Manual 3D&T Alpha pág. 87). O alvo tem direito a um teste de R por turno para negar o efeito.

Cotovelada

Um golpe curto, mas forte. Você recebe FA-1, mas se a sua Força de Ataque for maior que a Força de Defesa do oponente, ele sofre 2 pontos de dano adicionais.

Contra-Ataque

O Personagem uma vez por rodada pode ao sofrer um ataque bem sucedido de um oponente, combate corpo-a-corpo, realizar um contra ataque automático. Ao receber dano faça um teste de H se for bem sucedido você poderá contra atacar esse oponente com uma FA= F+1d.

Contra-Bloqueio

É possível escapar dos efeitos de um bloqueio. Ao custo de 2 PMs, você pode girar um pouco sua espada contra a do oponente. Assim, você passa pela espada adversária e atinge seu alvo. Você ignora qualquer bônus em FD por manobras de combate que seu adversário tenha nesta rodada.

Chute Baixo

Você usa os pés ou a canela para chutar a perna de seu oponente. Gaste 2 PMs e faça um ataque corpo-a-corpo. Se a sua Força de Ataque for maior que a do

oponente, ele precisa fazer um teste de Armadura (além de sofrer dano). Se falhar, cai no chão (veja a caixa Combatentes Caídos, na página 64).

Chute Circular

Você gira o corpo e chuta as costelas ou cabeça de seu oponente. Gaste 1 Ponto de Magia e faça um teste de Habilidade e um ataque corpo-a-corpo. Se você for bem-sucedido no teste de Habilidade, recebe FA+3 no ataque.

Chute Direto

Um chute desferido com o corpo de frente, visando o abdome, peito ou queixo do adversário. Quando acerta, é destruidor. Gaste 1 Ponto de Magia e faça um ataque corpo-a-corpo. Se a sua Força de Ataque for maior que a Força de Defesa do alvo, ele sofre 3 pontos de dano adicionais. Por exemplo, se sua FA foi 9 e a FD do oponente foi 7, ele sofre um total de 5 pontos de dano.

Cruzado

Um soco circular, mirando o lado da cabeça do adversário. Gaste 1 PM e faça um ataque corpo-a-corpo. Você recebe F+1 e seu oponente FD -1 para este ataque.

Defesa do Tigre

Você defende-se usando os cotovelos, joelhos e canela. Gaste 3 PMs quando sofrer um ataque corpo-a-corpo. Se a Força de Ataque do agressor for menor que a sua Força de Defesa, ele sofre dano igual à diferença entre a sua FD e a FA dele.

Defesa Total

Você opta por usar uma tática defensiva de combate, abdicando de sua capacidade de ataque total para se defender dos inimigos. Declare que vai usar a manobra e soma a sua F a sua FD durante esse turno, porem você não poderá somar a sua F na sua FA



durante esse turno.

Desarmar

Você pode usar sua espada para deixar seu oponente de mãos vazias. Como uma ação, gaste 1 PM e faça um ataque normal. Se você for bem-sucedido, não causa dano, mas seu adversário deve fazer um teste de H. Em caso de falha, ele é desarmado, sofrendo uma penalidade de -3 em FA até recuperar sua arma (uma ação de movimento). Caso seu oponente use algum tipo de arma especial ou equipamento, também perde o acesso a seus poderes enquanto estiver desarmado.

Direto

Um soco poderoso. Gaste 2 Pontos de Magia e faça um ataque corpo-a-corpo. Você duplica sua Força para calcular a FA.

Duas Lâminas

Ao custo de 2 PHs por turno, você pode lutar com duas lâminas ao mesmo tempo — uma para o ataque, outra para a defesa. Caso opte por defender-se, você recebe um bônus de +2 em A. Caso prefira atacar, recebe um bônus de +2 em F. Em duelos formais, é de bom tom embainhar uma das espadas.

Pré-requisitos: uma técnica ofensiva e bloqueio.

Encontrão

O Personagem realiza o ataque de forma a empurrar/assustar o oponente.

Declare que vai fazer a manobra e faça um ataque corpo à corpo se a sua FA for superior a FD do alvo ele será lançado uma distância em metros para trás igual a sua F. Muito útil para jogar inimigos de pontes, penhascos e contra armadilhas.

Estocada

O golpe mais básico de penetração, que usa a ponta da arma para perfurar o oponente. Gaste 2 PMs e faça um ataque corpo-a-corpo. Você duplica sua Força para calcular FA.

Feitos Atléticos

Por 2 PMs, você pode fazer uma sequência de ações que culminam em um ataque — como pendurar-se em candelabros, saltar de janelas, deslizar no corrimão... Você pode se mover duas vezes durante a rodada e atacar. Seu oponente sofre uma penalidade de -1 em FD.

Firula

Seu estilo de luta mais parece uma dança que ridiculariza o aniversário — e acaba fazendo-o abrir a guarda. Como uma ação, gaste 1 PM e faça um teste de H. Se você tiver sucesso, o alvo sofre uma penalidade de -2 em A até o final da rodada seguinte.

Flecha

Um movimento comum, não um ataque. A rigor, não passa de uma corrida rápida contra o adversário a partir da posição de guarda, com movimentos curtos dos pés e posição corporal praticamente sem mudanças durante a aproximação. Gaste uma ação e teste iniciativa de novo. Escolha o melhor resultado entre o anterior e o novo.

Golpe de Judô

Quando seu oponente ataca, você o agarra e derruba. Gaste 3 PMs quando sofrer um ataque corpo-a-corpo. Se a sua Força de Defesa for maior que a Força de Ataque do agressor, ele



cai no chão.

Imobilização

O Personagem é capaz de com o peso e força do próprio corpo, manter um adversário imóvel. É bastante útil quando o objetivo convém em capturar ou prender alguém sem machucá-lo ou causar dano físico. Não pode ser utilizada para causar dano a um oponente. Gaste uma ação de ataque (e uma ação de movimento por turno que quiser manter o alvo imóvel) e force o alvo a fazer um teste de H-2, se falhar ficará imobilizado e incapaz de se movimentar. Ele não sofre nenhum redutor na sua FA ou FD, mas não poderá se movimentar. O Alvo tem direito a um teste de Força menos a sua Força (exemplo, você tem F4 esse será o redutor do alvo) por turno para tentar se movimentar.

Jab

Um soco rápido, difícil de defender. Gaste 1 Ponto de Magia e faça um ataque corpo-a-corpo. Seu oponente sofre -2 na Força de Defesa.

Joelhada

Erguendo o joelho, você desfere um golpe vigoroso contra a virilha, plexo solar ou queixo do oponente. Gaste 1 Ponto de Magia e faça um ataque corpo-a-corpo. Você ganha +1d na Força de Ataque.

Lâmina Chata

Eventualmente você pode não querer realmente causar dano a seu inimigo. Por 1 PM, você luta até o final do combate com a parte chata da lâmina sem sofrer qualquer penalidade em sua FA. Seu dano será sempre por esmagamento. Além disso, se reduzir os

PVs de seu oponente a 0, ele ignora os resultados 4, 5 e 6 em seu Teste de Morte. Não use isto em duelos formais, ou o seu oponente pode se sentir desrespeitado — e isso pode justificar um duelo até a morte em certos círculos...

Luta às Cegas

Permite ao Personagem continuar lutando sem nenhum redutor mesmo quando cego, vendado ou na escuridão total.

Makiwara

Você passou por um extenso treinamento para enrijecer o corpo. Gastando 3 Pontos de Magia, você duplica sua Armadura para calcular a FD contra um ataque.

Mata-Leão

O Personagem consegue manter seu oponente preso turno a turno e pressioná-lo para o mesmo sentir falta de ar.

Para executar o mata-leão o atacante precisa segurar a vítima por trás com ambas as mãos, com sucesso o mata-leão é aplicado e a vítima sofre os mesmos redutores da Privações Respiração (Manual 3D&T Alpha pag. 69).

Gasta-se 1 PM e faça um ataque corpo à Corpo, se a FA for superior a FD do oponente ele fica imobilizado. O oponente tem direito a um teste de F para cada turno que passar preso, se for bem sucedido consegue se livrar. Quando imobilizado o alvo sofre os mesmos redutores de Oponente Caído, não pode usar a sua H na FA e FD (no caso da FA corpo à corpo, só poderá atacar o oponente que estiver o prendendo com o Mata Leão).

1d+102

Montada

Uma manobra popular — e destruidora — em lutas de MMA. Se você estiver em alcance de corpo-a-corpo de um oponente caído, pode gastar 3 PMs e um movimento para montar nele. Contra um oponente no qual está montado, você recebe FA+2 e FD+2. O alvo tem direito a um teste de Força por turno. Quando for bem-sucedido, se liberta.

Manto

Acha que aquela jaqueta (chamada “peliça”) pendurada no ombro esquerdo de um hussardo é um mero enfeite? Ao custo de 1 PM, você pode usá-la como uma capa para bloquear um ataque (a lâmina desliza pelo tecido). Você recebe um bônus de +2 em FD durante a rodada. Ao custo de 2 PHs, você pode bloquear e em seguida tentar desarmar seu oponente, com um movimento de corpo que gira a peliça. Este uso desta manobra funciona exatamente como desarmar, mas não consome uma ação.

Pré-requisitos: bloqueio e desarmar.

Picada da Cobra

Quando seu oponente ataca, você segura o membro que ele usou para atacar. Gaste 3 Pontos de Magia e faça um ataque contra o agressor imediatamente depois de ser atacado. Se a sua Força de Ataque for maior que a Força de Defesa do alvo, ele não sofre dano, mas fica preso.

Enquanto estiver preso ele não pode se afastar de você, e sofre um redutor de H-1. O alvo tem direito a um teste de Habilidade por turno. Quando for bem-sucedido, se liberta.

Rasteira

Você varre as pernas do oponente com as suas.

Faça um ataque corpo-a-corpo. Se a sua Força de Ataque for maior que a Força de Defesa do alvo, ele não sofre dano, mas cai no chão (veja a caixa Combatentes Caídos, na página 64).

Reprise

Um ataque mais distanciado, com a perna dianteira flexionada, o braço esticado e a espada em riste. É como ficar de longe cutucando a onça com uma vara nada curta. Gaste uma ação para realizar esta manobra (que não é um ataque, não causa dano e não exige teste). Seu oponente sofre uma penalidade de -1 em FD contra seu próximo ataque.

Resposta

A resposta é meramente a ofensiva que se segue após o bloqueio de um ataque adversário. Ao custo de 2 PHs, você pode atacar imediatamente após ser bem-sucedido em um

o direito a um ataque adicional na rodada. Este deve ser um ataque comum, sem combinação com qualquer manobra.

Pré-requisito: bloqueio.

Senhor da Montanha

Sacrificando sua capacidade de ataque, você consegue se colocar em uma postura de defesa total. Usando uma ação e gastando 3 Pontos de Magia, você consegue um crítico automático na próxima defesa (não precisa rolar o dado, ele é automaticamente "6"; lembre que isso duplica sua Armadura!).

Tai Sabaki

Com um movimento do corpo, você sai do caminho do golpe de seu oponente, evitando-o por completo. Gastando 3 Pontos de Magia, você duplica sua Habilidade para calcular a FD contra um ataque.

Trespassar

Sempre que o Personagem obter um acerto crítico em sua FA, ele pode avançar com toda a sua fúria contra OUTRO oponente que esteja a distância do seu deslocamento, e fazer um Ataque Extra contra esse oponente.

Uppercut

Um soco de baixo para cima, mirando o queixo do adversário. Gaste 2 PMs e faça um ataque corpo-a-corpo. Se a sua Força de Ataque for maior que a FD do oponente, ele precisa fazer um teste de Resistência (além de sofrer dano).

Se falhar, cai no chão (veja a caixa Combatentes Caídos, acima).



Velocidade do Cervo

Se acertar um ataque corpo-a-corpo em um oponente e ainda puder fazer um movimento no mesmo turno, você pode fazer um novo ataque contra esse mesmo oponente. Você gasta seu movimento e 1 PM em troca do novo ataque.

Voadora

Gastando 3 PMs para saltar sobre o adversário, você ganha um bônus na Força de Ataque de +1 por cada 10m que andou na rodada. Por exemplo, se percorrer 40m e aplicar uma voadora, você recebe FA+4.

Um contra Todos

Você ataca uma fila de inimigos, desarmando-os em sequência — ou empurrando-os para longe, à sua escolha. Gaste 1 PM e faça uma jogada de ataque. Se você causar pelo menos 1 ponto de dano, o alvo deve fazer um teste de Resistência para não ser desarmado (sofrendo os mesmos efeitos de desarmar, acima) ou empurrado (recuando um número de metros igual à sua Força). Você então pode escolher um segundo alvo que esteja próximo a ele para ser atacado da mesma forma e ser obrigado a fazer o mesmo teste de Resistência.

Isso prossegue sucessivamente, até que um alvo seja bem-sucedido no teste de R. Você só pode usar esta manobra quando estiver enfrentando vários oponentes.

Pré-requisito: desarmar.

Combatentes Caídos

Diversas manobras de combate — como rasteira e golpe de judô — podem derrubar um oponente. Em termos de regras, um combatente caído não soma sua Habilidade nas FA e FD, e pode se mover apenas 1m por ponto de H. Um combatente caído pode se levantar gastando um movimento.

Algumas manobras só podem ser aplicadas em um oponente caído!

DOMÍNIO DO K.I., CHAKRA, COSMO...

As vantagens a seguir são relacionadas ao K.I., Chakra, Cosmo, Força Treva, a energia espiritual que os lutadores usam para se fortalecer em batalha.

Ataque Com K.I., Chakra, Cosmo... (1 PONTO)

Você consegue energizar seus golpes com a Força Treva. Quando faz um ataque corpo-a-corpo, pode gastar Pontos de Magia para aumentar sua Força de Ataque. Cada PM gasto fornece FA +1, até um máximo igual à sua Resistência.

Bloquear com Ataque Com K.I., Chakra, Cosmo... (1 PONTO)

Você consegue bloquear a energia de outros lutadores. Faça um ataque corpo-a-corpo. Se você acertar, causa dano nos PMs, em vez de nos PVs. Por exemplo, se sua FA for 11 e a FD do inimigo for 7, ele perde 4 PMs, em vez de perder 4 PVs.

Rapidez do Ataque Com K.I., Chakra, Cosmo... (1 PONTO)

Você é tão rápido que as pessoas normais simplesmente não conseguem acompanhar seus movimentos. Gastando uma ação de turno inteiro e gastando 5 PMs, você pode se mover a qualquer ponto dentro do limite de sua velocidade máxima, fazer uma ação e, se quiser, voltar ao ponto de origem. Você precisa ser capaz de ver o ponto para onde quer se mover (ou seja, não pode ser um lugar do outro lado de uma parede, por exemplo). As pessoas não veem mais que linhas borradadas deslocando-se pelo ar enquanto você se move, e só testemunham os efeitos de sua ação.

Sobrevida do Ataque Com K.I., Chakra, Cosmo... (1 PONTO)

Reunindo as energias em seu corpo, você consegue superar até mesmo os limites da morte. Quando seus Pontos de Vida chegam a 0, você continua de pé, e passa a sofrer dano nos PMs. Você só cai (e precisa fazer Testes de Morte) quando tanto seus PVs quanto seus PMs chegam a 0.

Sugar Ataque Com K.I., Chakra, Cosmo... (3 PONTOS)

Você consegue sugar a energia de outros lutadores. Faça um ataque corpo-a-corpo. Se você acertar, causa dano nos PMs, em vez de nos PVs. Você recupera uma quantidade de PMs igual à quantidade que seu inimigo perdeu.

VANTAGENS ÚNICAS



Todas as vantagens e desvantagens apresentadas neste capítulo são únicas: cada personagem pode possuir apenas uma delas. Muitas vezes elas indicam aquilo que o personagem é — um anão, elfo, goblin... —, sendo esta a razão de serem únicas. Ninguém pode ser um anão, goblin, ou um centauro-ogre, ou um andróide-elfo. (Isto é, normalmente não! Peça a seu mestre. Se ele deixar, o problema é todo dele...)

Quase todas as vantagens e desvantagens únicas trazem consigo um —pacote de outras vantagens e desvantagens— anões, por exemplo, têm Resistência a Magia. Você não precisa pagar por elas, nem ganhará pontos por elas, pois já estão incluídas no custo total. Você não pode trocá-las ou, no caso de desvantagens, pagar pontos para se livrar delas. Mas há algumas exceções um zumbi, por exemplo, pode pagar para não ser Monstruoso ou Incluíto. Um personagem com a Forma Alternativa pode ter uma vantagem única para cada forma, mas os problemas de todas elas se acumulam em qualquer forma que ele tiver no momento. Então, se uma de suas Formas é um construto, você não vai poder recuperar Pontos de Vida com descanso mesmo mudando para outra forma.

- **Bônus de Características:** muitas raças oferecem bônus em uma ou mais características. No entanto, esses bônus nunca podem elevar uma característica acima de 5 para um personagem recém-criado.

- **Testes de Resistência:** algumas raças recebem bônus ou redutores em testes de Resistência, por serem mais vigorosas ou mais frágeis. Este bônus ou redutor



afeta apenas testes de Resistência, não a Resistência verdadeira. Não tem efeito sobre Pontos de Vida ou Pontos de Magia.

• **Aptidão:** algumas vantagens são mais comuns entre membros de certas raças — por exemplo, a perícia Crime é muito popular entre halflings e goblins. Por isso, quando decidem comprar esta perícia, eles pagam mais barato. Um personagem não é obrigado a comprar vantagens para as quais tenha aptidão (mas será uma boa idéia fazê-lo).

Humanos

Na maioria dos mundos, a supremacia pertence aos humanos. Mesmo nos lugares onde existem outras raças nativas, quase sempre a população humana supera todas as outras juntas. Comparados a outros povos, os humanos em geral têm mais iniciativa, mais energia e são mais adaptáveis, mas também têm vidas mais curtas. Humanos podem apresentar aparência ou poderes exóticos que muitos qualificam como —não-humanos.

Um artista marcial capaz de disparar bolas de fogo pelas mãos, ou uma garota de cabelo rosado que fulmina demônios, dificilmente seriam considerados pessoas normais. No mundo colorido de 3D&T, muitas vezes será difícil dizer quem é humano ou não é...

Ser um humano é muito importante ao relacionar-se com pessoas normais: não-humanos costumam ser odiados, temidos (especialmente os humanóides e youkai), subestimados (como os semi-humanos) ou considerados inferiores (como construtos).

Não é preciso adquirir nenhuma vantagem para ser humano a não ser que você queira adquirir a vantagem abaixo. Se você não comprar nenhuma das vantagens únicas deste capítulo, então será automaticamente considerado humano.

Humano [0 PONTOS] (HUMANO)

De todas as raças, os humanos mostram a maior variedade. Sua maleabilidade, facilidade de adaptação e ambição territorial os tornou a raça mais abundante e de posse da maioria dos territórios do mundo.

Mesmo com todo seu poder, eles podem facilmente regredir a barbárie dentro de uma geração. Embora alguns lutem para fazer do mundo um lugar melhor, outros buscam conquistá-lo, reunindo grandes exércitos para marchar contra seus vizinhos civilizados.

Os humanos são peritos em praticamente qualquer ofício imaginável. Não surpreende que se aventurar seja uma ocupação comum, já que muitos humanos têm uma curiosidade inata sobre o que se encontra além do próximo horizonte ou no fundo da masmorra mais próxima.

• **Adaptabilidade.** Humanos normalmente são aptos à maioria das funções e costumam se tornar ainda mais aptos com a prática, todos os humanos começam com uma especialização de qualquer perícia grátis ao comprar essa vantagem.

SEMI-HUMANOS

Membros de raças semi-humanas existem em mundos de fantasia medieval, dividindo espaço com os humanos — mas também podem ser encontrados em alguns cenários modernos e futuristas, criados por ciência avançada, ou vindos de outros planetas ou dimensões. Exceto pela estatura, traços anatômicos e alguns poderes menores, semi-humanos são muito parecidos com os humanos. Em alguns casos podem até mesmo gerar descendentes; meio-elfos e meio-orcs são os mais conhecidos.

Humanos e semi-humanos quase sempre são aliados, lutando juntos contra outras ameaças. Mas pode acontecer que, por razões variadas (muitas vezes por simples preconceito racial), uma ou mais raças semi-humanas sejam inimigas dos humanos, ou entre si.

Este costuma ser o caso dos elfos negros, que odeiam os elfos. Magias e poderes que afetam humanos, também afetam semi-humanos, a menos que sua descrição diga o contrário.

Anão [1 PONTO] (SEMI-HUMANO)

Anões não ultrapassam 1,30m de altura, mas são mais robustos que os humanos e podem usar qualquer arma, equipamento ou veículo projetado para eles. Eles apreciam trabalho duro: entre os ofícios favoritos da raça estão mineração, joalheria e forja de metais.

Anões gostam de vestir armaduras metálicas e levam bastante bagagem, pois são capazes de carregar muito peso. Eles também adoram cerveja, consumindo

muitos barris ao longo de suas extensas vidas.

• **Infravisão.** Seres subterrâneos por natureza, todos os anões enxergam no escuro.

• **Resistência à Magia.** Anões são muitíssimo resistentes a todas as formas de magia.

• **Testes de Resistência +1.** Anões são robustos. Este bônus é cumulativo com sua Resistência à Magia, tornando um membro desta raça realmente difícil de atingir por meios mágicos.

• **Inimigos.** Anões odeiam orcs (incluindo meio-orcs), goblinoides (goblins, hobgoblins, bugbears) e trolls (de todos os tipos). São treinados desde a infância para lutar com essas criaturas, por isso recebem H+1 contra elas.

Elfo (2 PONTOS) (SEMI-HUMANO)

Os elfos são uma raça muito antiga; lendas dizem que foram o primeiro povo criado pelos deuses. Têm orelhas pontiagudas, olhos amendoados, traços delicados, afinidade com a natureza, talento para a mágica, habilidade com espadas e arcos, e vidas muito longas.

A maioria tem pele clara, mas alguns membros de sub-raças exóticas podem ser brancos, azuis ou verdes. Seus olhos e cabelos podem ter cores ainda mais variadas, e alguns têm traços incomuns como patas ou cauda. Exceto por tais detalhes, são fisicamente parecidos com os humanos. Têm a mesma altura e peso. Embora sejam normalmente mais delgados, alguns podem ser tão musculosos e massivos quanto qualquer humano.

Em geral os elfos formam culturas avançadas, sofisticadas e pacíficas, com grande apreço pela natureza e afinidade com magia. Mas também podem ser temíveis guerreiros, especialmente quando protegem as florestas que tanto amam contra monstros e invasores.

• **Habilidade +1.** Elfos são mais ágeis e inteligentes que os humanos.

• **Visão Aguçada.** Elfos têm



olhos aguçados e podem ver no escuro com perfeição, mas não na escuridão total: deve existir uma iluminação mínima, por menor que seja.

• **FA+1 com espada e arco.** Estas são armas tradicionais de sua raça. Isso significa que, para receber o bônus, você deve personalizar seu dano como Força (corte) e/ou Poder de Fogo (perfuração), à sua escolha.

• **Aptidão para Magia Elemental.** Elfos podem comprar esta vantagem por apenas 1 ponto.

Elfo do Céu (3 PONTOS) (SEMI-HUMANO)

Elfos do céu são quase idênticos a seus parentes terrestres em todos os aspectos físicos, exceto pelas asas — que podem ser membranosas, como asas de dragão, ou então emplumadas. Totalmente abertas, elas têm o dobro da altura do elfo, sendo esse o espaço mínimo que ele precisa para voar.

Os corpos delgados desses elfos favorecem o voo. Eles também preferem roupas esvoaçantes, de cores brilhantes, fazendo-os parecidos com flâmulas vivas ou pássaros tropicais. Como herança de seu ancestral dragão azul, os elfos do céu podem voar por quanto tempo que quiserem, sem nunca parar pra descansar. Podem até mesmo dormir enquanto voam!

Um Elfo do céu tem grande apreço por sua liberdade, fica angustiado em ambientes fechados e, caso seja aprisionado, pode até morrer de tristeza. Mas em condições normais, são cheios de alegria irrestrita e riso fácil, dispostos a ver tudo pelo lado positivo.

• **Habilidade: +1.** Elfos do céu são muito ágeis.

• **Visão Aguçada.** Elfos do céu têm olhos aguçados e podem ver no escuro com perfeição, mas não na escuridão total: deve existir uma iluminação mínima, por menor que seja.

• **Resistência a magia.** Elfos do céu são imunes a qualquer magia com efeito de sono, e recebem bônus de +1 em testes contra encantamentos mágicos.

• **Aptidão para Magia Elemental.** Elfos-do-céu podem comprar magia elemental por 1 ponto.

• **Asas.** Recebe a vantagem Voo.

Elfo do Inverno (2 PONTOS) (SEMI-HUMANO)

Ao explorar as planícies geladas, montanhas e florestas de taiga nas terras geladas, é possível entrar na região onde os elfos do inverno (chamados corretamente de Nyss) formam seus territórios.

Elfos do inverno possuem traços comuns dos demais elfos, mas não há como confundi-los. São mais altos que os demais elfos, sua pele é pálida como a neve e seus cabelos são negros, azulados ou quase brancos. Seus olhos variam em tonalidades

azul e violeta. Muitos trazem em seus rostos tatuagens intrincadas, chamadas suyaric ("letras da pele"), que identificam o indivíduo como membro de uma tribo. Essas tatuagens podem ser modificadas para expressar feitos importantes, crenças e devoções. São frios e reservados, especialmente com forasteiros. A cultura Nyss se baseia nos valores de honra, orgulho e bravura. São um povo rústico, chamados por vezes de bárbaros, mas possuem uma cultura muito rica, sendo hábeis no artesanato em couro e trabalhos em pedra e gelo.

Os nyss são um povo nômade, dividindo-se em uma dúzia de tribos. Nyss são isolacionistas, e não sem motivo. Vivendo numa região isolada onde vivem monstros e gigantes de gelo hostis. Apesar disso, mantém relações comerciais esporádicas com alguns povos, geralmente trocando seu artesanato por metais e minérios.

- **Habilidade +1.** Elfos são bem ágeis.
- **FA +1.** com o arco e a claymore Nyss (uma espécie de katana elfica)
- **Visão aguçada.** Podem ver normal em tempestades ou precipitações.
- **Armadura extra: Frio/Gelo.** São resistentes ao frio ártico.
- **Resistência a magia:** +1 para resistir a magia de encantamento e sono.
- **Ignorante.** São bárbaros e bastante rústicos. Caso receba alguma vantagem mágica ou perícia intelectual essa desvantagem é ignorada.

Elfo do Mar (1 PONTO)

(SEMI-HUMANO)

Os elfos-do-mar encontram nos golfinhos seus melhores amigos e maiores aliados, e nos tubarões seus mais odiados inimigos.

Suas armas favoritas são o tridente, o arpão (azagaia) e a rede. Entretanto, a tecnologia dos elfos-do-mar é primitiva e limitada. Como não podem acender fogueiras, nem forjar metais (elementos indispensáveis para uma civilização avançada),

dependem muito de materiais que encontram na natureza.

Lembram elfos baixos. Têm pele lustrosa, perolada e azul acinzentada, como golfinhos. As grandes orelhas às vezes têm raios, como barbatanas. Os cabelos são igualmente longos e os olhos, amendoados. Olhos e cabelos têm cores variáveis: verde, azul, roxo, rosa e, mais raramente, vermelho ou dourado.

Na água, inspiram pelas narinas e expiram por seis fendas branquiais nas costas. Em terra, essas fendas se fecham e os pulmões funcionam de forma normal. Algumas etnias têm membranas entre os dedos, enquanto outras têm mãos e pés normais — mas com nadadeiras nas laterais das pernas e antebraços.

Elfos-do-mar vestem pouca ou nenhuma roupa; quase sempre tangas na parte inferior, feitas de couro de peixe ou fibras de algas marinhas. Usam apenas ornamentos feitos de conchas e corais. Armaduras seriam inaceitáveis, exceto certas peças raras, desenhadas para não interferir com a natação. As elfas usam na parte superior peças feitas de conchas, ou conservam os seios nus.

- **Habilidade: +1.** Elfos são mais ágeis que humanos.
- **FA +1 com tridente: (perfuração).** Suas armas preferidas são os tridentes.
- **Forma Alternativa.** Você pode se transformar em um animal marinho de acordo com sua personalidade. A sua forma alternativa é construída com o mesmo número de pontos que possui e Vantagem Única: Anfíbio .
- **Natação.** Elfos do mar podem respirar e se mover livremente dentro da água sem precisar da perícia natação.
- **Radar.** Elfos do mar tem esse Sentido Especial apenas dentro d'água.
- **Ambiente Especial.** Elfos do mar dependem da água para viver.
- **Vulnerabilidade: fogo.** Elfos do mar são sensíveis contra ataques baseados em dano por fogo/calor.

Elfo Negro (3 PONTOS) (SEMI-HUMANO)

Os elfos negros são uma versão subterrânea, e geralmente maligna (embora isso nem sempre seja verdade), dos elfos comuns. Eles não existem em Arton como raça nativa, mas podem ser encontrados na maioria dos outros mundos mágicos.

Estes elfos têm pele negra, cabelos brancos e certa afinidade com



aranhas e venenos. Suspeita-se que estas criaturas tenham grandes impérios secretos, mas esta hipótese ainda não foi totalmente confirmada. De qualquer forma, alguns deles decidem abandonar os hábitos nefastos de sua raça e viajar pelo mundo como aventureiros, enquanto os demais se tornam tipicamente vilões.

- **Habilidade +1.** Elfos negros são mais ágeis e inteligentes que os humanos.
- **Infravisão.** Como criaturas das trevas, habitantes de impérios subterrâneos, elfos negros enxergam perfeitamente no escuro.
- **Resistência à Magia.** Elfos negros têm extrema resistência a poderes mágicos.
- **Magia.** Elfos negros recebem Magia Branca ou Negra (à sua escolha) sem pagar pontos.
- **Ponto Fraco.** À luz do dia, elfos negros sofrem penalidade temporária de -1 em Habilidade e precisam gastar duas vezes mais PMs em tudo.

Elfo da Tempestade [2 PONTOS] (SEMI-HUMANO)

Trazidos accidentalmente para o Deserto da Perdição numa grande tempestade mágica. Essa espécie se assemelha aos elfos comuns e não possui nenhum parentesco direto com eles. São maiores que à raça que lhe deu o nome, esguios e ao mesmo tempo mais bem constituídos. Suas orelhas são maiores e os olhos emanam um estranho brilho azulado. Vivem como um povo nômade, tentando encontrar uma maneira de regressar ao seu mundo de origem.

Por serem vistos com desconfiança reservada aos forasteiros e por terem vivido durante muito tempo em meio as agruras do deserto, elfos da tempestade são reservados e de poucas palavras. Sua sociedade valoriza a etiqueta e a disciplina, o que faz com que sejam pouco tolerantes com ofensas ou ações que considerem desrespeitosas. Apesar disso, o tempo que passaram tentando sobreviver em um lugar de clima tão extremo e repleto de perigos, fez com que desenvolvessem uma cultura de hospitalidade — são sempre muito amistosos com eventuais viajantes que encontram perdidos e fazem tudo o que podem para ajudá-los.

- **Habilidade +1.** Elfos são bastante ágeis.
- **Visão aguçada.** Igual a dos elfos, mas também podem enxergar normal durante tempestades de areia.
- **FD +1.** Sua defesa é maior quando os ataques são ventos cortantes (como tempestades de areia) e Ácido.

• **Aptidão para Magia Elemental.** Elfos da Tempestade podem comprar Magia Elemental por 1 ponto.

• **Aptidão para Sobrevivência.** Elfos da Tempestade podem comprar Sobrevivência por 1 ponto.

Gnomo [2 PONTOS] (SEMI-HUMANO)

Gnomos são pequenos humanóides medindo cerca de 1m de altura. São ligeiramente aparentados aos anões, mas ainda menores e menos robustos. Muitos têm orelhas pontiagudas, e quase todos cultivam barbas curtas e bem cuidadas. Gostam de roupas coloridas e joias.

Gnomos tendem a ser rabugentos e reclusos, preferindo a solidão de suas tocas a qualquer companhia. Muitos, no entanto, apaixonam-se pelas grandes cidades dos humanos e ali encontram seu lugar — geralmente como estudiosos, alquimistas, engenheiros, inventores ou magos ilusionistas, as maiores aptidões da raça. São muito raros aqueles que decidem ser aventureiros.

Quase nunca um gnomo entrará em combate voluntariamente. Diante desse tipo de situação, eles preferem fugir ou enganar o inimigo com truques ou magias. Mesmo os magos gnomos mais poderosos evitam ferir seus oponentes sempre que possível, buscando outra alternativa para detê-los.

Não existem gnomos nativos em Arton, mas eles podem chegar de outros mundos.

• **Habilidade +1.** Gnomos são astutos e engenhosos.

• **Genialidade.** Gnomos são cheios de truques, e têm fascínio natural por todas as artes, ciências e conhecimentos.

• **Faro Aguçado.**

Gnomos têm olfato excelente.

• **Pequenos Desejos.** Gnomos são conhecidos por usar pequenos truques e magias menores o tempo todo. Eles podem lançar a magia Pequenos Desejos mesmo sem ter nenhuma vantagem mágica.

• **Modelo Especial.** Gnomos não podem usar roupas, armas ou equipamentos feitos para humanos.



Halfling [1 PONTO] (SEMI-HUMANO)



Seu nome vem de “half of something”, que significa “metade de alguma coisa” — um nome adequado para criaturinhas que não ultrapassam os 90cm de altura, exatamente metade de um ser humano.

Também conhecidos como hobbits ou apenas “pequeninos”, os halflings têm como sua segunda característica física mais marcante os pés densamente cobertos de pelos, embora nem todas as sub-raças tenham essa peculiaridade.

Quase todos gostam de conforto e boa comida, sendo bastante raro que decidam ser aventureiros.

- **Habilidade +1, Poder de Fogo +1.** Halflings são ligeiros, espertos, sortudos e habilidosos com armas de projéteis, seu “esporte” favorito. Sempre que possível, um halfling prefere lutar à distância.

- **Aptidão para Crime.** Para halflings, a perícia Crime custa apenas 1 ponto.

- **Modelo Especial.** Halflings não podem usar roupas, armas ou equipamentos feitos para humanos.

Lefou [2 PONTOS] (SEMI-HUMANO)

São os meio-demônios da Tormenta. Todos os lefous recebem +1 (ate o máximo de 5) em uma característica à sua escolha, visão no escuro como a dos elfos, pode escolher uma vantagem de no máximo 2 pontos gratuitamente, não é atingido pelos efeitos nocivos da tormenta, aparência monstruosa e má fama.

Deformidade: Devido a seu sangue não natural, todo lefeu tem algum defeito físico, que embora incomode a quem vê (aparência monstruosa), oferece alguma vantagem. O jogador só pode escolher uma dessas deformidades, as outras não podem ser pegas em campanha:

- **Articulações flexíveis:** +2 em testes de furtividade.

- **Dedos rígidos:** +1 em testes de alpinismo

- **Dentes afiados:** +1 em testes de intimidação

- **Mãos membranosas:** +2 em teste de natação

- **Olhos vermelhos:** recebe visão aguçada (de sentidos especiais)

Pele rígida: +1 em armadura.

Meio-Dríade [2 PONTOS] (SEMI-HUMANO)

As dríades, apesar de idênticas a meio-elfas na aparência, são na verdade um tipo de fada das florestas. Sua alma reside dentro de uma árvore antiga, nas profundezas mais secretas das matas. Essa árvore também é seu verdadeiro corpo.

Dríades são criaturas gentis, pacíficas, que nunca usam seu poder para ferir ou matar. No entanto, também são solitárias e tendem a se apaixonar por aventureiros que visitem suas florestas — e esta união pode gerar frutos. A criança, que pode ser menino ou menina, quase sempre pertence à raça do pai. Mas, em raríssimos casos, essa criança pode trazer o sangue verde das fadas florestais. Meio-dríades são filhos de mães dríades (não existem dríades machos) com pais humanóides (tipicamente humanos, elfos, mei-oelfos ou qareen). A gravidez ocorre na grande árvore que é o corpo real da dríade: em seu tronco forma-se um tipo de útero translúcido, onde o bebê se desenvolve flutuando em seiva.

Todo meio-dríade tem olhos verdes. Exceto por este detalhe, são indistinguíveis de um membro da raça do pai, apresentando as mesmas características físicas. Mas, quando ficam furiosos ou manifestam seus poderes, podem mostrar feições selvagens e até traços monstruosos (olhos fragmentados, veias salientes, espinhos, presas...) por breves períodos.

- **Recebem um +2** em testes de Sobrevivência.

- **Aptidão para Sobrevivência.** Para Meio-Dríades, a perícia Sobrevivência custa 1 ponto.

- **Empatia Selvagem.** Você pode se comunicar com animais através de gestos e vocalizações.

- **Magia.** Pode usar as magias Arma de Allihanna e Armadura de Allihanna pelo custo normal em PMs.

- **Ignorante.** Crescem longe da civilização e por isso possuem hábitos selvagens.

Meio-Elfo [0 PONTOS] (SEMI-HUMANO)

Um meio-elfo é resultado da união entre um humano e uma elfa, ou um elfo e uma humana. Sua aparência costuma ser mais humana (ao contrário dos elfos, meio-elfos podem ter barba), mas ainda com traços élficos. Têm orelhas pontiagudas, mas menos pronunciadas que elfos verdadeiros.

Meio-elfos não possuem a maioria das habilidades raciais dos elfos: podem apenas ver no escuro com pouca iluminação e viver duas vezes mais que os seres humanos. Vivendo entre dois povos, ansiosos por pertencer a algum lugar, meio-elfos aprendem a ser simpáticos e agradáveis.

• **Visão Aguçada.** Meio-elfos têm olhos aguçados e podem ver no escuro com perfeição, mas não na escuridão total: deve existir uma iluminação mínima, por menor que seja.

• **Aptidão para Artes e Manipulação.** Meio-elfos lutam para pertencer a uma sociedade, querem ser aceitos entre os humanos, ou elfos, ou ambos. Para eles, as perícias Artes e Manipulação custam apenas 1 ponto cada.

Meio-Orc (0 PONTOS) (SEMI-HUMANO)

Um orc é uma criatura horrível, semelhante a uma combinação de homem e animal. Eles variam amplamente em aparência, porque costumam cruzar com muitas outras criaturas, mas quase todos têm pele verde-acinzentada, orelhas pontudas, olhos vermelhos, presas inferiores afiadas e focinhos em vez de nariz. Orcs formam tribos selvagens e muitas vezes atacam outras raças; eles são inimigos de quase todos os povos.

Embora isso seja raro, algumas vezes uma tribo orc estabelece relações pacíficas com humanos — como parceiros comerciais ou aliados de guerra. Esse

tipo de relação é bastante instável e delicada, mas favorece o surgimento de meio-orcs. Um meio-orc nasce do cruzamento de um orc com outra

criatura humanoide. Isso quase sempre acontece entre orcs e humanos, goblins e hobgoblins.

A aparência de um meio-orc é apenas um pouco melhor que um orc puro, mas em terras humanas eles ainda podem se fazer passar por “humanos grandes e feios”. Ao contrário dos meio-elfos, meio-orcs em geral são revoltados com sua própria origem e não querem “pertencer” a lugar nenhum.

• **Força +2.** Meio-orcs herdam a força física de seus pais monstruosos, por isso são fortes e brutais.

• **Infravisão.** Orcs são noturnos e subterrâneos. Por isso, meio-orcs enxergam no escuro.

• **Má Fama.** Muita gente acha revoltante imaginar como um meio-orc veio a este mundo.

• **Vantagens Proibidas.** Meio-orcs não chegam a ser exatamente estúpidos, mas também nunca são brilhantes. Eles não podem comprar Genialidade ou Memória Expandida.

Orc (1 PONTO) (SEMI-HUMANO)

Dizem que os orcs eram antigos elfos que maltratados em cativeiros ganharam aspectos de humanóide com traços semelhantes ao de macaco se tornando uma criatura horrível e forte, mas essa lenda nem sempre é levada em conta.

Eles variam amplamente em aparência, porque costumam cruzar com muitas outras criaturas, mas quase todos têm pele verde-acinzentada, orelhas pontudas, olhos vermelhos, presas inferiores afiadas e focinhos em vez de nariz.

Sua alegria consiste em causar dor nas pessoas.

• **Força +2.** Orcs são brutais e possuem músculos poderosos.

• **Infravisão.** Como estão acostumados a viver no subsolo, orcs desenvolveram a capacidade de enxergar no escuro.

• **Inimigo de Anões.** Orcs são inimigos tradicionais dos anões, disputando por territórios ou qualquer outra coisa. Graças a isso, recebem +1 na FA sempre que lutam contra anões.

• **Má Fama.** Nenhum povo com um pingo de sanidade gosta de ter uma tribo orc por perto...

• **Ponto Fraco.** À luz do dia, elfos negros sofrem penalidade temporária de -1 em Habilidade e precisam gastar duas vezes mais PMs em tudo.

• **Vantagens Proibidas.** Orcs não chegam a ser exatamente estúpidos, mas também nunca são brilhantes. Eles não podem comprar Genialidade ou Memória Expandida.

Mul (2 PONTOS) (SEMI-HUMANO)

Os mul são Meio-anões o resultado da união entre um humano e uma anã, um anão e uma humana ou ainda entre dois Muls. Eles têm a estatura, agilidade, e flexibilidade mental dos humanos, juntamente com a resistência física dos anões, uma rara combinação que faz dos muls mais do que uma simples combinação de raças.

Por que eles são fortes, resistentes, rápidos e abençoados com uma resistência fantástica, muls são muito apreciados como escravos.

• **Força +1.** Muls desenvolvem uma força física monstruosa devido à robustez dos seus ancestrais Anões.

• **Incansável.** Um Mul precisa dormir 6 horas em um período de 72 horas (em vez de 24 horas) para obter os benefícios de uma noite de sono.

• **Resistência à Magia.** Muls como seus ancestrais Anões são muitíssimo resistentes a todas as formas de magia.

• **Testes de Resistência +1.** Muls são robustos como seus

ancestrais Anões, tornando um membro desta raça realmente difícil de atingir por meios mágicos e outros que testem Resistência (cumulativo com Resistência à Magia).

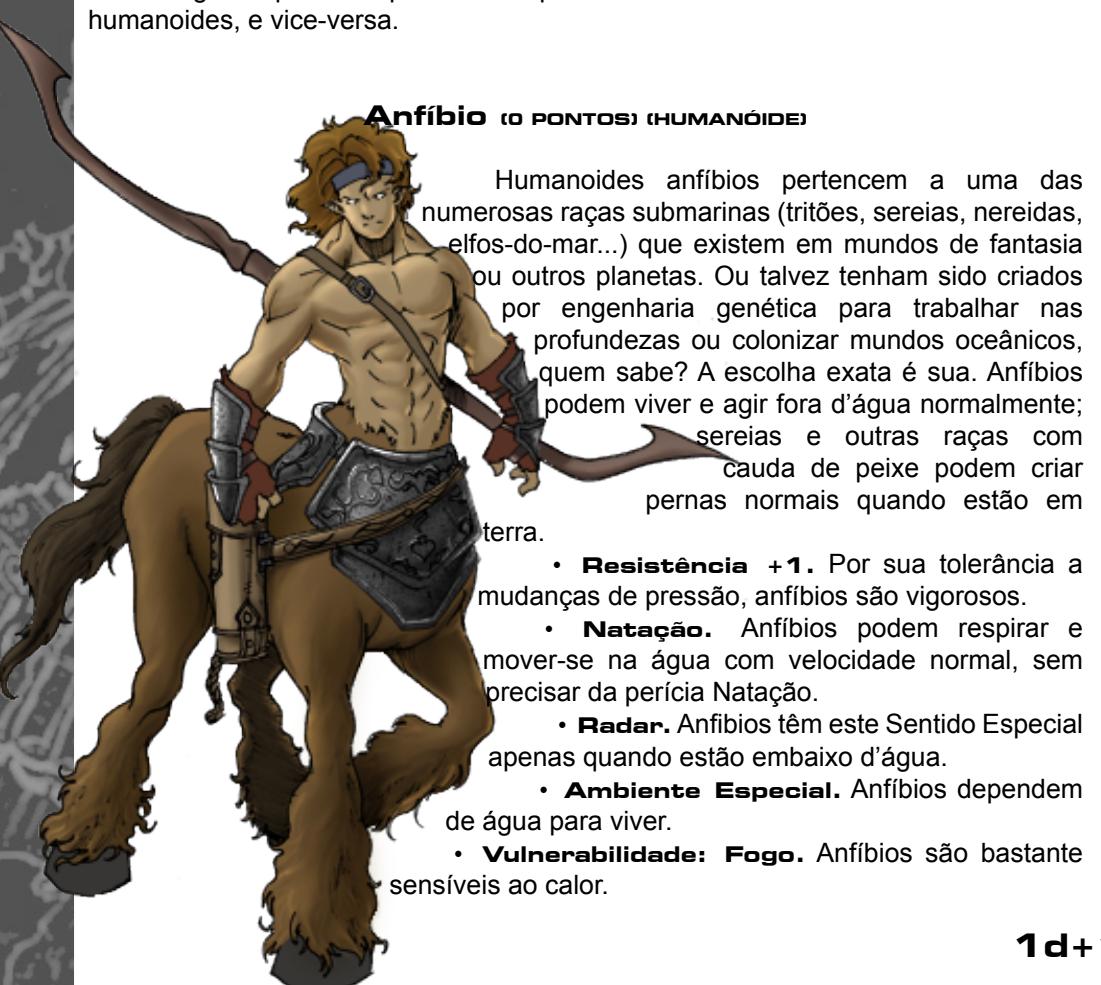
HUMANÓIDES

Humanoides são membros de raças que lembram humanos em alguns aspectos — têm cabeça, tronco, dois braços e duas pernas... ou quase tudo isso. Todos são inteligentes, mas seu parentesco com os humanos é bem mais distante que no caso dos semi-humanos.

Humanoides quase sempre têm sua própria cultura e sociedade, sendo mais raro encontrá-los agindo ao lado dos humanos. O mais comum é que sejam inimigos. No entanto, um membro renegado da raça às vezes pode ser visto acompanhando um grupo de aventureiros.

Magias e poderes que afetam apenas humanos e semi-humanos não afetam humanoides, e vice-versa.

Anfíbio (0 PONTOS) (HUMANÓIDE)



Humanoides anfíbios pertencem a uma das numerosas raças submarinas (tritões, sereias, nereidas, elfos-do-mar...) que existem em mundos de fantasia ou outros planetas. Ou talvez tenham sido criados por engenharia genética para trabalhar nas profundezas ou colonizar mundos oceânicos, quem sabe? A escolha exata é sua. Anfíbios podem viver e agir fora d'água normalmente; sereias e outras raças com cauda de peixe podem criar pernas normais quando estão em terra.

- **Resistência +1.** Por sua tolerância a mudanças de pressão, anfíbios são vigorosos.
- **Natação.** Anfíbios podem respirar e mover-se na água com velocidade normal, sem precisar da perícia Natação.
- **Radar.** Anfíbios têm este Sentido Especial apenas quando estão embaixo d'água.
- **Ambiente Especial.** Anfíbios dependem de água para viver.
- **Vulnerabilidade: Fogo.** Anfíbios são bastante sensíveis ao calor.

Centauro (1 PONTO) (HUMANÓIDE)

Este é um nome genérico para qualquer criatura “táurica”, que tenha um torso humano ligado a um corpo com quatro ou mais patas. Centauros típicos são meio humanos, meio cavalos. Mas também existem raças mais raras de meio-leões, meio-lagartos, meio-aranhas, meio-escorpiões e várias outras. Alguns podem ser amigos dos humanos e semihumanos, enquanto outros são seus predadores.

- **Força +1.** Por sua metade inferior, centauros são capazes de grande esforço físico.

• **Habilidade +1.** Centauros recebem H+1 apenas para situações de corrida, fuga e perseguição (mas não esquivas).

• **Combate Táurico.** Em combate, centauros podem deixar de fazer um ataque normal para fazer dois ataques por rodada com as patas dianteiras (cascos, garras...). São ataques baseados em Força (FA=F+1d), mas imprecisos, sem incluir a Habilidade do personagem. Se quiser aumentar a FA através de vantagens ou manobras, deve pagar o custo para cada ataque.

• **Modelo Especial.** Obviamente, centauros não podem usar roupas, armas, veículos ou equipamentos feitos para humanos.

Dar'Wn (2 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Os Dar'Wn (pronuncia-se “Dár-Vin”) são uma raça de humanoides selvagens e caçadores que respeitam e vivem a natureza. Eles têm a maior capacidade de adaptação de todos os seres vivos, por isso podem viver em quase qualquer habitat. Sejam desertos, geleiras, florestas, pântanos, montanhas ou em qualquer ambiente que não seja tão hostil com seus habitantes.

Possuem estatura humana, pele azul e grandes olhos amarelos, apresentam traços felinos e um nariz que mais parece um focinho, orelhas altas e pontudas, e uma longa cauda com pelos na ponta. Seus cabelos são negros com fios grossos que são cultivados com tranças pelos machos e fêmeas. A maioria dos Dar'wn possuem manchas claras por todo seu corpo, únicas para cada indivíduo, como impressões digitais dos humanos.



Sua aparência pode variar dependendo de onde eles se situam, quando estão em água sua pele se torna escamosa e perolada, em terras quentes sua pele escurece, em áreas glaciais seus pelos crescem grossos com uma cor branco-azulado...

Selvagens e instintivos, vivem em comunhão com os animais e criaturas que vivem em seu meio natural, são também bastante territoriais, sendo ferozes com intrusos, principalmente quando esses não respeitam a natureza, mas podem ser pacíficos quando esses “intrusos” estão perdidos ou não apresentam risco à seu ambiente. São exímios caçadores e patrulheiros, mas a caça só é usada para sobrevivência, nunca para diversão.

• **Aptidão para Natureza.** Podem comprar a perícia Sobrevivência por 1 ponto.

• **Adaptação.** Você consegue se adaptar a qualquer tipo de ambiente. Num ambiente hostil, pode adquirir quaisquer características que precisar para funcionar como um nativo daquele ambiente. Por exemplo, você desenvolve guelras dentro d’água, armazena mais água em regiões de alta temperatura, seus pulmões trabalham menos quando o ar é rarefeito, etc. É impossível se adaptar a algum tipo de ataque, pois seu organismo não consegue reagir tempo suficiente.

• **Arena.** Sua incrível forma de se adaptar, torna qualquer ambiente, seu território. Ficando no mínimo 1 hora em algum habitat, o dar’wn pode tornar esse local como sua arena, ganhando H+2 para movimentar-se, combater e testes de +2 em sobrevivência.

• **Magia.** Alguns ambientes tornam-se nocivos até mesmo pra quem vive nele, quando um incêndio acontece numa floresta, quando um vulcão vizinho entra em erupção, etc.

Você pode usar a magia Armadura Extra (energia) gastando 2 pms e ficando até o final da cena, deve-se escolher um dos tipos de energia ao utilizar (Frio/ Gelo, Calor/Fogo, Sônico, etc.).

• **Código de Honra da Natureza.** Jamais Matar animais, permitido apenas para sobrevivência, nunca fazendo por outros motivos e nem permitir que outros o façam. Só descansam por completo fora da civilização, preferindo o relento. Recupera os Pvs, PMs, em tempo dobrado caso se abriguem em cidades.

Deva (2 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Nas profundezas de suas mentes, os devas ainda podem se lembrar do que um dia já foram: servos imortais dos deuses do bem; espíritos que escolher se prender ao mundo na carne. Por milênios, suas almas renascem para travar uma guerra eterna contra as forças da escuridão. A maioria dos Devas é extremamente comprometida com a causa do bem, pois temem o que se tornariam se seguissem o caminho do mal: quando a alma de um deva é corrompida, ele pode renascer como um ser maligno.

A aparência dos Devas é muito similar a dos humanos, mas com uma beleza quase celestial e uma quietude misteriosa. São quase tão altos quanto os Draconatos, mas muito mais esbeltos. A coloração dos Devas é mais distinta que a dos humanos. Eles possuem padrões claros e escuros na pele. As partes claras são brancas como giz e as escuras variam do azul ou do púrpura até o cinza escuro ou negro. Num indivíduo, a parte clara ou escura pode ser dominante, com o tom oposto aparecendo em padrões elegantes na face, tórax e ombros. O cabelo de um Deva costuma ser da mesma cor dos padrões de sua pele.

Quando descansam, sentados ou em pé, os Devas permanecem quase totalmente parados, exceto por um ocasional piscar de olhos. Eles não se movem ou mudam de posição e seus olhos só são movimentados quando eles estão analisando algo ativamente.

Os Devas não podem ter filhos. Quando um deles morre, seu espírito reencarna num novo corpo já adulto, que aparece em algum local sagrado, como um pico de montanha, a delta de rio ou um oásis no deserto. O novo deva retém fragmentos de sua vida passada, mas apenas o bastante para falar e entender alguns idiomas e oferecer as orações apropriadas para os deuses do bem.

Devas são refinados e educados. Eles seguem os mais altos padrões morais, mas não desvalorizam a violência justificada. Eles acreditam que a busca do bem é uma eterna guerra contra as forças do mal, demônios, diabos e os deuses malignos e seus anjos lacaios. Eles também travam batalhas em seus corações, mantendo-se sempre vigilantes contra o mal que possa dar frutos em seu âmago, transformando-os nas próprias criaturas que eles tanto desprezam.

Por se lembrarem, ainda que de maneira



fragmentada, de suas vidas no Mar Astral na companhia dos deuses, a maioria dos devas se devota e adora os deuses do bem. Eles buscam atingir uma conexão pessoal com os deuses em vez de se aproximarem deles através de templos ou sacerdotes. Eles os reverenciam durante as refeições em seus lares, deixando um lugar à mesa sempre vago, e buscam através de meditação e da oração, se tornarem mais como os deuses que servem. Devas aventureiros costumam ser vingadores, clérigos e invocadores, que apreciam o contato com o poder divino que flui através de seus corpos sem intermediário algum.

Devas não contam com cidades ou uma sociedade própria e são tão poucos que um deva poderia passar uma vida inteira sem sequer encontrar outro de sua raça. Eles vivem entre outras raças e, em alguns casos, adotam os maneirismos delas. Entretanto, todos os Devas recordam de elementos da vida que tiveram antes de sua encarnação e do início do seu ciclo de renascimento e, sendo assim, compartilham de alguns elementos culturais como vestimenta, religião e costumes. Eles preferem roupas finas de seda, armaduras de metal polido com ornamentos nos ombros que imitam asas e elmos ou adereços para a cabeça semelhantes a coroas e halos. De maneira geral, os devas preferem viver de maneira simples, sem muitas extravagâncias.

- **Vida passada.** O Deva tem lembranças e alguns costumes da vida passada. Recebem três especializações extras.

- **Memória de Mil Vidas.** Devas recebem Memória Expandida.

- **Reencarnações.** Devas são considerados imortais, em regras eles tem a vantagem imortal de 1 ponto.

- **Caminho do bem.** Devas devem seguir pelo menos um código de Honra, principalmente os de Asimov.

Draconato

(2 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Nascido para lutar, os Draconatos pertencem a uma raça de mercenários, soldados e aventureiros. Há muito tempo seu império batalhou para dominar o mundo, mas agora restam somente alguns clãs exilados destes guerreiros honrados para transmitir as lendas de sua glória ancestral.

Os Draconatos parecem dragões humanóides. São cobertos de escamas de couro, mas não possuem cauda. Têm um porte alto e forte, geralmente passando dos 1,80m de altura e pesando 150 kg ou mais. Suas mãos e patas possuem unhas fortes,



parecida com garras, com três dedos e um polegar em cada mão. Seus olhos têm tonalidades vermelhas ou douradas.

As escamas de um Draconato típico são escarlate, dourados, ferrugem, bronzeado ou marrom. Raramente o tom das escamas de um indivíduo se assemelha à cor dos dragões cromáticos ou metálicos e elas não fornecem indícios do tipo de sopro do Draconato.

Os filhotes dos Draconatos crescem mais rápido que as crianças humanas. Eles aprendem a andar poucas horas depois de chocarem, atingem o tamanho e as capacidades de uma criança humana de 10 anos aos 3 e atingem a idade adulta com 15. Eles vivem tanto quanto os humanos.

Para um Draconato a honra é mais importante que sua própria vida. Antes de tudo a honra está relacionada à conduta no campo de batalha, estendendo-se em todos os aspectos da vida Draconato: ignorar um juramento é a mais alta desonra, e essa atenção a honestidade se aplica a todas as suas palavras.

Os Draconatos procuram aventuras pela chance de mostrar seu valor, conquistar renome e talvez se tornarem os campeões cujas histórias serão contadas durante gerações.

- **Força +2, Resistência +1.** Draconatos são fortes e robustos.
- **Aptidão para voo.** Alguns membros do povo-dragão possuem asas. A vantagem voo custa 1 ponto.
- **Sopro de Dragão.** O Draconato pode usar o sopro igual ao de seus ancestrais Dragões, usando as mesmas regras da vantagem Tiro Múltiplo. Em caso de esquiva o alvo reduz o dano final à metade.

Monstruoso

Draconatos possuem aparência draconiana.

- **Honrado.** Draconatos devem escolher no mínimo dois dentre os códigos de honra, sendo mais comuns os códigos do combate e da honestidade.

Finntröll (2 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Os Finntrolls, ou Trolls Nobres, são criaturas que até pouco tempo atrás eram completamente desconhecidos. Malignos ao extremo, essas criaturas do subterrâneo formam grandes metrópoles abaixo até mesmo das cidades anãs, fato que explica por que eram desconhecidos até pouco tempo atrás.

Prepotentes e arrogantes, sua sociedade é escravagista, mas diferentes dos moldes tauricos, eles sentem prazer em ferir seus serviciais.

Finn trolls são extremamente magros e altos, chegando facilmente aos 1,90m, porém mesmo os mais fortes não costumam apresentar uma musculatura verdadeiramente expressiva, sendo mais provável terem músculos definidos porém não volumosos.

As fêmeas são ligeiramente mais curvilíneas, mas só ligeiramente. A pele dos finntroll é muito branca, podendo possuir um aspecto um tanto doente ou esverdeado, com as veias aparecendo pelo corpo. Os cabelos, que vão de um azul tão escuro que costuma ser confundido com negro, são normalmente cultivados pelas fêmeas em penteados exóticos, já os machos costumam tê-los raspados.

Sendo as artes dos finntrolls avançadas, a tecelagem é a mais avançada, suas roupas são quase sempre de fina confecção, normalmente negras e com uma certa tendência sensual e elegante. Um tabu indumentário é que o finntroll sempre usa algum tipo de calçado, de preferência que cubra o pé o máximo possível, sendo botas o calçado mais comum. É considerado bárbaro ou sujo andar descalço.

Os finntrolls não tem nenhum respeito pela vida e não ligam para o sofrimento alheio, sendo quase sempre malignos.

Um finntroll bondoso é tão raro quanto um elfo barbudo. Por terem uma cultura antiga e extremamente organizada, eles são mais voltados para a ordem do que para o caos.

- **Sabedoria +1.** Possuem uma inteligência avançada.
- **Visão Noturna.** Finntrolls podem enxergar perfeitamente na escuridão.
- **Resistência a Magia.** Recebem +2 em testes para resistir qualquer tipo de magia.

• **Respeito dos Trolls.** Todos os trolls que tentam te atacar devem passar por um teste de Resistência -1, se falharem no teste, eles não atacam.

• **Regeneração.** Recuperam 1PV por turno, mas não regeneram danos causados por fogo ou ácido, nem quando estão sob a luz do sol.

• **Ponto fraco.** Quando estão expostos à luz do sol, recebem -1 em todas as características.

• **Vulnerabilidade: Fogo e Ácido.** Quando são feridos por esses ataques não conseguem regenerar.

• **Má-fama.** São escravistas e malignos.

• **Insanidade.** Deve escolher pelo menos uma insanidade, normalmente sendo entre essas: (Megalomaníaco, Paranoico ou Homicida.)

Githzerai (2 PONTOS) (HUMANÓIDE)

O Githzerai é uma raça descendente de outra raça antiga, conhecidos como devoradores de mentes. Os

Githzerai são seres reservados com uma cultura ascética e disciplinada. Eles se congregam em povoados monásticos secretos em cantos remotos do mundo.

Nas profundezas de suas cidades, os githzerai estudam o caos, disciplinando suas mentes e seus corpos para melhor neutralizá-los. Eles são combatentes psíquicos formidáveis quando provocados e mantêm um ódio profundo pelos devoradores de mente.

Caracterizada pela privação de humor e uma aparência exótica, Githzerai são mais altos e esguios do que os humanos, a ponto de serem magros. Sua pele tende a ser amarelada, ocasionalmente com sombras marrons ou verde.

Suas feições são angulares com orelhas pontudas, bem como olhos inseridos em órbitas profundas e narizes achatados em seus rostos.

Os Githzerai procuram a harmonia interior e autodomínio. Eles costumam viajar grandes distâncias para explorarem a si mesmos e para desistir de bens mortais.

Os Githzerai raramente possuem mais do que precisam. Eles não falam muito, apenas frases claras e objetivas. Embora os Githzerai têm alma ardente, refletida pela sua determinação feroz e lealdades fortes, eles raramente mostram emoções fortes. A confiança de um Githzerai deve ser conquistada, e muitos Githzerai imaginam que os outros são fracos e indisciplinados.

- **Mente Resistente.** +2 em testes de Resistência contra ataques mentais, por sua descendência dos Devoradores de Mente.

- **Iniciativa Aprimorada.** Githzerais tem o raciocínio muito rápido, ganhando +1 em iniciativa.

- **Acrobatas e Atletas.** Githzerais são conhecidos por serem habilidosos fisicamente, ganham um bônus racial de +1 em Habilidade.

- **Monstruoso.** Os Githzerai pintam todo o corpo com tatuagens, parecendo um pouco mais estranhos que o normal.

Gnoll (0 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Gnolls são humanóides com traços de hiena que vivem nas regiões ermas de Arton. São caçadores e salteadores por natureza, espreitando as rotas menos guardadas da civilização.

Gnolls vivem para caçar e pilhar. Como as hienas, formam alcateias que vagam em busca da próxima presa. Atacam viajantes, acampamentos e pequenos vilarejos — mas



nunca oponentes que aparentem ser mais poderosos, ameaçadores ou numerosos. Preferem emboscadas e outras táticas furtivas, confiando na vantagem numérica para amedrontar seus inimigos.

A cultura gnoll considera a rendição um ato honrado. Quando estão perdendo uma luta ou percebem que subestimaram um inimigo, gnolls não têm pudor em largar as armas e parar de lutar. Rendem-se de imediato, esperando receber a liberdade, ainda que percam todas as posses. Da mesma forma, um gnoll sempre aceita a rendição de um inimigo, levando o que puder carregar, mas deixando o oponente livre.

Gnolls parecem uma mistura de humano e hiena. São altos, chegando a até 2,10m, mas a postura recurvada pode fazer com que pareçam menores. A pelagem densa varia do castanho claro ao castanho-escuro ou preto, com manchas negras ou amarelas aqui e ali. A cabeçorra de hiena exibe olhos ameaçadores brilhando contra a pelagem negra. A mandíbula poderosa pende aberta em um sorriso de grandes presas amarelas.

- **Resistência +1.** Gnolls são vigorosos e possuem uma pelagem espessa, como uma armadura rudimentar.
- **Faro aguçado.** Gnolls rastreiam suas presas com seu olfato apurado.
- **Código de Redenção.** Gnolls sempre aceitam a rendição de inimigos e pouparam suas vidas.

Golias (1 PONTO) (HUMANÓIDE)

Nômades tribais das montanhas — fortes como a rocha e orgulhosos como o pico da mais alta montanha. Os Golias são nômades que habitam as montanhas e encaram a vida como uma grande competição. Qualquer coisa que possa ser considerada como um desafio os convida a marcar pontos e monitorar seu progresso contra os companheiros e si mesmo. Seus grupos dispersos nunca tomaram partes atuantes nas politicagens do mundo, pois eles preferem perambular pelas cadeias de montanhas desde que os primordiais moldaram os primeiros picos e vales. Altos e maciços, os Golias reverenciam o poder primitivo da natureza e o usam para aprimorar sua própria força física. Outro traço comum entre os Golias é uma ousadia que beira à estupidez. Na mente de um caçador andarilho, a curiosidade pode levar até uma caça melhor ou um ótimo suprimento de água que

de outra forma não seria descoberta.

Golias são ainda mais altos que os Draconatos, com cerca de 2,00 a 2,40 metros de altura e seu peso entre 120 e 150 quilos. A sua pele é cinza ou marrom, com manchas escuras, eles acreditam ser uma dica em algum aspecto de cada golias relacionado à sorte ou ao destino. Sua pele é esmaltada com superfícies rígidas, com placas ósseas de tamanho mediano que crescem em seus braços, ombros, tronco e cabeça. Possuem uma crista óssea em torno de seus olhos; seus olhos possuem uma cor brilhante que varia entre azul e verde. Homens Golias são carecas e fêmeas tem cabelos escuros que normalmente crescem com o tempo e são usados em tranças. Golias têm vidas comparáveis às dos humanos.

• **Força +1, Resistência +2.** Golias são forte e muito resistentes.

• **Armadura Extra.** Escolha uma entre: Corte, Esmagamento ou Perfuração.

• **Aptidão para Esporte.** Podem comprar a perícia Esporte por 1 ponto.

• **Megalomaníaco.** Eles não temem a nenhum risco que pode aparecer em seu caminho, a vida é uma grande competição e deve ser vencida.

• **Gigantes.** Recebem Modelo Especial.

• **Código de Honra da Dignidade.** Golias acham trapaças e enganação algo muito baixo, podendo ferir seu espírito competitivo. Para eles alguém que ferem seu próprio orgulho são perdedores.

Grippi (1 PONTO) (HUMANÓIDE)

Estes anfíbios bípedes são os principais habitantes de lugares pantanosos, charcos e lagos. Parecem-se com sapos capazes de andar em duas patas. Sua pele é lisa, de coloração verde com manchas e muito resistentes. Alguns tem uma coloração variando entre marrom e verde escuro. Os homens-sapos medem um pouco menos que os humanos, apesar de alguns viajantes relatarem encontros com homens-sapos maiores que humanos. Sua cabeça anfíbia tem grandes olhos e boca, e seus membros têm membranas entre os dedos.

Em seu ambiente natural, costumam confeccionar armas e armaduras a partir de ossos, cascos de tartarugas e outros instrumentos rústicos. O povo-sapo possui um idioma próprio, que é comum a todos os homens-sapo de Arton. Não são capazes de falar nenhum outro



idioma

Os homens-sapo são um povo tribal e maligno. Há quem diga que são totalmente irracionais e vivem apenas para louvar seu Deus-sapo, Inghlbh phollstgt, por esse motivo, é muito incomum ver um gripli em um grupo de aventureiros. Quando são aventureiros, costumam ser lanceiros ou guerreiros, mas nunca podem se tornar magos ou feiticeiros.

- **Habilidade +1.** Possuem articulações flexíveis e são muito habilidosos.
- **Salto.** Seus saltos alcançam uma altura incrível igual a $H \times 5$.
- **Membros Elásticos (língua).** Sua língua pode esticar bastante, podendo ser usada para muitas coisas.
- **Resistência +1 contra venenos.** Toxinas não funcionam muito contra os Griplis.
- **Inculto.** Possuem um idioma próprio e até são chamados de irracionais.

Kemono [1 PONTO] (HUMANÓIDE)

Também conhecidos como *juujin* ou *kemonobito*, os kemono são animais antropomórficos — ou seja, com características humanas. São bichos de várias espécies (a maioria, mamíferos) que andam, falam e agem como humanos.

Muitas vezes são confundidos com licantropos (veja adiante) e outros monstros. Mas o kemono típico, exceto pela aparência, é absolutamente humano: fala línguas normais, veste roupas normais, come comida normal, e vive em casas normais.

Muitos, inclusive, ficarão ofendidos caso sejam tratados como animais. Seu comportamento é tão civilizado que confunde as diferenças entre animais e humanos. Alguns kemono demonstram traços de personalidade ligados à sua *parência* animal: coelhos são cautelosos, raposas são traiçoeiras, gatos são independentes, cães são leais, e assim por diante. Uma variedade especial de kemono são os *nekomimi*, pessoas com orelhas, cauda e às vezes (mas nem sempre) patas de animais. O animal mais comum é o gato, mas também existem *nekomimi* de grandes felinos (panteras, onças, tigres...), coelhos, raposas, cães, lobos, porcos e outros mamíferos.

- **Habilidade +1.** —Mais humanos que os humanos, kemono são inteligentes e hábeis.

- **Sentidos Especiais.** Kemono podem escolher dois entre os seguintes: Audição Aguçada, Visão Aguçada e Faro. Eles raramente são apanhados de surpresa.

Kobold [-1 PONTO] (HUMANÓIDE)

Os kobolds veneram os dragões e costumam residir próximos ou dentro de onde essas criaturas estabelecem seus covis. Eles se espreitam na escuridão, escondendo-se de inimigos mais fortes e se amontoando para derrotar os mais fracos. Os kobolds são covardes e geralmente fogem quando estiverem sangrando, a menos que haja um líder forte presente.

Os kobolds gostam de armar armadilhas e emboscadas. Se não conseguirem fazer com que seus inimigos caiam numa armadilha, eles tentam se esgueirar o mais perto possível e atacam subitamente. Embora sejam capazes de formar tribos, fabricar instrumentos e até tenham uma linguagem própria, os kobolds não são considerados “seres inteligentes”. A legislação do mundo destina a eles o mesmo tratamento que aos animais; matar ou molestar kobolds não é ilegal (embora possa ser considerado cruel). Todas as tentativas de educá-los ou mesmo escravizá-los fracassaram.

- **Resistência +1.** Kobolds são resistentes e possuem couro rígido.
- **Infravisão.** Kobolds enxergam o calor das coisas e enxergam muito bem na escuridão total.
- **Armadilhas.** Kobolds estão acostumados com emboscadas e armadilhas. Recebem um bônus de +1 para construir armadilhas e detectá-las.
- **Má fama.** Kobolds são as criaturas mais odiadas entre as raças.
- **Inculto.** Kobolds são criaturas que falam num idioma próprio e não são nada inteligentes.
- **Modelo especial.** Kobolds são pequenos e delgados, não podendo usar equipamentos de outras raças.

Medusa [2 PONTOS] (HUMANÓIDE)

Medusas parecem mulheres extremamente sensuais, mas com dezenas de serpentes venenosas no lugar de cabelos.

Seu olhar é atraente e sedutor — e provavelmente é a última coisa que qualquer um que se aproxime demais vai ver...

As medusas são uma raça mágica de mulheres com cabelos de serpente capazes de petrificar criaturas vivas com apenas um olhar. Quase sempre Malignas, colecionam as estátuas de suas vítimas em jardins de criaturas petrificadas.

Não existem Medusas machos; as fêmeas acasalam com humanos e elfos, normalmente matando o amante depois do ato. O bebê, caso menino, sempre pertence à raça do pai, e com certeza será sacrificado. Quando menina, será uma nova medusa.

Medusas preferem lutar à distância, usando arcos, são exímias arqueiras, capazes de tiros que fazem inveja aos elfos mais habilidosos.

- **Aparência Deslumbrante.** Por sua beleza magnífica, Medusas recebem um bônus +1 em testes de que envolvam seu carisma e beleza. Todos os homens possuem -1 para resistir nos testes de perícia e admiração contra a medusa

- **FA+1 Usando arcos.** Um arco na mão de uma Medusa pode disparar flechas fulminantes e certeiras. Elas também recebem um bônus de +1 em pontaria usando arcos.

- **Olhar de Pedra.** Pode usar a magia petrificação gastando 5 PM por utilização, em um alvo que você possa fazer contato visual, o alvo tem direito a um teste de R, se falhar vira pedra, podendo retornar ao normal apenas com Cura de Maldição, Desejo ou poções específicas.

- **Ataque Venenoso.** Podem fazer um ataque com suas serpentes com F+1D, se vencer a FD do inimigo, provoca apenas 1 de dano, mas cada minuto que passa o inimigo perde +1PV.

- **Imunidade a Venenos.** Medusas possuem resistência contra venenos naturais e de criaturas.

- **Visão Noturna.** São seres subterrâneos, podem enxergar na escuridão.
- **Má Fama.** São mulheres que petrificam pessoas, precisa dizer mais?

Meio-Dragão (4 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Dragões são monstros de incrível virilidade. Eles assumem formas humanóides (entre outras) para acasalar com membros de raças e espécies variadas. Devido à potência de seu sangue, seus filhos quase sempre serão meio-dragões, seres que herdam parte do poder elemental dos grandes répteis. Perto de seus covis, praticamente tudo que se move será um pouco dragão.

Meio-dragões resultam da união entre um dragão e uma mulher humana ou semi-humana (cruzamentos entre homens e dragões não produzem descendentes). A gravidez é normal, e o bebê parece pertencer totalmente à raça da mãe — na verdade, caso não se conheça a verdadeira natureza do pai, será impossível identificar qualquer coisa diferente na criança.

Um meio-dragão nunca desenvolve asas, escamas ou coisas assim. Sua

aparência pode ser totalmente normal, até atraente pelos padrões de beleza de sua raça. As diferenças são interiores: ele terá capacidades acima da média e afinidade com magia. Até aí, nada que possa identificá-lo como meio-dragão. O problema é que, quando o jovem filho da costureira da vila sobrevive a um incêndio sem nada sofrer, talvez seu verdadeiro pai tivesse escamas vermelhas...

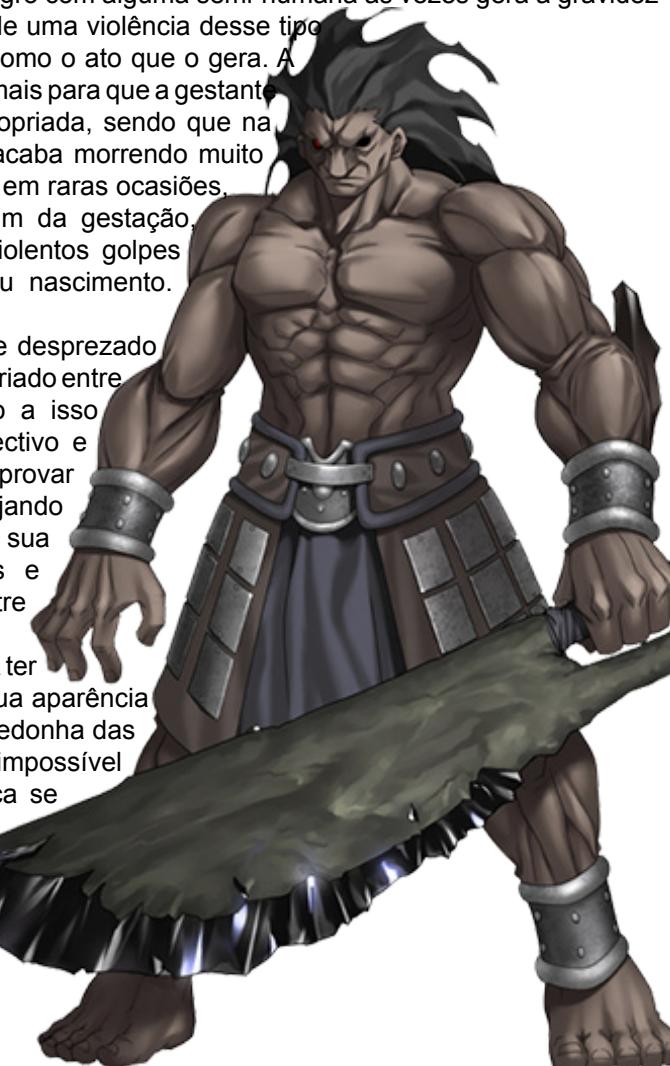
- **Arcano.** Um meio-dragão tem grande afinidade com magia.
- **Invulnerabilidade.** Um meio-dragão é invulnerável a dano causado pelo elemento ligado a seu pai dragão: frio, elétrico, químico, fogo ou Magia Negra.

Meio-Ogro (2 PONTOS) (HUMANÓIDE)

O cruzamento de um ogro com alguma semi-humana às vezes gera a gravidez da semi-humana, e o fruto de uma violência desse tipo é sempre horrendo, assim como o ato que o gera. A prole resultante é grande demais para que a gestante a comporte de maneira apropriada, sendo que na maior parte dos casos ela acaba morrendo muito antes da maternidade. Mas, em raras ocasiões, a fêmea sobrevive até o fim da gestação, apenas para morrer com violentos golpes desferidos pelo ser em seu nascimento. Assim nasce o meio-ogro.

Todo meio-ogro cresce desprezado e solitário, independente se criado entre ogros ou humanos. Devido a isso acaba se tornando introspectivo e com um forte sentimento de provar seu valor para todos, desejando ser respeitado, seja por sua força entre os goblinóides e ogros ou por seu caráter entre os humanos.

Um meio-ogro costuma ter entre 1,95 e 2,4 metros, e sua aparência será sempre uma mistura medonha das duas raças. Portanto, seria impossível para um membro desta raça se passar tanto por humano quanto por ogro. Quando livre entre os goblinóides, costuma se vestir e portar



exatamente como um goblinóide. Já entre os escravos, costuma ser mais um maltrapilho na multidão...

• **Força +3, Resistência +2.** Talvez a única coisa mais forte e resistente quanto um meio-ogro seja um verdadeiro ogro.

• **Inculto.** Um meio-ogro é quase tão estúpido quanto um ogro.

• **Má Fama.** Um meio-ogro é considerado um incômodo talvez maior do que um ogro.

Minotauro (0 PONTOS) (HUMANÓIDE)

A raça guerreira dos minotauros é composta por humanóides de grande estatura (em média 1,90m de altura) com corpos humanos musculosos e cabeças bovinas. Embora a cabeça de touro seja mais comum, existem numerosas sub-raças com cabeças de búfalo, gnu, bisão, boi-almiscarado, antílope, alce e outros animais aparentados. Alguns têm cascos bipartidos em vez de pés, mas essa não é a regra geral.



Não existem minotauros fêmeas. Eles se reproduzem com fêmeas humanas e élficas. Por esse motivo, minotauros ricos e poderosos mantêm grandes haréns de escravas — fazendo com que sejam odiados por outras raças.

• **Força +2, Resistência +1.** Minotauros são muito fortes e saudáveis.

• **Mente Labiríntica.** Minotauros nunca se perdem em labirintos. Quando percorrem um

rede de túneis, masmorras ou estruturas semelhantes, conseguem memorizar o trajeto sem precisar de mapas — e sempre serão capazes de achar o caminho de volta. Esta habilidade não funciona em florestas, pântanos e outros tipos de terreno; apenas túneis e corredores.

• **Código de Honra do Combate.** Minotauros nunca usam armas ou vantagens superiores às armas do oponente, e nunca atacam oponentes caídos ou em desvantagem numérica. Eles também nunca montam cavalos ou qualquer outra criatura, pois acham indigno caminhar sem usar os próprios cascos.

• **Má Fama.** Minotauros são conhecidos como arrogantes, brigões e escravistas.

• **Fobia.** Minotauros têm medo de altura. Estar perto de uma queda superior a 3m provoca neles o mesmo efeito da magia Pânico, se falharem em um teste de Resistência +2.

Nagah (0 PONTOS) (HUMANÓIDE)



A palavra “nagah” (óxítona, com o “a” fica pronunciado um pouco mais longo) significa “escolhida da Serpente” na sua língua ancestral da raça. Curiosamente, as nagahs não percebem que o próprio nome de sua raça pode causar confusão entre as outras criaturas (“bárbaros ignorantes”, elas costumam retrucar). Assim, nagahs são um povo de homens e mulheres-serpente com sua própria cultura, cidades e heróis aventureiros.

Tanto o macho quanto a fêmea nagah apresentam metade superior do corpo humana, e a metade inferior como serpente.

São maiores que um ser humano, embora boa parte do corpo seja usada para locomoção e sustentação, de modo que sua altura aparentemente é de um humano normal.

• **Força +1.** Nagahs recebem Força +1.

• **Visão Noturna.** Nagahs têm olhos que podem ver no escuro com perfeição, mas não na escuridão total: deve existir uma iluminação mínima, por menor que seja.

• **Ataque com cauda.** Todas as nagahs podem usar a cauda para empunhar armas e lutar. Recebem um Ataque Extra com $FA=F+1d$.

- **Imunidades.** Nagahs são imunes à petrificação provocada por medusas, basiliscos, cocatrices e quaisquer criaturas. Mas ainda estão sujeitas a outras formas de petrificação.

- **Resistência a Venenos.** Nagahs recebem um bônus de +1 em testes de R contra venenos. No entanto, recebem um redutor de -1 em testes de R contra magias e efeitos de controle da mente quando envolvem canto ou música (como o "O Canto da Sereia").

- **Modelo Especial.** Da mesma forma que os centauros, nagahs não podem usar abaixo da cintura roupas e armaduras para humanos, nem cavalgar ou usar veículos feitos para humanos. No entanto, como têm braços e mãos normais, podem manusear armas e instrumentos humanos.

- **Vulnerabilidade:** frio. Nagahs são répteis. Seus corpos não são adaptados para viver em ambientes de baixa temperatura;

- **Audição Ruim.** Nagahs não escutam muito bem, todos os testes relacionados à audição sofrem um redutor de -1.

Nezumi (1 PONTO) (HUMANÓIDE)

Nezumi (também conhecidos como ratlings, homens-rato ou poverato) são humanóides pequenos semelhantes a ratos. Possuem dentes roedores poderosos, olhos brilhantes e uma longa cauda. Possuem uma pelagem curta e de cores variadas (podendo ser malhada ou não): sendo os tons de cinza mais comuns (embora possam



ser brancos, negros ou castanhos). São bípedes, mas costumam correr sobre quatro patas. Vestem roupas tradicionais tamurianas, embora normalmente estejam aos trapos.

São um povo resistente e tenaz, capaz de se adaptar e sobreviver as mais adversas situações. Os homens-ratos eram conhecidos pelos tamurianos por serem pouco civilizados e possuírem um pensamento simplório. Eles não se preocupam com grandes planos, objetivos ou honra, sua meta é chegar vivo amanhã, de preferência com seus familiares vivos também. Isso não quer dizer que não possam se planejar e ver mais à frente, mas que costumam dar prioridade as questões práticas e imediatistas.

- **Habilidade +1.** São ligeiros e ágeis.

- **Teste de Resistência +1.** Nezumis estão acostumados com sujeira e rigores da vida.

- **Furtividade.** Bônus de +2 em testes de Furtividade.

- **Sentidos Especiais.** Nezumis possuem um ótimo faro e podem enxergar perfeitamente na escuridão (mas não na escuridão total). Recebem Visão Noturna e Faro Aguçado.

- **Inculto.** Quase nada é tão estúpido quanto um ogre (só não vá dizer isso a ele).

- **Má Fama, Monstruoso.** Quase nada é tão indesejado quanto um ogre. Eles acumulam os ajustes destas desvantagens em testes de perícias: +2 em Interrogatório e Intimidação; -2 em Lábia e Sedução.

- **Vantagens Proibidas.** Quase nada é tão limitado quanto um ogre. Eles não podem comprar Genialidade, Memória Expandida e nenhuma vantagem mágica.

Ogre (2 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Também conhecidos como ogros, são humanóides primitivos e brutais, medindo 3m de altura. Vestem peles de animais como se fossem roupas, vivem em cavernas e preferem usar clavas como armas. Carnívoros, costumam matar e devorar seres humanos e semi-humanos.

Por todos esses motivos, é muito fácil contratar ogres como guardas, soldados e mercenários; para ter sua lealdade basta oferecer boa comida, armas, armaduras e oportunidades de combate. Chega a ser raro encontrar um vilão ou lorde maligno que não tenha pelo menos um punhado de ogres a seu serviço.



Embora seja incomum, um ogre pode fazer parte de um grupo de aventureiros; livre da influência de outros da mesma raça, ele será capaz de moderar seu comportamento e perceber os benefícios de fazer parte de uma equipe com habilidades que ele não tem.

- **Força +3, Resistência +3.** Quase nada é tão forte ou resistente quanto um ogre.

- **Modelo Especial.** Quase nada é tão grande quanto um ogre.

- **Inculto.** Quase nada é tão estúpido quanto um ogre (só não vá dizer isso a ele).

- **Má Fama, Monstruoso.** Quase nada é tão indesejado quanto um ogre. Eles acumulam os ajustes destas desvantagens em testes de perícias: +2 em Interrogatório e Intimidação; -2 em Lábia e Sedução.

- **Vantagens Proibidas.** Quase nada é tão limitado quanto um ogre. Eles não podem comprar Genialidade, Memória Expandida e nenhuma vantagem mágica.

Ogro-mago (3 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Ogros magos são uma espécie mais inteligente e perigosa de ogros comuns. Têm a pele esverdeada ou azul claro, e medem tipicamente, 3m de altura, possuindo ainda um par de pequenos chifres acima da cabeça.

- **Força +2, Resistência +2.** Ogros-magos são um pouco mais fracos que ogros comuns (não que isso os torne realmente fracos...)

- **Resistência a Magia.** Ogros-magos não são facilmente atingidos por feitiços.

- **Modelo Especial.** Ogros-magos possuem o mesmo tamanho de um ogro comum.

- **Má Fama, Monstruoso.** Apesar de não serem tão limitados intelectualmente, ogros-magos ainda são truculentos. E continuam não sendo reconhecidos por seus bons modos...

Diferente do ogro comum, o ogro-mago pode comprar vantagens mágicas pelo seu custo normal. Ele também pode comprar vantagens relacionadas à inteligência, mas por um custo maior: para eles, Genialidade custa 2 pontos e Memória Expandida custa 3 pontos.

Quellon (1 PONTO) (HUMANÓIDE)

Os quellons são humanóides, uma mistura de homens e tartarugas marinhas. Têm baixa estatura (variam de 1,20m a 1,60m), são corpulentos (pesam de 80kg a 120kg) e carregam uma forte carapaça. Tais como as tartarugas, têm a visão, o olfato e a audição extremamente desenvolvidos. Além disso, contam com uma impressionante capacidade de orientação, que faz com que, mesmo dispersos nos

oceanos, saibam o momento e o local reunir-se para a reprodução.

Quellons são geralmente tranquilos e centrados. Não são muito ligados à assuntos referentes a outras raças, vivendo dispersos e isolados na maioria das vezes. Apenas se juntam quando precisam achar um par para dar continuidade à sua raça.

Por nascerem sem a atenção dos pais, tornam-se egocêntricos e orgulham-se de sua auto-suficiência. Os quellons transformados já agem diferente. Como pertenciam a outra raça anteriormente, vivem em grupo e formam a ordem dos Monges quellon.

Não costumam se relacionar com outros seres, vivem para si e gostam da solidão. Nas raras vezes em que se juntam com outros seres, pode ser despertado o prazer da amizade, companhia ou até amor. Nesses casos, o quellon se adaptará às novas emoções, como a compaixão e a proteção.

- **Armadura +1.** Seu

casco é incrivelmente resistente, servindo de uma ótima armadura corporal.

- **Natação.** Quellons não são

anfíbios mas podem nadar em velocidade normal e podem prender a respiração por Rx30 minutos se movendo em velocidade normal ou em repouso e Rx5 minutos em combate ou realizando esforço físico.

- **Sentidos Especiais.** Possuem

Visão, Olfato e Audição Aguçada.

- **Recolher-se.** O Quellon pode

recolher seu corpo pra dentro do casco, recebendo Armadura extra contra ataques físicos (Corte, Esmagamento e



Perfuração), mas pra isso, gasta uma ação inteira, só podendo agir na próxima rodada, caso nessa próxima rodada, queira se levantar.

- **Se o Quellon cai de costas.** deve

fazer um teste de H e usar um movimento para levantar-se, caso falhe, perde sua ação e fica caído até o próximo turno.

- **Modelo especial.** Seus grandes cascos não permitem que os quellons consigam usar

armaduras, nem alguns outros equipamentos, de seres normais.

• **Ignorante.** Crescem longe da civilização e por isso possuem hábitos selvagens.

Wilden (3 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Os Wilden surgiram a partir de terras intocadas, pântanos antigos, e florestas primárias da Feywild. Despertando para combater a corrupção crescente que assola a terra, eles lutam para restaurar a ordem natural e para purgar horrores aberrantes do mundo.

Os Wilden são fadas, seus ossos de madeira são flexíveis, a casca da pele como trilhas em gavinhas e um manto de folhas. Dentro de cada Wilden reside o espírito da natureza, e todos podem manifestar esse espírito em diferentes aspectos. Cada aspecto provoca uma transformação, refletindo a finalidade para a qual os Wilden foram criados. Um Wilden no aspecto dos anciões tem os olhos e as folhas de branco.

Quando um Wilden está sob o aspecto do destruidor, irregulares esporas rompem a pele, e os olhos escurecem para preto. O aspecto

caçador camufla um corpo do Wilden com padrões de verde e marrom, enquanto os olhos ficar cor de esmeralda.

Com a idade os Wilden, veem seus corpos se moverem ao longo das estações. Wilden jovens são

como as árvores na primavera, cheia de vida e vigor, os seus corpos uma tonalidade verde. Na fase de verão, o corpo de um Wilden é marrom ou bege, enquanto que o manto de folhas permanece verde vibrante. Wilden na fase do outono sofrem uma mudança profunda, sua pele escurece como as folhas mudam de cor para os vermelhos, amarelos e laranjas. Finalmente, a fase de inverno anuncia o fim da vida de um Wilden, como o corpo cresce mais fino e deixa o Wilden seca e cair.

Um típico Wilden vive mais de um século.

Os Wilden são uma raça em sua infância, Wilden acreditam que eles acordaram para confrontar uma ameaça que se deslocam em toda a Feywild e no mundo: o poder crescente do Reino Longínquo e suas incursões para o resto do universo conhecido, na

forma de aberrantes criaturas.

O centro da existência Wilden é da natureza em três aspectos: o guardião de segredos antigos, o destruidor, eo caçador. Como os detentores de segredos antigos, Wilden agem como mordomos, preservando a terra contra qualquer um que pudesse contaminá-lo. O aspecto destruidor é a fúria da natureza encarnando a destruição personificada por furacões, tornados e relâmpagos. O aspecto do caçador procura e elimina a corrupção aberrante.

• **+1 em Resistência e Habilidade.** Os Wilden são naturalmente ágeis e resistentes

• **Forma Rústica.** Escolha entre testes de esquivas, resistência física ou resistência mental, na hora da criação do personagem, e ganhe um bônus de +1.

• **Aspectos da Natureza.** Sempre que completar um descanso completo, pelo menos 8 horas de sono sem interrupções, um dos aspectos a seguir se manifesta, o mestre escolhe qual será, ou role 1D6.

ASPECTO DO ANCIÃO: Você pode usar a viagem, um poder dos anciões enquanto você está nesse aspecto. Você recebe Teleporte quando rola 1 ou 2 em 1D6 ao acordar.

ASPECTO DO DESTRUIDOR: Você pode usar o poder da ira do destruidor enquanto está nesse aspecto. Você pode atacar mesmo quando se encontra indefeso quando rola 3 ou 4 em 1D6 ao acordar.

ASPECTO DO CAÇADOR: Você pode usar o poder de perseguição do caçador, enquanto você está nesse aspecto, você ignora qualquer penalidade em sua H ou bônus na A de um inimigo caso este esteja escondido tentando se proteger quando rola 5 ou 6 em 1D6 ao acordar.

Sereia (1 PONTO) (HUMANÓIDE)

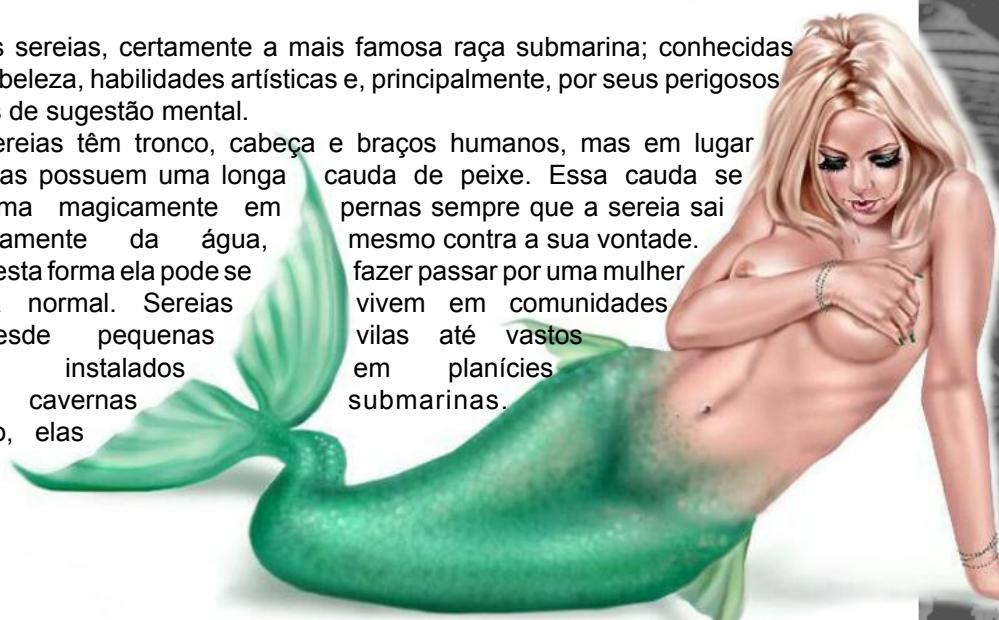
As sereias, certamente a mais famosa raça submarina; conhecidas por sua beleza, habilidades artísticas e, principalmente, por seus perigosos poderes de sugestão mental.

Sereias têm tronco, cabeça e braços humanos, mas em lugar de pernas possuem uma longa cauda de peixe. Essa cauda se transforma magicamente em pernas sempre que a sereia sai completamente da água,

Desta forma ela pode se humanizar. Sereias — desde pequenas reinos, instalados ou cavernas. Contudo, elas

fazer passar por uma mulher

vivem em comunidades



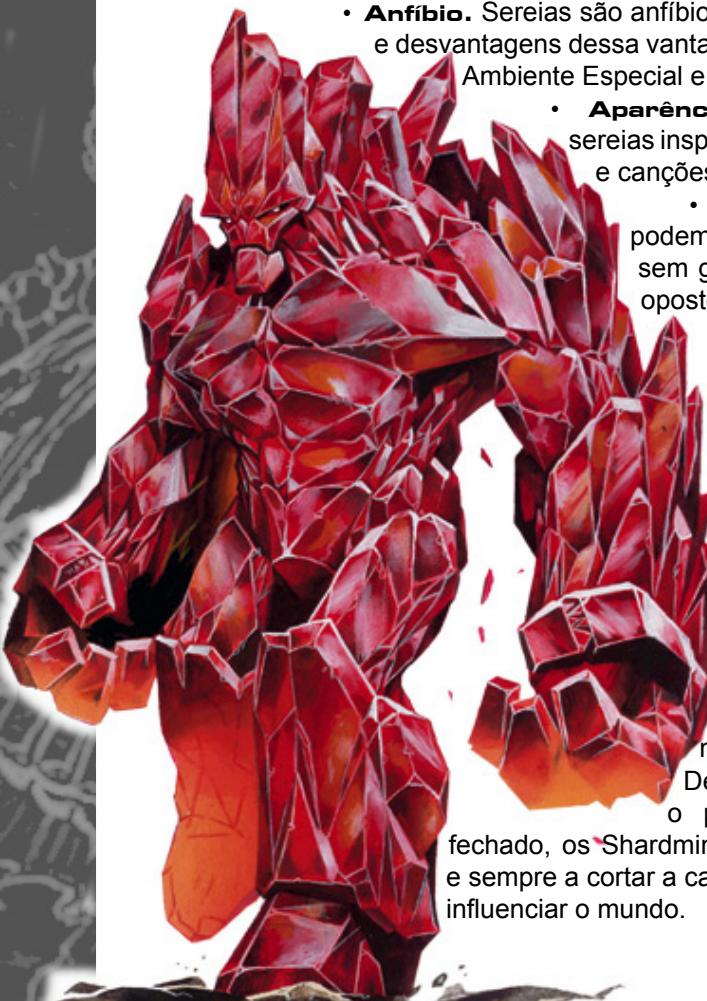
conservam uma forte unidade cultural; todas as comunidades falam a mesma língua, têm as mesmas tradições e hábitos.

De forma totalmente oposta aos Elfos marinhos, sereias são matriarcais. O poder político, religioso e a autoridade familiar ficam nas mãos das mulheres. Elas são rainhas, líderes comunitárias, sacerdotisas, bardas e magas; todas estas funções são proibidas aos homens, que atuam como guerreiros e caçadores.

A própria espécie é conhecida coletivamente como "sereias", palavra feminina. Para os membros masculinos dessa raça, é dado o nome de Sirenos. Com relação aos habitantes da superfície, sereias são neutras. Elas visitam o mundo seco regularmente em seus disfarces de duas pernas, pelos mais variados motivos.

Entre os humanos, seus maiores inimigos são os piratas, que têm como tradição caçar sereias e vendê-las por altíssimos preços para circos, mercados de escravos ou como cobaias para magos. Piratas também capturam e torturam sereias por acreditar que elas conhecem a localização de tesouros submersos.

- **Anfíbio.** Sereias são anfíbios, recebendo todas as vantagens e desvantagens dessa vantagem única (R+1, Natação, Radar, Ambiente Especial e Vulnerabilidade: Fogo.)
- **Aparência Inofensiva.** A beleza das sereias inspiram bardos para criarem histórias e canções.
- **Canto da Sereia.** Sereias podem usar a magia O Canto da Sereia sem gastar PM's em criaturas do sexo oposto.



Shardmind (5 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Shardminds são fragmentos sensíveis do Vendaval Vivo, que outrora se encontrava no auge da intrincada rede de telhas do Mar Astral. Além disso, portão estava o alienígena Reino Longínquo, e a destruição do portão durante a Guerra do Amanhecer resultou na ascensão do império dos Devoradores de Mentes. Embora o poder Ions mantenha o portal fechado, os Shardminds buscam reconstruir o portão, e sempre a cortar a capacidade do Reino Longínquo de influenciar o mundo.

Shardminds são criaturas cristalinas compostas por centenas de pequenos estilhaços de cristais translúcidos verde, vermelho, âmbar ou cristais montados em forma humanoide e animados por uma força de energia psíquica pura. Shardminds escolhem suas formas para imitar formas humanoides, alguns assumem formas que parecem mais masculinos, enquanto outros são mais femininos. A força animadora dos Shardminds brilha palidamente de cada um de seus fragmentos. Esta luz interna vete a luz ofuscante no espaço de um Shardmind. Mas um indivíduo pode esmagar a luz com um instante de concentração, a fim de se esconder no escuro, por exemplo.

Porém quando os Shardminds são derrotados, chegando a 0 Pvs, não controlam seus cristais, podendo perder a forma humanoide. Sendo assim, os Shardminds dificilmente morrem, podendo reconstruir seu corpo assim que retoma o controle metal de seus cristais, eles dizem que assim que um morre outro vive com a mesma consciência herdada.

Por não poder se reproduzir, nem beber, nem dormir e nem comer, todos os Shardminds viventes de hoje são sobreviventes da Guerra do Amanhecer.

Shardminds são fragmentos de puro pensamento substancialmente dados pela vida. Eles são lógicos, emocionalmente distantes, e ingênuos para os caminhos da sociedade no mundo. Alguns abordam a vida com curiosidade inocente, ansiosa para abraçar a riqueza das experiências que o mundo tem a oferecer, enquanto outros permanecem reservados e distantes tendo um propósito maior em mente o tempo todo. Ainda que muitas vezes pareçam descrentes, quando uma forte emoção os toma, eles a experimentam poderosamente, por exemplo: Shardminds não ficam irritados: tornam-se enfurecidos.

• **Poder Psíquico.** Shardminds tem o poder de usar o poder da mente para comunicar-se com os outros, recebem, portanto Telepatia gratuitamente. Apesar de serem construtos, podem ter a mente afetada.

• **Teleporte.** Fragmentando seu corpo e reconstruindo-se em outro campo. Este é um dos principais poderes dos Shardminds.

• **Imunidades.** Shardminds são construtos vivos, eles nunca precisam comer, beber ou dormir e também não precisam fazer testes para essas necessidades.

• **Origem Imortal.** Por sua origem no Mar Astral, eles são considerados Imortais, como se tivessem Imortal x1.

• **Mente Cristalina.** Você recebe Resistência à Magia, apenas contra ataque que afetem a mente.

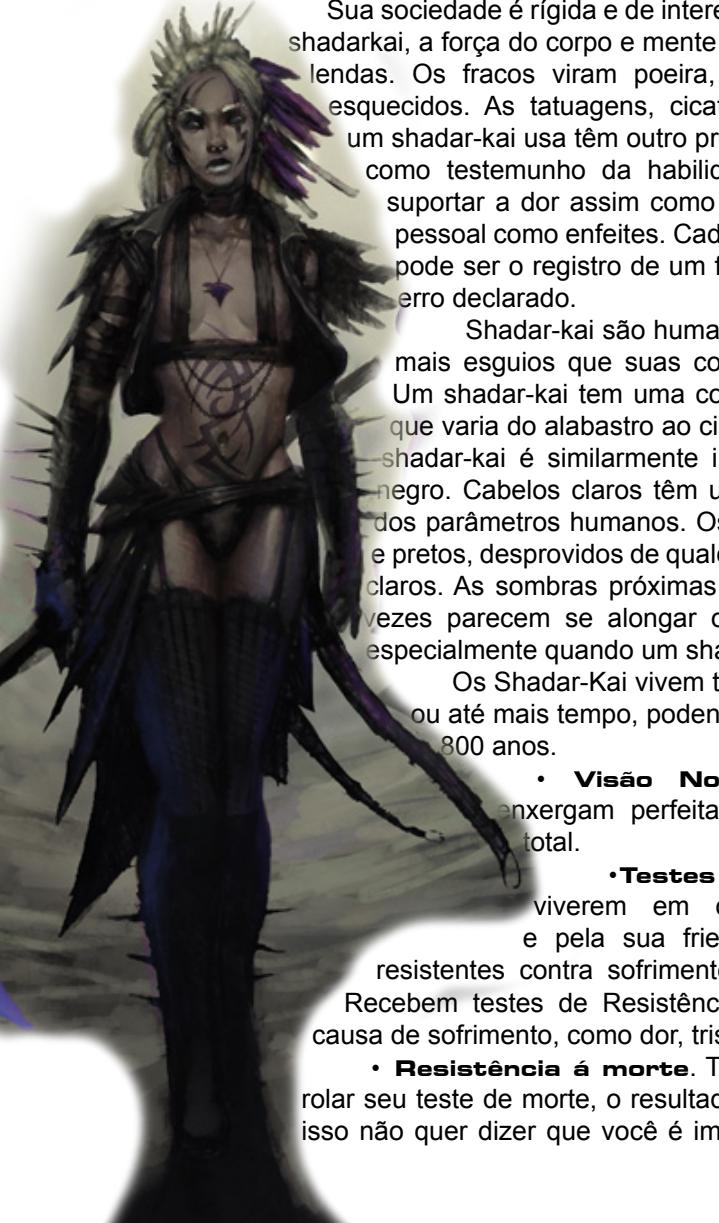
• **+1 em Resistência e Armadura.** Seu corpo feito de cristais é mais resistente que o corpo humano.

Shadar-kai (1 PONTO) (HUMANÓIDE)

Os shadar-kais já foram humanos. Eles eram membros de uma grande tribo que se chamava Shadar-Kai.. A vida nas sombras mudou os humanos, moldando-os

e alterando sua aparência. Eventualmente, eles ficaram tão diferentes dos humanos que se tornaram uma espécie distinta.

Longas eras no mundo sombrio transformaram os shadar-kai em um feroz e cruel povo. Lutando contra a apatia corrosiva de seu plano natal, os shadar-kai vivem apaixonada e destemidamente, senão tristemente. Eles se vêem como instrumentos da morte e deturpação, os mensageiros do justo fim à complacência, e da própria vida.



Sua sociedade é rígida e de interesse próprio. Entre os shadarkai, a força do corpo e mente se destacam e criam lendas. Os fracos viram poeira, sendo eternamente esquecidos. As tatuagens, cicatrizes e brincos que um shadar-kai usa têm outro propósito. Eles existem como testemunho da habilidade do usuário em suportar a dor assim como meios de expressão pessoal como enfeites. Cada decoração também pode ser o registro de um feito, honra ganha ou erro declarado.

Shadar-kai são humanóides mais baixos e mais esguios que suas contrapartes humanas. Um shadar-kai tem uma complexão acromática que varia do alabastro ao cinza escuro. O cabelo shadar-kai é similarmente incolor ou totalmente negro. Cabelos claros têm uma cor fugaz dentro dos parâmetros humanos. Os olhos são lustrosos e pretos, desprovidos de qualquer branco ou pupila claros. As sombras próximas dos shadar-kai e às vezes parecem se alongar ou se aprofundarem, especialmente quando um shadar-kai está bravo.

Os Shadar-Kai vivem tanto quanto os Elfos, ou até mais tempo, podendo viver de 400 a até 800 anos.

- **Visão Noturna.** Seus olhos enxergam perfeitamente na escuridão total.

- **Testes de R+1.** Por viverem em condições extremas e pela sua frieza, shadar-kais são resistentes contra sofrimento e rigores da vida. Recebem testes de Resistência +2 para qualquer causa de sofrimento, como dor, tristeza, tortura, etc.

- **Resistência à morte.** Toda vez que precisar rolar seu teste de morte, o resultado 5 ou 6 é ignorado, isso não quer dizer que você é imortal, ainda podendo

morrer por morte instantânea ou por castigo contínuo.

- **Passeio sombrio.** O shardar-kai pode entrar nas sombras e reaparecer á alguns metros de distância. Você pode gastar 1 PM e teleportar-se á 10 metros de distância pra qualquer direção, só que o local onde está e onde você pretende ir não pode estar totalmente iluminado, tendo que ter pelo menos uma sombra para entrar e sair.

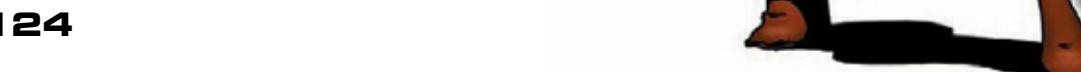
Tiefling (o PONTOS) (HUMANÓIDE)

Séculos atrás, os líderes do império dos humanos selaram pacto com diabos para consolidar seu domínio sobre um enorme território. Esses humanos se tornaram os primeiros Tieflings e governaram seu império em nome de mestres infernais.

Tieflings são os herdeiros dos sobreviventes dessas dinastias nobres que governaram o império. Sua linhagem está maculada por suas ligações diabólicas, contaminando os descendentes através de gerações. Sob muitos aspectos, eles são humanos; podem ter filhos com humano, por exemplo, mas seus filhos serão sempre Tieflings.

Os séculos de desconfiança e ódio declarado das outras raças transformaram os Tieflings em criaturas autosuficientes e, muitas vezes, eles assumem os estereótipos que lhes foram impostos. Como uma raça sem lar, eles sabem que precisam trilhar seu caminho no mundo e que tem de ser fortes para sobreviver, eles demoram a confiar em qualquer um que diga que é seu amigo. Porem quando um companheiro demonstra confiança, o Tiefling retribui com a mesma intensidade, provando ser um eterno aliado.

Embora seus antepassados tenham se subjugado aos diabos, os Tieflings do presente não adoram os deuses ou patronos com intensidade, preferindo confiar em si mesmos. Por isso eles quase nunca seguem o caminho do divino, sendo o número de clérigos e paladinos muito raro.



A aparência dos Tieflings comprova sua linhagem infernal. Eles têm chifres longos; uma cauda longa e grossa e não preênsil que mede entre 1,20m e 1,50m; dentes afiados e pontiagudos e olhos que são esferas solidas em tons de preto, escarlate, branco, prata ou dourado. A cor da pele varia como nos humanos, mas também alcança tonalidades vermelhas. Seus cabelos, que cascateiam por trás dos chifres, tendem ao azul escuro, vermelho ou purpura, além das cores normais dos humanos.

Os Tieflings não são muito numerosos e costumam seguir carreiras não muito honradas, como: Ladinhos, Bruxos, Gatunos, Assassinos, etc.

- **Criminosos.** Tieflings tem grande facilidade em fazer suas artimanhas, podendo comprar a perícia Crime ou Manipulação por 1 ponto, apenas uma delas.

- **Resistência ao Fogo.** Recebem Armadura Extra: Calor/Fogo.

- **Cólera Infernal.** Recebem a desvantagem fúria.

- **Monstruoso.** Tieflings herdaram aparência de seus ancestrais diabos.



Thri-Kreens (2 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Thri-Kreens são um povo Insetóide com cerca de 2 metros de altura, são preparados para viver no deserto. Eles tem quatro braços e possuem um exoesqueleto duro de cor amarelo terra. Suas pernas são muito fortes, e os auxiliam a saltar, correr e andar. Eles tem a aparência de um Louva-a-Deus, e se organizam em sociedade como formigas ou abelhas ou abelhas, em comunidades, cada um com sua função e trabalhando para o bem de toda a comunidade. Após saírem de seus grupos esse pensamento continua, mas a comunidade passa a ser o núcleo de pessoas mais próximas dele (sejam thri-kreens ou não).

São um povo nômade e bem variado gosta de caçar e proteger o seu território temporário, costumam atacar viajantes desavisados para pequenos saques ou apenas para se proteger.

É impossível não se impressionar com os quatro braços da raça e a incrível destreza que possuem com estes. Piratas, nômades, comerciantes e aventureiros, sabem que é melhor evitar uma tribo desse povo.

Raramente vivem mais que os 35 anos, talvez por isso, simplesmente não precisem dormir, e também digam ai, alguém já viu um inseto dormindo? O metabolismo deles também permite que eles passem até 4

dias sem beber água e ficar sem se alimentar durante semanas, e acreditam ou não, a maioria deles tem medo de um grande volume de água.

- **Habilidade +1.** São ágeis e muito habilidosos.

- **Membros Extras.** Thri-Kreens possuem 4 braços.

- **Infravisão.** Possuem olhos que enxergam na escuridão (mas não na escuridão total).

- **Imunidades.** Thri-kreens não precisam dormir, apenas descansam por 4 horas por dia para recuperar seus Pontos de Vida, Magia e etc. Também podem ficar o dobro da sua Resistência em dias sem comer ou beber.

- **Resistência á Rigores.** São adaptados para viverem em desertos e locais onde a sobrevivência é difícil. Você recebe +2 em testes de Sobrevivência e sua Resistência é dobrada para resistir á climas quentes e áridos.

- **Veneno.** Você pode com um ataque normal (F +H+1D apenas) injetar seu veneno no seu oponente, se a sua Força de Ataque vencer a Força de Defesa inimiga, ele deve passar por um teste de Resistência, se falhar, ele fica paralisado por 1d6 rodadas.

- **Inculto.** Sua língua nativa é feita de estalos e de sons de suas apêndices mandibulares, então eles não sabem se comunicar com palavras.

- **Vulnerabilidade: Frio/Gelo.** Por serem insetos, seus corpos não resistem aos rigores do frio.

Troglodita (2 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Trogloditas, ou trogs, são uma raça guerreira de homens-lagarto subterrâneos. Em geral são malignos e inimigos das raças humanas e semi-humanas, mas membros desgarrados podem acabar se tornando heróis aventureiros. Gostam muito de cerveja e objetos feitos de aço.

- **Força +1, Armadura +1.** Trogs são fortes e têm couro resistente.

- **Infravisão.** Como raça subterrânea, trogs enxergam no escuro.

- **Camuflagem.** Por sua pele camaleônica, trogs sempre fazem testes de Furtividade como se tivessem uma perícia própria.

- **Ataque Pestilento.** Apenas trogs têm esta habilidade. Eles podem gastar 2 Pontos de Magia para expelir um óleo fedorento que



exige de todas as criaturas próximas (distância de ataque corpo-a-corpo) um teste de Resistência. Falha resulta na perda temporária de 1 ponto de Força, até o fim do combate. Criaturas com Faro Aguçado falham automaticamente no teste. Criaturas bem-sucedidas no teste ficam imunes ao cheiro de qualquer trog durante 24 horas.

- **Monstruoso.** São homens-lagarto fedidos, o que você esperava?
- **Vulnerabilidade: Frio.** Por seu sangue frio, trogs têm pouca tolerância ao gelo.

Vanara (1 PONTO) (HUMANÓIDE)

Os Vanara são na grande maioria curiosos, esta curiosidade que lhe dão o título de intantis e irritantes pelas demais raças. Sua curiosidade é tanta que frequentemente molestam pessoas com varias perguntas, às vezes muito pessoais, apanham objetos para examina-los, abrem porta para ver onde levam, exploram lugares onde o senso de propriedade dos humanos e a ordem exigiria que eles não entrassem. São muito fracos, nunca expressando uma opinião negativa em termos gentis ou escondendo seus reais sentimentos. Ao mesmo tempo, são incrivelmente leais, bastante corajosos quando a situação requer, e são genuinamente amáveis.

São um pouco mais baixos que os humanos, medindo entre 1,35m e 1,65m, pesando entre 45 e 70 kg. Seus corpos são cobertos com pelos finos, do branco ao azul claro ou do castanho ao preto. Seus rostos são distintamente parecidos com os de macacos, com focinhos protuberantes, bochechas peludas e bocas largas sem lábios. Possuem cauda longa e semi-preêncese, com dedos opositores nas mãos e nos pés longos, e orelhas grandes. Seus braços, pernas e torsos são proporcionalmente iguais aos humanos.

- **Habilidade +1.** Vanaras são ágeis e inquisitivos.
- **Visão Aguçada.** Vanaras têm olhos aguçados e podem ver no escuro com perfeição, mas não na escuridão total: deve existir uma iluminação mínima, por menor que seja.

• **Alpinista.** Por viverem em Florestas e Montanhas escalando, saltando e balançando em árvores, podem escalar em velocidade normal sem testes.

• **Cauda Manipuladora.** Você pode usar a cauda para fazer qualquer coisa que faria com uma mão:

apanhar objeto, segurar uma tocha, abrir uma porta. Mas não serve para segurar armas e atacar.

HERDEIRO SELVAGEM

É verdade que herdeiros às vezes apresentam maneirismos animais em sua personalidade — um herdeiro do urso pode ser mal-humorado ou comilão, enquanto um herdeiro do crocodilo demonstra imensa paciência. Mas, como humanos que são, herdeiros podem ser imprevisíveis, adotando qualquer comportamento.

Herdeiros estão longe de serem primitivos (exceto aqueles que escolhem ser assim), pelo contrário, podem ser muito sofisticados e corteses. Muitos, inclusive, ficam ofendidos caso sejam tratados como animais. Seu comportamento é tão civilizado que confunde as diferenças entre animais e humanos. Há quem diga que eles são “mais humanos que os humanos”.

Os Herdeiros Selvagens estão divididos em 12 vantagens únicas diferentes, mas todos possuem o mesmo custo, mas com vantagens diferentes. Você deve escolher um dos doze Herdeiros Selvagens.

Embora sejam também considerados “humanos”, certos Herdeiros Selvagens tem uma ligação mais evidente com sua natureza animal. Conhecidos como herdeiros, demonstram características animais muito acentuadas. Assim, os herdeiros da serpente são astutos, sagazes, com olhos ofídios e pele de cores brilhantes; os herdeiros do coelho são ágeis, têm longas orelhas e assim por diante.

Herdeiros são encontrados em sociedades humanas, vivendo normalmente em grandes cidades, tendo reinos próprios num arquipélago ao leste de Arton conhecidos por Moreania. Em Arton eles não chegam a formar cidades próprias, mas existem ali em grande número; mas todos sabem que nem sempre foi assim. No passado, eles formavam grandes clãs bárbaros que guerreavam entre si, ainda hoje há comunidades formadas apenas por herdeiros de determinado animal, e também há lugares onde eles são mais ou menos numerosos.



Herdeiro do Búfalo

(1 PONTO) (HUMANÓIDE)

Herdeiros do Búfalo são meio

lentos às vezes, até mesmo indolentes, mas não tem medo de trabalhar. Não gostam de seguir o papel de líder, preferindo seguir as ordens de alguém digno, mas gostam muito de demonstrar sua força, seja competindo ou fazendo bravatas e provocações. Mesmo com seu grande porte são ótimos nadadores e adoram se banhar.

• **Força +1.** Herdeiros do Búfalo possuem braços fortes. Você também pode erguer o dobro do peso máximo normal.

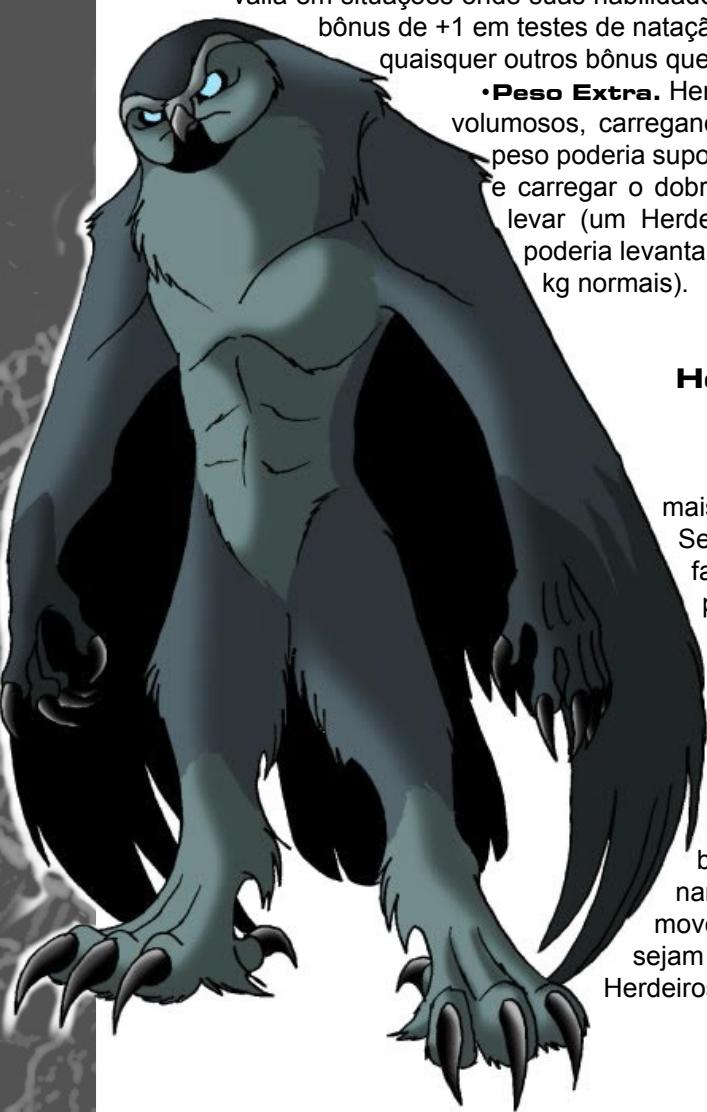
• **Grande Força.** Herdeiros do Búfalo possuem uma força surpreendente, sendo capazes de grandes feitos físicos, não necessariamente usados em combate. Sempre que realizar um teste de Força, o Herdeiro do Búfalo recebe um bônus de +2 no teste;

• **Natação.** Como bons nadadores, Herdeiros de Búfalo podem ser de grande valia em situações onde suas habilidades são necessárias. Recebem um bônus de +1 em testes de natação (de esportes), cumulativos com quaisquer outros bônus que possua

• **Peso Extra.** Herdeiros do Búfalo possuem corpos volumosos, carregando muito mais peso do que seu peso poderia suportar. Em regras, ele pode levantar e carregar o dobro que o peso máximo que pode levar (um Herdeiro com Força 1, por exemplo, poderia levantar até 700 kg, ao contrário dos 350 kg normais).

Herdeiro do Coelho (1 PONTO) (HUMANÓIDE)

Herdeiros do Coelho são os mais baixos entre os de Herdeiros Selvagens, mas suas longas orelhas fazem com que esse detalhe passe quase despercebido. Sua pele pode ter manchas como seus descendentes animais. Uma característica comum das populações de coelhos foi herdado pela raça, esses herdeiros possuem muitos albinos entre os seus, muito brancos e de olhos vermelhos. O nariz é pequeno e está sempre se movendo. Mesmo que os coelhos sejam muito tímidos, parece que os Herdeiros não herdaram esse seu traço.



São sempre curiosos, agitados e ansiosos por coisas novas, na verdade, são os moreais com maior quantidade de aventureiros. Adoram explorar florestas, masmorras e outros planos (quem sabe?), mas há alguns que voltam sua curiosidade para com os Deuses e os estudos, descobrindo tudo o que se pode sobre a vida selvagem.

• **Habilidade +1.** Herdeiros do Coelho são bastante ágeis.

• **Sentidos Especiais.** Recebem Audição Aguçada e Visão Noturna.

• **Destreza Natural.** Herdeiros do Coelho são muito ágeis, realizando peripécias sagazes para fugir do perigo. Recebem +2 em esquivas e em fugas e perseguições;

• **Faro para Novidades.** A curiosidade matou o gato, não o coelho. Sempre que o Herdeiro do Coelho estiver envolvido em quaisquer pesquisas, explorações ou investigações, ele fica mais motivado, não sofrendo os efeitos da magia Pânico ou efeitos similares.

Herdeiros da Coruja (1 PONTO) (HUMANÓIDE)

Herdeiros da Coruja são os únicos moreais aves, são belos e solenes. Tem olhos grandes, que parecem óculos, sempre intensos e curiosos. Seu cabelo é curto e grisalho, com pontas enegrecidas, formados por pequenas penas que dão ao seu rosto um formato curioso, lembrando seus parentes animais.

Os membros dessa raça tem o corpo bem variado, existem Herdeiros coruja obesos, altos, baixos, magricelas e de todo tipo de constituição física, mesmo assim, são raros os membros da raça com grande vigor e força física.

Um hábito curioso dos Herdeiros da Coruja é estar sempre andando com bastões e bengalas, mesmo não precisando delas de verdade. Pode ser excentricidade para alguns, mas é um hábito compartilhado pela grande maioria dos herdeiros da coruja. São muito reservados, embora apreciem uma boa companhia.

• **Poder de Fogo +1.** Sua pontaria e percepção são ótimas.

• **Visão Noturna.**

Herdeiros da Coruja podem enxergar bem durante a noite.

• **Pequeno** **Vôo.**



Herdeiros da Coruja, embora não possam voar, não deixam de planar grandes distâncias como se tivessem H0 e mover-se a uma velocidade de 5m/s; a uma distância igual a sua Hx10 metros.

• **Sabedoria da Coruja.** Corujas acima de tudo são sábias, ponderando sempre sobre suas decisões e conselhos. Recebem um bônus de +1 em testes de especializações que envolvam percepção (como armadilhas de Crime) e conhecimento (algumas especializações de Ciências e Medicina).

Herdeiros do crocodilo (1 PONTO) (HUMANÓIDE)

Herdeiros do crocodilo tem uma pele de tom esverdeado, com escamas saltando de diversas partes do seu corpo. Como os grandes répteis, o herdeiro possui uma pele quente, capaz de absorver calor do ambiente e não possui cabelo. A exceção são as fêmeas, elas tem cabelo longo de tons escuros, indo do preto até o verde musgo. Muitos possuem cabeça de crocodilo, raro mesmo são herdeiros desse tipo com poucas características animais.

Como seus animais ancestrais, os herdeiros do crocodilo são resistentes, poderosos e pacientes. Esperam o momento certo de atacar e frisam pela estratégia na hora do combate, onde aguardam o momento certo para liberar sua fera interior.

- **Resistência +1.** Seu couro é rígido, tornando você muito resistente.
- **Visão Noturna.** Seus olhos podem enxergam bem na escuridão, mas não total.
- **Privações Ampliadas.** Herdeiros do Crocodilo conseguem agüentar as privações de comer, beber, dormir e respirar muito mais amplamente do que outros Herdeiros Herdeiros Selvagens. Para estes efeitos, sua Resistência é considerada 2 pontos maior.
- **Resistência a Frio.** Seu corpo absorve mais calor. Você recebe +1 em testes de Resistência contra frio.

Herdeiros do Gato

(1 PONTO) (HUMANÓIDE)

Herdeiros do Gato são sedutores e chamativos. Sua destreza é grande, mas é seu magnetismo pessoal e seus feitos ousados que impressionam. Quase todos possuem



orelhas felinas, dentes pontudos e cauda pomposa. Seus olhos são uma beleza por si só, sempre em tons claros e exóticos.

Outros traços animais não são incomuns, como bigodes (tanto em fêmeas quanto em machos), ou patas. Usam roupas extravagantes e sensuais, sempre com uma grande bota para complementar. Alias, botas são a grande paixão desses herdeiros, sabe se lá por que...

Não tem medo de seguir profissões que não os valorizem, sempre querem provar que podem com qualquer coisa com sua confiança e audacidade incomparável. São os concorrentes dos herdeiros do lobo em questão de charme e magnetismo pessoal, por isso mantém uma rivalidade constante com esses moreais.

- **Habilidade +1.** Herdaram a agilidade de seus ancestrais.

• **Olhar Sedutor.** Herdeiros do Gato possuem um olhar sedutor que é difícil dizer não aos seus pedidos. Recebem +1 em testes de Lábia e Sedução (de Manipulação).

• **Sete Vidas.** Alguns Herdeiros do Gato realmente possuem "sete vidas". Sempre que precisam realizar Testes de Morte, sofrem um redutor de -1 no dado, ficando no máximo Quase Morto.

- **Visão Aguçada.** Seus olhos além de bonitos pode enxergar em grandes distâncias.

Herdeiros da Hiena

(0 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Herdeiros da hiena tem uma aparência bem exótica, sua pele possui grandes manchas cinzentas, marrons ou até negras pelo corpo, seguindo padrões irregulares e sem nenhuma lógica específica. Apesar disso, é comum que membros dessa raça possuam uma espécie de "mascara" negra no rosto, o que chama mais atenção para seus dentes brancos e brilhantes. As orelhas são arredondadas e geralmente negras.

Os membros da raça costumam se dividir entre sua aparência de sujeira, alguns usam roupas simples, enquanto outros preferem roupas coloridas ou brancas demais. Sua voz é áspera e desagradável, assim como sua risada marcante.

Entre os Herdeiros Selvagens, os hienas são, com certeza, a



raça com maiores mercadores. Quando são acusados de cobiça ou ganância, se defendem dizendo apenas que “cultivar ou fabricar produtos é o que os diferencia dos animais, a verdadeira dádiva dos deuses”. Até quando atuam como druidas, os Herdeiros da Hiena procuram negociar seus usos de magias, como cura ou outros efeitos, tudo por um preço camarada (ou não), o que enche os cofres de seus templos.

- **Faro aguçado.** Assim como as Hienas, você possui um olfato apurado.

- **Barganha.** Herdeiros da Hiena são comerciantes hábeis, conseguindo comprar e vender pelos melhores preços. Herdeiros recebem +1 em testes de Lábia (de Manipulação), cumulativos com quaisquer outros bônus de perícia, para situações que envolvam comércio.

- **Presença do Perigo.** As hienas sabem quando correm perigo, acuando ou se preparando para atacar caso seja necessário. Herdeiros da Hiena recebem um bônus de +1 para testes de Habilidade em situações que sofra um ataque surpresa.

- **Sobrevivência Extrema.** Herdeiros da Hiena conseguem aguentar as privações mais básicas como comer, beber, respirar e dormir por muito mais tempo que um humano normal. Para calcular o tempo que um Herdeiro da Hiena podem ficar sem uma destas privações, considere que ele possui 2 pontos de Resistência a mais.

Herdeiro do Leão

(1 PONTO) (HUMANÓIDE)

Com olhos amarelos intenos, lábios negros como os maiores felinos, pele alaranjada e cabelos selvagens, não é difícil identificar um Herdeiro do Leão. Quase todos os membros dessa raça possuem uma cauda com um tufo de pelos em sua ponta. Quase sempre andam descalços e sem nenhum tipo de luva ou manopla, isso se deve ao tamanho descomunal de seus pés e mãos com unhas negras. Os homens (e algumas mulheres) da raça, cultivam longas barbas, muitas vezes trançadas.

Os moreais se consideram

líderes naturais, regentes ou duques por direito, mas essa característica de seus parentes animais não se manteve — por isso, Herdeiros do Leão quase sempre impõem suas vontades através da força bruta.

Orgulhosos e vaidosos, perseguem qualquer carreira que possam exercer algum tipo de autoridade,

desde prefeitos até guardas de milícia. Tem tendência a menosprezar os mais fracos, até mesmo abusar deles. Mas também é verdade que podem ser protetores magnânimos e generosos, acolhendo qualquer um que precisar de ajuda.

- **Força +1.** Herdeiros do leão herdaram a força incrível de seus ancestrais animais.

- **Presença Impressionante.** Embora não sejam necessariamente assustadores ou incríveis, Herdeiros do Leão possuem uma presença marcante o suficiente para impressionar e deixar seus adversários amedrontados. Herdeiros do Leão recebem +1 em testes de Interrogatório, intimidação (de manipulação).

- **Proteção do Lar.** Herdeiros do Leão são, ou pensam que são, protetores e líderes naturais, defendendo com unhas e dentes qualquer um que esteja sob sua alcada. Quando está próximo de pessoas mais fracas (um quantidade de pontos no mínimo um grau menor que a sua), o Herdeiro do Leão recebe um bônus de +1 na FA ou na FD, cumulativo com quaisquer outros bônus.

- **Sangue Real.** Os Herdeiros do Leão são considerados os líderes naturais dos reinos onde habita, recebem uma espécie de Boa Fama moderada para lidar com outras raças do reino.

Herdeiro do Lobo

(0 PONTOS) (HUMANÓIDE)

De olhos azuis instigantes, orelhas pontudas e caudas peludas, os Herdeiros do Lobo são um dos Herdeiros Selvagens que não apresentam tantos traços de seus ancestrais, embora a cabeça de lobo seja vigente assim

como nos outros herdeiros. Além dos traços citados, os homens costumam cultivar barbas ralas e costeletas, e as mulheres geralmente possuem os lábios negros. Nem todos, tanto homens como mulheres, apresentam os caninos salientes. O mito do “lobo solitário” não existe entre os Herdeiros Selvagens do lobo. De todos os herdeiros, eles são os mais propensos a agir em grupo, e de atuar naquilo em que as pessoas mais precisam. Seus ancestrais foram os primeiros a serem domesticados pelos humanos, e são os mais próximos de serem amigos de todas à sua volta. Suas capacidades são incríveis, rivalizado apenas pelo espírito egoísta e independente dos Herdeiros do Gato. Contudo, e sendo um tanto parecidos com os Herdeiros do Leão, buscam sempre a liderança do grupo.

- **Sentidos Especiais.** Faro Aguçado e Visão Noturna.

- **Espírito de Equipe.** Herdeiros do Lobo gostam, e muito, de agir em equipe, e se esforçam para tanto para mostrar aos seus colegas de que isto é importante. Herdeiros do Lobo recebem +1 em testes e jogadas conjuntas (auxílios em testes de perícias, comando de aliados, efeitos da vantagem Parceiro, etc.)

- **Vontade Inabalável.** A vontade de agir dos Herdeiros do Lobo é enorme, não se desgastando nem um por um segundo. Recebem um bônus de +1 em testes de Resistência que envolvam situações relacionadas à força de vontade (tentativas de controle de mente, torturas, entre outros).

- **Área de Vigilância.** Os Herdeiros do Lobo gostam de andar em bandos, sendo quase nômades, e conhecem bem os lugares que caminham, adaptando-se a ela de maneira rápida e de acordo. Escolha um terreno (dentre os da vantagem Arena). Sempre que o Herdeiro do Lobo estiver em uma destas áreas, deve escolher uma das características para receber um bônus de +1. Os efeitos acabam sempre que ele sair do terreno, e o bônus não pode ser trocado até o dia seguinte.

Herdeiros do Morcego (1 PONTO) (HUMANÓIDE)

Os Herdeiros do Morcego são negros como a noite e possuem grandes orelhas peludas, as vezes ocupando toda a lateral do crânio. Os olhos também são negros e brilhantes, enxergam bem, ao contrário de seus primos animais. O nariz costuma ser arrebitado e/ou largo. Os dedos são longos, às vezes possuem membranas entre eles. Homens costumam ser carecas, mas nem todos são, enquanto as mulheres possuem cabelo curto.

Embora não possuam nenhuma sensibilidade especial à luz, esses herdeiros preferem agir durante a noite, ou na escuridão. São ótimos espiões e ladrões, extremamente silenciosos e furtivos, capazes de ser mover como sombras vivas.

Falam pouco, apenas quando necessário: parecem apreciar o silêncio. Gostam de vestir trajes longos, como mantos, capas ou sobretudos — quase como se sentissem saudade de suas asas.

- **Habilidade +1.** Rápidos e ágeis.

- **Andar na escuridão.** Herdeiros do Morcego são ladrões por natureza,

sendo furtivos sem precisar de muito esforço. Recebem um bônus de +1 em esquivas e testes de Furtividade (de crime).

- **Pequeno Vôo.** Herdeiros da Coruja, embora não possam voar, não deixam de planar grandes distâncias como se tivessem H0 e mover-se a uma velocidade de 5m/s; a uma distância igual a sua Hx10 metros.

- **Radar.** Como os morcegos, podem usar a ecolocalização.

Herdeiro da Raposa (1 PONTO) (HUMANÓIDE)

Herdeiros tem poucos traços animalescos, mas todos são bem marcantes. Grandes orelhas laranja em cima da cabeça, enquanto a cauda enorme e macia é adornada com uma mancha branca na extremidade.

Cabelo e cauda vão do laranjá vivo ao vermelho escuro, também existindo indivíduos de pelagem branca — esses são raros. Herdeiros da Raposa tem pés pequenos e graciosos, especialmente as mulheres, sendo bem raro que decidam escondê-los com calçados. Também gostam de chapéus, apesar da dificuldade em usá-los por causa das orelhas.

Raposas são famosas por sua astúcia, sua espantosa habilidade de resolver problemas — e, há quem acredite, que essa habilidade defina os humanos. Não há Herdeiros Selvagens mais afastado de seus ancestrais animais que os Herdeiros da Raposa, talvez mais afastados até que os próprios humanos. Raposas amam a vida civilizada, amam grandes cidades, academias, bibliotecas, escolas de magia e outros lugares onde podem usar sua alta inteligência.

- **Habilidade +1.** Rápidos e ágeis.

- **Ensinar.** Sendo bem sucedidos em um testes de Sabedoria, um herdeiro da raposa pode ensinar a todos a sua volta uma especialização que possua, temporariamente.

- **Estudiosos por Natureza.** Herdeiros



da Raposa são inteligentíssimos, tendo diversos conhecimentos teóricos, mas especializados em um especial, que são seus objetos de pesquisas e principal inspiração para aventuras quando se metem nelas. Herdeiros da Raposa podem escolher uma especialização de Ciências, Máquinas ou Medicina, recebendo um bônus de +1 em seus testes, cumulativos com quaisquer outros que possua.

• **Pensamento Rápido.** A astúcia dos Herdeiros da Raposa é um dom, que empregam com maestria. Recebem um bônus de +1 em testes para não serem pegos de surpresa ou para perceberem algo.

Herdeiros da Serpente (2 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Herdeiros da Serpente são os únicos descendentes de répteis. Sua pele é colorida e brilhante, das mais variadas cores, indo do vermelho ao amarelo, podendo ser verde, preta e possuir manchas ou listras exóticas naturais ao seu corpo, por isso gostam de usar roupas que mostram o máximo de sua pele pos-sível (principalmente as fêmeas). Os olhos tem pupilas verticais e cabelo é uma característica apenas das mulheres da raça.

Tem um grande apreço por jóias e apetrechos. Dizem que por não conseguirem produzir veneno como seus ancestrais serpentes, os herdeiros podem se interessar no ofício de venenos.

- **Habilidade +1.** Rápidos e ágeis.
- **Infravisão.** Seus olhos podem enxergar a temperatura das coisas.
- **Olhar Paralisante.** O olhar dos Herdeiros da Serpente pode ser perigoso, pois uma vez dominados por ele, são indefesos para tomar o famoso bote. Recebem a vantagem Paralisia gratuitamente.
- **Sedução da Serpente.** Os Herdeiros da Serpente são sinuosos, sedutores, com uma beleza tentadora. E eles sabem como utilizar isto da melhor forma. Recebem +1 em teste de lábia e Sedução (de Manipulação).

Herdeiro do Urso (2 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Os herdeiros do urso são grandes e peludos, como os seus primos animais. São fortes e de extremo vigor, seus pelos grossos o impedem de usar armaduras pesadas, pelo conforto é normal ver membros da raça usando tangas e cinturões, ou qualquer roupa que deixe parte do seu corpo descoberto. Todas as cores de urso podem aparecer nos herdeiros, inclusive, dizem que existem herdeiros do panda...

Esses herdeiros são considerados bipolares por muitos, indo de bonachão em um momento para uma fera raivosa no outro. São adoradores de boa comida e provavelmente quem mais vai gastar na taverna e, caso algum problema aconteça, lutam sem medo de se ferir.

- **Resistência +1.** Força de vontade e vigor são traços presentes nos

herdeiros do urso.

• **Abraço do Urso.** Herdeiros do Urso, assim como seus ancestrais, são conhecidos pelo famoso abraço, com força descomunal. Embora não sejam necessariamente fortes, alguns herdeiros são capazes desta façanha, usando seus corpos para força. Quando realizam testes de Força, Herdeiros do Urso recebem um bônus de +2.

• **Pontos de Vida Extras.** O vigor e a vontade de viver dos Herdeiros do Urso é forte o bastante para aguentarem muitos danos, recebendo a vantagem Pontos de Vida Extras.

• **Sobrevivência natural.** Considerados os mais primitivos dentre os herdeiros, os ursos conseguem sobreviver facilmente em um ambiente selvagem conseguindo tudo o que precisa nele. Podem escolher uma especialização da perícia Sobrevivência para receber um bônus de +1 em seus testes.

GOBLINÓIDES

Bugbear (1 PONTO) (HUMANÓIDE)

Os bugbear são os maiores e mais fortes goblinóides que existem, além de serem os mais agressivos; com corpos musculosos, que podem medir até 2,10m de altura.

Seus corpos são cobertos de pêlos ásperos e possuem presas e focinhos.

- **Força +2, Resistência +1.** Brutais e truculentos. Não precisa dizer mais nada.

• **Visão Aguçada, Faro Aguçado.** Enxergam tão longe quanto uma águia e farejam tanto quanto um perdigueiro.

- **Fúria.**
- **Má Fama, Monstruoso.**

Goblin (1 PONTO) (HUMANÓIDE)

Goblins são uma raça humanoide de pequena estatura (cerca de 1m),



muito comum em mundos fantásticos. Em geral são malignos, mas algumas sociedades os aceitam como cidadãos, e uns poucos podem ser heróis. Sua pele tem cor de terra, seus olhos são muito vermelhos e brilham na escuridão.

Quase ninguém confia neles, mas podem ser contratados para trabalhar por preço baixo. Em regiões selvagens, grandes grupos de goblins costumam estar sob o comando de um líder ou mesmo um rei, que cavalga um grande lobo ou outro tipo de criatura.

- **Testes de Resistência +1.** Goblins são habituados à sujeira e rigores da vida.
- **Infravisão.** Goblins são noturnos e subterrâneos, por isso enxergam no escuro.
- **Aptidão para Crime.** Para goblins, a perícia Crime custa apenas 1 ponto.
- **Má Fama.** Ninguém confia em goblins ou gosta de tê-los por perto.
- **Magia.** Para goblins, ser um conjurador é mais difícil. Magia Branca, Elemental e Negra custam 3 pontos cada. No entanto, um goblin com Clericato pode comprar Magia Branca pelo custo normal (2 pontos).

Hobgoblin (1 PONTO) (HUMANÓIDE)

Os Hobgoblins são uma raça muito mais disciplinada que os goblins, dedicando-se, muitas vezes, ao estudo da magia. Não são tão altos como os bugbears, possuindo a mesma estatura média de um humano.

- **Armadura +1.** Hobgoblins tem o couro rígido.
- **Infravisão.** Hobgoblins podem enxergar no escuro total.
- **Inimigo de elfos.** Hobgoblins são inimigos tradicionais dos elfos, disputando por territórios ou qualquer outra coisa.

Graças a isso, recebem +1 na FA sempre que lutam contra membros desta raça.

- **Má Fama.** Não costuma ser aconselhável companhia de um destes seres...



1d+132

YOUKAI

Este é um nome genérico para numerosas criaturas, entre fadas, licantropos, anjos, demônios e também mortos-vivos (veja adiante). Quase qualquer ser sobrenatural é um youkai.

Devido à sua imensa variedade, youkai são diferentes e imprevisíveis. A maioria é (ou pensa ser) superior aos humanos, agindo com arrogância por esse motivo. Um youkai também costuma ter cultura e valores desiguais, que conflitam com a moral e ética humanas, muitas vezes levando a animosidades.

Youkai são resistentes aos ataques dos humanos, mas podem ser derrotados por monges ou exterminadores habilidosos. Alguns preferem simplificar as coisas e evitar totalmente os humanos (e problemas), vivendo em áreas remotas; outros gostam

de humanos, escolhendo viver perto deles — ou entre eles, quando são aceitos. Existem até histórias de amor sobre youkai e humanos, que normalmente terminam em tristeza devido aos muitos obstáculos desse tipo de relacionamento.

Anjo (3 PONTOS) (YOUKAI)

Os anjos mais atuantes na Terra pertencem à Terceira Esfera e dividem-se em três “coros” (posição na hierarquia celestial): anjos, arcangels e principados. Cada tipo exerce funções diferentes, mas todos possuem as características a seguir.

- **Boa Fama.** Guardiões da humanidade, os anjos gozam de enorme prestígio entre os mortais.
- **Código de Honra (dos Heróis).** Os anjos precisam observar certa conduta, virtudes associadas à sua condição divina.
- **Invulnerabilidade: Elétrico e Sônico.** Anjos são resistentes a estas energias originárias das nuvens.
- **Maldição.** Todo anjo destruído fora de seu plano de origem é banido de volta e não pode retornar à dimensão onde foi destruído por um tempo — de 30 dias a 1.000 anos, de acordo com o mestre. Anjos destruídos em seus planos de origem são destruídos para sempre, e não podem ser ressuscitados (a menos que se use a magia Desejo — Manual 3D&T Alpha, página 91).
- **Natureza Divina.** Entre os mortais, os anjos escondem sua verdadeira natureza. Quando a revelam, todos que puderem vê-la (menos demônios e outros anjos) precisam ser bem-sucedidos num teste de R+1 ou sofrem os efeitos da magia

Fascinação (Manual 3D&T Alpha, página 95). Revelar sua natureza divina não tem custo para os anjos.

- **Voo.** Todos os anjos têm asas e podem voar, como pela vantagem Voo (Manual 3D&T Alpha, página 39).

- **Coro.** Todo anjo pertence a um coro, uma posição na hierarquia celestial. Leia a descrição no capítulo sobre as **Organizações Sobrenaturais** a seguir, e escolha uma para você.

Dampiro (1 PONTO) (YOUKAI)

Os Dampiros são o cruzamento de um vampiro macho, com uma humana ou semi-humana, geralmente visto e descriminados por ambas as raças muitos são seres solitários.

Podem andar no sol só que tem uma palidez anormal para a raça da mãe.

- **Força/Habilidade +1:** Um Dampiro é mais forte que um ser da raça de sua mãe, recebendo bônus de +1 em força e +1 Habilidade (não ultrapassando 5).

- **Visão no Escuro:** Um dampiro recebe infravisão de sentidos Especiais.

Pode comprar qualquer vantagem referente a vampiro menos imortalidade e invulnerabilidade.

- **Inimigo:** Seus inimigos favoritos são os Vampiros.

- **Sentir Vampiros:** Eles tem a capacidade de sentir um vampiro num raio igual a sua Rx100 metros.

- **Perícia Gratuita:** recebe gratuitamente 3 especializações das seguintes pericia: Investigação ou crime.

- **Dependência:** deve ingerir sangue humanóide se não só recupera metade de seu pontos de Vida e Magia. Deve ser enterrado uma vez por semana até a cabeça, se não recebe -1 em todas as características até ser enterrado.

- **Má Fama:** Recebe má fama.

- **Maldição:** se morrer (e não for cremado, decapitado) depois de um 1d6 dias renasce como vampiro (perde a Vantagem Dampiro e adquire a Vampiro).



1d6-3

Oponente: Recebe a Desvantagem Oponente (veja Desvantagens Gerais).

Demônio (0 PONTOS) (YOUKAI)

Enquanto nenhum ser sobrenatural está totalmente livre da maldade, existem aqueles que vivem para o mal: são os demônios.

Demônios vêm à Terra para corromper os mortais e destruir a Criação. Fazem acordos com os humanos, concedendo confortos materiais em troca de almas. Escondem sua verdadeira natureza, pois ao longo das eras os mortais aprenderam a não confiar em demônios — bem, pelo menos a maior parte dos mortais... Existem demônios de todos os níveis da hierarquia do inferno na Terra, mesmo depois do Milênio. Contudo, apenas os mais baixos acabam se revelando aos mortais — normalmente por orgulho, fúria ou simples maldade.

Os demônios encontrados no mundo estão entre os menos poderosos da raça.

- **Má Fama.** Embusteiros, trapaceiros e agentes do Mal, os demônios são temidos e odiados pelos mortais.

- **Invulnerabilidade: Fogo e Químico.** Demônios são resistentes às chamas e ácidos que compõem seu plano natal.

- **Maldição.** Todo demônio destruído fora de seu plano de origem é banido de volta e não pode retornar à dimensão onde foi destruído por um tempo — de 30 dias a 1.000 anos, de acordo com o mestre. Demônios destruídos em seus planos de origem são destruídos para sempre, e não podem ser ressuscitados (a menos que se use a magia Desejo — Manual 3D&T Alpha, página 91).

- **Natureza Demoníaca.** Entre os mortais, os demônios escondem sua verdadeira natureza. Quando a revelam, todos que puderem vê-la (menos anjos e outros demônios) precisam ser bem-sucedidos em um teste de Resistência +1 ou sofrer os efeitos da magia Pânico (Manual 3D&T Alpha, página 106).

Revelar sua natureza demoníaca não tem nenhum custo para os demônios, que quase sempre o fazem por orgulho.

- **Casta.** Todo demônio pertence a uma casta. Leia a descrição no capítulo sobre as **Organizações**

Sobrenaturais a seguir, e escolha uma para você.

Fada (4 PONTOS) (YOUKAI)

“Fada” é um nome genérico para muitas pequenas criaturas de natureza altamente mágica, muitas vezes ligadas à natureza ou certos deuses. Elas podem ser conhecidas como sprites, pixies, dríades, sátiros, ninfas...

Embora a aparência das fadas possa variar imensamente, grande parte delas tem o aspecto de pequeninas jovens élficas, com asas de libélula ou borboleta, e olhos negros e brilhantes, feito olhos de inseto ou lagartixa. Muitas têm antenas. Outras ostentam um segundo par de braços, parecidos com garras ou patas de inseto.

Fadas são de natureza curiosa e brincalhona. Comportam-se como crianças, mas podem atingir séculos de idade e esconder grande sabedoria. Nunca envelhecem. No entanto, quando morrem, não podem ser ressuscitadas por meios normais, pois seus corpos se transformam em poeira brilhante. Apenas uma magia Desejo pode trazer uma delas de volta à vida.

- **Habilidade +1.** Fadas são ágeis e graciosas.
- **Aparência Inofensiva.** Minúsculas e de aspecto delicado, fadas não parecem capazes de machucar ninguém.

- **Voo.** Quase todas as fadas podem voar. Se você optar por uma fada sem asas, a vantagem custará 2 pontos.

- **Magia.** Fadas recebem Magia Branca ou Negra (à escolha do jogador) e Magia Elemental sem pagar pontos.

- **Modelo Especial.** A menos que você coleccione brinquedos, é realmente difícil conseguir roupas, armas, instrumentos e veículos para fadas. Embora sejam incomuns, há fadas de tamanho humano. Elas não sofrem os efeitos de Modelo Especial, mas também não recebem H+1. O custo da vantagem fica inalterado.

- **Vantagens Proibidas.** Fadas nunca podem adquirir Resistência à Magia e, obviamente, não podem ser Monstruosas.

GENASIS

Genasis são o resultado do cruzamento entre humanos e extra-planares elementais. Após várias gerações, a herança genética se diluiu, criando indivíduos com certas características elementais. Estas criaturas, apesar de sua origem elemental, tem aparência totalmente humana, apenas



com alguns poucos traços elementais como, a pele com um tom mais colorido (de acordo com cada elemental) ou até algumas marcas que parecem tatuagens que correm por todo seu corpo. Cada tipo de Genasi possui características próprias, porém, todos apresentam algumas peculiaridades em comum.

Genasi da Água

(3 PONTOS) (YOUKAI)

São cautelosos, pacientes e ao mesmo tempo frios e distantes. Em situações extremas, os Genasis da água também sabem demonstrar imensa violência. Sua aparência pode variar de geralmente humana para uma ou duas características elementais, como pele azul-esverdeada e/ou levemente escamosa, carne flácida e cabelo que parecem estar sempre molhado.

- **Invulnerabilidade: Frio/Gelo.** Incluindo Magias e ataques de água.
- **Magia.** Você possui o caminho elemental (Água), mas apenas ela, não incluindo os outros elementos da Escola Elemental.
- **Elementalista (Água).** Seu corpo é provido de magia dos elementais da água, usar esse tipo de magia é mais fácil para você.
- **Resistência à Magia.** Você possui +2 para resistir à efeitos de magias do Caminho Elemental: Espírito.
- **Restrição.** Tendo ligação com o elemento água, você nunca pode possuir magias do caminho elemental contrário (Fogo).

Genasi da Ar (3 PONTOS) (YOUKAI)

Consideram-se os herdeiros dos céus, daí a sua arrogância. Possuem raciocínio rápido pelo que se interessam a fazer se distraindo facilmente com as demais questões e tarefas. Sua aparência pode variar de geralmente humana para uma ou duas características elementais, como cabelo ou pele azul claro e uma leve brisa que sempre o acompanha ou uma pele fria ao toque.

- **Invulnerabilidade: Sônico e elétrico.** Incluindo magias da escola Elemental (Ar).
- **Magia.** Você possui o caminho elemental (Ar), mas apenas ela, não incluindo os outros elementos da Escola Elemental.
- **Elementalista (Ar).** Seu corpo é provido de magia dos elementais do ar, usar esse tipo de magia é mais fácil para você.

- **Resistência à Magia.** Você possui +2 para resistir à efeitos de magias do Caminho Elemental: Espírito.
- **Restrição.** Tendo ligação com o elemento ar, você nunca pode possuir magias do caminho elemental contrário (Terra).

Genasi do Fogo (3 PONTOS) (YOUKAI)

De sangue quente, o Genasi do fogo é impaciente e se enfurece rapidamente, porém são temerários e orgulhosos.

Sua aparência pode variar de geralmente humana para uma ou duas características elementais, como pele de cor carvão em brasa, cabelos ruivos parecendo até chamas e olhos que brilham como labaredas quando o Genasi entra em fúria. Genasis do fogo que decidam servir a um deus, geralmente escolhem Azgher, Keen, Thyatis ou Wynna.

- **Inulnerabilidade: Calor/Fogo.** Incluindo magias e ataques de fogo.
- **Magia.** Você possui o caminho elemental (Fogo), mas apenas ela, não incluindo os outros elementos da Escola Elemental.

• **Elementalista (Fogo).** Seu corpo é provido de magia dos elementais do fogo, usar esse tipo de magia é mais fácil pra você.

• **Resistência à Magia.** Você possui +2 para resistir à efeitos de magias do Caminho Elemental: Espírito.

- **Restrição.** Tendo ligação com o elemento fogo, você nunca pode

possuir magias do caminho elemental contrário (Água).

Genasi do Fogo (3 PONTOS) (YOUKAI)

Fortes, resistentes e de raciocínio ponderado. Genasis da terra são lentos para agir. Sua aparência pode variar de geralmente humana para uma ou duas características elementais, como pele rochosa, olhos totalmente negros ou aspectos faciais brutos.

• **Inulnerabilidade: Esmagamento.** Incluindo magias e ataques de Terra.

• **Magia.** Você possui o caminho elemental (Terra), mas apenas ela, não incluindo os outros elementos da Escola Elemental.

• **Elementalista (Terra).** Seu corpo é provido de magia dos elementais do fogo, usar esse tipo de magia é mais fácil pra você.



- **Resistência à Magia.** Você possui +2 para resistir à efeitos de magias do Caminho Elemental: Espírito.
- **Restrição.** Tendo ligação com o elemento terra, você nunca pode possuir magias do caminho elemental contrário (Ar).

Licantropo (1 PONTO) (YOUKAI)

Também conhecido como hengeyoukai (que significa “demônio-metamorfo”), esta criatura foi vítima de uma maldição, ou pertence a uma raça capaz de se transformar em fera: lobisomem, homem-urso, homem-rato, homem-tigre e outros. Sua aparência e hábitos podem variar muito, mas é mais comum que usem roupas de couro ou peles de animal.

• **Duas Característica +1:** Em sua forma de fera. O licantropo pode escolher 2 características (a escolha do jogador) e por um bônus de +1 em cada uma delas, características, condizentes com a raça do licantropo.

• **Benção/Maldição:** Pode “Passar” a sua maldição a quem perder todos os seus PVs, em um combate contra ele. O Alvo tem direito a um teste de Resistência para negar o efeito. Essa Maldição pode ser eliminada por 1 Ponto.

• **Monstruoso:** Apenas quando em forma de fera.

• **Vulnerabilidade: Prata.** Em qualquer de suas formas, lobisomens são vulneráveis a armas feitas de prata.

• **Sentidos Especiais:** Um licantropo pode escolher 3 sentidos especiais, condizentes com a raça do licantropo.

• **Transformação Involuntária:** Infelizmente, a transformação de um licantropo não está sob seu controle. Ela ocorre apenas em certas condições, independentes de sua vontade. A licantropia é diferente para cada um, sendo que o jogador e o mestre devem discutir cada caso. Alguns exemplos:

• **Fúria:** uma forma especial da desvantagem Fúria: além de sofrer os efeitos normais, você se transforma em fera até a luta terminar.

• **Lua Cheia:** clássico. Você se transforma quando vê a lua e só retorna ao normal quando vê o sol (desenhos e fotografias também valem!).

• **Perto da Morte:** você se transforma em fera quando está Perto da Morte.

Protegido Indefeso: você tem um Protegido, e se transforma quando ele está em perigo. Neste caso você não sofre o redutor normal de Habilidade.

- **Aptidão para Forma Alternativa (1 Ponto):** Um licantropo pode ter um forma alternativa referente ao tipo de Animal que ele descende, e deve ter obrigatoriamente, Sentidos Especiais (3 deles), Inclito, Modelo Especial. Nessa Forma alternativa o Licantropo não pode se transformar na sua forma guerreira.

- **Invulnerabilidade (3 pontos):** o Licantropo pode ser ferido apenas com Prata e Magia.

- **Regeneração (1 ponto):** Regeneração, regenera 1 Ponto de Vida por rodada. Caso chegue a 0 PVs, leva 1dx10 minutos para recuperar 1 PV e então volta a regenerar normalmente. As únicas formas de realmente deter um Licantropo com Regeneração são através de prisão (cativeiro, paralisia, congelamento...), dano contínuo (como ser mergulhado em um tanque de ácido ou metal derretido) ou colapso total (caso ele receba dano igual a dez vezes seus Pontos de Vida atuais, de uma só vez). Um Licantropo não consegue Regenerar Dano por Prata, e Magia esses danos recupera normalmente.

- **Transformação Controlada (1 ponto):** Um licantropo, após muito treinamento pode aprender a controlar a sua Transformação, livremente, a forma fica a cargo do jogador, meditação, incrível força de vontade são alguns exemplos. Você ainda está vulnerável a sua Transformação Involuntária.

- **Fobia (-1 ponto):** O Licantropo tem um medo incrível da planta Wolfsbane, objetos feitos de Prata, Lua Cheia, (quando não esta transformado), somente para aqueles que tem transformação involuntária ativada pela Lua Cheia.

Oni (1 PONTO) (YOUKAI)

Também conhecidos como abissais, infernais ou oni, um demônio é qualquer criatura nativa de um plano ou dimensão de natureza maligna — geralmente o Abismo, os Nove Infernos, o Hades, o Mundo Sombrio e outros lugares de nomes deprimentes. Estes seres extraplanares visitam a Terra com objetivos diversos, desde a coleta de almas (que eles empregam como alimento, fonte de energia ou moeda) até caça a tesouros, perseguição a fugitivos e mesmo coisas simples e triviais como “fazer turismo”.

Embora grande parte dos demônios atue como



servos para um lorde poderoso, um deus-monstro maligno ou outro patrono, muitos são independentes e têm objetivos próprios. Muitos são aventureiros, e alguns nem mesmo são malignos..

- **Sentidos Especiais.** Todo Oni tem Infravisão, Faro Aguçado e Ver o Invisível.

- **Invulnerabilidade: Fogo.** Eligiturs são imunes a dano por fogo.

- **Aptidão para Voo.** Muitos Oni têm asas, por isso podem comprar esta vantagem por apenas 1 ponto.

- **Aptidão para Magia Negra.** Oni podem comprar esta vantagem por 1 ponto.

- **Teleportação Planar.** Um Oni pode usar esta magia livremente, por

seu custo normal em Pontos de Magia, exceto quando está preso ao próprio plano nativo por sua Maldição (veja adiante).

- **Má Fama.** Oni são sempre reconhecidos como perigosos e malignos (mesmo que nem sempre seja o caso).

- **Maldição.** Todo Oni destruído fora de seu plano de origem é banido de volta, e não pode retornar durante algum tempo — desde 30 dias até 1000 anos, à escolha do mestre.

Um Eligitur destruído em seu próprio plano de origem desaparece para sempre, e não pode ser ressuscitado (exceto com um Desejo).

- **Vulnerabilidade: Elétrico e Sônico.** Oni são vulneráveis à pureza da luz e vento.

Meio-Abissal (2 PONTOS) (YOUKAI)

Resultado do envolvimento entre demônios e mortais, um meio-abissal carrega em seu sangue a herança maldita de seu pai ou mãe extraplanar, com todas as suas fraquezas, mas apenas uma pequena parte de seus poderes. Felizmente, eles são nativos deste mundo e não podem ser banidos ou aprisionados em outros planos como os demônios verdadeiros.

- **Sentidos Especiais.** Todo meio-abissal tem Infravisão, Faro Aguçado e Ver o Invisível.

- **Armadura Extra: Fogo.** Meio-abissais são resistentes a dano por fogo.

- **Aptidão para Voo.** Para meio-abissais, esta vantagem custa 1 ponto.

- **Aptidão para Magia Negra.** Para meio-abissais, esta vantagem custa 1 ponto.

- **Vulnerabilidade: Elétrico e Sônico.** Meio-abissais são vulneráveis à pureza da luz e vento.

Meio-Celestial [2 PONTOS] (YOUKAI)

Resultado do envolvimento entre anjos e mortais, um meio-celestial tem a nobreza e pureza dos anjos em seu sangue, mas de forma diluída, com todas as suas fraquezas e apenas uma fração de seus poderes. Ao contrário de um anjo verdadeiro, é nativo deste mundo e não pode ser banido ou aprisionado em outros planos.

- **Sentidos Especiais.** Todo meio-celestial tem Infravisão, Visão Aguçada e Ver o Invisível.

• **Armadura Extra: Elétrico e Sônico.** Meio-celestiais são resistentes a estas energias originárias das nuvens, o relâmpago e o trovão.

• **Aptidão para Voo.** Para meio-celestiais, esta vantagem custa 1 ponto.

• **Aptidão para Magia Branca.** Para meio-celestiais, esta vantagem custa 1 ponto.

• **Vulnerabilidade: Fogo.** Meio-celestiais são vulneráveis às chamas do inferno.

Meio-Fada [1 PONTO] (YOUKAI)

Existem alguns pequenos vilarejos humanos bem próximos dos reino das fadas. Com esses vilarejos tão próximos das fadas, as curiosas criaturas gostam de observar os atos dos humanos. Em certos casos, as pessoas podem acabarem se perdendo e entrando onde as fadas vivem, ou até mesmo serem “sequestradas”.

Os meio-fadas são humanos (ou já foram), que passaram tanto tempo envolvidos com as fadas, que acabaram tendo sua aparência e essência totalmente transformadas. A Aparência dos meio-fadas é tão imensamente diversificada quanto das fadas, podendo ter pele de cores diferentes (geralmente variando entre o violeta e o rosa), orelhas pontudas, olhos de uma só cor e etc. Eles também podem ter suas aparências relacionadas a certas castas feéricas, como os sátiros, brownies, pixies e etc. Alguns também possuem traços de insetos, como antenas e olhos multifacetados.

A quantidade de tempo que a pessoa passou entre as fadas dita o quanto ele é afetado pela imortalidade e juventude eterna

das criaturas. Meio-fadas que deixaram o contato com as fadas a até dez anos parecem mais jovens que sua idade verdadeira e envelhecem mais devagar, vivendo até impressionantes quatrocentos anos. Eles são conhecidos pelas fadas como “transformados”. Meio-fadas que passaram sua infância entre as fadas não crescem mais. Eles estão presos a uma forma infantil até o fim dos seus dias. Estes últimos são chamados pelas fadas de “perdidos”. Estima-se que um perdido pode viver muitas eras, tanto quanto um elfo com sangue nobre, ou mesmo mais.

Transformados ou perdidos, estão entregues a uma vida extraordinária no momento em que são levados pelas fadas. A grande maioria deles sai mundo a fora procurando um lugar onde pertencer. Alguns só querem saber como seu mundo nativo funciona, enquanto os mais pretensiosos tentam unir a ambição humana à magia das fadas para se tornarem poderosos conjuradores.

- **Visão Feérica.** Os olhos dos tocados pelas fadas são especiais. Você possui Detecção de Magia nos olhos, e também recebe +2 em testes para perceber ilusões.

- **Língua da Natureza.** Assim como as fadas, podem se comunicar livremente com animais.

- **Magia.** Por sua essência mágica, os Meio-Fadas recebem Magia Elemental sem gastar pontos.

- **Inocência.** Meio-fadas não estão adaptados a cultura e maneiras da sociedade e não são levados muito a sério. Recebem -1 em testes de Enganação, Diplomacia, Manha, Intimidação.



Meio-Gênio [4 PONTOS] (YOUKAI)

Filhos de humanos e seres mágicos — não necessariamente gênios, mas também fadas, ninfas e outros —, os meio-gênios proliferam no mundo mágico. Eles também podem existir no mundo moderno, embora sejam muito mais raros.

Meio-gênios não governam nenhuma nação, nem formam comunidades — apenas vivem em meio aos humanos, emprestando a esses “pobres desafortunados” seu extremo poder arcano. Trazem sempre uma grande tatuagem mágica que brilha quando usam seus poderes. Por sua ascendência, têm habilidades mágicas naturais e uma predisposição a ajudar aqueles em necessidade. São generosos, estão sempre ansiosos para prestar favores.

- **Arcano.** Meio-gênios têm grande afinidade com magia.

- **Armadura Extra.** Meio-gênios são

resistentes a um elemento que depende de sua descendência. Existem meio-gênios da água (Químico), ar (Sônico), fogo (Fogo), terra (Esmagamento), luz (Elétrico) e trevas (Magia).

- **Aptidão para Voo.** Muitos meio-gênios podem levitar, por isso pagam apenas 1 ponto por esta vantagem.

- **Desejos.** Quando um meio-gênio lança uma magia a pedido de outra pessoa, ele gasta apenas metade do custo em Pontos de Magia. O meio-gênio ainda pode conjurar magias pelo custo normal, sem ninguém pedir.

- **Código da Gratidão.** Todo meio-gênio sempre será grato a alguém que tenha lhe prestado um grande favor, como salvar sua vida ou libertá-lo de um cativeiro. Ele adotará essa pessoa como seu “amo”.

Phinx [2 PONTOS] (YOUKAI)

Em várias culturas, a imagem do gato é relacionada á presságios e lendas, onde conta que alguns podem ver os espíritos e até tomar uma forma humana. Esses “gatos” das histórias não eram apenas lendas, nem apenas gatos.

Os Phinx viviam juntos à Deusa dos Gatos, nas mediações entre o mundo físico e o mundo espiritual. Eles possuem uma forte ligação com o mundo dos espíritos, podendo interagir com os espíritos dos mortos e os primordiais.

Muitos deles virão aventureiros, por possuírem uma atitude irrefreável, eles não têm pudores á visitar outros planos e locais, apenas para saciar sua liberdade. Viajando com motivos simples, apenas para se aventurar. Possuem algumas características felinas marcantes, sendo soturnos e relaxados, alguns até são bastante cabeça de vento.

Alguns Phinx formam povos diferenciados uns entre os outros, possuindo cultura, características e até aparência diferenciada. Os tribais e crueis Rakshasas também fazem parte desse povo, possuindo costumes e hábitos diferentes dos demais. Existem também os Nekomata do oriente, que são gatos que viveram por tanto tempo que obtiveram inteligência e poderes sobrenaturais, tais como possuírem aparência humana e atiçar fantasmas.

Suas aparências podem ser bastantes diferenciadas, mas sempre possuem aspectos felinos. Podem ter aparência humana com traços felinos como cauda e orelhas de gato ou terem uma aparência totalmente felina, como os Rakshasas, que são tigres ou panteras humanoides com mãos invertidas.

- **Visão na Penumbra.** Podem ver no escuro com perfeição, mas não na escuridão total: deve existir uma iluminação mínima, por menor que seja.

- **Forma Alternativa.** Podem se transformar num pequeno gato, contendo metade de seus pontos na ficha, com as seguintes características: Sentidos Especiais, (Visão, Faro e Audição aguçada) e Modelo Especial.

- **Xamã.** Os phinx tem uma ligação forte com o mundo dos espíritos podendo interagir com eles.

- **Magia Espiritual.** Podem comprar por 1 ponto.

- **Resistência à Magia.** Phinx recebem bônus de +2 para resistir á magias da escola Espiritual.

Wargen [2 PONTOS] (YOUKAI)

Os wargen — como os lobisomens chamam a si mesmos — são guerreiros selvagens e ferozes; pouca coisa faz seu sangue ferver como o combate. Entretanto, sua fúria não é cega nem livre de julgamento.

- **Resistência +1.** Wargen são mais vigorosos que humanos normais, independentemente da forma em que estejam.

- **Formas Alternativas.** Lobisomens possuem duas outras formas além da forma humana. Podem mudar de uma para a outra à vontade, gastando um movimento.

- **FORMA LUPINA.** Quando transformados em lobos, os lobisomens têm F-1, Aceleração, Sentidos Especiais (audição aguçada, olfato aguçado e visão na penumbra) e Modelo Especial.

- **FORMA WARGEN.** Na forma wargen — bípedes peludos e fortes —, os lobisomens recebem F+1, A+1, Modelo Especial e Monstruoso.

As mudanças nas formas lupina e wargen usam a forma humana como base. Assim, um humano com F2, H2, R3, A0, PdF0 tem F1 na forma lupina e F3 e A1 na forma wargen.

- **Vulnerabilidade: Prata.** Wargen têm Armadura 0 contra ataques de prata.

- **Tribos Wargen.** Todo lobisomem pertence a uma tribo. Leia a descrição no capítulo sobre as **Organizações Sobrenaturais** a seguir, e escolha uma para você.

Raveno [1 PONTO] (YOUKAI)

Portais para outros planos as vezes abrem-se no meio dos campos do mundo humano, alguns ligados á outros mundos ou á planos misteriosos. Nesses acontecimentos, as energias do caos são despejadas em certos locais, trazendo as criaturas que vivem nos planos caóticos.

Os ravenos são humanoides revestidos da pura essência do caos. Ravenos são aparentemente humanos, possuindo cabelos e penas totalmente negras, seus olhos tem um tom escarlate, possuem pele pálidas e unhas escuras, muito fortes e resistentes. Suas asas são grandes e emplumadas, totalmente negras; alguns indivíduos podem ter cabeça, mãos e pés de corvo, sendo esse tipo mais assustadores, esses são chamados de tengu pelos povos orientais, homens corvos que atormentavam monastérios e aldeias.

Ravenos possuem hábitos totalmente bizarros, pois se alimentam de corpos

mortos e se vestem como se vivessem de luto. As vezes ravenos escondem suas asas para viver entre a sociedade, mas quase ninguém quer viver perto de um, pois eles carregam consigo uma onda de má sorte que afeta todos á sua volta, quem percebe isso obviamente querem eles bem longe. Outra característica dos ravenos, é sua concepção sobre a morte. Eles vêem a morte como um estado natural da existência de cada ser, não vendo algo triste ou ruim quanto as demais outras raças. Alguns ravenos até mesmo conseguem prever a morte de alguns indivíduos um pouco antes de ela acontecer, só que eles não se preocupam em avisar, apenas observam o fato acontecer.

• **Oráculo.** Algumas lendas dizem que corvos podem prever a morte, e alguns podem mesmo. Em algumas situações o mestre pode dizer que o personagem teve alguma visão do futuro, quase sempre envolvendo a morte de alguém. Como eles respeitam a morte como uma fase natural de tudo que existe, eles observam o acontecimento, sem se importar em avisar àquele que irá morrer.

• **Sexto Sentido.** Seus olhos podem enxergar os mortos. Recebem Ver o invisível.

• **Voo.** Ravenos possuem asas negras.

• **Agourento.** Possuem a desvantagem Aziago.

• **Alimentação Bizarra.** Ravenos podem se alimentar normal, mas preferem carne morta. Eles esperam os corpos esfriarem para poder se alimentar deles. Isso pode trazer certo transtorno e preconceito á outras pessoas quando elas descobrem.

Sátiro (2 PONTOS) (YOUKAI)

Sátiros são seres com torso (acima da cintura) humanoide, pernas e chifres de bode — mas alguns podem assumir um disfarce mágico ilusório, parecendo totalmente humanos por quanto tempo quiserem. Em ambas as formas o rosto humano é adornado com cavanhaque, ou apenas bigode. Não existem sátiros fêmeas. Sátiros são, acima de todas as coisas, apreciadores das coisas boas da vida: comida, bebida, esporte, música, dança, romance e quaisquer outras fontes de prazer.

Peritos em arco e flecha, gostam muito de caçar por diversão — mas nunca em excesso. Quando confrontados com aventureiros, sátiros podem fornecer informações sobre a floresta onde vivem para aqueles que aceitem competir em alguma prova — que pode ser tiro ao alvo, canto, dança



ou até um concurso de piadas. Em geral o desafio envolve testes de Arte (para performances) ou Esportes (para jogos). Nem sempre é preciso vencer o sátiro para ter sua colaboração; às vezes basta que ele se divirta. Alguns momentos a sós com uma aventureira bonita seriam também um excelente suborno para ter a colaboração do sátiro...

• **Poder de Fogo +1.** Sátiros possuem uma ótima mira e adoram disputas de tiro ao alvo.

• **Tiro Múltiplo.** Sátiros podem comprar essa vantagem por 1 ponto.

• **Vantagens Proibidas: Clericato.** Sátiros jamais podem ser clérigos.

• **Aptidão com Artes e Esporte.** Para sátiros, essas perícias custam apenas 1 ponto.

• **Magias.** Sátiros que possuam Artes podem usar um instrumento musical (usualmente uma flauta) para lançar as magias O canto da sereia e Fascinação, quantas vezes quiserem e sem gastar pontos de magia (mas apenas contra mulheres).

• **Código de Honra dos Cavalheiros.** O ponto fraco de qualquer sátiro é a beleza

feminina. Eles nunca resistem a uma chance de conquista, perseguindo as ninfas, dríades e outras lindas habitantes das florestas — bem como aventureiras atraentes que estejam de passagem. Jamais atacam mulheres e sempre atendem um pedido de ajuda de uma mulher. Recebem +1 em testes de Sedução.

Tenshi (2 PONTOS) (YOUKAI)

Anjos, também conhecidos como celestiais ou tenshi, são criaturas que habitam os planos superiores.

São raros no Plano Material. Sua aparência é igual a uma criatura normal, mas com traços mais belos e imponentes. A maioria dos celestiais são benignos (mas não todos). Nem todos têm forma humanoide; existem também ursos, leões, unicórnios e tantos outros seres celestiais.

Tenshi que visitam o Plano Material fazem jornadas voluntárias, através de feitiços, portais mágicos ou habilidades naturais. Outros são invocados (ou capturados) por conjuradores poderosos ou fenômenos sobrenaturais.

• **Sentidos Especiais.** Todo tenshi tem Infravisão, Visão Aguçada e Ver o Invisível.

• **Invulnerabilidade: Elétrico e Sônico.** Tenshi são resistentes a estas energias originárias

das nuvens.

- **Aptidão para Voo.** Muitos tenshi têm asas, por isso podem comprar esta vantagem por apenas 1 ponto.

- **Aptidão para Magia Branca.** Tenshi podem comprar esta vantagem por apenas 1 ponto.

- **Teleportação Planar.** Um tenshi pode usar esta magia livremente, por seu custo normal em Pontos de Magia, exceto quando está preso ao próprio plano nativo por sua Maldição (veja a seguir).

- **Maldição.** Todo tenshi destruído fora de seu plano de origem é banido de volta, e não pode retornar durante algum tempo — desde 30 dias até 1000 anos, à escolha do mestre. Um anjo destruído em seu próprio plano de origem desaparece para sempre, e não pode ser ressuscitado (exceto com um Desejo).

- **Vulnerabilidade: Fogo.** Tenshi são vulneráveis às chamas do inferno.

Sélvio [1 PONTO] (YOUKAI)

Sélvios são criaturas vegetais do tipo fada. Seus ossos são madeira enrijecida e sua pele macia e com aparência de casca de árvore com trilhas de vinhas um manto de folhas.

O espírito da natureza vive dentro de cada sélvio e todos eles podem manifestar esse espírito em diferentes aspectos. Cada aspecto provoca uma transformação, refletindo a finalidade para a qual os sélvios foram criados.

Um sélvio no aspecto dos antigos tem os olhos e as folhas brancas. Quando um sélvio manifesta o aspecto do destruidor, esporas dentadas irrompem sua pele e seus olhos tornam-se negros. O aspecto caçador camufla um corpo do sélvio com padrões de verde e marrom, enquanto os olhos assumem uma cor de esmeralda. Com a idade, os corpos dos sélvios atravessam as estações. Sélvios jovens são como as árvores na primavera, cheios de vida e vigor, seus corpos em uma tonalidade de verde. Na fase de verão, o corpo de um sélvio



é marrom ou bege, enquanto o manto de folhas permanece verde vibrante. Sélvios na fase de outono sofrem uma mudança profunda, sua pele escurece enquanto as folhas mudam de cor para o vermelho, amarelo e laranja. Finalmente, a fase de inverno anuncia o fim da vida de um sélvio, enquanto o corpo se torna mais fino e as folhas do sélvio murcham e caem. Um sélvio típico vive mais de um século.

Individualidade não tem lugar na vida de um sélvio. Machos e fêmeas apresentam diferenças de personalidade e aparência, mas todos os sélvios se consideram parte de um todo maior. Ao falar de si mesmo, sélvios usam o plural dizendo “nós” em vez de “eu”. Sélvios podem experimentar mudanças na personalidade quando assumem os seus aspectos. Tornam-se pensativos e cautelosos quando sob o aspecto dos antigos, agressivos no aspecto do destruidor, e reservados e arredios no aspecto do caçador.

- **Sentidos Especiais.** Possuem Audição e Faro Aguçados.
- **Aspecto da Natureza.** Sempre que descansar durante 8 horas de sono, escolha um desses aspectos para manifestar:

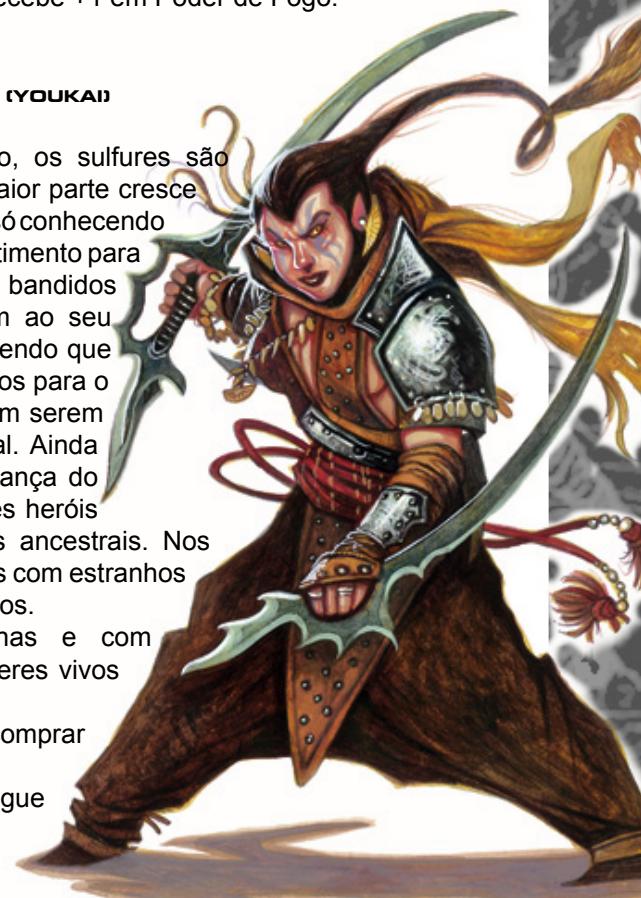
- **ASPECTO DOS ANTIGOS.** Você recebe +1 em Habilidade
- **ASPECTO DO DESTRUIDOR.** Você recebe +1 em Força.
- **ASPECTO DO CAÇADOR.** Você recebe +1 em Poder de Fogo.

Sulfure [2 PONTOS] (YOUKAI)

Maltratados desde o nascimento, os sulfures são temidos e odiados desde o berço. A maior parte cresce neste ambiente de preconceito e ódio, e só conhecendo essa realidade, devolvem o mesmo sentimento para a sociedade, tornando-se muitas vezes bandidos e vilões. Mas estes que se entregam ao seu próprio mal interior são uma minoria, sendo que a atitude mais comum é se tornarem frios para o mundo, antisociais e mesmo rudes, sem serem maus, mas por falta de traquejo social. Ainda existem aqueles que combatem a herança do mal que possuem, tornando-se grandes heróis do bem, mesmo maculados por seus ancestrais. Nos últimos anos começaram a surgir alguns com estranhos traços mesclados dracônicos e diabólicos.

Criaturas extra-planares malignas e com poderes sombrios se envolvem com seres vivos materiais e geram sulfures.

- **Filho das Trevas.** Podem comprar Magia Negra por 1 ponto.
- **Linhagem do Mal.** Seu sangue



vem imbuído de energia negra. Recebe Armadura Extra: Químico, Fogo ou Magia Negra.

- **Asas das Trevas.** Podem comprar voo por 1 ponto.

- **Vulnerabilidade.** Recebem vulnerabilidade: Luz e Elétrico.

- **Traço Abissal.** Pode escolher uma das vantagens abaixo:

- **ALGOZ:** toda vez que derrotar um inimigo, se o resultado for 4, 5 ou 6 no teste de morte, seu inimigo morre.

- **MEDO:** pode usar a magia Pânico uma vez ao dia, sem gastar PMs.

- **MONSTRUOSIDADE:** uma vez ao dia pode usar a magia Megalon aumentando +1 de Força, Resistência e PDF e a desvantagem Monstruoso, sem gastar PMs. Dura até o final do combate.

- **MORTE:** uma vez ao dia você pode ter um crítico automático.

- **TRAIÇÃO:** uma vez por dia sua arma pode se tornar venenosa.

- **TREVAS:** pode enxergar na escuridão total e seus olhos nunca podem ficar cegos.

MORTOS-VIVOS

Nem todos encontram o descanso eterno. Alguns mortos ficam presos a este mundo. Embora mortos-vivos possam ter pertencido a raças não-humanas quando em vida, eles perdem quaisquer poderes ou fraquezas raciais.

Assim, um anão morto-vivo não tem quaisquer bônus ou benefícios da vantagem única Anão. Magias e poderes que afetam youkai, também afetam mortos-vivos.

- **Imunidades.** Mortos-vivos nunca precisam dormir, comer ou beber. São imunes a todos os venenos, doenças, magias que afetam a mente — geralmente magias da escola Elemental (espírito) — e quaisquer outras que só funcionem contra criaturas vivas. Contudo, eles podem ser afetados por magias como Controle ou Esconjuro de Mortos-Vivos.

- **Infravisão.** Mortos-vivos enxergam no escuro.

- **Energia Negativa.** Mortos-vivos não podem ser curados com medicina, magias, poções ou outros itens mágicos de cura (usadas contra eles, essas coisas causam dano em vez de curar). Eles só recuperam Pontos de Vida com descanso, ou com a magia necromante Cura para os Mortos. Mortos-vivos nunca podem ser ressuscitados, exceto com um Desejo.

- **Devoção ou Dependência.** Todos os mortos-vivos têm um motivo forte que os mantêm presos a este mundo. Devoções comuns são

servir ao mago que o invocou, ou vingar-se de alguém que o matou. A Dependência mais comum para eles é o vampirismo, mas existem também aqueles que sugam almas ou devoram cérebros. Elas são explicadas em cada caso.

Carniçal [1 PONTO] (MORTO-VIVO)

Carniçal é uma espécie de Aliado para os Vampiros e alguns outros tipos de Mortos-Vivos, porém ainda melhor. Seu Carniçal nunca irá traí-lo e está disposto a morrer por você, por outro lado são limitados para tomar decisões sozinhos e ocasionalmente sua Devoção por seus senhores os levam a cometer imprudências, que para eles se trata de atos de dedicação. Carniçais são construídos de acordo com as regras normais da Vantagem Aliado, mas todos possuem a Desvantagem —Devoção: servir seu mestre, Código de Honra do Criador e Longevidade, enquanto puderem beber regularmente o sangue de seus senhores.

Esqueleto [0 PONTOS] (MORTO-VIVO)

Muitos esqueletos são simples amontoados de ossos que andam e lutam, os mais fracos entre os mortos-vivos. Quase nunca surgem naturalmente; costumam ser invocados por magos necromantes e clérigos (um ato considerado criminoso e maligno na maioria das culturas) para atuar como guardas e soldados.

Alguns poucos, no entanto, adquirem vontade própria, intelecto superior e equipam-se com armas e armaduras pesadas, tornando-se guerreiros temíveis. Esqueletos poderosos podem ser grandes heróis (e vilões ainda piores).

- **Invulnerabilidade: Frio.** Esqueletos não sentem frio.

- **Armadura Extra: Corte e Perfuração.** Não há mais carne para cortar ou perfurar.

- **Devoção.** Normalmente envolve seguir as ordens de seu invocador; esqueletos são obedientes a seus mestres.

- **Inculto.** Quase todos os esqueletos são silenciosos, totalmente mudos. Aqueles capazes de falar o fazem com uma voz estridente e arranhada (e recompõem esta desvantagem).

- **Monstruoso.** Um esqueleto nunca pode se fazer passar por um ser



humano, mesmo quando disfarçado.

Fantasma [5 PONTOS] (MORTO-VIVO)

Fantasmas são mortos-vivos imateriais, espíritos descarnados. Quando surgem, geralmente é porque algum motivo poderoso e particular impede que tenham o descanso eterno.

Fantasmas podem se fazer passar perfeitamente por humanos vivos — exceto ao toque, é claro. Eles também revelam sua real natureza quando usam qualquer poder que consome Pontos de Magia; nesse momento se tornam translúcidos, semi-transparentes.

- **Incorpóreo.** Fantasmas são imunes a todas as formas de dano físico e energia. Eles sofrem dano apenas por magia, ou ataques realizados por um xamã ou outra criatura incorpórea. Da mesma forma, fantasmas não podem usar sua própria Força ou PdF para interagir com o mundo físico — podem tocar apenas xamãs e outros seres incorpóreos.

- **Imortal.** Quando destruídos, fantasmas ressurgem mais tarde no mesmo local onde morreram. Um fantasma nunca pode ser completamente destruído.

- **Pânico.** Fantasmas podem conjurar esta magia pelo custo normal em PMs.

- **Aptidão para Invisibilidade.** Para fantasmas, esta vantagem custa 1 ponto.

- **Aptidão para Possessão.** Para fantasmas, esta vantagem custa 1 ponto.

- **Devoção.** Um fantasma está preso a este mundo por amor, raiva, vingança ou razões que ele próprio não consegue entender, sempre envolvido em uma missão interminável.

Meio-Morto-Vivo [2 PONTOS] (MORTO-VIVO)

Ninguém escolhe ser um Meio Morto Vivo, geralmente essa maldição ocorre por acaso talvez de um experimento mágico que deu errado, uma experiência que deu errado, enfim o que é certo é que algo não deu certo.

Um Meio Morto Vivo as vezes pode ser confundido com um zumbi, devido a sua aparência cadavérica, se for examinado por um médico parecerá que é um doente terminal, mas se perguntado se se sente mal provavelmente dirá que nunca se sentiu melhor, esse é o Meio Morto Vivo.

- **Imunidades.** Meio Mortos vivos precisam dormir, comer ou

beber., diferente de um morto vivo normal. São imunes a todos os venenos, doenças, (como se a quase morte não fosse a pior das doenças) mas são afetados a magias que afetam a mente — geralmente magias da escola Elemental (espírito) — e quaisquer outras que só funcionem contra criaturas vivas. Também são imunes a magias como Controle ou Esconjuro de Mortos-Vivos.

- **Contato Sobrenatural.** Os Meio Mortos Vivos, tem um incrível contato sobrenatural e esse contato os alimenta com mais Pontos de Magia. o Calculo é Rx6 para calcular o máximo de PMs do personagem.

- **Infravisão.** Meio Mortos vivos enxergam no escuro.

- **Energia Negativa.** O Meio Mortos Vivos curam apenas metade dos seu pontos de Vida (arredondados para cima) com medicina, magias, poções ou outros itens mágicos de cura, o restante só pode ser recuperado com descanso, ou com a magia necromante Cura para os Mortos. Meio Mortos-vivos nunca podem ser ressuscitados, exceto com um Desejo.

- **Devoção ou Dependência.** O Meio Morto vivo não possui nenhuma devoção ou dependência.

- **Mostruosidade.** O Meio Morto vivo é mostruoso nunca vai conseguir aparentar ser um pessoa normal.

Múmia [5 PONTOS] (MORTO-VIVO)

Múmias são cadáveres embalsamados e preparados para resistir à passagem dos séculos. Rituais funerários garantem à sua alma uma viagem tranquila ao Reino dos Mortos.

Infelizmente, às vezes algum tipo de maldição impede que o espírito da múmia deixe este mundo. Múmias podem usar um disfarce ilusório para se parecer com seres humanos (mas o disfarce se dissipa quando sofrem dano ou entram em combate). Múmias são inteligentes; as mais antigas, inclusive, podem ser magos ou clérigos poderosos.

- **Armadura Extra.** Múmias sofrem dano normal apenas por fogo e magia. Contra quaisquer outras formas de dano, sua Armadura é dobrada.

- **Podridão de Múmia.** Quando uma múmia é bem-sucedida em um ataque com suas garras (baseado em Força), além de sofrer dano normal, a vítima deve ter sucesso em um teste de Resistência. Se falhar, vai contrair uma doença pestilenta que provoca um redutor de -1 em todas as características. Essa doença é uma Maldição de -1 ponto para ser removida, e afeta apenas criaturas vivas. Criaturas com Resistência superior à Habilidade da múmia são imunes.

- **Pânico.** Múmias podem conjurar esta magia pelo custo normal em PMs.

- **Ambiente Especial.** Múmias têm problemas para afastar-se de sua própria tumba, sofrendo os efeitos normais desta desvantagem.



Vampiro (0 PONTOS) (MORTO-VIVO)

Vampiros são mortos-vivos, e como tal possuem todas as características descritas na página 59 do Manual 3D&T Alpha: não precisam respirar, alimentar se nem dormir (mas veja A Sede e O Sono, a seguir); são imunes a venenos e doenças; são imunes a magias e poderes que afetam a mente (mas são vulneráveis a magias como Controle ou Esconjuro de Mortos-Vivos); não podem ser curados com medicina ou magias de cura, e possuem infravisão.

- **Armadura +1.** A rigidez da morte torna os corpos dos vampiros menos suscetíveis a dano.

- **A Sede.** Vampiros não recuperam Pontos de Vida ou Pontos de Magia com descanso. Para se recuperarem, precisam sugar sangue. Um vampiro pode sugar sangue de qualquer criatura viva que tenha paralisado com suas presas. A cada turno, um vampiro pode sugar um número de PVs igual à sua Resistência (mínimo 1). Cada PV sugado corresponde a 1 PV ou 1 PM para o vampiro (à sua escolha). Uma criatura que seja reduzida a 0 PVs não pode mais ser sugada, e precisa fazer um Teste de Morte (Manual 3D&T Alpha, página 26).

- **O Sono.** Os vampiros despertam com o cair da noite, e começam a sentir-se muito cansados nas primeiras horas da manhã, quando o sol começa a aparecer no horizonte (como regra geral, considere que o sol nasce às 6h e se põe às 18h). Um vampiro precisa fazer um teste de R a cada hora que deseja permanecer ativo depois do nascer do sol. Se for bem-sucedido consegue ficar acordado, mas perde 1 ponto de Resistência. Se falhar, cai desacordado onde quer que esteja (o que pode ser fatal!). Pontos de Resistência perdidos enquanto um vampiro luta para permanecer acordado são recuperados à taxa de 1 ponto por hora de descanso.

- **Paralisia.** Quando um vampiro crava as presas na vítima, estafica completamente imóvel. Em termos de regras, este ataque funciona como a vantagem Paralisia (Manual 3D&T Alpha, página 35, mas não é cancelado por dano). Contra indivíduos voluntários o vampiro não precisa gastar PMs.

- **Estacas.** Quando são empalados com uma estaca de madeira no coração, os vampiros caem paralisados, e não podem agir até que a estaca seja retirada. Para empalar um vampiro dessa maneira, o atacante precisa ter uma estaca à disposição e rolar um acerto crítico no ataque. Um vampiro indefeso pode

ser empalado automaticamente — não é necessário rolar a Força de Ataque. Por si só, a empalhão não causa dano, apenas paralisa.

- **Vulnerabilidade: Fogo.** Vampiros têm Armadura 0 contra ataques de fogo.

- **Maldição.** Vampiros sofrem dano quando expostos à luz do sol. Perdem 1 Ponto de Vida por turno até serem destruídos (queimando até tornarem-se cinzas). A perda é reduzida para 1 PV por minuto em dias nublados ou quando um vampiro usa roupas pesadas.

- **Espécies e Clãs.** Todo vampiro pertence a uma espécie e a um clã. Leia a descrição no capítulo sobre as **Organizações Sobrenaturais** a seguir, e escolha uma para você.



Zumbi (2 PONTOS) (MORTO-VIVO)

São considerados mortos-vivos “fracos” — embora alguns venham a conquistar grande poder pessoal, muitas vezes liderando sua própria horda. Eles podem ser invocados por magos ou sacerdotes, mas também costumam ocorrer por outros motivos: cemitérios amaldiçoados, acidentes com produtos químicos, drogas desenvolvidas por indústrias corruptas...

- **Dependência.** Zumbis podem parecer criaturas estúpidas e sem mente, mas isso nem sempre é verdade. Eles apenas se comportam como tal porque precisam satisfazer um apetite desesperado por carne humana: um zumbi precisa devorar um órgão humano vivo e fresco (um cérebro, um coração...) todos os dias, ou ficará cada vez mais fraco até se desfazer por completo.

- **Lentidão.** Zumbis sofrem redutor de H-2 em testes para ganhar a iniciativa e esquivar. Aqueles com Aceleração não sofrem essas restrições, mas também não recebem os benefícios normais da vantagem.

- **Inculto.** A maioria dos zumbis consegue apenas gemer de forma fantasmagórica. Zumbis capazes de falar devem recomprar esta desvantagem.

- **Monstruoso.** Por seu cheiro forte e aparência decrépita, zumbis não podem se fazer passar por seres humanos, exceto à distância. Alguns têm aspecto mais ou menos normal, ou podem gerar um disfarce ilusório (recomprando esta desvantagem).

QUADRINHOS

Kriptoniano (12 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Um Kriptoniano é um alienígena originário do Planeta Kripton. Kripton foi destruído, por esse motivo existem poucos remanescentes dessa raça no universo. Na sua destruição partes do planeta Kipton se espalharam por todo o universo, trazendo consigo partes do mineral Kriptonita, que é letal para um Kriptoniano.



Super Força (Sugoi): Todos os Kriptonianos tem sua força em uma escala superior a normal. A sua Força de modo geral e a FA (somente Força) e FD nos combates é calculada na escala sugoi,

Aceleração: Os Kriptonianos são muito rápidos.

Invulnerabilidade: Os Kriptonianos são invulneráveis a todos os tipos de dano exceto magia e arma Mágicas.

Sentidos Especiais: Audição Aguçada, Faro Aguçado, Visão Aguçada, Visão de Raio X.

Aptidão para o Vôo: Você pode comprar essa vantagem por 1 Ponto.

Vulnerabilidade: Kriptonita. Quando exposto (aproximadamente 3 metros) ou atacado por esse mineral, todas as suas características são reduzidas para 0 e o Kriptoniano passa a perder 1 PV por minuto até a morte (lembre-se que seus Pvs diminuirão para zero, e o personagem cai um rank nos teste de morte até chegar ao rank Morto), o termino da exposição da Kriptonita, propicia ao Kriptoniano a recuperação completa em 2d turnos.

Ignorante: Não conhecem a cultura Terreste.

Marciano (7 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Marte era um planeta habitado por seres cuja Ciência era toda voltada par a vida. Eles viviam em paz e em harmonia, até que surgiu uma grande peste que dizimou quase toda a população.

Bônus em Força e Resistência: F+1, R+1, possibilitando ultrapassar o limite máximo de 5 para personagens iniciantes.

Armadura Extra: Frio

Telepatia: Recebe gratuitamente essa vantagem.

Doppelganger: Por sua facilidade em mudar de forma e cor, um marciano pode assumir a aparência de qualquer pessoa ou objeto que tenha mais ou menos o seu próprio tamanho (veja Superpoderes).

Corpo Denso: Recebe essa Vantagem Gratuitamente. (Veja Superpoderes).

Intangível: Recebe essa Vantagem Gratuitamente. (Veja Superpoderes).

Aptidão para Forma Alternativa: Para o Marciano essa vantagem custa 1 Ponto.

Aptidão para Invisibilidade: Para o Marciano essa vantagem custa 1 Ponto.

Aptidão pra Artes e Manipulação: As perícias Arte e Manipulação custam apenas um ponto.

Ignorante: Possuem inaptidão a cultura terrestre. Esta desvantagem pode ser recompresa.

Vulnerabilidade: Fogo. Marcianos são muito sensíveis ao calor.

Thanagariano (3 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Thanagar é um planeta da galáxia de Markarian, ele é habitado pelos Thanagarianos. É o planeta mais próximo do centro do universo, sendo antigo e avançadíssimo em todas as áreas, principalmente militar. Ele possui a presença de metal enésimo, que atinge criaturas mágicas. Os Thanagarianos possuem força e resistência maior que a dos humanos e ainda tem asas que lhes permitem voar como pássaros.

Bônus em resistência: R+1 (Até o Maximo de R6). Thanagarianos são mais resistentes que humanos comuns.

Sentidos especiais: Visão aguçada. Thanagarianos possuem olhos de águia.

Arma Mágica: Começa com uma arma Mágica F+1. essa arma evolui com o seu dono, a cada 2 Pontos de Experiência que seu dono receber arma recebe 1 PE para a sua evolução (Manual 3D&T Alpha pg. 120).



Vôo: Podem voar livremente pois possuem asas. Recebem a vantagem vôo.

Inculto: Não conhecem a cultura terrestre.

Mutante (0 PONTOS) (SEMI-HUMANO)

Mutantes são pessoas que por algum motivo desenvolveram habilidades especiais únicas que os diferem dos seres humanos normais, por esse motivo são mal vistos na sociedade. Cada mutante tem poderes e aparências únicos.

Vantagem Bônus. Um Mutante ganha uma vantagem de 1 ponto; ou pode comprar outra vantagem com um desconto de 1 Ponto.

Má Fama: Um Mutante sofre de Má Fama em relação a quem o viu usar seus poderes.

Skrull (1 PONTO) (HUMANÓIDE)

Os skrulls tem uma aparência horrenda, são verdes e seu queixo é repleto de saliências. Os skrulls podem se transformar em quem desejarem, contudo não podem copiar a força ou os poderes do mesmo. O Império Skrull, esta localizado na Galáxia de Andrômeda.

Adaptador: Skrull podem transformar seus membros nos mais diversos tipos de armas.

Doppelganger: Por sua facilidade em mudar de forma e cor, um skrull pode assumir a aparência de qualquer pessoa ou objeto que tenha mais ou menos o seu próprio tamanho (veja Superpoderes).

Aptidão para Vôo: Skrulls podem moldar seus corpos a vontade, para eles vôo custa 1 ponto.

Ignorante: Não conhecem a cultura terrestre.

Monstruoso: Os skrulls tem uma aparência horrenda

Kree (2 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Os Krees são uma raça humanóide criadores de um vasto império que ocupa cerca de mil mundos da Grande Nuvem de Magalhães. Originalmente de pele azulada

os krees iniciaram seu império cerca de um milhão de anos, aproximadamente cem anos depois de seu império ter o primeiro contato com seus inimigos interestelares, skrulls

Os Krees tem uma ditadura militar regida por um computador orgânico, a "Inteligência Suprema" - um cérebro gigantesco que agrupa as maiores mentes militares do povo kree. O Império Kree, localizado na Grande Nuvem de Magalhães.

Sendo uma sociedade militar, têm uma classe de soldados de elite chamados acusadores, que serve como sistema judiciário e combatentes superqualificados. Esses acusadores são normalmente acompanhados ou precedidos por robôs vigilantes, empregados para manter os mundos krees sob vigilância. Tantos os acusadores quanto os vigilantes não devem ser vistos como ameaças menores. Para derrotá-los muito poder.

Força e Armadura +1: A gravidade do seu planeta é maior que na terra e a sua pele é mais densa.

Equipamento: Krees já começam com equipamentos equivalentes a 1 Ponto, geralmente os poderes desse equipamento são escolhidos entre os superpoderes.

Ignorante: Não conhecem a cultura terrestre.

Shi'ar (1 PONTO) (HUMANÓIDE)

Os Shi'ars são humanóides que se parecem com os humanos, mas ao invés de terem evoluído dos primatas, os shi'ars evoluíram dos pássaros. Eles possuem penas como cabelos.

Eles são muito evoluídos e possuem tecnologia que a Terra ainda não descobriu. Eles são a maior raça alienígena, ao lado dos Skrulls e dos Krees. Suas crianças nascem em câmaras especiais para melhor desenvolvimento.

Força +1, Resistência +1: A gravidade em seu planeta é maior que na terra formando seres mais fortes.

Equipamento: Shi'ars já começam com equipamentos equivalentes a 1 Ponto, geralmente os poderes desse equipamento são escolhidos entre os superpoderes.

Vulnerabilidade. Frio: Shi'ars tem sangue que não geram calor próprio, então não se dão muito bem com o frio.

Ignorante: Não conhecem a cultura terrestre.



ALIENS

Alien (2 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Alienígena, ou alien, não é o mesmo que extraterrestre. Literalmente, a palavra significa “estrangeiro”. Um alienígena não é sempre alguém nativo de outro planeta — pode ser um visitante de outro país. Mas é verdade que muitos heróis e seus inimigos (especialmente seus inimigos) chegam de outros mundos, épocas ou dimensões.

Por sua origem peculiar, alienígenas podem demonstrar aparência e poderes muito variados, imprevisíveis. Quase todos são superiores aos humanos em um ou mais aspectos, mas também podem ser inferiores em outros.

Devido à evolução paralela, muitos aliens têm aparência humana, salvo algum detalhe (uma cauda de macaco, por exemplo) não muito difícil de disfarçar. Mesmo assim eles têm dificuldade em passar despercebidos: um alien recém-chegado tem problemas para adaptar-se à nossa cultura e sociedade, cometendo muitos enganos e atraindo atenção (e encrenca). Até mesmo um alien criado na Terra desde pequeno sente-se deslocado dos demais, sem conhecer a verdade sobre seus poderes.

- **Característica +1.** Um alien recebe +1 em uma característica à escolha do jogador.

- **Armadura Extra.** Um alien recebe uma Armadura Extra (apenas contra energia) à escolha do jogador.

- **Vantagem Bônus.** Um alien ganha uma vantagem de 1 ponto; ou pode comprar uma vantagem de 2 pontos (exceto perícias) por apenas 1 ponto.

- **Ignorante.** Aliens têm inaptidão à nossa cultura.

ESPADA DA GALÁXIA

Metaliano (SOMENTE COMO NPCS) (HUMANÓIDE)

Em termos de jogo um Metaliano é segue as mesmas regras da vantagem única alien com as seguintes diferenças.

Super Força: A sua Força de modo geral e a FA (somente Força) e FD nos combates é calculada na escala sugoi,

Armadura Extra/Reflexão: Ganha as vantagens Armadura Extra e Reflexão contra dano por Fogo (somente contra dano causado Lasers),

Aptidão para invisibilidade: esta vantagem custa apenas 1 Pt para o Metaliano,

Sem necessidade de respirar: o Metaliano não precisa respirar porque seu organismo é diferente do nosso;

Sobrevivência no Vacuo: o Metaliano pode sobreviver no vácuo porque seu corpo não contém líquidos que possam ser expelidos pela falta de pressão atmosférica,

Sem necessidade de alimento: um Metaliano não precisa se alimentar devido a um minúsculo acelerador de partículas situado em seu ventre que os provém de energia para sobreviver.

Telepatia: (somente entre os membros da mesma espécie e aparelhos de rádio), Sua forma natural de comunicação é o rádio: eles podem falar entre si por grandes distâncias (um poder muitas vezes confundido com telepatia), assim como captar e interferir em transmissões de rádio e TV sem o uso de aparelhos.

Vulnerabilidade (Químico): Matalianos devido a composição dos seu corpos são Vulneráveis a danos químicos.

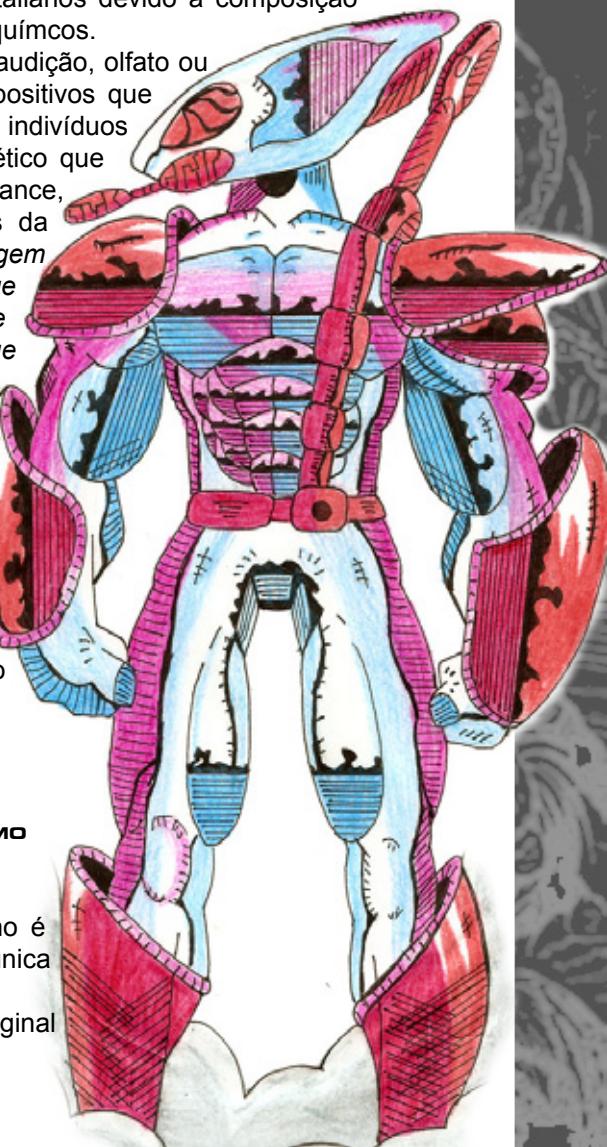
Sem sentidos: Não dispõem de audição, olfato ou paladar, mas podem usar pequenos dispositivos que desempenhem essas funções. Alguns indivíduos são capazes de gerar um campo magnético que funciona como um radar de curto alcance, como fazem certas espécies de peixes da Terra.(ou seja tem que comprar a vantagem sentidos especiais radar, oufato, só que para eles estes sentidos tem alcance normal ou reduzido, como no radar que funciona somente a poucos metros do personagem),

Sem Cura: Um metaliano NUNCA irá conseguir curar os Pvs perdidos de forma natural a única forma dele recuperar Pvs é no seu planeta natal, ou com tecnologia de cura do seu planeta com em algumas de suas naves, quanto a cura Mágica, pode ser que funcione, isso fica a critério do mestre.

Traktorianos (SOMENTE COMO NPCS) (HUMANÓIDE)

Em termos de jogo um Traktoriano é segue as mesmas regras da vantagem única alien , com as seguintes diferenças.

Corpo Mecha: Em sua forma original



(robótica), todo o Traktoriano é um Mecha com aproximadamente 3 metros de altura, cérebro humano, e pertence a escala de poder sugoi.

Super Força: A sua Força de modo geral e a FA (Força e PdF) e FD nos combates é calculada na escala sugoi,

Possessão: todo o traktoriano pode em uma ação de ataque possuir o corpo de outros sere de forma indefinida, abandonando o seu corpo original e saltando em forma de cérebro para a boca do alvo (para evitar de ser possuído um teste de R-3), quando consegue entrar pela boca do alvo devora todos os seu conhecimento e elimina o cérebro do hospedeiro.

Meio-Metaliano (VARIÁVEL) (HUMANÓIDE)

A chamada Metalização é arriscada, porque sobrecarrega o organismo, com metais tóxicos. Os sobreviventes recebem grande força e resistência, dependendo de quanto tenham sido expostos pelo processo.

A metalização pode ser comprada em níveis cada um com seu custo em pontos:



Nível 1 (1 PT): F+1, A+1(até um máximo de F5,A5)

Nível 2 (4 PTs): F+2, A+2, R+1 (até um máximo de F5, A6, R5)

Nível 3 (7 PTs): F+3, A+3, R+2 (até um máximo de F5, A6, R5)

Em todos os casos o personagem recebe Armadura Extra Esmagamento.

Vulnerabilidade Químico: sem que conte no limite máximo de desvantagens.

Um meio metaliano se consegue passar por uma pessoa normal sem problemas, exceto por alguns traços. Os olhos ganham uma cor metálica. Os cabelos caem ou ficam branco prateado. É comum que Meio-metalianos apresentem apetite exacerbado (o que não chega a ser uma desvantagem).

DRAGON BALL

Sem necessidade de dizer que Vantagens Únicas de Dragon Ball são muito desbalanceadas e só devem ser usadas em aventuras no cenário.

Changeling (12 PONTOS) (HUMANÓIDE)

O primeiro Changeling a aparecer na série DBZ foi Freeza, que queria apoderar - se das dragon balls de Namekusei, para obter a vida eterna.

Freeza era considerado o dono e o mais forte do universo, ele contratava seres (Aliens) para trabalhar para ele, indo nos planetas e matando seus habitantes para depois vender o planeta, Freeza era muito orgulhoso, por achar que era o mais forte do universo, mas Freeza tinha medo dos Saiya-Jins, porque eles poderiam ser um grande problema, porque os Saya - Jins aumentavam constantemente seu poder após uma luta, mas Freeza temia mesmo era a história do SSJ e por isso destruiu o planeta Vegeta, matando todos os Saya - Jins, exceto alguns. Além da aparência de cada um ser diferente, mais seu corpo humanoide são os mesmo, todos possuem uma calda grossa, sua pele tem uam coloração derivada de uma ou várias cores, além de suas cabeças parecerem um pouco com capacetes, seus dedos dos pés são formados por três dedos. São todos monstruosos de natureza.

Além de terem transformações impressionantes.

Aumento de Características: Força +1, Habilidade +1, além de uma boa resistência física, adquirindo Armadura +1.

Membro Extra: Possuem um rabo que podem usar em combate.



Formas Changeling: Todos os Changeling possuem transformações para economizar energia, ou seja, para não usar todo o seu poder, já que eles não sabem controlar o seu Ki.

Elas são cumulativas, umas com as outras, até serem canceladas. Mas precisam ser na ordem, não pode pular direto para última forma.

Em regras o Changeling pode subir de Escala de Poder gastando 1 turno e 10 PMs. Para cada nível extra, são necessários mais 2PEs e 10PMs extras, e gastar 1 turno, aumentando em +1 a Escala.

Desvantagem: Aparência Monstruosa.

Kaio (2 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Uma das raças mais antigas no mundo de Dragon Ball Z. Além de serem considerados os representantes de várias galáxias do universo. Esses inteligentes e magníficos guerreiros em partes.

Pois muitos são pacifistas, preferem ensinar suas técnicas do que lutar. Mais em combate são ótimos guerreiros.

Exemplo clássico são: Senhor Kaio, Kibito-Shin e etc... Sua aparência é quase a mesma comparado com outro Kaio. Sua coloração de pele, deriva do Verde, rosa até azul, todos tem uma orelha um pouco pontuda, seu cabelo são meio rebeldes e além de cores bem distintas a maioria é azul claro. Todos vestem uma roupa exótica e bem colorida. Além de todos terem um par de brincos em suas orelhas a qual são chamados de brincos Potara, com o mesmo eles podem fazer fusões com outro a quem colocar um brinco na orelha esquerda e o outro colocar na direita, fazendo uma fusão e aumentando os poderes de combate, os brincos tem apenas uma utilização, um corpo já fundindo nunca poderá ser fundindo novamente a outro brinco de outro Kaio, NUNCA. Vivem no planeta Kaio.

Habilidade +1: Geralmente são mais rápidos e inteligentes que humanos normais.

Poder de Fogo +1: Tem bom alcance em ataques de longa distância.

Perícias: Sobrevivência ou idiomas por apenas 1 Ponto do custo normal.

Kyate-Jin (2 PONTOS) (HUMANÓIDE)

São a raça dos membros de Bojack e sua gangue, eles adoram usar roupas bombásticas. Essa raça apareceu numa série de DBZ, foi até quando ocorreu um torneio,

depois da morte de Cell foi Mr Satan que fez esse torneio. Sua coloração de pele é um esverdeado meio azulado, seus cabelos são laranjas e de várias formas, possuem orelhas pontiagudas. E Tem um gene potencial na arte de combate, eles vivem no planeta Klayte. São um pouco arrogante, mas depende da educação que foi dada a cada membro desta raça.

Força +1: Todos possuem um poder a cima da média comparado a um humano comum ou outros seres insignificantes de outros planos

Poder de Fogo +1: Tem um boma alcance então tem maior PdF.

Perícias: Sobrevivência e Crime por apenas 1 Ponto do custo normal.

Namekuseijim (3 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Os nanekuseijins são os nascidos do planeta Nanekusei, ou nova Namekusei desde que seu planeta natal fora destruído pelas ações de freeza. Namekuseijins possuem capacidades incríveis de regeneração, enquanto outros conseguem até mesmo multiplicar-se ou esticar os próprios membros!

São verdes com os músculos à mostra, em cores que variam de rosa, roxos, ou marrom. Possuem antenas na cabeça, e são sempre homens sendo o seu meio de reprodução por vomito... Sim vomito, sendo que o patriarca (o mais velho entre os Nanekuseijins) quando precisa de mais gente ele vomita um novo ser (que será ainda uma criança) e com o tempo ele irá crescer e se tornar um adulto pronto para o trabalho ou para guerra. Namekuseijins seguem as regras da vantagem única alien, com as seguintes diferenças: Namekuseijins não recebem uma vantagem bônus;

Habilidade +1: Namekuseijins são muito mais agéis que aliens comuns;

Membros elásticos: Namekuseijins conseguem esticar seus braços e pernas para atacar seus inimigos;

Aptidão para Regeneração: Para namekuseijins, esta vantagem custa 1 ponto de personagem;

Aptidão para separação: Para namekuseijins, esta vantagem custa 1 ponto de personagem.

Majin (12 PONTOS) (HUMANÓIDE)

São os Demônios conhecidos na série de Dragon Ball Z, criaturas com poderes, aparências de belo ao terror, tudo de grande porte, depende de cada criatura.

Exemplos clássicos são: Majin-buu, Dabura. Sua





aparência e forma e pensamento é adquirido de qualquer Majin, é raro ver um Majin bom, apenas o Majin-Buu Fat que fica amigável e ajuda os heróis contra as forças malignas.

São encontrado em vários planos do Inferno. Além de possuir técnicas próprias a qual possa ser comprada com o tempo.

Todos possuem um poder a cima da média comparado a um humano comum ou outros seres insignificantes de outros planos.

Habilidade +1: Todos possuem um poder a cima da média comparado a um humano comum ou outros seres insignificantes de outros planos.

Poder de Fogo +1: Tem bom alcance, adquirindo PdF superior.

Regeneração: O poder de regeneração dos Majin é incrível.

Poder Supremo: Majins pertencem a escala Sugoi (podendo ser aumentada durante a campanha), e podem escolher causar e sofrer dano em escalas menores.

Sayajins (10 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Os sayajins são a raça guerreira que nasceu no planeta Vegita. No desenho apenas Goku, Vegeta, Nappa e Raditz são exemplos desta raça, pois seu planeta de origem e toda a sua raça foram destruídos por Frezza, mas o mestre pode criar uma história na qual os Saiyajins existam.

Muito autoconfiantes e apaixonados por combate, nada da vida de um Saiyajin vale mais que uma boa luta. Descrição Física: Iguais a humanos comuns só que possuem algumas peculiaridades como os cabelos sempre negros e imutáveis, ou seja, nunca crescem sempre mantêm o mesmo penteado, além disso, possuem uma cauda de macaco que os permite se tornar Oozaru. Sayajins Seguem as regras da Vantagem Única *Alien*, com as seguintes diferenças:

Aptidão para vôo: Para sayajins, esta vantagem custa 1 ponto.

Maldição: Sayajins quando olham a lua cheia entram em sua poderosa e furiosa forma de Oozaru, o macaco gigante, sob as mesmas condições de um licanthropo que se transforma pela lua cheia (ou seja, foto também vale), saindo desta forma apenas quando a lua some.

Poder Supremo: Sayajins pertencem a escala Sugoi (podendo ser aumentada durante a campanha), e podem escolher causar e sofrer dano em escalas

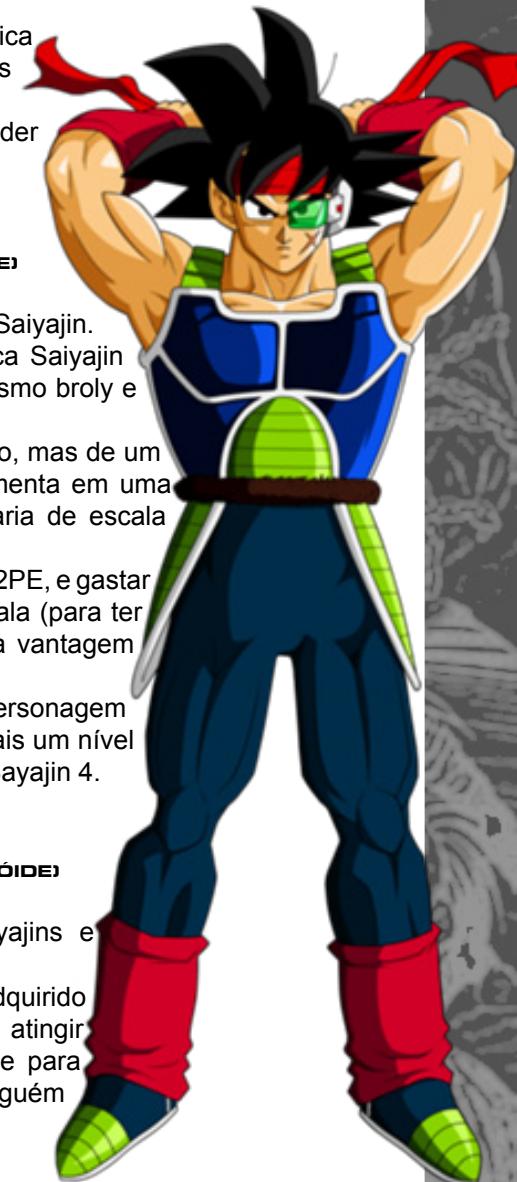
menores.

Saiya-Man (2 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Os **Saiya-Mans** são o resultado do cruzamento de humanos e saiayjins, ou outros seres com sayajins. **Saiya-Mans** também originam **Saiya-Mans**. Os filhos desta raça possuem a força e as capacidades incríveis dos pais, mas em um nível mais baixo.

São iguais aos humanos, sendo que a única diferença notável seja uma cauda idêntica a dos Saiyajins.

Poder Oculto: Saya-mans tem muito poder herdados dos seus pais.



Super Saiyajin (5 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Você pode se transformar no lendário Super Saiyajin. Para isso você precisa antes da Vantagem Única Saiyajin ou **Saiya-Man**, e algum código de honra (até mesmo broly e possuía um sabia?).

Ela funciona como a vantagem poder oculto, mas de um jeito diferente: Gastando 1 turno e 10 PMs, aumenta em uma escala de poder. Ou seja, Um saiayjin aumentaria de escala Sugoi para Kiodai.

Para cada nível extra, são necessários mais 2PE, e gastar 1 turno e 10PMs extras, aumentando em +1 escala (para ter super Sayajin 2 por exemplo, é necessário ter a vantagem Super Saiyajin e gastar mais 2 PE e 10PMs..

Com essa vantagem no máximo o personagem consegue subir 3 escalas de poder, para subir mais um nível o personagem deve compra a vantagem Super Sayajin 4.

Super Sayajin 4 (5 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Requisitos: Super Sayajin. Apenas Sayajins e **Saiya-Mans**.

Normalmente, um sayajin que tenha adquirido os poderes de um Super Sayajin só consegue atingir no máximo o nível 3, ganhando poder suficiente para destruir um planeta ou dois. No entanto, o que ninguém

sabia (nem os fãs antes de série GT entrar no ar) é que existia um quarto nível dos super sayajins, um nível extremamente difícil de alcançar, pois deve-se remeter ao estágio do terrível Oozaru.

Até hoje, somente Goku e Vegeta (com a ajuda de um aparelho construído por sua esposa Bulma) alcançaram o Super Sayajin 4, que mesmo assim foi difícil para derrotar Li-Shenlong. Basicamente, para alcançar o Nível 4 é necessário antes ser capaz de se transformar em Oozaru, e logo depois no Oozaru dourado.

Caso se consiga um domínio completo da forma de gorila dourado, o sayajin conquista seu novo nível, caracterizado pela pelagem de macaco que cobre boa parte do tórax e dos membros superiores, os olhos em tons de amarelo ao dourado, e o cabelo um pouco mais esparsos que a forma original do Sayajin. Em regras, o Sayajin recebe uma escala de poder além do Super Sayajin 3.

Tsufurujin (2 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Em um passado remoto, existia uma raça de incrível poderio bélico e tecnológico, e de intelecto igualmente superior.

Esta raça era conhecida como tsufurujin, e era considerada uma das raças mais utópicas da galáxia, com suas construções imensas e grande senso de justiça. Porém, um dia isso tudo viera a cair, quando uma raça perigosa, conhecida pelos seus atos rústicos e tribais, chegou ao planeta dos tsufurujins e anos depois começaram uma guerra terrível com os monstros que assumiam as formas de gorilas gigantes.

Os invasores eram conhecidos por Sayajins, que praticamente erradicaram os tsufurujins do universo, tomando sua tecnologia e se tornando uma das mais perigosas raças do universo.

Até hoje, a único “sobrevivente” da raça foi baby, um parasita criado pelo doutor Raichi, para que futuramente pudesse acabar com os sayajins.

Ele fora despertado pelo doutor Myuu, e o resto da história vocês já conhecem. Nada impede que hajam alguns tsufurujins espalhados pelas galáxias, mas com certeza estarão bem escondidos, já que não restou quase nada de sua cultura com a destruição do planeta vegeta... Tsufurujins seguem as regras da vantagem alien, com as seguintes diferenças:

Habilidade +1: Tsufurujins são seres espertos e agéis.

Aptidão para Máquinas: Para Tsufurujins, esta perícia custa 1 ponto de personagem.

Genialidade: Tsufurujins possuem um intelecto superior ao

de muitas raças.

STAR WARS

Duro (0 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Duros são a primeira raça a criar os Motores Hyperdrive, para viajar pelo espaço.

Tem pele azul, olhos vermelhos, bocas semi ábhos e rostos longos sem nariz, tanto os homens quanto as mulheres são carecas.

Genialidade

Devoção (Viajar pela galáxia)

Clone (1 PONTO) (HUMANÓIDE)

Desenvolvidos pelos Kaminoanos, os clones são treinados para o combate e a guerra, e não possuem algns temores humanos ou os apresentam em menor grau. Também são condicionados e obedientes aos seus líderes e comandantes do que o humano padrão.

São envelhecidos artificialmente, para com aproximadamente aos 10 anos começarem seu treinamento de combate e devido a sua manipulação genética são mais resistentes que os humanos normais.

Resistência +1

Em Forma: Para um clone a perícia esportes custa 1 Ponto.

Devoção (Obedecer aos superiores)



Kel Dor (0 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Os kel dors vêm do planeta Durin. A atmosfera deste planeta é formada por hélio e um gás único. Por isso os nativos tem que usar máscaras e óculos fora da sua atmosfera.

Os Kel Dors tem a mesma altura e peso humano, mas sua pele varia de amarelo-pêssego a um

vermelho-escarlate. A maioria tem olhos negros mas alguns podem ter a iris prateada.

Os Kel Dor são conhecido como um povo sábio com alto senso de justiça.

Ambiente Especial (Seu planeta)

Tradição da Força: OS Kel dor tem a tradição da Força na sua cultura, ganhando H+1 devido ao uso da força.

que articulem sons de outras culturas.

Força +1, Resistência +1

Aptidão mecânica

Código de Honra da Gratidão

Togruta (1 PONTO) (HUMANÓIDE)

Seus membros tem lekkus ("caudas") saindo da cabeça as mais largas que parecem chifres são chamadas montrals, a cor da sua pele varia do laranja ao vermelho, com pigmentação branca no rosto e lábios acidentados.

Os togrutas tem forte senso de união e trabalham bem em equipe, por serem calmos e tranquilos.

Sentidos Especiais (radar) Percebem movimento através de seus montrals que são ocos e detectam ondas ultrasônicas.

Senso de União: Em grupo recebem + em todos os teste de perícias.



Twi'lek (1 PONTO) (HUMANÓIDE)

Twi'lek ("Twi'lék"), apresentam uma gama enorme de cores e tons diferentes de pele, como azul, verde, amarelo e rosa. A sua característica mais marcante é duas caldas saindo da base da cabeça(chamada lekku), órgão avançado usados para comunicação e habilidades cognitivas. São muito rápidos por isso muitos que se tornam Jedis usam 2 sabres de luz.

Habilidade +1

Sedução: para um Twi'lek a perícia manipulação custa apenas 1 ponto.

Wookiee (2 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Seu nome significa "o povo da árvores". Seu habitat são florestas, quando adultos medem mais de 2 metros de altura, seu corpo é coberto de pelos longos e grossos e vivem em média 600 anos. Apesar da sua aparência são bastante inteligentes e tem uma grande aptidão mecânica, também são mais fortes que humanos e possuem pouca paciência.

Eles podem aprender outro idiomas mas sua fisiologia não permite



BEM 10

Vulpimancer (2 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Planeta: Vulpin

Descrição do Planeta e da Espécie

Vulpin é um planeta alaranjado na borda da galáxia, tem servido por muito tempo como um deposito de lixo para outros planetas despejarem seus materiais perigosos, e também possui uma colônia penal por ser muito distante e perigoso para outros planetas. O que era natural em Vulpin tornou-se corrompido por influências perigosas da parte externa. As criaturas que estão em Vulpin enfretam as temperaturas abaixo de zero e as florestas envenenadas, e aprendem a se adaptar ao mais áspero dos climas.

Habilidade+1: Todos os Vulpimancer são muito ágeis.

Sentidos Especiais: Todos os sentidos Especiais menos Visão aguçada.

Armadura Extra Frio e Químico(Venenos): Devido ao Clima do seu planeta todos os Vulpimancer tem uma alta tolerância ao frio e venenos.

Incuto: Todos os Vulpimancer não conseguem se comunicar através da fala, e tem muita dificuldade através de outros tipos de comunicação.



Tetramando (4 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Planeta: Khoros

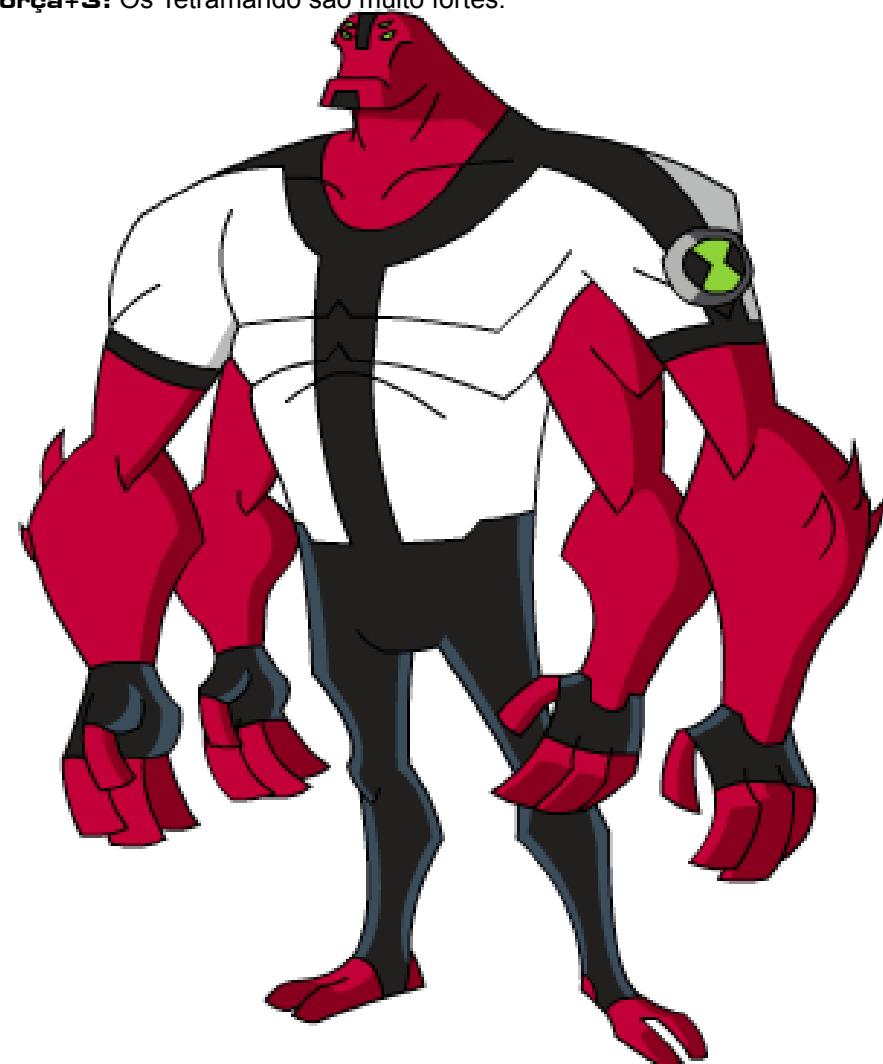
Descrição do Planeta e da Espécie

Khoros é um planeta desértico não-desenvolvido, em que a sobrevivência é levada em bastante consideração, literalmente. Era um planeta civilizado, com uma confederação de grandes cidades-estado, porém, Khoros e a sua cultura regrediram até literalmente e metamorficamente se transformar num deserto. Tribos nômades mandadas por lorde da guerra sedentos de sangue andam pela paisagem, procurando relíquias dos seus antepassados para ganhar vantagem em batalha.

Habilidade-1: OS Tetramando são grandes e desajeitados.

Membros Extras X2: Os Tetramando tem 4 Braços.

Força+3: Os Tetramando são muito fortes.



Pyronite (4 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Sol: Pyros

Descrição do Planeta e da Espécie

Pyros tem uma paisagem aberta de maravilhas naturais infinitas: Os furacões infernais e erupções na atmosfera, e os rios de lava derretida cortam pedaços maciços de solo através da tundra possuída pelo fogo. Baseados em magma, todos os habitantes são compostos da energia desse sol. A força e o poder extraído de uma fonte de poder quase ilimitada, os habitantes deste mundo estão na necessidade de cada vez mais energia. Por causa do calor extremo de seu mundo, Pyronites tiveram o contato limitado com outras espécies aliens. Com o pouco para distraí-los, suas vidas são gastadas e se aperfeiçoaram num poder quase mágico sobre os arredores desse mundo, o fogo!

Poder de Fogo+3: Os Pyronites conseguem jogar bolas de fogo bastante destrutivas.

Corpo Flamejante: O corpo dos Pyronites assume as propriedades do fogo sendo capaz de queimar ao toque (FA por Força +1) e modelar a forma de suas chamas, mas dentro de seus próprios limites de tamanho. Adquire Vulnerabilidade à Água, além de Invulnerabilidade contra Fogo/Calor e pode ser ferido normalmente por armas mágicas.

Teleporte: Os Pyronites podem se teleportar fazendo tornados de fogo e reaparecendo em outros lugares.



Kineceleran (4 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Planeta: Kinet

Descrição do Planeta e da Espécie

Kinet é o mundo das tempestades elétricas violentas que orbitam rapidamente seu sol, tudo em Kinet é acelerado. Os dias são compridos em minutos e as vidas são espalhadas sobre semanas. Devido à natureza sempre em mudança de seu ambiente, a sociedade de Kinet está sempre no fluxo. Embora os habitantes remanesçam constantes em sua natureza hiperativa altamente carregada, é dita, como o relâmpago, que nenhum visitante do retorno a este mundo volta sempre ao mesmo lugar duas vezes.

Habilidade+3: Os Kineceleran São muito rápidos e ágeis.

Aceleração: Os Kineceleran correm sempre em supervelocidade.



Ectonurite (5 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Planeta: Anur Phaetos

Descrição do Planeta e da Espécie

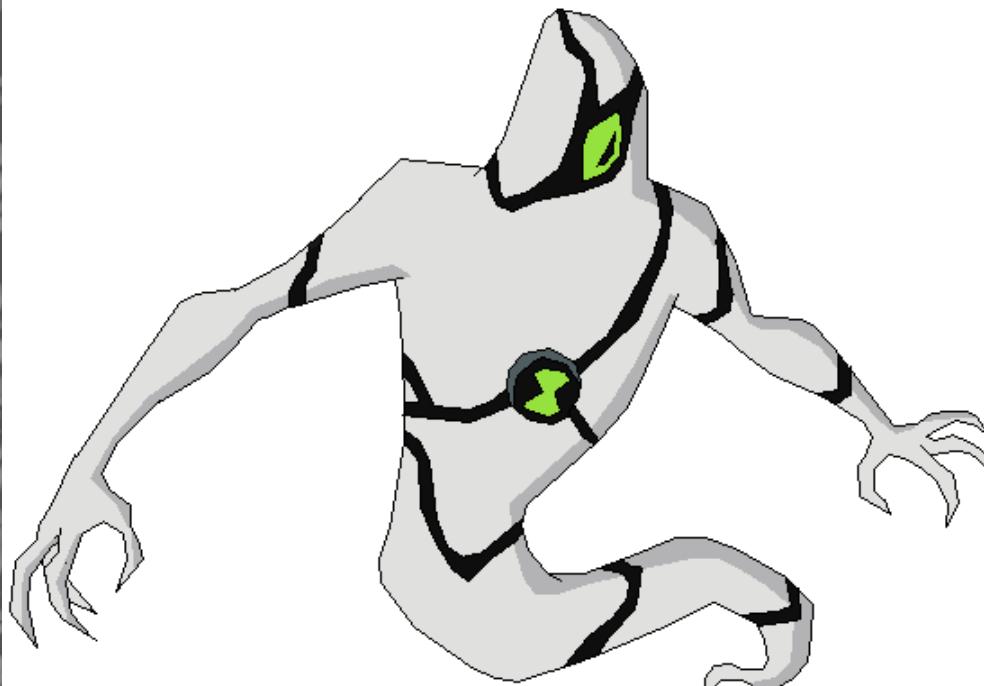
Anur Phaetos é o principal planeta do cinturão negro Anur que é constituído por Anur Phaetos, Anur Khufos (planeta do BenMúmia) e Anur Transyl (planeta do BenFrankenstein). Embora muitas lendas têm falado por muito tempo de Anur Phaetos como o centro onde o caos galáctico saltam adiante, outros aliens não sabem muito sobre o mundo escuro de Anur Phaetos. Alguns dizem que são mais um reino dimensional do que um planeta. Faltando a individualidade, Anur Phaetos é um planeta obscuro e sombrio. Todos que foram para o planeta, parece que nunca mais voltaram. Anur Phaetos remanesce o mistério como o planeta mais perigoso da galáxia.

Vôo: Os Ectonurites levitam.

Invisibilidade: Os Ectonurites pode se tornar Invisíveis.

Possessão: Os Ectonurites Podem possuir outros personagens como na vantagem de mesmo nome.

Atravessar Sólidos: Os Ectonurites podem atravessar objetos sólido ou paredes como gasto de 1 PM por utilização.



Piscciss Vollanns (4 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Planeta: Piscciss

Descrição do Planeta e da Espécie

Piscciss é um mundo coberto de água. As milhares das espécies exóticas vivas em um oceano vasto, onde podem comer ou ser comidos. A maioria dos Piscciss Vollanns vivem em cardumes por causa da segurança nos números, pois lá fora ainda há pouco sentimento entre seus familiares. Um mundo de correntes fortes e de ambientes altamente perigosos. Quanto mais profundo você mergulha em Piscciss, mais escuro e mais perigoso torna-se o local.

Habilidade+2: Os Piscciss Vollanns são muito ágeis e rápidos.

Força+2 (Corte): Os Piscciss Vollanns também tem garras e madibulas bem afiadas.

Anfíbio: Os Piscciss Vollanns São totalmente adaptados a água

Ambiente Especial: Como os Piscciss Vollanns são adaptados à água tem dificuldade de ficar em lugares secos.

Vulnerabilidade (Fogo): Os Piscciss Vollanns como são seres da água tem muita vulnerabilidade a fogo.



Lepidopterran (4 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Planeta: Lepidopterra

Descrição do Planeta e da Espécie

Os Lepidopterans com suas asas transparentes, as antenas ultra-sensíveis e os exoesqueletos resistentes exploram os territórios vastos, coletando pólenes de plantas para a colheita. Dependendo da planta, um Lepidopterran é capaz de criar uma disposição larga das gosmas e dos gases com uma escala de efeitos potentes. Tudo de uma geléia imobilizante ultra-grossa a um pulverizador fedorento potente pode ser manufaturado em seus dutos do pólen. Com seu ecossistema avançado e altamente especializado, Lepidopterra é um planeta geralmente calmo, pantanoso cujas as espécies numerosas vivem entre uma variedade fantástica de plantas gigantes. Residindo em um complexo de colméias gigantes cada um governado por sua própria rainha, Lepidopterans são os habitantes predominantes de seu planeta. A vida neste planeta é sensacional, e cada espécie faz sua parte para certificar-se que a flora continue a produzir sua fruta de modo que todos possam viver juntos na harmonia como têm para espécies incontáveis.

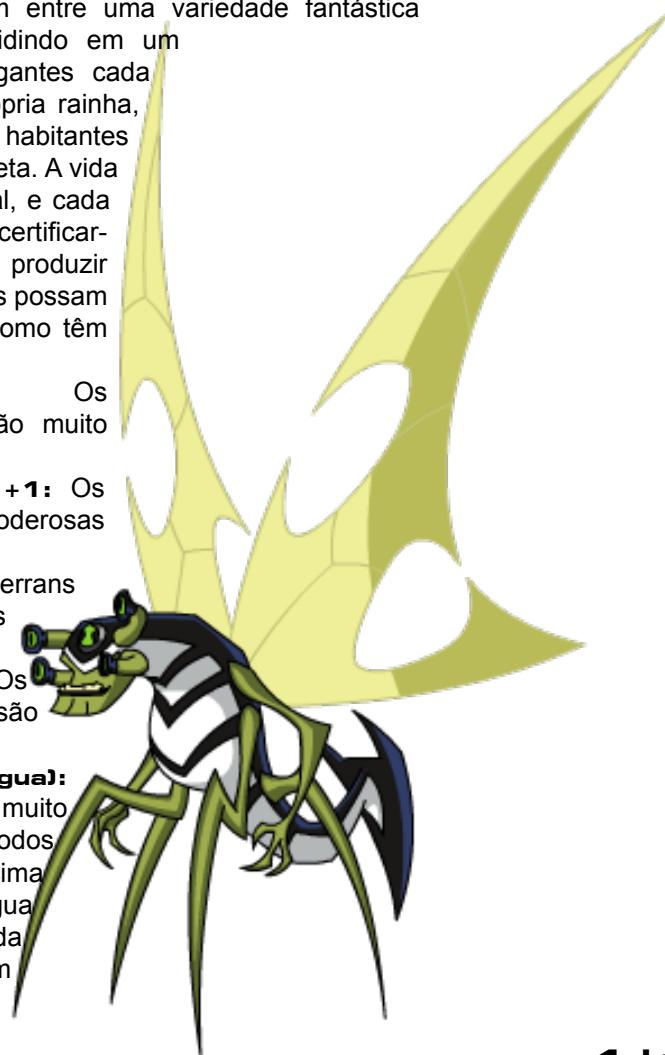
Habilidade+1: Os Lepidopterans também são muito rápidos.

Poder de Fogo +1: Os Lepidopterans tem poderosas rajadas de muco.

Vôo: Os Lepidopterans são insetos inteligentes voadores.

Aceleração: Os Lepidopterans também são muito rápidos.

Vulnerabilidade (Água): Os Lepidopterans São muito vulneráveis a água tendo todos os seus benefícios acima cancelados se cairem na água e após sairem dela ainda ficam por 1d6 turnos sem suas habilidades especiais.



Galvan (4 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Planeta: Galvan Prime

Descrição do Planeta e da Espécie

Galvan Prime é um dos mundos mais avançados cientificamente na galáxia. Os Galvans eram mantidos primeiramente como animais de estimação e empregados por outras espécies como técnicos. Espiões e sabotadores industriais, Galvans são espertos o bastante para manter os melhores segredos para si próprios, armazenando eventualmente bastante conhecimento para construir um império poderoso de seus próprios conhecimentos.

Habilidade+1: Os Galvan são muito inteligentes, pequenos e ágeis.

Genealidade: Todos os Galvan são Gênios por natureza.

Memória Expandida: Como são muito inteligentes também desenvolvem uma incrível capacidade de aprender novas perícias.

Modelo Especial: Todos os Galvan são muito pequenos.



Petrosapien (5 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Planeta Extinto: Petropia

Descrição do Planeta e da Espécie

Petropia é um mundo com uma cobertura de cristal que foi destruído por Vilgax, e seus habitantes são baseados em silício.

Força +2 (corte): Os Petrosapien podem transformar suas mão em lâminas de diamante muito afiadas.

Poder de Fogo +1 (Perfuração): Os Petrosapien podem lançar espinhos de diamante.

Armadura Extra: os Petrosapien tem Armadura Extra contra tudo exceto ataques sonoros.

Vulnerabilidade (Som): Os Petrosapien são muito vulneráveis a ataques sonoros.



Mecomorpho Galvânico (4 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Lua: Galvan B

Descrição do Planeta e da Espécie

Originalmente uma lua desabitada que orbita Galvan Prime, Galvan B foi trazida accidentalmente à vida por um desastre ambiental. Os cientistas de Galvan Prime que minam o mundo encontraram materiais naturais e empregaram mal a nanotecnologia auto-replicativa experimental, de jeito que se conectasse com os minerais da lua. Embora Galvan B pareça ter revertido a seu estado natural, o material da superfície foi transformado. Resumindo, os Galvans, foram os responsáveis pela criação dos Mecomorphos Galvânicos.

Adaptador: Os Mecomorphos podem transformar as suas mão em armas, diversas.

Parceiro: A especialidade dos Mecomorphos é a ligação com objetos tecnológicos como na Vantagem Parceiro, resultando assim em um ser híbrido entre o Mecomorpho e o objeto com as características maiores de cada um.

Possessão: Esse habilidade pode ser realizada também com seres tecnológicos com andróides, Cyborgues, se for realizada com a autorização do alvo não serão exigidos testes, mas se for realizado contra a vontade do alvo esse tem direito a um teste de R-1 para negar a Parceria. Para cada Truno que o Mecomorpho estiver possuindo algo inteligente, este pode fazer um teste de R-1 para acabar com a Possessão.



MÁQUINAS EQUIPAMENTOS

CONSTRUTOS

Você não nasceu; foi construído. Em mundos modernos, provavelmente será um robô ou andróide; em mundos medievais esta vantagem diz que você é um golem, uma estátua feita com materiais raros e animada através de magia.

• **Imunidades.** Construtos nunca precisam dormir, comer ou beber. São imunes a todos os venenos, doenças, magias que afetam a mente — geralmente magias da escola Elemental (espírito) — e quaisquer outras que só funcionem contra criaturas vivas.

• **Reparos.** Construtos nunca recuperam Pontos de Vida — nem com descanso, nem através de cura, magia, poções ou itens mágicos.

Eles podem ser consertados por alguém que possua a perícia Máquinas: um teste bem-sucedido de Habilidade +1 restaura 1 PV em meia hora. Em caso de falha, uma nova tentativa vai consumir mais meia hora. A critério do mestre, o conserto pode levar 8 horas sem testes.

Construtos não podem ser ressuscitados, mas eles nunca morrem realmente: um construto que chegue a 0 PVs estará destruído, mas ainda pode ser consertado com a perícia Máquinas.

Um construto não recebe Pontos de Experiência em uma aventura durante a qual tenha morrido.

• **Magia.** Construtos podem usar e recuperar Pontos de Magia de formas normais (com repouso ou itens), mas não podem adquirir Magia Branca, Elemental ou Negra. Apenas um meio-golem poderá fazê-lo (veja No Capítulo Vantagens Únicas).

Androide [1 PONTO] (CONSTRUTO)

Vem do grego “andros” (homem) e “oide” (criatura), e significa autômato (robô) de figura humanoide. Um andróide é um construto com aparência e comportamento humanos. É impossível saber a diferença sem um exame cuidadoso ou formas eletrônicas de detecção.

• **Aparência Humana.** Andróides normalmente têm boa aparência,



para lidar melhor com pessoas. Um androide de aparência desagradável, ou que possa ser prontamente identificado como não humano, reduz o custo da vantagem única em 1 ponto.

• **Alma Humana.** Alguns androides são tão perfeitos que chegam a ter emoções verdadeiras. Em certos casos, podem nem mesmo saber que são androides, recebendo memórias falsas para acreditar que são humanos. Estes construtos podem ser normalmente afetados por magias e poderes que afetam a mente (Telepatia e magias da escola Elemental (espírito), reduzindo o custo total da vantagem única em 1 ponto.

Ciborgue (0 PONTOS) (CONSTRUTO)

Vem de —ciborg, abreviação de —organismo cibernético. Um ciborgue é um tipo de —meio-construto, uma combinação de homem e máquina, reunindo o melhor dos dois mundos. Eles são parte máquina, parte ser vivo. Ciborgues podem ser máquinas com partes humanas, ou humanos com partes mecânicas. Essa diferença é importante: os primeiros têm cérebros eletrônicos, e os últimos têm cérebros humanos.

• **Construto Vivo.** Uma vez que têm partes orgânicas, ciborgues podem recuperar até metade de seus Pontos de Vida (arredondado para cima) com descanso ou cura normais, sem necessidade de conserto. Isso quer dizer que metade de seus PVs são —orgânicos, e metade são —mecânicos. Você ainda é imune a magias que afetam apenas seres vivos.

• **Cérebro Orgânico (-1 ponto):** Se você escolher esta opção, será normalmente afetado por magias e poderes que afetam seres vivos, e a vantagem única custará -1 ponto.

Implantes (VARIÁVEL)

Implantes (ou cyberwares) são aprimoramentos tecnológicos na forma de equipamentos sofisticados inclusos na estrutura de ciborgues para a concessão de maior intimidade na interação com Máquinas e ampliações de habilidades.

Suas modificações biônicas são pequenas – mas, quanto mais delas você tiver, mais próximo estará de ser um Construto por completo. Componentes biônicos podem ser comprados em pontos, quando o personagem é criado; ou mais tarde com Pontos de Experiência, lembrando que 10 PEs valem um ponto normal de personagem.

Sobre Plugins: Você verá vários Plugins nos cibernéticos, considere que os seus efeitos são cumulativos e cada membro pode ter a quantidade deles que o personagem puder pagar.

Munição Limitada: Os implantes agora seguem a regra de Munição

Limitada para cada 5 PEs de custo do Implante (3 uso para cada implante ativado, se ativar todos ao mesmo tempo será apenas 3 Turnos), para cada ponto de aumento que o implante der o personagem tem 3 turnos de uso, Ciberbraço (F+1) e Arête Hidráulico (F+1), concedem cada um 3 turnos de uso no Total, depois os implantes precisam ser recarregados.

Recarregando os Ciberwares: Após os usos dos implantes seres, esgotados, eles devem ser recarregados, e isso só pode ser feito fora de combate, em interações com um mecânico (NPC), ou mesmo ligando ligando o próprio corpo a uma tomada, a recarga demora pelo menos 1 Hora.

Plugins: Os implantes estão divididos em membros (Ex Ciberbraço, Ciberperna), e Plugins, **Você só pode usar 1 Plugim por vez** (se o plugim tiver munição limitada, se não tiver será de uso livre).

Não é recomendado implantes serem adquiridos na criação do personagem.

Lista de cyberwares

Apresentaremos algumas sugestões de Cibernéticos, equipamentos eletrônicos de última geração, implantes e chips instalados na cabeça de seu Personagem,

Você pode comprar cada componente apenas uma vez se o Mestre permitir.

Amplificador de Reações Botrel (2 PE): Acrescenta +1 para a iniciativa do alvo.

Analisador Químico Waynetech (2 PE): Funciona a Hx5 metros de distância.

Antigravidade (18 PE): Dispositivos antigravitacionais na forma de 16 ou 24 discos metálicos de 2cm de diâmetro implantados ao longo do corpo (coluna). Permite ao usuário voar como se tivesse a vantagem vôo.

Antitoxinas (2 PE): Oferece R+1 em testes contra toxinas naturais e artificiais.

Auto Falante (1 PE): Amplia a voz de uma pessoa como se ela estivesse usando um megafone. Tem um alcance de 160 metros.

Beijo (6 PE): O Personagem pode ao beijar ou morder alguém injetar um veneno paralisante, funciona igual a vantagem parálisia só que através do beijo.

Biomonitor (2 PE): Controla batimentos cardíacos, pressão, hormônios e etc. Aumenta testes de R+1.

Bolso debaixo da pele (1 PE): É recoberto por pele sintética e totalmente a prova de uma inspeção visual. Ideal para guardar cápsulas e pílulas, com cerca de 2 cm x 3 cm.

Boosterpack (4 PE): Aumento de reflexos. Adiciona + 2 para iniciativa do Personagem



Braços

Ciberbraço (5 PE): Braço de reposição padrão. Uma prótese inteligente, você recebe F+1 (3 Turnos de uso).

Ciberbraço de Liquid Metal (10 PE): o Ciberbraço possui o famoso “metal líquido”, ou nanometal em sua composição, tem F+1 (3 Turnos), e pode simular qualquer dano físico (Esmagamento, corte, Perfuração), alem de um bônus de H+1 em testes de máquinas porque pode simular ferramentas. A prótese ainda tem autoreparo se concerta com se tivesse a vantagem Regeneração (divida os PVs por 2 depois por 5= esse é o valor de PVs que o braço regenera). Gastando 1 PM por turno de uso.

Ciberbraço Vip (1 PE): Membro de Reposição Padrão, faz movimentos como se fosse um braço natural (Força igual a do Personagem).

Ciberbraço Extra (18 PE): Para que possuir um único Ciberbraço, quando você pode instalar um extra, Considere o Ciberbraço Extra como um Membro Extra.

Tentáculos (28 PE cada): Um tentáculo de fibra metálica. São implantados em cavidades nos braços do usuário (um em cada braço) ou conectados diretamente nas costelas do usuário. Podem ser controlados por um computador conectado ao córtex. Considere como um Membro Extra e Membros Elásticos

Ciberbraço Plugins

Arma Embutida (+2 PE): você tem uma arma escondida no braço (ou garra, ou tentáculo...), capaz de esconder a sua arma e tornando impossível desarmá-lo (recomendado para armas Especiais/Mágicas).

Ariete Hidráulico (+5 PE): Aumenta a Força do braço em F+1 (3 Turnos).

Articulações Reforçadas (+9 PE): Deixa o braço com F+1.

Bindagem (+ 5 PE): Fornece FD+1. Gastando uma ação de Movimento.

Com Mão Extensora (+9 PE): Punhos Hidráulicos expandem o tamanho do braço como se tivesse Membros Elásticos.

Com Mão Gancho Autopropelido (+5 PE): A mão pode “disparar”, no melhor estilo Scorpion, possui sensores para saber onde se agarrar nestes casos. Possui cabo de aço de até 50 metros de alcance e um motor para retraí-lo, fornece +2 na especialização escalada.

Fibras de Plastik (+5 PE): Enlaça o braço com fibras de Plastik. Aumenta em A+1 (3 Turnos).

Lançador de Micro-Mísseis (+5 PE): Lançador de Micro-Mísseis PdF+1 (3 Turnos), Esmagamento.

Realskin (+1 PE): Deixa o braço com aparência de um braço comum.

Ciberhand Plugins

Aquaman (+3 PE): Estendem membranas interdigitais de Plastik. Personagem se desloca com velocidade normal na água.

Canhão (+9 PE): Concede PdF+1 Dano a escolha do jogador.

Com Ferramentas (+3 PE): Inclui ferramentas como chave de fenda e inglesa, minifuradeira e parafusadeira , etc. Concede +2 na perícia Máquinas.

Chicote Monofilamentar (18 PE): Feito de metal recoberto de linha monofilamentar. Bônus F+1 (Corte) e Membros elásticos.

Lança Morteiro (+27 PE): Substitui a mão por um Lança Morteiro (Funciona como Ataque Especial Amplo). Custo para Ativar 3 PMs.

Lady Letal (5 PE): Unhas de metal retráteis afiadas com 10 cm de comprimento. Concede FA+2 em F, Corte. Gastando 1 PM por turno de uso.

Mão com formato diferente (+0 PE): A mão pode ter a forma de garra de robô, gancho, dedos longos, finos, achatados nas pontas, com 2, 3, 4, 6 ou 10 dedos, etc.

Microcâmera (+1 PE): Na ponta dos dedos. Espaço para até 1000 fotos. Precisa ser ligado a um terminal para “descarregar” as fotos.

Rippers (+5 PE): Substitui as duas falanges superiores dos dedos por bainhas onde garras de aço temperado retráteis de 7,5 à 10 cm de comprimento podem ficar alojadas. Concedem F+1 (3 Turnos) Corte.

Scanner (5 PE): Na palma da mão ou na ponta dos dedos. Até 1 Gigabyte de informação. Precisa ser ligado a um terminal para “descarregar” os arquivos. Concede +2 na perícia investigação.

Serra Circular (5 PE): Serra com 10 cm de raio, feita de aço-carbono. Concede F+1 (3 Turnos), Corte. Esse bônus não se aplica no cálculo da capacidade de carga do personagem.

Soldador (5 PE): F+1 (3 Turnos) Calor, por turno contínuo por solda magnética ou elétrica. Permite realizar soldas. Dano Calor. Gastando

Soco Inglês (5 PE): Substitui os nós dos dedos por peças de aço, e as recobre novamente. Ficam imperceptíveis (ou não, a gosto do freguês). Proibido em vários países. Concede F+1 (3 Turnos), esmagamento.

Viúva Negra (9 PE): A mão possui pequenos ferrões e um reservatório de veneno. Concede os mesmos efeitos da Vantagens para Armas Mágicas, Venenosa (Manual 3D&T página 120).

Wolverines (5 PE): 3 garras laterais partindo das mãos, baseadas no design de Frank Miller. Possui dano de combate usando as garras igual a F+1 (3 Turnos) corte.

Ciberaudio (1 PE cada): Prótese de reposição padrão.

Ciberaudio Plugins

Abaíador (+5 PE): Reduz sons mais altos, somando +1 na FD contra dano sônico.

Dispositivo Telefônico (+1 PE): Permite receber ligações telefônicas.

Earman (+0 PE): Walkman implantado. Há Chips gravados com músicas.

Especro Ampliado (+3 PE): Permite escutar Infra-som e Ultra-som, concede os benefícios de Audição aguçada de sentidos especiais.

Gravador Sonoro (+1 PE): Permite gravar até 3h de gravação sonora. Precisa ser ligado a um terminal para descarregar.

Rádio-recepção (3 PE): O usuário pode —ouvir sinais de rádio — tudo desde transmissões AM, trilhas sonoras de TV, ondas curtas, sinais de polícia e mais ainda.

Rádio de Segurança (5 PE): Transmite em faixas de rádio codificadas.

Sonar (2 PE): Concede Radar. Funciona somente embaixo d'água.

Chipware de Memória (3 PE): Chipware que após estar implantado cirurgicamente ao corpo do Personagem, Concede ao personagem o conhecimento sobre determinada Especialização de uma perícia, caso ele já tenha essa Especialização concede ao mesmo +1 em testes nela (qualquer especialização de qualquer perícia escolhido pelo Jogador e aprovado pelo Mestre, de acordo com o Background do Personagem). também podem conter trechos de memórias de outras pessoas, editados. Podem ser usados como lazer (viagens, excursões, campeonatos, esportes, etc.), pornografia, ou até mesmo guardar segredos militares e de corporações. Estes Chipwares podem ser comprada várias vezes, para a mesma especialização.

Ciberasas (18 PE): Asas plásticas revestidas de uma fina película metálica na forma que o cliente desejar (anjo, demônio, morcego, dragão, pterodraco, etc...). São propelidos por dispositivos antigravitacionais e pequenos motores bem camuflados. São incrustadas e costuradas as costelas, permite ao Personagem voar como se tivesse a vantagem vôo.

Conector Universal a Computadores (1 PE): Todos os Cibernéticos possuem conectores que podem ser ligados a qualquer computador pessoal, para troca de informações.

Cortexbomb (5 PE): Uma bomba instalada dentro do crânio de uma pessoa,

para assegurar sua lealdade. Pode ser detonada por controle remoto ou timer. Para remove-la do crânio do usuário sem acidentalmente aciona-la, necessita do cirurgião um teste difícil H-3 de cirurgia Medicina.

Comunicador (5 PE): Intercomunicadores de longo alcance permanentemente em contato com a sua central, adaptável a vários tipos de freqüência, escuta telefônica e ainda localização por satélite. Alguns sistemas de comunicação ainda permitem projetar a voz através de qualquer aparelho de rádio. Exigências: Rádio-recepção

Detector de Movimento (5 PE): Com alarme silencioso. Pode ser um bip auditivo ou por vibrações no usuário. o Personagem nunca podera ser surpreendido e pego desprevenido.

Detector de Radiação (1 PE): Seu próprio contador Gêiser instalado em você. Detecta todos os tipos de radiações até mesmo as emanadas por seres sobrenaturais. Muito útil para confirmar se a fonte dessa radiação esteve ou está no local.

Escudo contra Interferências Externas (3 PE): Deixa o implante com R+1 contra interferências externas. Como Pulso eletromagnéticos que podem danifica-los. Tentativas para assumir o controle do seu Implante.

Enxerto Muscular Natural (18 PE): Aumenta Força e Resistência do usuário em +1. Ampliação utilizando os próprios genes do paciente, clonados, alterados e multiplicados para um melhor desenvolvimento muscular.

Enxerto Muscular Plastik (28 PE): Das industrias Petho: Substitui suas fibras musculares por fibras bio-compáteis. Aumenta Força, a Resistência e a Armadura do usuário em +1.

Espionagem (5 PE): Equipado com gravadores de vídeo e áudio suficientes para 30 min de gravação, fotografias digitais, microfilmagem e grampo telefônico.

Esqueleto Reforçado (18 PE): Projetado e construído por fios de metal que são costurados ao redor dos ossos. Você tem o esqueleto reforçado recebendo R+1, A+1 e sofrendo sempre dano mínimo em quedas. Aumentam o peso da pessoa em + 10 %.

Esqueleto Reforçado Militar (28 PE): Projetado e construído por fios de titânio que são costurados ao redor dos ossos. Você tem o esqueleto reforçado recebendo F+1, R+1 e A+1 e sofrendo sempre dano mínimo em quedas. Aumentam o peso da pessoa em + 50 %.

Esqueleto Adamantium (46 PE): Tecnologia canadense, projetado e construído por fios de adamantium que são costurados e reenvolvidos ao redor dos ossos. Você tem o esqueleto reforçado recebendo F+1, R+2 e A+2 e sofrendo sempre dano mínimo em quedas. Aumentam o peso da pessoa em + 50 %.

Face Elástica (5 PE): São implantados sob a pele micro-dispositivos controláveis, que permitem alterações sutis na estrutura óssea e na tensão da pele, criando ou eliminando rugas, pintas e cicatrizes.

Produtos químicos segregados sobre a pele alteram sua cor, umidade e tonalidade geral. O usuário pode mudar sua aparência dramaticamente. São precisos

apenas 5 minutos para executar uma mudança drástica pré-planejada, ou até 3 horas para se fazer parecer com alguém em particular. Concede +3 na especialização Disfarce.

Filtros Nasais (5 PE): Protegem contra gases tóxicos e nocivos, e funcionando como máscara de oxigênio. Duração de Rx30 minutos.

Girolíbrio (5 PE): Um giroscópio eletrônico miniaturizado implantado no ouvido interno, confere ao ciborgue um equilíbrio perfeito. Ele é capaz de caminhar na corda bamba, em lugares altos, etc. Teste de H+2 para tudo que envolva equilíbrio.

Guelras (5 PE): Permite ao Personagem respirar debaixo d'água.

Gravador de Vídeo / Áudio (1 PE): Grava até 3 horas de vídeo. Precisa ser ligado a um terminal para “descarregar”.

Hacker (5 PE): Meios para realizar praticamente qualquer tipo de pirataria de dados, testar senhas e saber para que os sistemas de segurança foram projetados. Concede H+2 em tudo que envolva informática.

InBN (5 PE): O Personagem (e consequentemente seus Cibernéticos), possui conexão contínua na rede (Internet, Ultranet, etc.) Permite ao Personagem conectar-se a computadores externos, através da rede de satélites e ondas de rádio, que podem ser usados para monitorar uma rede à distância. Esses computadores também podem ser usados para ligar / desligar hardware / Cibernético implantado no Personagem, monitorar funções vitais e até mesmo interferir em banco de dados ou equipamentos eletrônicos (incluindo Cibernéticos) carregados pelo Personagem.

Infiltrador (5 PE): Olhos invisíveis aos leitores de retina, clonadores de retina por scanner, dispositivos para testar senhas, simulador de impressões digitais falsas, identidades falsas, amostras de DNA falso, invisibilidade a detectores de metais.

Invólucro Hermético (3 PE): Este invólucro hermético de polímero transparente, que cobre todo o corpo protege quem o usa de vácuo, gás, e uma temperatura de até 60°.

Língua de Cobra (18 PE): Língua bifurcada, com várias cores, tamanhos e modelos, de 10 cm até 2 ou 3 metros. Funciona como um membro extra.

Link com Veículo (5 PE): você recebe um bônus de H+2 em testes de Máquinas para dirigir ou operar veículos. Comandar Aliados.....

Monitor de Cristal Líquido (1 PE): Você possui um monitor de cristal líquido com 10 cm x 15 cm. Pode possuir um microcomputador também (+1PE).

Nanobots I (10 PE): Robos microscópicos, que constituem o chamado Nanometal ou “metal líquido” que fornecem ao portador uma limitada capacidade de regeneração. você recebe um bônus de R+3 em qualquer teste de Resistência contra doenças, venenos, fome, sede, cansaço e outros efeitos físicos – mas não contra magias e efeitos mentais. Exigências: R2 ou mais, Suporte de Vida.

Nanobots II (20 PE): você recebe a Vantagem Regeneração. Exigências: R3 ou mais, Suporte de Vida, Nanobots I.

Olfato Aguçado (3 PE): Concede a capacidade de distinguir a

Olho Cibernético (1 PE cada): Para reposição padrão.

Ciberlook Plugins

Anti-Ofuscante (+1 PE): Protege contra flashes de granadas de luz ofuscante ou Laser.

Câmera Digital (+1 PE): Espaço praticamente infinito para fotos. Precisa ser ligado a um terminal para “descarregar” as fotos.

Conta Número (+1 PE): Fornece estimativas de números, quantidades e contagens..

Contalens (+1 PE): Permite gravar a impressão retiniana de uma pessoa, olhando olho no olho. Até dez impressões podem ser gravadas, depois deve apagar uma antiga para instalar uma nova.

Infrared/Termo/Ultraviolet (+3 PE): Enxerga no espectro infravermelho, UV(total escuridão, seres invisíveis) e visão termográfica baseada em padrões de calor e cor.

Laser (+5 PE): Carrega um pequeno laser capaz de rajadas concede PdF+1 (3 Turnos).

Micro-Macro-Optics (+3 PE): Microscópio que aumenta 250, 500, 1000 ou até 2000 vezes, e lentes telescópicas que permitem enxergar a 1000, 2000, 4000 ou até 8000 metros de distância.

Microvideo (+1 PE): Permite gravar até 3h de gravação visual, precisa ser ligado a um terminal para “descarregar”.

Mira na Retina (5 PE): você recebe FA+1 por turno de ataque Concentrado. Sempre que o usuário usar a Manobra Ataque Concentrado.

Mutalents (+1 PE): Lentes de contato que mudam de cor, à escolha do portador. Permite mudar a cor dos olhos do Personagem para até 16 milhões de cores distintas. Concedem +1 em disfarces, intimidação, sedução.

Times Square (+0 PE): Permite receber mensagens através de um display de 4 linhas.

Visão 360 Graus (+5 PE): Você tem uma matriz de sensores embutida



na parte posterior da cabeça e interligada ao nervo ótico. Isto lhe permite ver o que se passa em todas as direções ao seu redor – incluindo acima. Você não pode ser surpreendido.

Radaroptics (3 PE): Concede Sentidos especiais Radar.

Raio X (3 PE): Concede Visão de Raio x com capacidade de enxergar através de paredes, portas.....

Pele Reforçada (10 PE): você tem Rx6 PVs. Seus Pontos de Magia não são afetados.

Pernas

Ciberperna (5 PE): Uma espécie de prótese inteligente desenvolvida no começo do século XXI. Soma-se H+1 para calcular o deslocamento do personagem.

Ciberperna de Liquid Metal (8 PE): Fabricado pelas empresas Ciberdine, a Ciberperna possui o famoso “metal líquido”, ou nanometal em sua composição, Aumenta a H+2 para calcular o deslocamento, e ainda oferece H+1, para escaladas, capacidade de formar diversos objetos simples como patins para gelo, coldre para armas, travas, para melhor fixação ao solo. A prótese ainda tem autoreparo se concerta com se tivesse a vantagem Regeneração, (divida os PVs por 2 depois por 5= esse é o valor de PVs que o braço regenera). Gastando 1 PM por turno de uso.

Ciberperna Vip (1 PE): Membro de Reposição Padrão faz movimentos como se fosse uma perna natural (Não acrescenta nada as características do personagem).

Ciberperna Plugins

Bindagem de Metal e Plastik (+5 PE): Fornece a perna A+1, Para ativar é necessário gastar uma ação de Movimento.

Coldre acoplado (+3 PE): Coldre para Revólveres / Pistolas. Confere +1 em iniciativas somente se o usuário for usar Pdf como primeiro ataque.

Patins Para Patinar no Gelo Acoplados (+3 PE): Patins próprios para patinação em gelo, são retráteis, +2 em testes para esse esporte.

Realskin (+1 PE): Deixa a perna com aparência de uma perna comum.

Painkiller (1 PE): Anula a sensação de dor, frio, calor e cancela efeitos de tortura. O Personagem ainda sofre os danos, apenas não os percebe. Pode ser desligado, mas Ciberusuários mais insanos o mantêm ligado em tempo integral.

Outros Plugins

Placa Dermal Subcutânea (9 PE): Fornece A+1, através de miniplacas

metálicas inseridas nas células da pele. Quando acionadas, as placas se alinham, conferindo a proteção.

Plug de Conexão a Veículo (1 PE): Permite uma conexão direta com um veículo especialmente preparado (carro, moto, lancha, helicóptero), através de ondas de rádio. Alcance de Hx10 Km.

Plug de Conexão com Máquinas (3 PEs): Permite controlar máquinas à uma distância de até Hx10 km, por ondas de rádio, desde que estejam preparadas para tal (Aliados).

Programação (5 PE): escolha duas Especializações; você recebe a +1 em testes para executá-las.

Relógio Subcutâneo (0 PE): Relógio, alarme, cronômetro, etc. Acende uma luz (verde ou azul) quando pressionado.

Sensores (3 PE cada): escolha qualquer item de Sentidos Especiais; você pode comprá-los separadamente.

Servo-Motores (5 PE cada): você recebe F+1 (3 Turnos), H+1 (3 Turnos) ou R+1 (3 Turnos), à sua escolha. Você pode comprar este componente uma vez para cada Característica.

Sintephosphur (1 PE): Trata-se de uma aplicação de fósforo especial debaixo da pele, que dissolve totalmente o corpo do Personagem em caso de morte, não deixando nenhuma pista.

Sinteskin (1 PE): Pele sintética. Substitui pele queimada, destruída ou com algum problema.

Sintevox (1 PE): Sintetiza qualquer voz que tenha sido escutada e gravada antes. Comporta somente Hx3 vozes na memória de cada vez..

Skincolor (1 PE): Textura de pele diferente. Pode ser como pele de réptil, tigre, leopardo, etc. Concede +2 em intimidação. Monstruoso.

Suprimento Independente de Ar (1 PE): Permite Rx30 minutos de Oxigênio, injetados diretamente nos pulmões.

Suporte de Vida (5 PE): caso seja reduzido a 0 PVs, você não precisa fazer um Teste de Morte, conseguindo automaticamente o melhor resultado (Muito Fraco). Caso receba dano novamente, você passa para o estado seguinte (Inconsciente) sem rolar testes, e assim por diante.

Surto de Adrenalina (5 Ps): você fica furioso e recebe F+2, R+2 e A-1 durante um número de rodadas igual a 3 Turnos.

Tecnauta (5 PE): Os implantes necessários para explorar o ciberspaço desfrutando interação máxima.

Teckhair Special (1 PE): Cabelos coloridos, que podem até brilhar no escuro. Concedem +1 em disfarces.

Tomada de Interface (1 PE): Trata-se de um implante de interface neural que permite que o usuário envie e receba informação de um equipamento de hardware – qualquer coisa que tenha o hardware apropriado, desde um aparelho de TV até um Computador.

Tradutor (3 PE): este Cibernético permite após implantado que o usuário

converse com qualquer pessoa (exceto por telepatia), na mesma linguagem (pode ser línguas antigas, esquecidas, idiomas, dialetos locais, ou até mesmo linguagens secretas) utilizada pelo alvo. Muito útil em missões de diplomacia (principalmente em outros países/planetas).

Transmissão (3 PE): Você tem um telefone celular embutido e pode transmitir em qualquer frequência de rádio que desejar. A frequência em que você está transmitindo pode ser mostrada numa legenda ótica; ou então um chip sintetizador poderia anunciar a faixa em seu ouvido cibernetico. Exigências: Rádio-recepção

Vampires (5 PE): Presas retráteis. Concede uma taque extra por turno por mordida FA=F+1d.

Vampires Sharklike (5 PE): Dentes feitos em próteses moldados como os de tubarão. Concede uma taque extra por turno por mordida FA=F+1d.

Vampires Venom (14 PE): Presas envenenadas. Concede uma taque extra por turno por mordida FA=F+1d. e os mesmos efeitos da Vantagens para Armas Mágicas, Venenosa (Manual 3D&T página 120).

Vórtice (10 PE): Este implante peitoral permite ao usuário absorver parte de toda a energia (cinética, luminosa e elétrica) em um raio de 20 metros (duração de mais ou menos 2 minutos), e convertendo-a em um pulso eletromagnético, e todos os aparelhos eletrônicos em um raio de até Rx10 metros ao redor do Personagem, neste raio de efeito todos os aparelhos eletro-eletrônicos devem fazer um teste de resistência, falha, são desligados e precisam de alguém com a perícia máquinas para concertá-los. Laboratórios, usinas e indústrias possuem R5 para o teste.

Wired Reflex (5 PE): Reflexos acelerados. Acrescenta um bônus de H+2 (3 Turnos). Somente em ações físicas, não mentais.



Corpo Ciborgue Completo (especial)

Também chamado de padrão Robocop, mas o Plastik e o metal podem ser moldados em qualquer textura, formato, tamanho e cor. Substitui cerca de 75 % do corpo do Personagem por metal e Plastik. O novo corpo pesa até + 50 % em quilos.

Ciborgue: após muitas modificações, você se tornou quase um Construto total. Uma vez que têm partes orgânicas, ciborgues podem recuperar até metade de seus Pontos de Vida (arredondado para cima) com descanso ou cura normais, sem a

necessidade de conserto. Isso quer dizer que metade de seus PVs são —orgânicos, e metade são —mecânicos. Você ainda é imune a magias que afetam apenas seres vivos recebe todos os benefícios e restrições de Construto.

Exigências: no mínimo 30 PEs em outros componentes já instalados. Qualquer personagem com 50 PEs ou mais em componentes biônicos assume este estado obrigatoriamente. Ciborgue não pode ser combinado com Fantasma ou qualquer tipo de criatura imaterial.

Corpo Ciborgue-Kamikaze (+10 PE): Também chamado de padrão Robocop, mas o Plastik utilizado nesta versão é derivado de C-4. Substitui cerca de 75 % do corpo do Personagem por metal e Plastik C-4. Quando é morto ou em determinadas situações (até mesmo por Timer ou controle remoto) pode explodir como uma pequena bomba causando 20d em um raio de 2 metros, diminuindo 1d para cada 2 metros de distância do ponto de explosão (por exemplo 10d a 20 metros).

O Usuário passa a ter a desvantagem vulnerabilidade calor.

Feito de Sucata (-2 Pontos): O implante é feito de sucata e sempre da problema, em todo a ocasião de combate ou a critério do mestre, o jogador rola 1d resultado Par o implante começa a dar problema e para de funcionar, dando uma penalidade ao usuário como se não o usasse. EX: Se é uma implante de visão fica cego, uma braço, não pode atacar, só o dano do outro braço, uma perna não pode se movimentar direito.

Manutenção Constante (-1 Ponto): Seu implante precisa de manutenção constante, você tem que ficar pelo menos 1 hora por dia manutenendo o seu implante senão sofre penalidades como se o implante fosse Feito de Sucata (Como a desvantagem acima)

Golem (3 PONTOS) (CONSTRUTO)

Golens são criaturas mágicas artificiais, construídas por grandes magos, clérigos ou cientistas a partir de materiais diversos.

O uso de magia poderosa na fabricação destes construtos permite que apresentem uma impressionante variedade de tipos, formas e poderes. A maioria lembra grandes guerreiros em armaduras metálicas, mas com formas tão diferentes que nenhum humano poderia estar ali dentro. Outros são feitos de ossos, tornando-os parecidos com mortos-vivos. Alguns são de vidro ou cristal, enquanto outros ainda podem ser de madeira ou barro.



• **Imunidade.** Além das imunidades normais de um construto, golens são tremendamente resistentes a magia. Eles possuem Armadura Extra contra todas as magias que causam dano, e são automaticamente bem-sucedidos em testes de Resistência contra quaisquer outras magias.

• **Camuflagem.** Muitos golens são do tipo “estátua viva”, feitos para se parecer com esculturas de metal, madeira ou pedra. Conseguem se fazer passar por esculturas comuns ou misturar-se ao ambiente, como gárgulas ou estátuas guardiãs de portais. Golens fazem testes de Furtividade como se tivessem uma perícia própria.

• **Monstruoso.** Uma vez revelados, golens são criaturas horríveis e assustadoras.

Forjado Bélico [1 PONTO] (CONSTRUTO)

É bem difícil dizer como surgiu o primeiro Forjado Bélico. Alguns acham simplesmente um anão com muito tempo livre e pouco bom senso tentou criar uma estátua viva e foi bem sucedido “demais”. Outros menos convencidos disso acham que a raça foi criada por um conjunto de magos criadores de golens que tentaram alcançar um novo patamar na criação de seus construtos.

Um Robô de dois metros e 120kg. Suas aparências são diversas e dependem de vários fatores, como qual sua função básica, seu modelo e até mesmo sua serie. No geral eles não são disfarçados para parecer humanos, sendo muito grande e metálico.

Forjados tendem a viver em meio às raças que os constroem, não tendo portanto terras próprias, quando não conseguem viver em meio aos “vivos” eles tendem a se congregar sozinhos ou com outros construtos em ruínas de cidades ou fortes longe da civilização.

Existe, pelo menos, um caso famoso onde mais de cinquenta Forjados passaram cerca de 10 anos em um campo de batalha depois de um combate; Foi o tempo que demorou até um capitão se lembrar de ordenar que eles se dispersassem. Não é comum desenvolver



algum sentido religioso entre os Forjados, mas seus donos podem enfeitá-los com símbolos de crenças que eles mesmo seguem.

Todos os Forjados tem um numero de série, ele é composto por seis números que representam seu primeiro nome. Claro que cada construtor pode criar seu próprio método de marcação o que não impede de haver mais de um Forjado com o mesmo numero de série. Como é muito difícil para as outras raças chamá-los por esses números é normal que recebam um segundo nome dependendo de sua função. Os mais independentes podem até escolher nomes próprios, mas isso é bem incomum.

• **Característica +1.** Cada Forjado é criado com uma função específica, por isso são extremamente variáveis em seus atributos.

• **Blindagem.** Você recebe FD+2, mas sua blindagem ocupa o espaço de uma armadura normal ou um robe. Em regras, podem funcionar como Modelo Especial, para armaduras.

• **Imunidade.** Além das imunidades normais de um construto, forjados possuem Armadura Extra contra ataques de Esmagamento.

• **Cura.** São curados normalmente por Cura Mágica, mas essa só cura a metade do normal. Podem ser consertados também por magias de reparo. Forjados podem ser ressuscitados normalmente.

• **Privações.** Não precisam comer, beber, dormir ou respirar. Forjados conjuradores ainda precisam descansar por 8 horas para recuperar suas magias, mas podem fazer atividades leves durante o “standby”. A maior parte gosta de construir objetos ou afiar armas.

Mecha [0 PONTOS] (CONSTRUTO)

O mecha (pronuncia-se — meca) segue a estética dos robôs japoneses de mangá e anime. Parece pouco com uma pessoa, e muito com maquinaria pesada. São grandes e angulosos, os mais mecânicos entre os construtos.

Qualquer mecha que pertence a um personagem jogador é, na verdade, um Aliado com esta vantagem única. Mechas comuns têm tamanho humano ou maior, entre 2 e 3m de altura (mas aqueles de escalas diferentes podem ser gigantescos).

Têm a cabeça pequena em





proporção com o resto do corpo, reforçando a impressão de que são imensos. Muitos têm um visor no lugar dos olhos, ou nem mesmo têm rosto — a cabeça mais parece um capacete.

Ao contrário dos andróides, ciborgues e outros, mechas não são feitos para se adaptar à vida humana — são considerados simples ferramentas, instrumentos ou eletrodomésticos. Embora a maioria dos mechas tenha estrutura humanóide básica (cabeça, tronco, dois braços, duas pernas), é muito comum que tenham formas diferentes, dependendo de sua função.

Um mecha de batalha pode possuir um canhão substituindo um braço, enquanto um mecha operário pode ter garras próprias para segurar e transportar cargas.

• **Aptidão para Forma Alternativa.** A estrutura mais —mecânica dos mechas também permite que alguns destes robôs consigam mudar de uma configuração para outra — são os famosos transformers.

A combinação humanóide/veículo é mais comum, pois oferece a versatilidade humana e a mobilidade de um carro, moto, jato, nave ou outro veículo. Também existem as formas de animal (em versão mecanizada), estrutura imóvel (uma torre de vigília, antenas de comunicação, estação de batalha...), aparelho (pistola, rádio-gravador, fita-cassete...) e outras. Uns poucos possuem três ou até quatro formas diferentes. Um mecha paga apenas 1 ponto por esta vantagem.

• **Modelo Especial.** É comum que mechas sejam grandes demais para usar roupas, armas, veículos e outros utensílios destinados a humanos. No entanto, podem recomprar esta desvantagem por 1 ponto. Mutilação [0 ou 1 ponto] Caso você seja feito em pedaços poderá colar suas partes de volta desde que os membros, peças ou órgãos estejam por perto. Você também pode se despedaçar à vontade. Para controlar partes mutiladas até a distância de seu campo de visão adquira esta capacidade pelo custo de **[1 ponto]**.

Meio-Golem [1 PONTO] (CONSTRUTO)

Esta é a versão medieval mágica de um ciborgue — uma criatura viva que recebeu partes artificiais mágicas em substituição a certas partes naturais.

Sua maior vantagem sobre os demais construtos é a capacidade de usar magia.

• **Construto Vivo.** Meio-golens podem recuperar até metade de seus Pontos de Vida (arredondado para cima) com descanso ou cura normais, sem a necessidade de conserto. Metade de seus PVs são “orgânicos”, e metade são

“mecânicos”.

• **Cérebro Orgânico.** Um meio-golem é normalmente afetado por magias e poderes que afetam seres vivos.

• **Magia.** Meio-golens ganham uma vantagem mágica (Magia Branca, Elemental ou Negra) à sua escolha.

• **Insano.** O processo de transformação em criatura artificial é algo horrível demais para suportar. Todo meio-golem tem uma insanidade de -1 ponto.

Megadroide/Mecanoide

[2 PONTOS] (CONSTRUTO)

Megadroides são como androides: possuem aparência humanoide, em geral com rostos e proporções bem humanas, mas corpos de metal e “órgãos” robóticos (com pele humana sintética cobrindo-os). Mas também são mais que androides. Veja a vantagem única Megadroide.

• **Força +1, Armadura +1.** Megadroides são projetados para batalha, com corpos poderosos e blindados.

• **Aparência Humana.** Megadroides têm aparência humana. Podem usar qualquer equipamento projetado para humanos sem problemas. Também podem se passar por humanos com disfarces apropriados.

• **Alma Humana.** Megadroides são perfeitos a ponto de possuir personalidade e emoções humanas. Por isso, ao contrário de outros construtos, podem ser afetados por poderes e magias que afetam a mente, como Telepatia e magias da escola Elemental (espírito).

• **Armadura Extra.** Por sua blindagem, megadroides possuem Armadura Extra contra Força, Poder de Fogo ou magia, à sua escolha.



Eles podem comprar os outros dois tipos como vantagens de 2 pontos cada. Ou seja, gastando 4 pontos de personagem, um megadroide possui Armadura Extra contra todos os tipos de dano.

Mecanoides., as contrapartes malignas dos megadroides, não fazem questão de esconder sua aparência robótica. Em termos de jogo, são iguais aos megadroides, com duas diferenças: não possuem **Alma Humana** (sendo imunes a poderes e magias que afetam a mente), mas têm a desvantagem **Monstruoso**. Assim, o custo da vantagem única é o mesmo.

Meio-Nanomorfo [4 PONTOS] (CONSTRUTO)

É um ser humano que tem parte do corpo feita de metal líquido, ele não pode mudar de forma totalmente, mas tem muitas habilidades. Os milhões de



nano-máquinas que circulam o seu corpo recuperam células com grande velocidade, 1 PV por rodada, caso chegue a 0 Pvs sempre recebem mais 3 em testes de morte.

Também nunca pode contrair doenças comuns, nem ser afetado por venenos ou gases (mas ainda precisa respirar) e pode ser afetado por ácidos.

Porções de metal líquido podem se acumular nas mãos, para modelar armas diversas (podendo causar dano por esmagamento, Corte, perfuração), mas não cirar armas complexas, como armas de fogo.

Também pode alongar seus braços para atingir alvos distantes, e criar asas para voar (membros elásticos, e vôo). Pode criar ferramentas e instrumentos variados, recebendo +2 em perícias que exijam o uso desses instrumentos manuais.

Nanomorfo [3 PONTOS] (CONSTRUTO)

Um nanomorfo é um construto feito de metal líquido. Não tem partes mecânicas: é formado por milhões e milhões de nanitas — robôs microscópicos que se prendem uns aos outros e agem coordenadamente. Isso permite ao construto assumir quase qualquer forma, exceto máquinas complexas como armas de fogo.

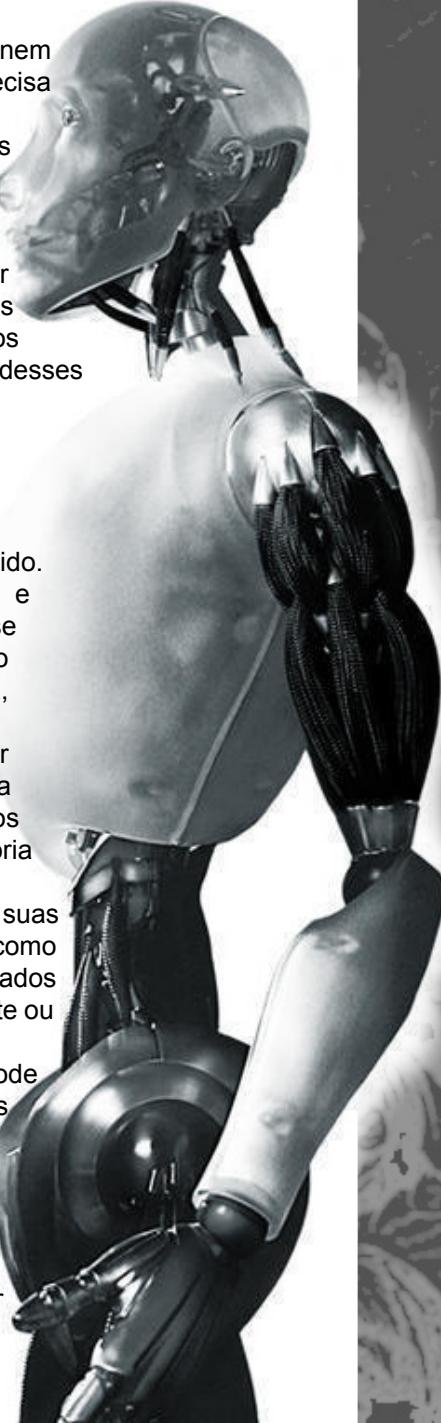
- **Doppelganger.** Por sua facilidade em mudar de forma e cor, um nanomorfo pode assumir a aparência de qualquer pessoa ou objeto que tenha mais ou menos o seu próprio tamanho (mas não pode copiar sua memória ou poderes especiais).

- **Adaptador.** Um nanomorfo pode modelar com suas mãos qualquer tipo de instrumento ou arma simples, como clavas, lâminas e peças pontiagudas. Para ataques baseados em Força, ele pode causar dano por esmagamento, corte ou perfuração, à sua escolha.

- **Membros Elásticos.** Um nanomorfo pode alongar seus braços ou tentáculos para atingir alvos distantes.

- **Bônus em Perícias.** Um nanomorfo pode criar ferramentas e instrumentos diversos com as mãos. Por isso recebe um bônus de +2 em testes de Habilidade ligados a Crime e Máquinas.

- **Regeneração.** Um nanomorfo não pode ser



consertado, mas regenera 1 Ponto de Vida por rodada. Caso chegue a 0 PVs, leva 1dx10 minutos para recuperar 1 PV e então volta a regenerar normalmente. As únicas formas de realmente deter um nanomorfo são através de prisão (cativeiro, paralisia, congelamento...), dano contínuo (como ser mergulhado em um tanque de ácido ou metal derretido) ou colapso total (caso ele receba dano igual a dez vezes seus Pontos de Vida atuais, de uma só vez).

• **Aptidão para Separação.** Nanomorfos pagam apenas 1 ponto por esta vantagem.

Robo Positrônico [2 PONTOS] (CONSTRUTO)

O robô positrônico foi inventado pelo grande escritor de ficção científica Isaac Asimov. Ele tem forma humanoide, para usar instrumentos e veículos projetados para humanos. Tem aparência nitidamente metálica, em cromo ou alumínio, enquanto outros são quase humanos — mas sempre com algum detalhe óbvio para diferenciá-los, como os movimentos, olhos ou voz.

Em sociedades futuristas, onde robôs são criados para servir aos humanos, praticamente todos os construtos que convivem com pessoas pertencem a este tipo.

• **Código de Honra.** Todos os robôs positrônicos são programados com as Três Leis da Robótica, que são:

1^a LEI: jamais causar mal a um ser humano ou, por omissão, permitir que um ser humano sofra qualquer mal. Em mundos habitados por várias raças, esta lei pode ser extender a qualquer semi-humano, ou qualquer não-construto.

2^a LEI: sempre obedecer ordens de seres humanos, exceto quando essas ordens violam a 1a Lei, ou qualquer outro Código de Honra que o robô possua.

3^a LEI: um robô deve proteger sua própria existência, desde que essa proteção não entre em conflito com a 1a ou 2a Leis, e nem com qualquer outro Código de Honra que o robô possua.

Dominação Tecnológica [1 PONTO]

Pode operar os comando de uma máquina ou veículo apenas por contato visual sem precisar tocar nos seus comandos.

Caso outra pessoa esteja fisicamente operando os comandos decida o vencedor a partir de uma disputa de H+1d vs H+1d. Este poder é válido para praticamente qualquer máquina ou veículo com o qual você está familiarizado. Custo: Fora de Combate 1 PM para cada minuto operando outra máquina. Em combate 1 PM por Turno. Máquinas com defesas tecnológicas como

computadores tem direito a um teste de R para negar o efeito (valor a critério do mestre).

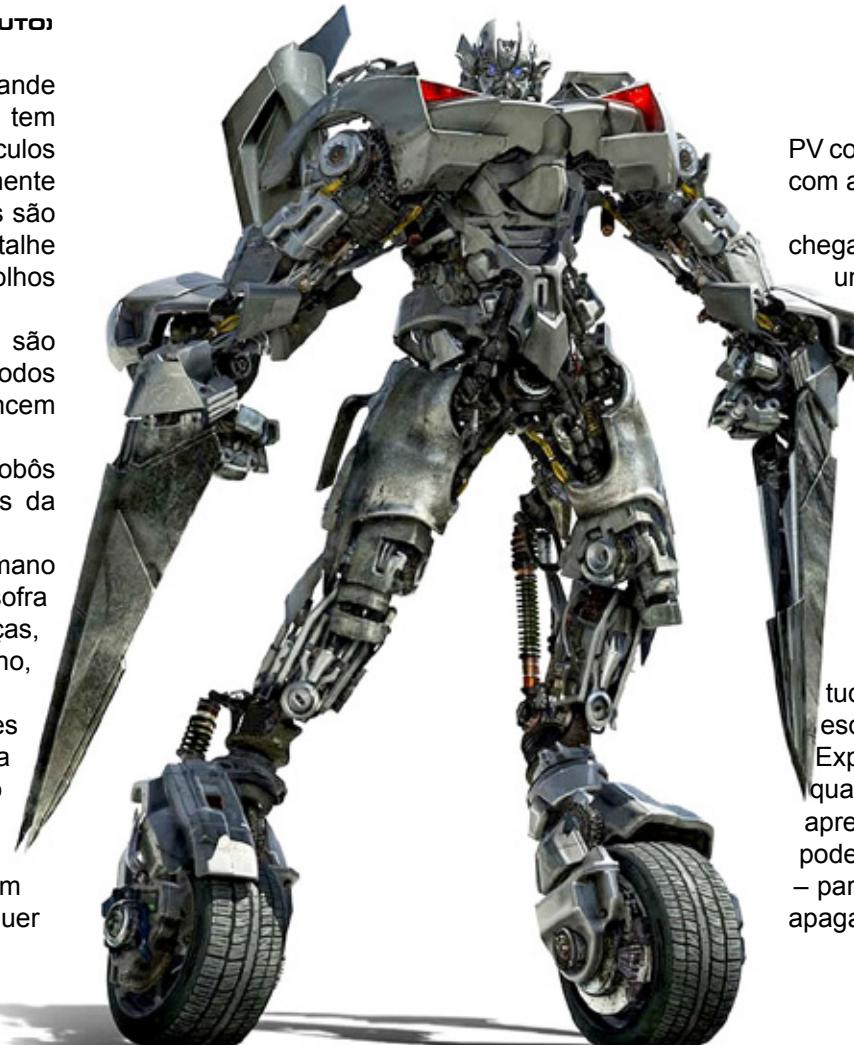
Ferramentas [1 PONTO]

Pode transformar as mãos em ferramentas. Dano personalizado para Corte, Perfuração e Contusão, recebe um bônus de +1 nas Especializações Armadilhas, Arrombamento, Falsificação, Intimidação, Punga e Fuga da Perícia Crime e +1 na Especialização Mecânica de Máquinas.

Manutenção [1 PONTO]

Construtos e Máquinas nunca podem recuperar PV com descanso e itens, apenas podem ser reparados com a Perícia Máquinas.

Por outro lado nunca morrem realmente, quando chegam a 0 PVs estarão destruídos, mas depois de uma temporada na oficina estarão em forma novamente. Com esta vantagem as máquinas e construtos recuperam PVs de forma normal com descanso, considera-se que a máquina consegue se consertar sozinha enquanto está descansando. Porém se chegar a zeros pontos de vida tem que ser consertadas de forma normal.



Memória Expandida [2 PONTOS]

Você tem uma memória infalível. Pode lembrar tudo que seja ligado aos cinco sentidos, e jamais esquece nada. Você também pode usar Memória Expandida para gravar novos conhecimentos: quando vê outra pessoa usar uma Perícia, pode aprendê-la e usá-la como se a tivesse. Você não pode manter mais de uma Perícia ao mesmo tempo — para aprender uma nova Perícia, primeiro é preciso apagar a anterior. 1d+35

Mente Inacessível [1 PONTO]

Você é imune a Magias e Poderes que afetam e detectam a mente e formas de vida, nunca pode ser enganado por ilusões.

Apenas Máquinas devem ter obrigatoriamente esta Vantagem. Esta Vantagem também pode indicar que você é um alienígena, morto-vivo, por equipamentos especiais ou simplesmente apresentar padrões mentais mais complexos, desta forma você é imune a todas as formas de invasão à sua mente. Esta Vantagem também denuncia que você não é um simples humano. Não esqueça que essa é uma condição rara.

Transporte [5 PE]

Sua Máquina é apenas um meio de transporte (moto, jato, carroça, cavalo, pássaro de energia, etc...) que sempre aparece quando você chama, seja apertando um botão, assobiando ou retirando da algibeira.

Você não tem qualquer laço emocional com seu Transporte e caso ele seja destruído você logo poderá substituí-lo.

Seu transporte deve ser construído com a 1/5 de seus pontos iniciais de Personagem arredondado para cima, além disso, é permitido que sua montaria tenha como Vantagens Levitação, Aceleração, Salto, Vantagens para Máquinas, mas nada relacionadas a combate, —ultra-tecnologia ou sobrenatural durante a criação do Personagem, afinal é apenas um meio de transporte.



Terreno [1 PONTO TODOS OU 5 PE CADA]

Você pode se locomover sobre terrenos acidentados. Lava, dunas, gelo, pântanos, tempestades de areia, fortes vendavais, chuva, etc sem sofrer redutores de deslocamento e ignorando efeitos desfavoráveis do terreno. Usual para veículos terrestres ou espaciais.

Apenas a Frio [-1 PONTO]

O oposto da desvantagem Apenas Energia. O sabre de seu robô — ou alguma outra arma de mão como martelos, chicotes, maças, etc. — não tem módulo de energia, podendo ser usado apenas “a frio”. Em suma, é apenas uma arma de mão gigante, que causa dano por corte ou esmagamento.



Quando o mecha consegue um acerto crítico, role o dado novamente. Apenas caso a segunda rolagem também seja 6 o acerto crítico se confirma. Caso contrário, é um acerto normal. Em compensação, o mecha recebe um bônus de +1d em tempo de Bateria (se possuir). Ataques furtivos a sabre frio ganham um bônus de +1 em seus testes (afinal, a lâmina não está brilhando). Veja “Combate a Sabre Frio”, acima.

Esta desvantagem está disponível apenas para mechas com a desvantagem Bateria.

Apenas Energia [-1 PONTO]

O sabre de seu robô — ou alguma outra arma de mão como martelos, chicotes, chicotes, maças, etc. — é feito de energia pura, não tendo uma parte física que se recobre de energia graças a um módulo energético. Portanto, não possui modo “a frio”; todos os seus combates serão letais. Caso ocorra um combate na última hora de Bateria do robô, sua energia esgotará dentro de 1d rodadas, não importando quanto tempo faltasse antes da luta.

Esta desvantagem está disponível apenas para mechas com a desvantagem Bateria.

Bateria [-1 PONTO]

Há uma reserva de energia que lhe permite viver, mas essa reserva só dura um certo limite de tempo: 12 horas para cada ponto de Resistência.

Quando esse limite se esgota as atividades da Máquina são cessadas durante 1d horas, até que sua bateria seja esteja recarregada. A recarga só é possível com repouso absoluto.

Implantes Visíveis [-1 PONTO]

Implantes cibernéticos não tornam ninguém um super-homem: são próteses com as mesmas capacidades dos órgãos ou membros originais. Em geral, são indistinguíveis de partes humanas normais. Contudo, ainda restam alguns implantes obviamente artificiais — braços robóticos, olhos que na verdade são grandes lentes vermelhas, placas metálicas sobre o crânio... E, infelizmente, você é portador de um destes.

Implantes deste tipo não são bem-vistos na sociedade. Você certamente não será convidado para os melhores bailes, nem terá chance de interagir com a alta nobreza. Em termos de regras, é uma versão mais suave da desvantagem Monstruoso (Manual 3D&T Alpha, página 45) — você não provoca pânico e fúria nas pessoas, apenas desprezo e frieza.

Em compensação, você sofre uma penalidade de -1 em todos os testes de perícias para interagir com outras pessoas (Intimidação, Manipulação, etc.). Nem mesmo seus amigos íntimos anulam esta penalidade.

Interferência [-0 PONTOS]

Emite continuamente um campo de interferência que prejudica o funcionamento de certos aparelhos.

Nenhuma mensagem de rádio pode ser enviada ou recebida nas redondezas (10m para cada Ponto de Vida que o personagem possui no momento), sendo impossível entrar em contato com um Aliado, Mestre ou Patrono. Memória Expandida e Sentidos Especiais não funcionam dentro da área, e a Desvantagem Curto-Círcuito de qualquer personagem estará SEMPRE ativada. Perceba que, às vezes, a Interferência pode ser usada como uma Vantagem (afinal, ela também funciona contra inimigos...).

Consumo Extremo [VEJA ABAIXO]

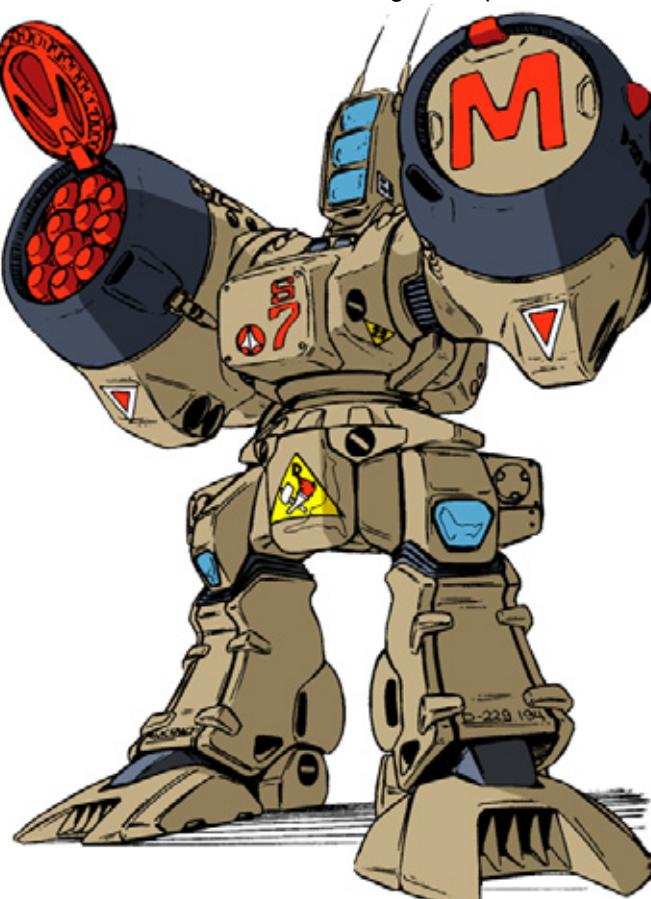
Por alguma questão estrutural de seu robô gigante, certas tarefas só podem ser desempenhadas

brevemente. Escolha uma vantagem que exija o gasto de PMs. Ela terá seu custo em pontos reduzido em -1 (para um custo mínimo de 1 ponto). Entretanto, o custo em PHs para usar a vantagem é dobrado. Esta redução não é considerada no limite total de desvantagens.

Esta desvantagem está disponível apenas para mechas.

Curto-Círcuito [-2 PONTOS]

Uma versão tecnológica da Desvantagem Assombrado: em situações extremas (combates, momentos de tensão...), a Máquina pode sofrer um curto. Sempre que entrar em combate jogue um dado: um resultado 4, 5 ou 6 significa que o defeito de



manifestou, e a partir de agora vai provocar um redutor de -1 em TODAS as Características até que o combate ou situação termine.4

Densidade Ampliada [-1 PONTO]

Você é extremamente pesado, como consequências seu deslocamento é tratado como se sua Habilidade fosse 1 ponto menor, não pode nadar, usar a maior parte dos veículos e mesmo utensílios que os outros humanos.

Cordas, escadas, pisos de madeira e montarias são alguns exemplos dos inconvenientes que você irá enfrentar, especialmente quando precisar disfarçar sua identidade.

Pesado e Lento [-1 PONTO]

Seu robô é tudo, menos ágil. Em combate, ele só pode realizar uma ação por turno (se mover ou atacar, não os dois). O piloto tem uma penalidade de -2 em Habilidade para testes de iniciativa, esquiva e fuga.

Esta desvantagem está disponível apenas para mechas.

Volátil [-2 PONTOS]

Seu robô gigante é turbinado. Mas isso tem um custo: uma explosão em seu motor pode ser muito mais devastadora do que o normal! Todos os ataques do oponente têm o efeito Perigoso, de Ataque Especial (Manual 3D&T Alpha, página 31). Ou seja, seu oponente consegue um acerto crítico com um resultado 5 ou 6 no dado. Se seu oponente já tiver um Ataque Especial Perigoso, obtém um acerto crítico com um resultado 4, 5 ou 6 no dado (boa sorte!).

Esta desvantagem está disponível apenas para mechas.

EQUIPAMENTO

Essa é a vantagem Equipamento, que usa as regras de parceiro e Munição Limitada para simular como funciona os equipamentos.

Equipamento [1 PONTO ou MAIS]

Você possui um item especial. Pode ser uma arma, armadura, veículo ou qualquer outra coisa que você quiser (e o mestre aprovar).

Você constrói esse item como um Aliado (Manual 3D&T Alpha, página 29), comprando suas características, vantagens e desvantagens. O item tem pontuação um nível abaixo da sua. Por exemplo, se você é um campeão (10 Pontos), seu item será um Lutador (7 Pontos). A cada ponto extra que você gastar, a pontuação do seu equipamento aumenta em uma categoria. Caso seu item já tenha pontuação 15, cada ponto extra gasto nessa Vantagem fornece mais 5 Pontos ao item. Ao contrário de Aliados, Equipamentos não ganham pontos quando você ganha (mas você pode gastar mais pontos na vantagem).

Uma vez que esteja construído, o item funciona como um parceiro (Manual 3D&T Alpha, página 36). Você usa as características mais altas entre as suas e do Equipamento, e ambos agem em conjunto.

Exemplo: Um jogador quer montar uma espada de plasma. Seu personagem foi construído com 10 Pontos e gastou 2 Pontos em Equipamento - o que

permite que o equipamento seja construído com 10 Pontos. Ele Compra para a espada de plasma F4 (fogo) e Ataque especial (penetrante, perigoso). Com total de 10 Pontos, a espada de plasma está pronta para ser usada! Se o personagem dono da espada tiver foça menor que 4 acaba de conseguir um belo bônus...

Usando Equipamentos

Um equipamento não pode agir sozinho, mesmo que tenha um valor em Habilidade. Além disso, todo o Equipamento tem Munição Limitada sem receber pontos por ela. No caso de Armas de Fogo, são literalmente as balas que acabam. No caso de Veículos, o combustível esgota. Isso é verdade mesmo para a espadas e coisas do gênero - nesse caso, o equipamento perde o fio quebra ou se perde. Se o equipamento não tiver Poder de Fogo, use a característica mais apropriada (geralmente a mais alta), para calcular quantos usos ele tem: Força para armas de Combate Corpo à Corpo, Armadura para trajes de combate, Habilidade para Veículos e assim por diante.

Para equipamentos que não servem para atacar (como por exemplo veículos), cada turno de uso conta como um uso para propósitos de calcular os usos. Quando a munição (ou combustível, ou energia) se acaba, o equipamento para de funcionar. E Fica inutilizado até ser recarregado, reabastecido, afiado, etc. Isso normalmente exige um custo em dinheiro para cobrir os custos fixos do concerto e uma hora ou acesso a uma loja oficina, depósito, etc....

PONTUAÇÃO DO EQUIPAMENTO

	Pontos Gastos em Equipamento				
	1	2	3	4	5
Novato (5 pontos)	4	5	7	10	12
Lutador (7 pontos)	5	7	10	12	15
Campeão (10 pontos)	7	10	12	15	20
Lenda (12 pontos)	10	12	15	20	25



Diferente de um aliado normal, equipamentos de escala Nigem nunca sofrem dano. Apenas o personagem que usa o equipamento pode ser alvo de ataques. Equipamentos também não tem Pontos de Magia; para usar as habilidades deles, você precisa gastar os seus próprios PMs.

Vários personagens (ou

mesmo todo o grupo) podem juntar os seus pontos para comprar um grande e poderoso equipamento, como um veículo blindado, uma bazuca, etc. Um mesmo equipamento pode, às vezes ser usado por mais de um personagem ao mesmo tempo (veja a vantagem tripulação).

Por fim, note que nenhum equipamento substitui as regras existentes em 3D&T Alpha. Um personagem pode ter PdF 5 sem nenhuma restrição, por exemplo. A menos que escolha a desvantagem Munição Limitada, seu PdF estará sempre ativo, como normal.

Recarregando os usos: Para recarregar usos do seu equipamento, é necessário, comprar, mais munição, recarregar a energia..... Enfim, a forma de recarregar os usos varia, mas todas as formas de recarregar os usos é em momentos fora do combate, em interações com NPCs (comprando munição, contratando os serviços para restaurar uma espada) ou com o cenário, ligando o item na tomada para recarregar algumas horas

Vestindo o Equipamento: Um equipamento que se veste (como uma armadura, traje protetor....), segue as mesmas regras para vestir uma Armadura Mágica na pág. 122 do manual 3D&T. Um personagem nunca pode usar mais de uma armadura ao mesmo tempo. Uma armadura é desconfortável, mesmo que não se pareça com uma: dormir usando armadura mágica é o mesmo que descansar em lugar inadequado (8 horas de repouso recuperam PVs e PMs equivalentes a 2 horas). Vestir ou remover uma armadura leva 1 turno.

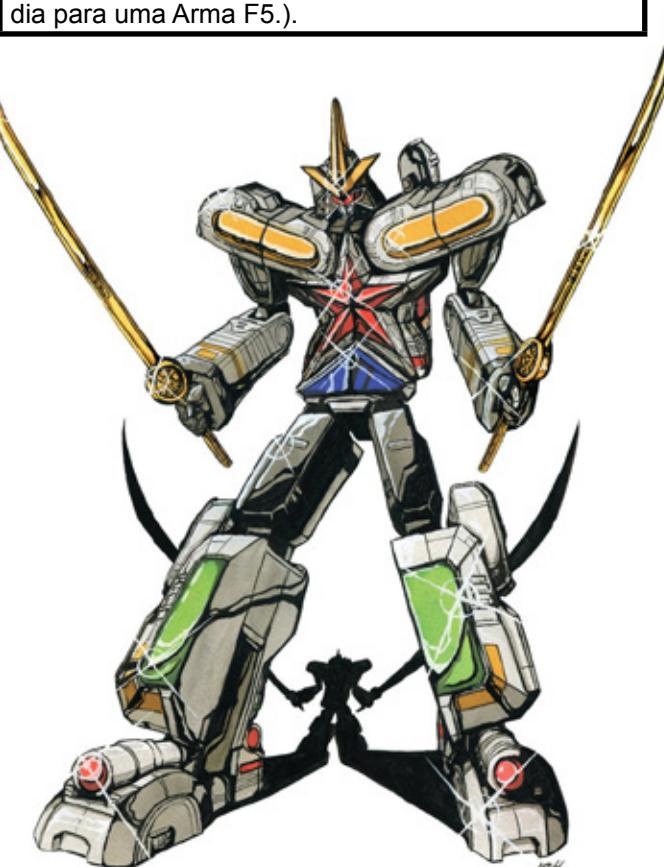
Munição Limitada

Seu Equipamento tem um número de usos limitado, igual a três vezes a característica Base (Exemplo com PdF4 você tem 12 usos). Esta é toda a munição/combustível que você consegue carregar consigo: quando esgotada, você precisa comprar ou fabricar mais. Considera-se a quantidade de usos somente em combate.

Fabricando Itens

Fabricação. Equipamentos podem ser fabricados por alguém com a Perícia Armeiro (ou máquinas). O personagem (ou algum companheiro) deve também possuir uma destas vantagens: Patrono ou Riqueza (ou possuir o preço em Ouro que vale o equipamento)— pois esse tipo de atividade exige um templo e um oficina bem equipada. Equipamentos só podem ser fabricados nos intervalos entre as aventuras, nunca durante uma delas (a não ser que o mestre permita é claro).

Tempo de Fabricação: Fabricar um equipamento demora 1 dia para cada Ponto de Experiência que custa (por exemplo, 10 dias para uma Arma F1, 50 dia para uma Arma F5.).



Tamanho Gigante [10 PONTOS]

Seu Equipamento pertence a uma escala de poder Acima da sua, se você é Nígen, seu equipamento será Sugoi, e assim por diante.

Tamanho Gigante é só permitido em aventuras onde os inimigos podem assumir ou são de uma escala superior, no caso sugoi.

Tripulação [1 A 5 PONTOS]

Alguns equipamentos podem oferecer seus benefícios a vários personagens ao mesmo tempo, veículos, baterias anti-aéreas.....

Pontos Gastos	Usuários
1	2 Usuários
2	5 Usuários
3	10 Usuários
4	50 Usuários
5	100 Usuários

Equipamentos usados por mais de um usuário ao mesmo tempo, têm direito a apenas uma ação de movimento, mas um número de ações de ataque igual ao número de usuários. Assim, um veículo blindado militar ocupado por 5 personagens pode se mover normalmente, mas pode atacar (atropelando ou disparando suas armas) vários inimigos por rodada.

Usos Extras [1 PONTOS CADA]

Cada vez que compra esta vantagem, você recebe usos equivalentes a (característica base) +2. Então, se você tem F2 (6 turnos) e paga um ponto por Usos Extras, agora terá Uma quantidade de usos equivalentes a F4 (ou seja, 12 turnos).

Importante:
Você não pode dar poderes de Armas/Equipamentos Mágicos (a seguir), para um equipamento.

Esta vantagem não afeta a sua Característica verdadeira, apenas seus Usos. Então, no exemplo anterior, você continuaria com F2 para efeito de testes e cálculos de FA, e outras situações. Você pode comprar a vantagem várias vezes para ter novos aumentos de Característica +2 para calcular a quantidade de usos.

Mais de um Item

Normalmente a vantagem Equipamento fornece um item, no qual você gasta todos os seus pontos. Mas, se o mestre permitir, você poderá ter vários itens desde que a pontuação total de todos os itens não ultrapasse o seu "orçamento" de pontos. Controle os usos de cada um separadamente.

Uso Limitado [-1 PONTOS]

O Equipamento tem -2 Pontos de característica em usos, por exemplo, se o seu equipamento é uma espada F5, com 15 usos, com essa desvantagem (somente para o cálculo de usos), ela será considerada F3, 9 usos. Da mesma forma, se você tem um Pistola PdF2, com essa desvantagem terá F0 para Calcular a quantidade de usos, 1 uso.



Equipamentos de Outros Personagens

É bem provável que nas suas aventuras, os heróis encontrem equipamentos. Ou talvez um companheiro esteja desacordado e seu equipamento esteja "sobrando". O que acontece? Um personagem pode usar o equipamento do outro?

Quando você compra a vantagem equipamento, não está pagando apenas pelo item em si, mas também pelo treinamento para usá-lo.

Outro personagem em teoria não teria tal treinamento. Mas dependendo do equipamento isso pode não ser muito plausível.

Então, um personagem pode usar o equipamento de outro - desde que tenha gasto a mesma quantidade de pontos (ou mais) em equipamentos para si mesmo.

(Essa é uma adaptação minha, na verdade tem que gastar 1 PE para poder usar equipamentos que não lhe pertencem)

EXEMPLOS

Alguns Equipamentos Atuais.

Carro Comum

Características: H2, A1, Aceleração, Tripulação 2 (cinco pessoas). Usos (6 Turnos)

Custo: 6 Pontos de Equipamento.

Metralhadora

Características: PdF2 (perfuração); Tiro Múltiplo; Usos (6 turnos)

Custo: 4 Pontos

Espada

Características: F2 (corte), Ataque Especial (Poderoso); Usos (6 Turnos)

Custo: 5 Pontos

Antigos

Alguns equipamentos antigos para aventuras medievais.

Adaga

Características: F1 (perfuração), PdF1 (perfuração). Usos: 3 Usos

Custo: 2 pontos de equipamento.

Espada Curta

Características: F2 (corte), Usos: 6 Usos

Custo: 2 pontos de equipamento.

Espada Longa

Características: F3 (corte), Usos: 9 Usos
Custo: 3 pontos de equipamento.

Alabarda

Características: F4 (perfuração). Usos: 12 Usos
Custo: 4 pontos de equipamento.

Martelo de Guerra

Características: F3 (Esmagamento). Usos: 9 Usos
Custo: 3 pontos de equipamento.

Espada Bastarda

Características: F4 (corte), Usos: 12 usos
Custo: 4 pontos de equipamento.

Maça

Características: F2 (esmagamento). Usos: 6 Usos
Custo: 2 pontos de equipamento.

Machado de Batalha

Características: F3 (corte). Usos: 9 Usos
Custo: 3 pontos de equipamento.

Espada Grande

Características: F4 (corte), Ponto Fraco (os golpes são lentos e fáceis de desviar). Usos: 12 Usos
Custo: 3 pontos de equipamento.

Lança

Características: F2 (perfuração). Usos: 6 Usos
Custo: 2 pontos de equipamento.



Arco Curto

Características: PdF2 (perfuração). Usos: 6 Usos
Custo: 2 pontos de equipamento.

Arco Longo

Características: PdF3, Tiro Carregável. Usos: 9 Usos
Custo: 4 pontos de equipamento.

Besta Leve

Características: PdF2 (perfuração). Usos: 6 Usos
Custo: 2 pontos de equipamento.

Besta Pesada

Características: PdF3 (perfuração). Usos: 9 Usos

Custo: 3 pontos de equipamento.

ARMAS DE FOGO

Algumas Armas de Fogo Antigas.

Bacamarte

Características: PdF1 (perfuração). Usos: 3 Usos

Custo: 1 ponto de equipamento.

O Bacamarte é uma arma de fogo frande. Você pode carregá-la com pregos, vidro, rochas pequenas ou qualquer coisa, embora munição normal seja mais preciso e danoso. Dependendo do tipo de munição, um arcabuz atinge uma pequena área. Ele pode atirar até quatro balas de uma só vez com um tiro padrão. Requer somente uma carga de pólvora.

Pistola

Características: PdF2 (perfuração). Usos: 6 Usos

Custo: 2 pontos de equipamento.

A Pistola é como uma evolução da Arcabuz e basicamente é um tubo de metal preso a um suporte de madeira. O mecanismo de disparo fica um pouco acima do cano. Ela requer uma carga de pólvora e atira uma bala quando carregada.

Mosquete

Características: PdF3 (perfuração), Tiro Carregável. Usos: 9 Usos

Custo: 4 pontos de equipamento.

Os engenheiros desenvolveram uma arma que mostrou-se superior ao bacamarte e ao arcabuz em alcance. Embora essa arma seja superior a maioria das armas de fogo no Império, ela é rara e tão valorizada que aqueles que a tem nunca a vendem. Ele requer uma única carga de pólvora e atira uma única bala.

ARMADURAS

Algumas Armaduras Antigas

Corselete de couro

Características: A1, Usos Extras x1. Usos: 6 Usos

Custo: 2 pontos de equipamento.

Corselete de couro Batido

Características: A2. Usos: 6 Usos

Custo: 2 pontos de equipamento.

Couraça

Características: A2. Usos: 6 Usos

Custo: 2 pontos de equipamento.

Armadura de Gladiador

Características: A2. Usos: 9 Usos

Custo: 2 pontos de equipamento.

Couraça de Bronze

Características: A1, Usos Extras x1, Especialização Diplomacia. Usos: 9 Usos

Custo: 2 pontos de equipamento.

Cota de Malha

Características: A3. Usos: 9 Usos

Custo: 3 pontos de equipamento.

Arcabuz

Características: PdF1 (perfuração), Tiro Carregável. Usos: 6 Usos

Custo: 2 pontos de equipamento.

Similar ao bacamarte, o arcabuz atira um única bala, similar aquelas usada em pistolas. Requer somente uma carga de pólvora para atirar. Arma de cano longo, e como o Bacamarte, não é muito confiável e costuma falhar.

EQUIPAMENTO MÁGICO

Cota de Talas

Características: A4, Ponto Fraco (deixa o personagem lento e fácil de acertar). Usos: 12 Usos
Custo: 3 pontos de equipamento.

Loriga segmentada

Características: A4, Ponto Fraco (deixa o personagem lento e fácil de acertar). Usos: 12 Usos
Custo: 3 pontos de equipamento.

Meia Armadura

Características: A5, Ponto Fraco (deixa o personagem lento e fácil de acertar). Usos: 12 Usos
Custo: 4 pontos de equipamento.

Armadura Completa

Características: A6, Ponto Fraco (deixa o personagem lento e fácil de acertar). Usos: 15 Usos
Custo: 5 pontos de equipamento.

OBS: Escudos não se acumulam com os valores de armaduras, ou se usa um ou outro.

Escudo Leve

Características: A1, Deflexão. Usos: 3 Usos
Custo: 2 pontos de equipamento.

Escudo Pesado

Características: A2, Deflexão. Usos: 3 Usos
Custo: 3 pontos de equipamento.

Roupa de Inverno

Características: R3, Armadura Extra Frio. Usos: 9 Usos
Custo: 4 pontos de equipamento.



1d+175

Neste capítulo Trazemos as regras para itens Mágicos encontrada no Manual 3D&T Alpha. Em cenários onde não existe magia fica estranho, falar que tem uma "Arma Mágica", o Mestre pode usar o nome "Arma Especial", "Tecnológica"....".

Arma Mágica (1 PONTO ou MAIS)

Uma arma mágica acrescenta um Bônus à sua Força de Ataque quando você usa Força ou PdF. Você pode sacar sua arma a qualquer momento, antes ou durante um combate. Sacar a arma exige um turno.

Se a qualquer momento você sofre mais de 1 ponto de dano enquanto segura a arma, faça um teste de Habilidade: se falhar, a arma cai de suas mãos. Recuperar a arma, como sacar, exige um turno.

Sua Arma Mágica pode ser arremessada para causar dano maior (mesmo que seja uma espada ou outra arma de combate corporal).

Isso resulta em PdF+1 para fazer esse ataque. Naturalmente depois ela deve ser recuperada.

A Arma Mágica permanece guardada ou escondida sem interferir com seus movimentos, até o momento do uso.

Elas estão ligadas a você, e nenhum inimigo comum pode roubá-las (apenas grandes poderes sobrenaturais seriam capazes disso).

A Arma não pode ser usada por outro personagem a menos que ele também possua a Vantagem Arma especial; neste caso, ele poderia apanhar e usar uma

arma que esteja caída no chão durante uma luta. O dano da Arma Especial é considerado mágico.

Bônus Mágico (variável): este é o poder mais comum em uma arma mágica. Enquanto está sendo utilizada, ela aumenta a própria Força ou PdF do usuário. O custo da arma depende desse aumento:

Arma +1: 10 PE

Arma +2: 30 PE

Arma +3: 50 PE

Arma +4: 70 PE

Arma +5: 100 PE

Se você quiser evoluir a sua arma só paga a diferença, para o próximo nível. EX: Bônus +1 10 PE para bônus +2 paga-se somente +20 PE (você já havia pago 10 PE por +1).

Arma Material Especial: Estas Armas são feitas de materiais especiais que as permitem ser muito superiores as normais, ignorando por completo a Armadura de FD (Força de Defesa) do alvo. Armas fabricadas de materiais especiais como, Adamantinum, Metal Nuclear, Luz destruidora (sabres de Luz). Tem seu custo em PE (Pontos de Experiência) multiplicados por 2 para calcular o custo de uma arma Desse material.

Anti-Inimigo (10 PE): nas mãos de qualquer personagem, é apenas uma arma +1. Contudo, quando empunhada por um personagem com a vantagem Inimigo, ela revela seu poder total: torna-se uma arma +3 contra esse tipo de criatura (e +1 contra quaisquer outras).



Anti-regenerativa (20 PE): Personagens que tem a vantagem regeneração recuperam PVs de forma normal (Não regeneram PVs) quando feridos por essa arma.

Absoluta (30 PE): Quando alguém é atacado por uma arma de dano absoluto, ele deve fazer um teste de A -1. Se falhar, recebe um redutor na FD igual sua própria Armadura. Ou seja, um alvo normal é considerado como se tivesse Vulnerabilidade àquele tipo de dano. Caso já tenha Vulnerabilidade ao dano, sua FD = H + 1d6 - A (ou seja, considera-se a Vulnerabilidade e subtraí novamente a Armadura). Caso tenha Armadura Extra, é considerado como se não a tivesse. Esse poder não afeta em nada no caso de Invulnerabilidade.

Absorvedora (15 PE): A arma concede ao seu portador os Pontos de Magia que tira dos oponentes. O portador não pode absorver mais PMs do que seu limite máximo. Esse poder só pode ser adquirido por armas

que tenham o poder Espiritual ou Agonizante.

Adaptável (5 PE):

Não importa o tipo de dano da arma, o seu portador não recebe redutores para ela, como se tivesse a vantagem Adaptador.

Alcance Longo (5 PE):

A arma pode atingir alvos até 20m por ponto de PdF.

Afiada (20 PE): Uma

arma Afiada tem maiores chances de obter um acerto crítico. Em regras, sempre que você obtém um resultado 5 ou 6 no lance de 1d6 para determinar sua FA quando utiliza esta arma, terá conseguido um acerto crítico.

Agonizante (20 PE):

Depois de vencer a FA do oponente, a arma tira normalmente os Pontos de Vida e, além disso, tira Pontos de Magia em igual quantidade.

Arcana (15 PE ou mais): A arma permite que o seu portador use determinada magia enquanto a tem em mãos. Ele paga os custos normais pela magia. Caso a magia seja da escola elemental, o elemento da magia executada não pode ser mudado, a menos que se compre esse poder novamente, para um novo elemento.

Magias Elementais custam 15 PEs, Brancas e Negras custam 20 PEs. Caso ela pertença a mais escolas, é somado o custo em PEs de cada uma.

Caso a magia tenha exigências, a arma custa 5 PEs a mais por cada uma para deixá-las (do contrário, a exigência permanecerá). Esse poder pode ser comprado mais vezes, para diferentes magias, ou

novamente (pelo mesmo custo) para a mesma magia, permitindo ser usada pela metade dos PMs.

Arena (5 PE): Igual à vantagem Arena, mas concede um bônus de H +1 (ao invés de +2).

Assassina (20 PE): nas mãos de qualquer personagem, é apenas uma arma +1. Contudo, quando empunhada pelo portador de uma Maldição, ela revela seu poder total: tornase uma arma +2 contra humanos e semi-humanos (sem bônus contra outras criaturas).

Ataque Especial Combatente (5 PE): uma vez por combate, a arma pode executar um Ataque Especial que aumenta sua Força ou PdF em +2, sem custo em PMs.

Ataque Especial (10 PE): Essa arma pode ter seu próprio Ataque Especial. Isso quer dizer que você gasta Pontos de Magia e aumenta ainda mais sua Força ou PdF quando usa a Arma. Por Exemplo, um personagem com H4, F2, e uma Arma Especial (espada) equipada com um Ataque Especial pode gastar 2 PMs para conseguir uma FA 9 ($4 + 2 + 1 + 2$) + 1D.

Camuflagem (5 PE): Suas armas e armaduras são ilusoriamente disfarçadas ou ficam magicamente guardadas até entrar em combate.

Carga Extra (5 PE): Quando a arma absorve PVs ou PMs (com os poderes Absorvedora ou Vampírica), ela não pode absorver mais que o limite máximo definido pela Resistência do portador. Mas se ela tiver o poder Carga Extra ela pode absorver 10 PVs/PMs a mais. O poder deve ser comprado separadamente para Pontos de Vida e Pontos de Magia. Ele também pode ser comprado mais vezes e aumentar capacidade da Carga Extra. Os PMs e PVs extras que forem absorvidos ficam na arma, então o personagem perde o acesso a eles caso perca a arma.

Certeira (20 PE): Ela nunca erra o alvo.

Oponentes bem-sucedidos em um teste de esquiva recebem FD +2 para absorver o dano.

Consciente (5 PE): A arma tem consciência própria, capaz de conversar telepáticamente com seu portador ou com qualquer um em um raio de 5 metros. Quem a ouve sabe de que direção veio o som (mesmo ela se comunicando telepaticamente).

Uma arma ou item consciente sempre tem uma especialização (qualquer uma delas). Ela pode ter mais conjuntos de três especializações (+5 PEs) ou perícias (+10 PEs).

Além disso, uma arma consciente muitas vezes tem Códigos de Honra ou Insanidades (veja sobre armas Honradas e Malditas, no Manual Alpha). Uma arma/item consciente pode impor suas honras e maldições ao seu



1d+177

portador (como esses poderes fazem normalmente) ou guardá-las apenas a si.

Mas, se o portador fizer algo que vá contra o Código de Honra ou Insanidade da arma, ela ficará zangada e não irá mais conceder seu Bônus Mágico, até que ele se redima com ela. Enquanto a arma estiver zangada, quaisquer bônus e poderes deixam de funcionar e ela se torna uma arma com um Redutor Mágico -1.

Corajosa (5 PE): Seu portador jamais sente medo, natural ou mágico, e é imune aos efeitos da magia Pânico ou similares.

Colérica (10 PE): Sempre que conseguir um acerto crítico, além do dano, a vítima fica com uma hemorragia, perdendo 1 PV por turno. Uma hemorragia pode ser estacada com magia ou por um teste bem sucedido de Medicina (antídotos não funcionam para estancá-la). Construtos e mortos-vivos são imunes.

Contra-atacante (15 PE): Sempre que o portador recebe dano, ele contra-ataca com FA = F + 1d6. Ele pode contra-atacar em uma rodada numa quantidade de vezes igual a H -1. Contra-atacar não conta como uma ação.

Cruel (15 PE): Concede um bônus de F ou PdF +2 contra oponentes que se encontrem Perto da Morte.

Curandeira (20 PE): Ela não provoca dano, seus ataques curam PVs. Ela cura PVs em uma quantidade igual a F + 1d6, pois quanto mais forte a pancada mais os poderes de cura são extraídos. Contra mortos-vivos e criaturas das trevas, a arma causa dano com FA normal. É muito usada por clérigos e baluartes em geral.

Curandeira das Trevas (15 PE): É uma arma normal contra seres vivos, mas contra mortos-vivos e seres das trevas ela é uma arma de cura, restaurando

PVs igual a F + 1d6. Essa arma é muito usada por necromantes, mas existem casos onde heróis portam uma arma dessas e só descobrem quando enfrentam um grupo de mortos-vivos, mas aí já é tarde demais.

Dano Específico (5 PE)

cada: Essa arma recebe +1 na FA quando confronta um tipo específico de criatura: Humanos; Semi-humanos; Humanóides; Youkai; Construtos; Mortos-Vivos; algum monstro Específico. +5 PEs por ponto de incremento até o limite de +3 na FA. Outro benefício é que sua arma detecta a aproximação da espécie inimiga por algum sinal luminoso, sonoro, cromático, etc. Não diz a localização ou a quantidade de inimigos, apenas que estão por perto.

Dado Selvagem (10 PE): Sempre que rolar o dado da FA e obter um resultado 6 role mais um dado e some ao total. Caso esta nova rolagem também resulte 6, role de novo. E assim por diante, até você conseguir um resultado diferente de 6. Por outro lado, se nessa jogada você rolar 1, a FA é reduzida pela metade.

Dano Duplo (5 PE): A arma possui dois tipos de dano: um machado (corte) que tem um martelo (esmagamento) do outro lado, uma alabarda que tem corte e perfuração, uma lança que tem perfuração e esmagamento (com o cabo) e por aí vai. O jogador pode decidir o tipo de dano que vai provocar no momento do ataque, sem nenhuma manobra especial. Ainda assim, ele recebe os devidos redutores por usar um tipo de dano que ele não está acostumado, a menos que ele tenha a vantagem Adaptador ou a arma tenha o poder Adaptável.

Dano Energético (5 PE): O tipo de dano é uma energia e não provoca redutores ao usuário caso o tipo de dano dele seja diferente.



Delatora (5 PE): Escolha um tipo de criatura. Sempre que estiver próximo a esse tipo, mesmo que estejam fora da visão ou discernimento do portador, a arma irá emitir um alerta. O mais comum é que ela fique brilhando ou que emita um som agudo, mas existem outras variações.

Destruidora (15 PE): Toda vez que o portador consegue um crítico, além do dano, ele ajuda a destruir a defesa do adversário. O alvo realiza um teste de Armadura e, em caso de falha, recebe um redutor de A -1 até o final do combate. Os redutores podem se acumular até um máximo de A 0.

Deus Ex Machina (5 PE): Quando o portador dessa arma executa a manobra Sacrifício Heróico, ele ataca com FA = F + H + 3d6, sendo o último dado a ser lançado o determinante de um acerto crítico ou não.

Espiritual (+1 ponto): A arma causa dano nos PMs ao invés dos PVs. Caso os PMs do oponente caiam para 0, com golpes desferidos pela Arma, o oponente deve fazer um teste de Resistência, no caso de falha ele desmaia. Especialmente desejada por clérigos e Paladinos proibidos de causar ferimentos em combate.

Espiritual (20 PE): além de dano físico, a arma também causa dano espiritual. Sempre que a vítima perde Pontos de Vida, também perde esse valor em Pontos de Magia.

Famosa (5 PE): Essa não é uma arma comum. Existem lendas em torno dela e canções sobre seus antigos portadores. Ela matou terríveis monstros e foi usada em batalhas legendárias. Por isso, o herói que a carrega é bem-visto e tem uma certa notoriedade quando está com ela. Mas, de igual modo, muitas pessoas com más intenções tentarão se apossar dela.

Forma Alternativa (20 PE):

A arma tem uma forma “verdadeira”. Talvez ela se transforme em um ser humano, em uma máquina ou em um pequeno gatinho. Em sua outra forma ela é feita da mesma quantidade de pontos (arredonde os PEs para baixo) +3 (e deve comprar a vantagem Forma Alternativa).

Mesmo que sua forma verdadeira seja de um ser inteligente, ele só pode se comunicar na sua forma de item caso possua o poder Consciente.

Mas também existem casos em que a forma alternativa de um item é... outro item!

Flagelo (5 PE cada): escolha um grupo de criaturas entre os seguintes: humanos, semi-humanos, humanóides, youkai (incluindo mortos-vivos) ou construtos (incluindo mechas). Contra criaturas do tipo escolhido, a Força ou PdF da arma aumenta em +1. Esta habilidade pode ser escolhida mais vezes, para criaturas diferentes.

Imponente (5 PE): A arma tem uma aparência amedrontadora. Não chega a ser horripilante (como se tivesse a desvantagem Monstruoso), mas causa impacto

em quem a vê. Seu portador recebe +1 em testes de Interrogatório e +2 de Intimidação.

Incorporável (5 PE): A arma pode ser incorporada pelo portador, seja a prendendo de forma efetiva, a absorvendo para dentro de seu corpo ou de outra maneira. Incorporar a arma gasta um turno inteiro e 2 PMs. Ela permanece incorporada e só pode ser arrancada dele quando ele for rebaixado a 0 PVs. Mesmo que ele fique indefeso (imobilizado, paralizado, petrificado), ela ainda não pode ser retirada.

Localizadora (5 PE): Escolha um tipo de território presente na vantagem Arena. Sempre que o portador segura a arma ou item de maneira leve e sem pressão, ela aponta para a direção ao tipo de território escolhido que está mais perto. Muito útil para encontrar água, cidades ou outros tipos de locais específicos. Há uma versão mais poderosa, por 20 PEs, que aponta para a direção veios de minérios (Mithril, Adamante, Ouro etc).

Munição Ilimitada (15 PE): A arma nunca esgota suas munições.

Pesada (10 PE): A arma é muito pesada e difícil de manejá-la, por isso a Habilidade do usuário não conta na FA, sendo esta igual a $F + 1d6 + 2$. No caso de acertos críticos, a Força é triplicada.

Protetora (10 PE): A arma protege seu usuário, seja porque tem um escudo embutido, uma barreira mágica, ou porque é tão leve ou pequena que permite que ele se defenda mais facilmente. Por 10 PEs ela concede A +1. Outras versões mais caras seguem a pontuação do poder Bônus Mágico (no Manual Alpha).

Profana (5 PE): Este tipo de arma possui a maldição de deuses malignos, e aumenta em +1 a Força e Armadura do usuário quando ele enfrenta seres vivos e criaturas da luz (que possuam ou sejam criadas com magia da Luz). Certas formas de Códigos de Honra (como dos Heróis e da Honestidade) também

fazem com que uma criatura seja considerada benigna para esta arma. Esses tipos de armas não podem ser empunhadas por seres considerados benignos.

Refletora (30 PE): A arma, escudo ou item reflete qualquer magia lançada sobre seu portador de volta para quem a invocou, seja magia de ataque, de efeito ou de cura.

Regeneradora (20 PE): Sempre que o portador estiver Perto da Morte, ele recebe 1d6 - 1 PVs por turno, até que morra ou que saia da condição de Perto da Morte.

Resistência Mágica (20 PE): Sempre que o portador receber um ataque proveniente de magia, ele pode aumentar sua FD em uma quantidade igual a de



PMs gastos. O número máximo de PMs que podem ser usados é igual à Resistência dele.

Retornável (5 PE): Caso seja derrubada ou arremessada essa arma volta imediatamente para as mãos do usuário no mesmo turno.

Sagrada (30 PE): nas mãos de qualquer personagem, é apenas uma arma +1. Contudo, quando empunhada por um Paladino, ela revela seu poder total: torna-se uma arma +2, ou +3 contra youkai (incluindo mortos-vivos).

Sagrada Menor (10 PE): Esta vantagem aumenta em +1 ponto a Força e a Armadura do usuário quando ele enfrenta criaturas malignas.

Secreta (5 PE): Ou a arma é muito pequena, ou não se parece uma arma (violão, vassoura), ou então pode ficar escondida de maneira a passar desapercebida, sempre fazendo o portador parecer inofensivo. Caso seu inimigo ainda não tenha conhecimento da arma, o portador recebe um bônus de H +2 na Iniciativa.

Tamanho Variável (5 PE): Mudar dimensões da Arma, desde que se trate de um mangual, bastão, lança, corrente, etc. Funciona como Membros Elásticos: atacar à distância sem PdF até 10m. Assim a arma também se torna multifuncional servindo como vara de salto, gazua, ponde, etc.

Transformável (10 PE): A arma pode alterar ligeiramente a sua forma, mudando a lâmina de lugar, esticando, entortando, etc. Isso significa mudar o tipo de dano e transformá-la numa ferramenta. Funciona como a Vantagem Adaptador.

Vampira (30 PE): suga para você a mesma quantidade de pontos de vida que o inimigo perdeu no ataque, em termos de regras você recupera a mesma quantidade de PVs, que causar de dano ao inimigo, sem a possibilidade de ficar com mais pontos de vida.

Violenta (20 PE): Sempre que conseguir um acerto crítico, a Força do portador é multiplicada x3. No caso de estar usando alguma outra manobra que multiplique a Força, o multiplicador vai para x4.

Visão/Teleguiado (10 PE): Com alguma concentração você pode enxergar pelo ponto de vista de suas flechas/projéteis ao dispará-las. E poderá guiá-las para acertar o alvo, em termos de regras é igual a Ataque Especial Teleguiado.

Veloz (5 PE): esta arma oferece H+2 apenas para testes de Iniciativa.

Venenosa (15 PE): sempre que o atacante realiza um acerto crítico, além de sofrer dano, a vítima deve ser bem-sucedida em um teste de Resistência. Se falhar, será envenenada, perdendo 2 PVs por turno até curar-se (com magia ou antídoto) ou morrer. Construtos, mortosvivos e criaturas com Armadura Extra ou Invulnerabilidade (químico) são imunes a este efeito.

Vorpal (30 PE): caso você consiga um acerto crítico, a vítima deve fazer imediatamente um teste de Armadura: se falhar, será decapitada. Se tiver sucesso, apenas sofre dano crítico normal. Construtos, mortosvivos (exceto vampiros) e criaturas com várias cabeças (como hidras) não morrem devido à perda da cabeça; em vez disso, sofrem dano normal.

Xamânica (10 ou 5 PE): Por 10 PEs é uma arma normal, mas também pode ferir espíritos e outros seres incorpóreos. Por -5 PEs a arma não pode acertar seres com corpos físicos, apenas seres incorpóreos.

Arma Invocada [-1 ponto]: Esta é uma DESVANTAGEM para armas. Sua Arma Especial permanece em outro Plano e pode surgir em apenas 50% do tempo: brota do chão em territórios selvagens, apenas à noite, se forma a partir de sucata ou outros materiais, etc. 1 PM para invocar.



Alcance Curto (-5 PE): A arma só pode atingir alvos até 5m por ponto de PdF.

Ansiosa (-5 PE): Toda vez que estiver em situação de perigo ou de tensão, a espada salta para a mão do seu dono, mesmo que não ele queira (pode ser que ela não pule, mas atrai a mão do dono para si). Sempre que o portador quiser usar outra arma, deve fazer um teste de Resistência para sacar outra arma.

Dolorosa (-10 PE): Sempre que for usada, consome 1 PV por turno de seu portador. Esse poder pode ser adquirido mais vezes, ao custo de -5 PEs por PVs adicionais a serem absorvidos.

Encrenqueira (-15 PE): Ela tem um porte avantajado, uma aparência horripilante ou uma aura mágica. Não importa o que seja, mas ela sempre atrai encrencas. O portador sempre será considerado culpado de qualquer confusão que aconteça por perto. Além disso, ele sempre será o alvo dos inimigos mais fortes que atacarem o grupo e as chances de aparecer inimigos no caminho do seu dono dobram.

Estressante (-10 PE): Sempre que for usada, consome 1 PM por turno de seu portador. Esse poder pode ser adquirido mais vezes, ao custo de -5 PEs por PMs adicionais a serem absorvidos.

Exótica (-5 PE): A arma vem de uma cultura diferente, de um planeta alienígena ou por uma raça fantástica desconhecida. Apenas personagens com Adaptador, Inculto (vindo do mesmo lugar que a arma), Alien (igual inculto) ou alguma perícia específica que abranja a cultura do povo que a criou (história, ciências proibidas) podem usá-la normalmente. Para outros seres, ela não concede nenhum bônus ou poder.

Frívola (-10 PE): A arma não concede seus bônus e poderes em todos os momentos. Pode ser que ela tenha consciência própria ou apenas seja diferente do padrão. Sempre que for iniciar um combate, o jogador deve rolar um dado: se tirar de 1 a 3 os bônus e poderes podem ser usados normalmente. Se tirar de 4 a 6, os bônus e poderes não funcionarão.

Modelo Especial (-5 PE): A arma ou é muito grande, ou muito pequena ou tem uma ergonomia para seres com pinças ou tentáculos. Seja como for, apesar de serem personagens com Modelo Especial do mesmo tipo podem usá-la. Para outros personagens, ela não concede bônus e ainda dá um redutor de FA -1.

Não Mágica (-5 PE): Ela é uma arma comum e seu bônus não é considerado mágico. Obviamente, esse poder só pode ser comprado por armas e itens que causem dano.

Maldita [-1 ponto]: Esta é uma DESVANTAGEM para armas, no momento da luta a Arma salta para suas mãos e você nunca pode optar em lutar sem ela.

Perto da Morte (variável): O Bônus Mágico da arma só tem efeito quando o personagem está na condição de Perto da Morte (PVs iguais ou menores que o valor da Resistência). O custo negativo de PEs é

igual à metade do custo do bônus. Obviamente, apenas armas que tenham um Bônus Mágico podem ter essa maldição. Veja também a maldição Poder Derradeiro.

Poder Derradeiro (-5 PE): Escolha um poder da arma. Ele só poderá ser usado quando o portador estiver Perto da Morte. Essa maldição pode ser comprada mais vezes, para poderes diferentes. Ele só pode ser comprado para poderes que custem 10 PEs ou mais. Veja também a maldição Perto da Morte.

Sedenta (-15 PE): A arma precisa tirar uma vida antes de ser novamente guardada, nem se seja a vida do seu portador, levando-o a se suicidar. Ao final de um combate onde não tenha matado ninguém com a arma (seja inimigo, aliado ou terceiros), o personagem deve ser bem sucedido em um teste de R-2. Se falhar, ele terá uma das seguintes atitudes: matará algum oponente ou aliado caído (desacordado ou muito ferido), iniciará um novo combate (mas com os efeitos da desvantagem Fúria) ou tirará a própria vida com a arma.

Vulnerável (variável): como a desvantagem, o portador dessa arma/item não usa a Armadura na FD contra certo tipo de dano. O custo depende do tipo de vulnerabilidade:

Fogo, Frio, Elétrico, Químico ou Sônico são -5 PEs cada. **Corte, Perfuração ou Esmagamento** são -10 PEs cada. **Força, Poder de Fogo ou Magia** são -15 PEs cada.

ARMAS DE MATERIAL ESPECIAL

Adamantina (50 PE): é o material mais forte e resistente que existe, o epítome da matéria concreta, oposto absoluto do sobrenatural. Adamantina possui todas as propriedades do ferro frio. Essa liga metálica é tão poderosa que armas de corte e perfuração feitas a partir dela ignoram 5 níveis da armadura do alvo.

Adamantinum (50 PE): A substância é de

origem alienígena, e veio para Terra em um meteoro. Por isso, ela existe em uma quantidade muito pequena na Terra - ao todo são apenas algumas centenas de quilos. Ela é praticamente indestrutível, muito mais resistente do que qualquer outro material existente na Terra. Essa liga metálica é tão poderosa que armas de corte e perfuração feitas a partir dela ignoram 5 níveis da armadura do alvo.

Aço Nuclear (100 PE): retirado do centro do planeta dos metalian esse metal forma as lâminas mais poderosas do universo e ignora totalmente a armadura do alvo.



Mithral (10 PE): Também chamada “prata verdadeira”, é um raro e lustroso metal mágico que possui as qualidades da prata, a força do aço, resistência maior que aço e metade do peso do aço. Mithral tem dureza 15 e 30 pontos de vida por polegada de espessura. Armas feitas desse material ignoram 1 nível da armadura do alvo. E tem 30 % do original.

ARMADURAS MÁGICAS

(1 PONTO ou MAIS)

Uma “armadura” não precisa ser necessariamente uma couraça metálica (muito embora este seja o tipo mais comum). Em termos de jogo, “armadura” é qualquer traje protetor. Da armadura de super-cerâmica do policial do espaço, ao vestido colorido da menina mágica, todos seguem as mesmas regras básicas.

Um personagem nunca pode usar mais de uma armadura Especial ao mesmo tempo.

Uma armadura é desconfortável, mesmo que não se pareça com uma: dormir usando armadura Especial é o mesmo que descansar em lugar inadequado (8 horas de repouso recuperam PVs e PMs equivalentes a 2 horas). Vestir ou remover uma armadura leva 1 turno.

A seguir estão os poderes possíveis para uma armadura Especial, e seu custo em Pontos de Experiência. Um mesmo traje pode ter vários poderes. Uma armadura pode ter certas desvantagens que pioram seu desempenho, mas também reduzem seu custo.

Bônus Especial (1 Ponto ou Mais): este é o poder mais comum em uma armadura mágica. Enquanto está sendo utilizada, ela aumenta a Armadura do usuário. O custo da armadura depende desse aumento:

Armadura +1: 10 PE

Armadura +2: 30 PE

Armadura +3: 50 PE

Armadura +4: 70 PE

Armadura +5: 100 PE

Se você quiser evoluir a sua armadura só paga a diferença, para o próximo nível. EX: Bônus +1 10 PE para bônus +2 paga-se somente +20 PE (você já havia pago 10 PE por +1).

Armadura de Material Especial: Estas Armaduras são feitas de materiais especiais que as permitem ser muito superiores as normais, dando ao usuário o poder de invulnerabilidade contra todos os danos físicos (mas não os energéticos). Armaduras fabricadas de materiais especiais como, Adamantinum, Metal Nuclear, Luz destruidora (sabres de Luz). Tem seu custo em PE (Pontos de Experiência) multiplicados por 2 para calcular o custo de uma armadura Desse material.

Armadura Extra (variável): como a vantagem, este traje dobra a Armadura do usuário contra certo tipo de dano. O custo da armadura depende daquilo a que ela é resistente: Fogo, Frio, Elétrico, Químico ou Sônico: 15 PE cada. Corte, Perfuração ou Esmagamento: 20 PE cada. Força, Poder de Fogo ou Magia: 30 PE cada.

Confortável (5 PE): você pode dormir normalmente com esta armadura, recebendo os benefícios normais por descanso.

Incorpórea (30 PE): uma vez por dia, durante 10 minutos, o usuário pode tornar-se intangível como um fantasma. Neste estado ele é imune a todas as formas de dano físico e energia. Sofre dano apenas por magia, ataques de um xamã, ou ataques de outra criatura incorpórea. Da mesma forma, não pode usar sua própria Força ou PdF para interagir com o mundo

físico — pode tocar apenas xamãs e outros seres incorpóreos.

Invulnerável (variável): como a vantagem, este traje divide por dez qualquer ataque ou dano de certo tipo. O custo da armadura depende daquilo a que ela é invulnerável: Fogo, Frio, Elétrico, Químico ou Sônico: 30 PE cada Corte, Perfuração ou Esmagamento: 50 PE cada Força, Poder de Fogo ou Magia: 100 PE cada

Submarina (10 PE): a armadura permite ao usuário respirar normalmente embaixo d'água, e também mover-se com velocidade normal.



1d+182

Toque de Energia (5 PE): uma vez por combate, o usuário pode executar uma manobra Toque de Energia como se tivesse essa vantagem, causando dano igual a seu valor de Armadura +1d, e sem gastar Pontos de Magia. O tipo de energia é escolhido quando a armadura é construída, e não pode ser trocado.

Voadora (20 PE): a armadura permite ao usuário voar, como se tivesse a vantagem Vôo.

ARMADURAS DE MATERIAL ESPECIAL

Adamantina (30 PE): é o material mais forte e resistente que existe, o epítome da matéria concreta, oposto absoluto do sobrenatural. Adamantina possui todas as propriedades do ferro frio. Essa liga metálica é tão poderosa que armaduras com armadura extra todos os danos físico.

Adamantinum (30 PE): A substância é de origem alienígena, e veio para Terra em um meteoro. Por isso, ela existe em uma quantidade muito pequena na Terra - ao todo são apenas algumas centenas de quilos. Ela é praticamente indestrutível, muito mais resistente do que qualquer outro material existente na Terra. Essa liga metálica é tão poderosa que armaduras com armadura extra todos os danos físico.

Aço Nuclear (50 PE): retirado do centro do planeta dos metalian esse metal é o mais poderoso do universo, deixando o alvo invulnerável a todos os danos físicos.

Mithral (10 PE): Também chamada "prata verdadeira", é um raro e lustroso metal mágico que possui as qualidades da prata, a força do aço, resistência maior que aço e metade do peso do aço. Mithral tem dureza 15 e 30 pontos de vida por polegada de espessura. Armaduras feitas desse material ignoram penalidades quando se dorme com elas, pois não são incômodas pelo seu peso.

ORGANIZAÇÕES SOBRENATURAIS

Nesta parte falaremos sobre as organizações dos seres Sobrenaturais, Clãs de Vampiros, Tribos de Wargens, Coros de Anjos, e Castas de Demônios.

VAMPIROS ESPÉCIES E CLÃS

Todos os vampiros compartilham certas características. Mas as semelhanças acabam aí: nem todos pertencem à mesma espécie. Além disso, cada espécie subdivide-se em clãs com poderes e fraquezas próprios. As informações sobre essas espécies e clãs seguem o padrão abaixo.

Espécie. História e detalhes sobre a espécie de vampiro.

Clã. História e detalhes sobre o clã, além de informações sobre os tipos de indivíduos que normalmente são escolhidos para receber o Beijo.

Dons das Trevas. Poderes comuns aos vampiros do clã. Cada dom das trevas é uma vantagem que custa 1 ponto de personagem. Você não pode comprar dons das trevas de outros clãs. Os dons das trevas são explicados abaixo.

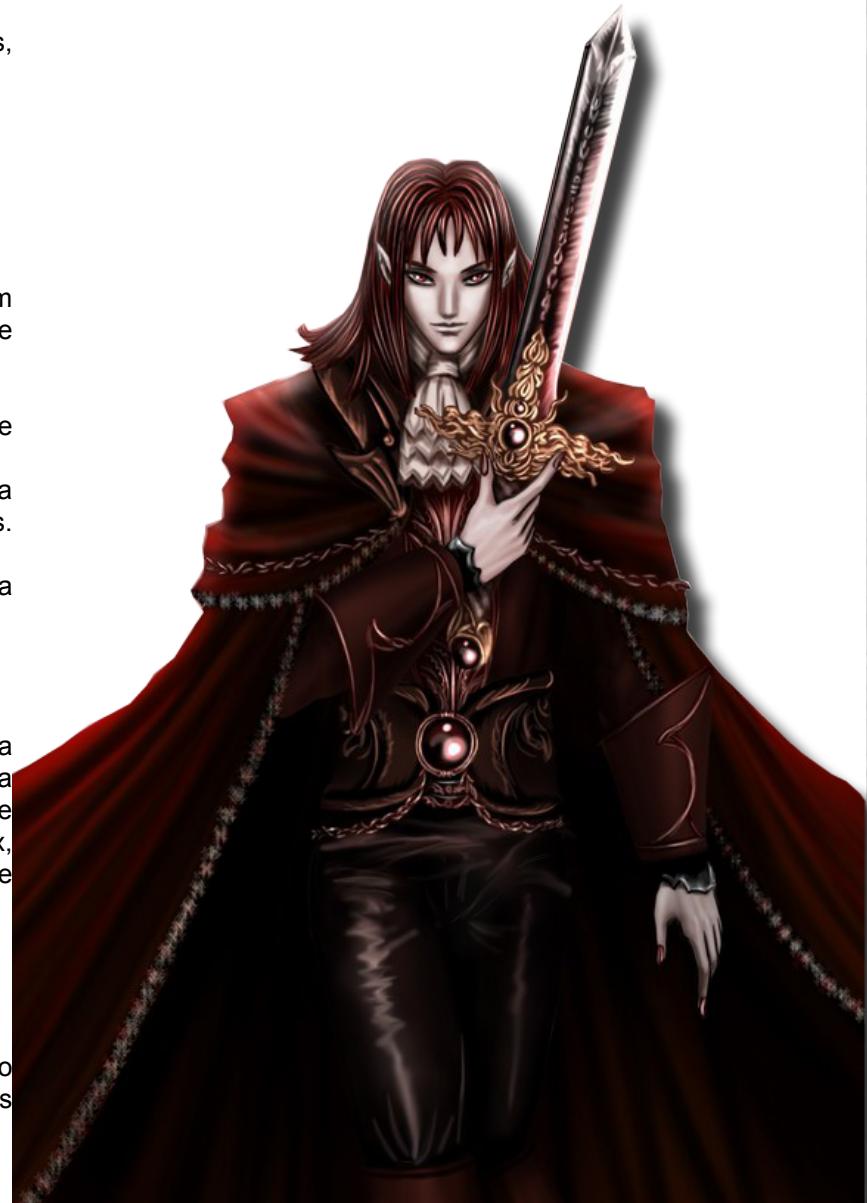
Fraqueza. Um defeito comum a todos os vampiros do clã. Você não pode “recomprar” a fraqueza de seu clã — ela o acompanha para sempre.

STRIGOI

Os vampiros strigoi surgiram na Roma Antiga. Sua origem remonta a Strix, uma bruxa adoradora de Nyx, a deusa grega da noite. De acordo com as lendas, Strix teria feito um pacto com a deusa para ganhar vida eterna. Bebeu de um caldeirão de poção preparada sob as instruções da divindade (de acordo com algumas fontes, feita com o sangue de bebês). Então Nyx entrou no corpo de Strix, concedendo-lhe vida eterna, mas impedindo-a para sempre de sair sob a luz do sol. Strix teve de passar a se alimentar exclusivamente de sangue, o principal componente da poção.

Julius (plural Julii)

Este clã descende de uma das mais antigas e prestigiadas famílias de patrícios do Império Romano, de onde tiram seu nome: os Julii. No início, os vampiros do clã eram escolhidos dentre os



membros da família mortal.

Com o passar dos séculos, os Julii tornaram-se mais e mais fragmentados, e a unidade do clã sofreu com a queda do Império Romano. Membros da família mortal acabaram espalhando-se por todo o mundo, dando origem a famílias inteiramente novas. Mas o ramo vampírico dos Julii, apegado às tradições, foi incapaz de deixar os territórios do antigo Império. Julii poderosos, isolados de seus compatriotas, acabaram concedendo o dom das trevas a indivíduos sem qualquer ligação familiar. Entretanto, sempre mantiveram a prática de passar a herança vampírica apenas a indivíduos que se destacavam em nobreza de nascimento, riqueza, liderança, política e diplomacia.

Hoje, os Julii mantêm os padrões de outrora; continuam a apadrinhar linhagens inteiras de homens de negócios bem-sucedidos, navegando entre os círculos sociais mais altos do mundo moderno. Para eles, pouca coisa mudou: o mundo hoje precisa de líderes tanto quanto precisava milênios atrás, e o dinheiro é a verdadeira força que faz o mundo girar.

Dons das Trevas. Babel, Fortaleza e Realeza.

Fraqueza. Aristocráticos e com padrões elevados, todos os Julii obedecem a certas diretrizes de comportamento. Todos os Julii precisam escolher um Código de Honra (Manual 3D&T Alpha, página 40) sem receber pontos por isso.

Martel

Os Martel evoluíram das raízes romanas dos strigoi para o império de Carlos Martel (de onde se origina o nome do clã) e seus descendentes — especialmente Carlos Magno — que fundaram o Império Carolíngio e governaram boa parte da Europa no Séc. VIII. Os primeiros Martel eram estudiosos e homens de letras, alquimistas e verdadeiros cientistas da antiguidade. Os strigoi que deram origem ao clã eram bastante seletivos, passando o dom das trevas apenas para pessoas inteligentes e estudiosas como eles mesmos. Assim como os Julii, os Martel vinham do Império Romano, mas tinham natureza inquisitiva e curiosa, o que os levava a viajar para todos os rincões da Terra, aprendendo e compartilhando conhecimentos.

O processo que transformou os Martel em um clã verdadeiro perdurou pelos séculos VII a IX. Antes disso, todos eram considerados apenas strigoi. Não por coincidência, este é o mesmo período do declínio dos reis merovíngios e a ascensão de Carlos Martel e seus descendentes (especialmente Carlos Magno). Enquanto Martel se tornou famoso por suas habilidades militares, seu neto Carlos Magno tornou-se famoso também por seu apoio às letras e à educação — fato do qual os Martel muito se orgulham, tendo influenciado toda a linhagem do Pai da Europa.

Entretanto, ao longo das eras os Martel passaram o dom das trevas para crias cada vez mais questionadoras — para não dizer completamente rebeldes. A inclinação dos Martel para a dúvida e o questionamento científico tornou-se mais e mais rebeldia contra os padrões estabelecidos, a ponto de o caos e a anarquia

MAARDEMMA

As histórias de vampiros estão recheadas de indivíduos com os mais diferentes tipos de poderes; é comum que um membro de um clã apresente poderes que deveriam ser exclusivos de outro. Como isso é possível?

Vampiros podem beber o sangue de outros vampiros; esta é uma das formas mais íntimas — e prazerosas — de contato entre dois filhos da noite. Entretanto, serve também para obter os poderes exclusivos de outra espécie ou clã. O indivíduo precisa beber todo o sangue da vítima, matando-a e sugando até mesmo sua alma.

Essa atitude considerada violenta e canibal chama-se maardemma, e é condenada por todos os vampiros. Mas é uma forma limpa e bastante útil de se livrar de um rival, ao mesmo tempo dando mais poderoso.

Em termos de regras, um vampiro que cometa maardemma pode adquirir dons das trevas do clã da vítima, pagando 1 ponto de personagem por dom, como normal. Entretanto, se for descoberto, o canibal será perseguido e não terá descanso até ser aprisionado e morto.

tornarem-se o ideal de muitas das jovens crias do clã. Isso levou a um racha entre os Martel, em que cria enfrentou criador, e filhos voltaram-se contra os pais. Hoje, a linhagem principal dos Martel prega a rebeldia contra os padrões, a anarquia e a oposição ao estabelecido. Guiados por essa ideologia, os Martel atuais incorporaram o lado combativo do mortal de quem o clã herda seu nome.

Dons das Trevas. Couraça, Fortaleza e Pujança.

Fraqueza. Rebeldes, os Martel detestam receber ordens. Sempre que forem tratados como meros serviçais, o mestre pode pedir um teste de Resistência — caso falhe, o Martel precisa atacar o motivo de sua rebeldia como se tivesse a desvantagem Fúria (Manual 3D&T Alpha, página 42).

Strix

As Strix são a linhagem “mais pura” dos vampiros strigoi (embora os Julii contestem isso com veemência). Descendem diretamente da bruxa Strix. Todas as Strix são mulheres; as lendas dizem que é impossível para as Strix passar o dom das trevas para qualquer um do sexo masculino.

As Strix são escolhidas por seu gênio, ímpeto e determinação. Apenas mulheres que demonstrem grande força de personalidade são iniciadas no culto à Mãe Noite — mas que apenas um clã vampírico, as Strix formam um verdadeiro sabá, uma irmandade de bruxas. Isso não significa que as Strix vejam-se todas como irmãs ou até mesmo como iguais. Embora isso no geral seja verdade (pelo menos na superfície), existe bastante intriga e disputa de poder dentro do clã. Entretanto, a fé

mantém as Strix mais unidas que outros clãs vampíricos.

Seu ritual de criação, onde bebem da poção original que tornou a própria Strix uma vampira, as torna muito mais próximas umas das outras. As Strix sofreram bastante com a Inquisição; como vampiras e bruxas, toda caça a criaturas sobrenaturais de uma forma ou de outra sempre acaba atingindo-as. Como regra geral, preferem o isolamento. Afinal, precisam de liberdade para realizar seus rituais mágicos e demais feitiços.

Dons das Trevas. Babel, Bruxaria e Transformação.

Fraqueza. Muito próximas a Nyx, todas as Strix sofrem de grande sensibilidade à luz — e também a fontes de luz, como o fogo e as chamas. Elas perdem o dobro de Pontos de Vida por turno quando expostas à luz solar, e sofrem +1d pontos de dano por fogo.

EDIMMU

A origem dos vampiros edimmu é obscura, e uma das únicas certezas é que remonta aos mitos gregos, mesopotâmios e sumérios. De acordo com essas antigas mitologias, havia um “mundo abaixo do mundo”, às vezes identificado como Hades (na mitologia grega) ou ainda mais profundo que esse reino, chamado Irkalla pelos mesopotâmios. Irkalla era governado por Ereshkigal, divindade que jamais podia sair de lá (Ereshkigal e Irkalla são às vezes comparados com o deus grego Tártaro e seu reino de mesmo nome abaixo de Hades).

Entretanto, sendo uma deusa, Ereshkigal tinha seguidores na Terra. Em um dos rituais de adoração, a deusa sucumbiu à tentação de deixar Irkalla, e seu espírito atravessou as barreiras entre os reinos através do canto dos fiéis, escondendo-se no corpo de uma sacerdotisa de sua irmã Inanna (deusa do amor sexual, da fertilidade e da guerra). Mais tarde descoberta pelos outros deuses, Ereshkigal foi condenada a ter uma parte de sua essência aprisionada para sempre em um corpo mortal. Seria obrigada a vagar pelo mundo por toda a eternidade, mas sem nunca pertencer realmente ao mundo dos mortais. Seu único alimento seria a “essência” dos humanos na forma de sangue...

Glammadhour

Paixão: esta é a melhor definição dos vampiros do clã Glammadhour. São apaixonados em tudo que fazem, e tudo o que fazem é por paixão. Cada Glammadhour

é obstinado com alguma coisa — normalmente relacionada à beleza, como as artes. Muitos Glammadhour eram pintores, escultores, músicos ou escritores antes de receberem o dom das trevas. Entretanto, mais que a beleza de uma obra, os Glammadhour são apaixonados pela beleza física em si, buscando imortalizar a aparência dos mortais para sempre.

De acordo com os vampiros de qualquer outro clã, os Glammadhour são completamente apaixonados pela própria aparência — e mais ainda pelo próprio ego. Cada um se vê como o centro do universo, talvez como decorrência da solidão da deusa Ereshkigal em seu reino abaixo do mundo, onde era única. Por isso mesmo, são os vampiros mais próximos do mundo mortal, apreciando os olhares admirados dos mortais por sua arte e beleza física — admiração quase sempre acompanhada de bajulação, presentes e, é claro, devoção férrea.

Ao longo das eras, os Glammadhour foram padrinhos de artistas de todos os tipos, buscando preservar a arte dos mortais para sempre. Foram os vampiros que mais sofreram com o fim da sociedade vampírica durante o Milênio, pois de que vale a vida — mesmo eterna — sem ninguém para admirar você?

Dons das Trevas. Augúrio, Majestade e Realeza.

Fraqueza. Todos os Glammadhour têm a desvantagem Insano (megalomaníaco).

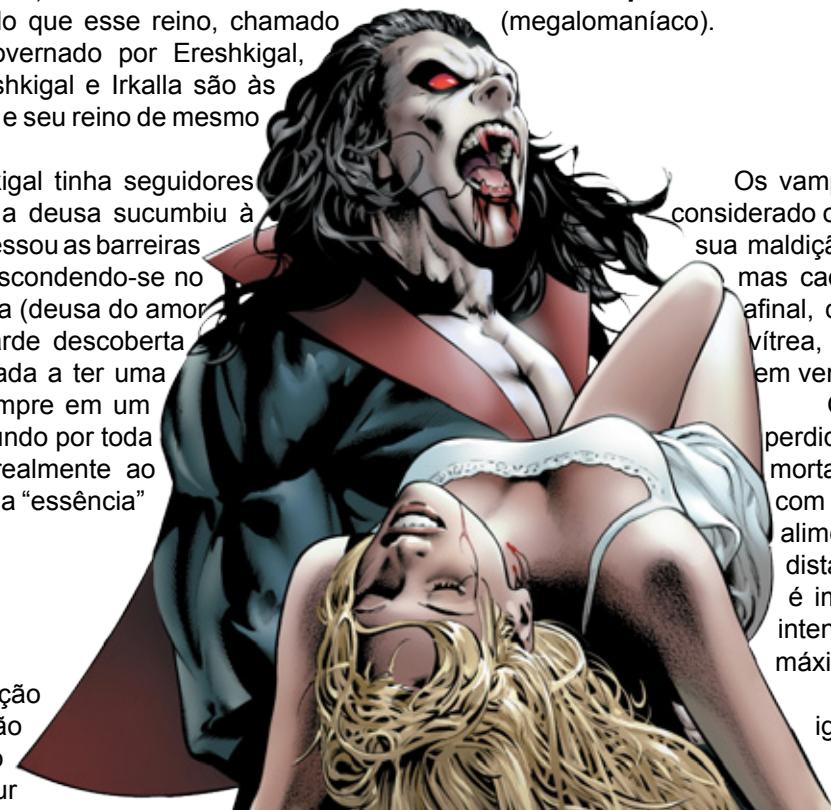
Leshtat

Os vampiros do clã Leshtat herdaram aquilo que só pode ser considerado o amor de Ereshkigal pela sociedade mortal — e também sua maldição de jamais pertencer a ela. Vivem entre os humanos, mas cada vez mais sua aparência os distancia dos mesmos; afinal, como o passar dos séculos sua carne vai se tornando vítreia, até o ponto de os vampiros deste clã transformarem-se em verdadeiras estátuas de vidro.

Os Leshtat são criaturas amarguradas e inquietas, perdidas em um conflito incessante. Amam a sociedade mortal e o cotidiano das pessoas comuns, misturando-se com os humanos com frequência. Mas sabem que precisam alimentar-se deles, e que com o tempo sua maldição os distanciará para sempre dos mortais. Por saberem que é impossível escapar deste destino, vivem com apatia ou intensidade, esperando o fim chegar ou aproveitando ao máximo enquanto ele não chega, sem nenhum meio termo.

Os Leshtat se apaixonam e desprezam de maneira igual. Na maior parte das vezes, desprezam alguém por quem até há pouco eram apaixonados.

Da mesma forma, amam e desprezam a si



mesmos por não conseguirem evitar esses sentimentos. No geral, passam o dom das trevas apenas para mortais por quem se apaixonaram — e muitas vezes acabam por desprezar esse indivíduo algum tempo depois. Esse conflito perpétuo de emoções torna os Leshtat os mais solitários de todos os vampiros, mesmo quando tudo que fazem é misturar-se aos mortais.

Dons das Trevas. Augúrio, Couraça e Pujança.

Fraquezas. Os sentimentos dos Leshtat estão sempre em conflito. Em termos de regras, todos os Leshtat têm a desvantagem Insano (depressivo). Com o passar dos séculos, a carne dos Leshtat vai se tornando mais e mais rígida, assumindo a aparência do vidro. As feições ficam mais angulosas; os ossos, mais pontudos; as unhas, mais duras — até que o vampiro torne-se imóvel. O “tempo de vida” de vida de cada Leshtat varia, principalmente de acordo com seus sentimentos. Como regra geral, cada Leshtat tem um século de atividade para cada ponto de Resistência. Qualquer Leshtat com mais de um século de idade recebe a desvantagem Monstruoso (Manual 3D&T Alpha, página 45).

Nergal

As lendas sobre Ereshkigal dizem que a deusa tinha um consorte — que em algumas histórias conquistou-a através do amor e em outras através da violência. Seu nome era Nergal. Embora não exista qualquer prova de que o consorte da deusa Ereshkigal tenha dado origem a vampiros, é isso que o clã Nergal prega.

Tal como Ereshkigal, os vampiros do clã Nergal são apegados ao local de onde se originam — mas do que isso, são amaldiçoados a jamais descansar caso não durmam em terra da região onde sua vida mortal começou. Entretanto, as semelhanças com a deusa terminam aí, pois os Nergal são reclusos e solitários. Eles são reservados e raramente se misturam — seja com a sociedade mortal ou sobrenatural. Não gostam de grandes amontoados de pessoas e fazem de tudo para passar despercebidos.

Os Nergal são tidos como antissociais pelos outros vampiros, e são completamente desprezados por “irmãos” como os Glammadhour. Na verdade, são vistos como párias entre os párias, verdadeiros monstros distantes da humanidade de onde vieram. Pouco se sabe sobre os Nergal além daquilo que eles revelam — e se encontrar um Nergal já é difícil, imagine fazê-lo falar sobre si mesmo e o clã...

Dons das Trevas. Augúrio, Tenebrae e Transformação.

Fraquezas. Todos os Nergal precisam dormir sobre terra do local onde nasceram. Se não o fizerem, perdem 1 ponto de Resistência (e os Pontos de Vida correspondentes) por noite até caírem inertes, incapazes de se mexer.

Além disso, são extremamente territorialistas, tomados por uma fúria apaixonada contra todos que invadirem seus domínios. Em termos de regras, todos os Nergal têm a desvantagem Fúria (Manual 3D&T Alpha, página 42), mas ela só se manifesta quando alguém invade um local que o Nergal considere sua propriedade

— o que pode variar de um pequeno quarto até um país inteiro.

DONS DAS TREVAS

A seguir está a descrição dos dons das trevas. Cada dom custa 1 ponto de personagem, e você só pode comprar dons do seu clã.

Augúrio

Este dom das trevas permite ao vampiro elevar seus sentidos de maneira extrema, permitindo-lhe ver o que aconteceu no passado de um local, pessoa ou objeto, perceber o que está acontecendo muito longe dele e até mesmo predizer o que está por acontecer. Gastando uma ação e 2 Pontos de Magia, o vampiro pode usar a vantagem Poscognição, Precognição ou Sentidos Especiais (veja a página 46 para a descrição dessas vantagens; no caso de Poscognição ou Precognição, o vampiro ainda precisa pagar os PMs para ativar as vantagens; no caso de Sentidos Especiais, o vampiro tem acesso a um sentido à sua escolha de cada vez). Este é um poder sustentado (veja a página 36 para a explicação de poderes sustentados).

Babel

O vampiro pode falar e entender qualquer idioma humano. Além disso, pode se comunicar com animais da mesma forma que conversa com outras pessoas.

Com Babel, o vampiro também pode afetar animais da mesma forma que afeta pessoas com Realeza (mas precisa ter este poder; veja abaixo).

Bruxaria

O vampiro pode comprar qualquer uma das vantagens mágicas livremente (Magia Branca, Elemental ou Negra — Manual 3D&T Alpha, página 34), pagando apenas 1 ponto. Ele aprende e lança feitiços normalmente.

Couraça

Este dom das trevas aumenta a rigidez da carne do vampiro, fazendo com que ele evite os piores ferimentos. Para cada 2 Pontos de Magia gastos, o vampiro aumenta sua própria Armadura em 1 ponto. Este é um poder sustentado por cena.

Fortaleza

O vampiro pode aumentar a própria capacidade de suportar ferimentos. Para cada 2 Pontos de Magia gastos, o vampiro aumenta sua própria Resistência em 1 ponto. Isso aumenta os Pontos de Vida do vampiro (5 PVs por ponto de R, como o normal), mas não seus Pontos de Magia. Este é um poder sustentado por cena.

Pujança

Este dom das trevas permite que o vampiro aumente seu poderio físico. Para cada 2 Pontos de Magia gastos, o vampiro aumenta a própria Força em 1 ponto. Este é um poder sustentado por cena.

Majestade

Este dom das trevas permite ao vampiro seduzir, amedrontar ou inspirar um alvo — ou ser venerado por ele. O vampiro pode afetar qualquer criatura inteligente que possa vê-lo como se tivesse lançado uma das seguintes magias (todas são descritas no Manual 3D&T Alpha; o número da página aparece em parênteses após o nome de cada uma): O Amor Incontestável de Raviollius (página 81), Comando de Khalmyr (página 88), Desmaio (página 92), A Loucura de Atavus (página 101), Marcha de Batalha (página 102), Marcha da Coragem (página 102), Pânico (página 106), Paz de Marah (página 106) e Sanidade (página 111). O vampiro precisa pagar o custo total de Pontos de Magia de cada um destes efeitos com seus próprios Pontos de Magia.

Realeza

Um dom de dominação mental. Com ele, o vampiro pode gastar 2 Pontos de Magia para afetar qualquer criatura inteligente que esteja a até 50 metros (Realeza não afeta animais, mas veja Babel, acima). A vítima tem direito a um teste de R+1. Se falhar, aceita tudo que o vampiro disser como se fosse uma ordem. Para cada 2



1d+187

PM extras que o vampiro gastar, a vítima sofre uma penalidade de -1 no teste de Resistência. Se uma ordem puder resultar em ferimentos para o alvo ou pessoas com quem ele se importe, ou se for contra um Código de Honra, Devoção, Protegido Indefeso ou qualquer outra crença ou objetivo do alvo, ele tem direito a um novo teste de Resistência. Este é um poder sustentado por hora.

Tenebrae

Este dom das trevas é a marca registrada dos Nergal. Com ele, um vampiro tem domínio sobre as sombras e as trevas. O vampiro pode lançar as seguintes magias (todas são descritas no Manual 3D&T Alpha; o número da página aparece em parênteses após o nome de cada uma): Cegueira (página 87), Criatura Mágica (conjurando um servo de trevas; página 89), Escuridão (página 94), Feras de Tenebra (página 95), Força Mágica (página 96) e Roubo de Vida (página 110). Todas as magias têm efeitos de sombras, escuridão e trevas quando lançadas por um Nergal.

Transformação

Este dom das trevas permite que o vampiro assuma outras formas — as mais clássicas são coruja, gato, lobo, morcego, aranha e sapo. Funciona como a magia Transformação (Manual 3D&T Alpha, página 114) e custa 5 Pontos de Magia, mas afeta apenas o próprio vampiro. A duração de Transformação é permanente até ser cancelada (Manual 3D&T Alpha, página 80).

TRIBOS WARGEN

Os worgen obedecem a uma organização social bastante simples, que remonta aos primórdios de sua criação. Todos pertencem a uma mesma espécie e se dividem em tribos. Ao longo das eras, cada tribo foi desenvolvendo cultura própria, até mesmo aproximando-se mais de uma ou outra divindade. Cada tribo tem poderes exclusivos, normalmente dádivas de uma divindade, totem ou espírito. As informações sobre essas tribos seguem o padrão abaixo.

Tribo. O nome de cada tribo e um resumo de sua história.

Dádivas. Poderes comuns aos lobisomens da tribo. Cada dádiva custa 1 ponto de personagem. Diferente dos dons das trevas dos vampiros, as dádivas de cada tribo podem ser ensinadas para outros wargen, mas são conhecimentos secretos e normalmente exigem lealdade às crenças da tribo em questão. Em outras palavras, é muito difícil para um wargen aprender receber as dádivas de uma tribo além da sua própria. As dádivas são explicadas na página 98.

Fraqueza. Um defeito comum a todos os wargen da tribo. Você não pode “recomprar” a fraqueza — ela o acompanha para sempre.

Crias de Ares

Os wargen foram criados por Gaia para combater Urano e suas feras chthonianas. No decorrer desta guerra infinita, alguns abraçaram o lado mais selvagem e combativo da espécie, aproximando-se de divindades como Ares, o deus grego da guerra. As Crias de Ares são a tribo resultante desses séculos de comunhão.

Dádivas. Brado de Batalha, Força da Fúria e Garras da Guerra.

Fraqueza. Fúria (Manual 3D&T Alpha, página 42).

Filhas de Diana

As Filhas de Diana são uma tribo formada exclusivamente por mulheres. Como a deusa de quem recebem seu nome, são castas e grandes caçadoras. As Filhas de Diana raptam crias de lobisomens de outras tribos para aumentar suas próprias alcateias — um de seus alvos preferidos são as Crias de Ares, para quem gostam de provar que são iguais e até mesmo superiores. Entretanto, lendas das Filhas de Diana afirmam que a prole de uma dessas wargen um dia reinará sobre todos os lobisomens — o que já levou mais de uma delas a se deixar levar pela luxúria e paixão.

As Filhas de Diana são muito próximas das amazonas gregas. Preferem usar gládios, escudos, lanças e arcos. Atacar à distância com chuvas de flechas é uma característica destas guerreiras.

Dádivas. Defesa de Diana, Fúria de Fogo, Ponta Perfurante.



1d+188

Fraqueza. Má Fama (Manual 3D&T Alpha, página 44). As Filhas de Diana só aumentam suas fileiras roubando as crias de outros wargen — pecado pelo qual jamais serão perdoadas.

Filhas de Diana também não podem ter filhos; algumas wargen desta tribo chegam ao extremo de afirmar que elas não podem nem mesmo perder a virgindade. Tudo que resta a uma Filha de Diana grávida é fugir. Se for encontrada, ela e a prole serão sacrificadas.

Aliados de Perseu

As relações entre wargen e mortais nem sempre são amistosas. Os lobisomens colocam os deveres à frente de tudo, incluindo amizade e companheirismo. Entretanto, alianças entre humanos e lobisomens não são desconhecidas, e até mesmo já geraram resultados bastante positivos. Os Aliados de Perseu são uma tribo cuja origem remonta ao semideus grego e suas aventuras. Não à toa, Perseu matou Medusa, um monstro chthoniano...

Enquanto Crias de Ares e Filhas de Diana são guerreiros que anseiam pela batalha e não demoram a jogar-se contra os inimigos, os Aliados de Perseu são mais estratégicos e cerebrais. Isto faz com que outros lobisomens os vejam como covardes. Mas eles simplesmente preferem planejar antes de agir, muitas vezes alcançando seus objetivos sem derramar (muito) sangue.

Dádivas. Armadilha Aprisionante, Cura de Campo, Dádiva dos Deuses.

Fraqueza. Aliados de Perseu preferem ponderar, refletir e planejar antes de agir. Por isso, são lentos para reagir e sempre perdem a iniciativa (Manual 3D&T Alpha, página 70).

Dádivas dos Lobisomens

A seguir está a descrição das dádivas dos lobisomens. Cada uma custa 1 ponto de personagem.

Armadilha Aprisionante

Você pode usar a vantagem

Paralisia (Manual 3D&T Alpha, página 35).

Armadura em +1. Este é um poder sustentado por turno.

Brado de Batalha

Gastando uma ação e 2 Pontos de Magia, você uiva como o maior dos lobos. Todos os inimigos a até 50 metros precisam ser bem-sucedidos em um teste de Resistência ou perdem a Habilidade na Força de Defesa por um número de turnos igual à sua Força (a Habilidade conta como se fosse 0).

Cura de Campo

Com esta dádiva, você pode gastar Pontos de Magia para curar Pontos de Vida (seus e de companheiros). Gastando uma ação, você pode recuperar 1d PV para cada PM gasto (máximo 5d) de uma criatura que possa tocar.

Dádiva dos Deuses

Perseu foi o primeiro herói mítico, e um dos mais amados pelos deuses gregos. Os Aliados de Perseu têm mais versatilidade que os outros wargen, podendo escolher uma entre as dádivas a seguir. Uma vez que uma destas dádivas seja comprada, as outras são proibidas.

Elmo de Hades: igual à vantagem Invisibilidade.

Sandálias de Hermes: igual à vantagem Voo.

Espada de Zeus: gastando 2 PM, você triplica o dano de seus acertos críticos com Força (corte).

Defesa de Diana

Com esta dádiva, você pode gastar uma ação e até 5 Pontos de Magia para materializar uma armadura greco-romana ao seu redor. Cada PM gasto aumenta a



1d+189

Força da Fúria

Na forma wargen, você pode gastar uma ação e até 5 Pontos de Magia para aumentar seus músculos. Cada PM gasto aumenta a Força em +1. Este é um poder sustentado por turno.

Fúria de Fogo

Gastando um movimento e 2 Pontos de Magia, você pode espalhar um óleo extremamente inflamável em suas lanças, azagaias, dardos e flechas. Ao atacar com essa arma (PdF de perfuração), você soma +1d à FA final.

Garras da Guerra

Com esta dádiva, você transforma as garras da sua forma wargen em armas mágicas. Gastando 2 PMs, seu dano de Força conta como mágico. Este é um poder sustentado.

Ponta Perfurante

Sempre que você rolar um acerto crítico usando lanças, gládios ou flechas — em termos de regras, quando usar Força (perfuração) ou PdF (perfuração) —, sua Força ou PdF são triplicados (em vez de duplicados).

COROS DE ANJOS

Todos os coros abaixo pertencem à Terceira Esfera, a mais baixa de toda a hierarquia celestional. Normalmente atuam como mensageiros e soldados das forças divinas.

Embora dentro da própria Terceira Esfera haja uma hierarquia organizada (com os Principados no topo, os Anjos na base e os

Arcanjos em posição intermediária), devido aos eventos do Milênio essa hierarquia ainda hoje se encontra frouxa, sem posições de liderança claras ou determinadas.

Mesmo entre as forças divinas, hoje os feitos e reputação de um anjo contam mais que o tipo ao qual ele pertence.

Coro. O nome de cada coro é um resumo de sua história.

Bênçãos. Poderes possuídos pelos anjos deste coro. Cada bênção custa 1 ponto de personagem. Você só pode adquirir bênçãos do seu coro.

Fraqueza. Um defeito comum a todos os anjos deste coro. Você não pode “recomprar” a fraqueza — ela o acompanha para sempre.

Anjos

Simplesmente chamados de anjos, são os mensageiros divinos mais próximos dos mortais. Têm funções variadas, como atrapalhar os planos de demônios e proteger os cidadãos de Mega City.

Bênçãos. Armadura Divina, Proteção dos Inocentes, Rapidez Divina.

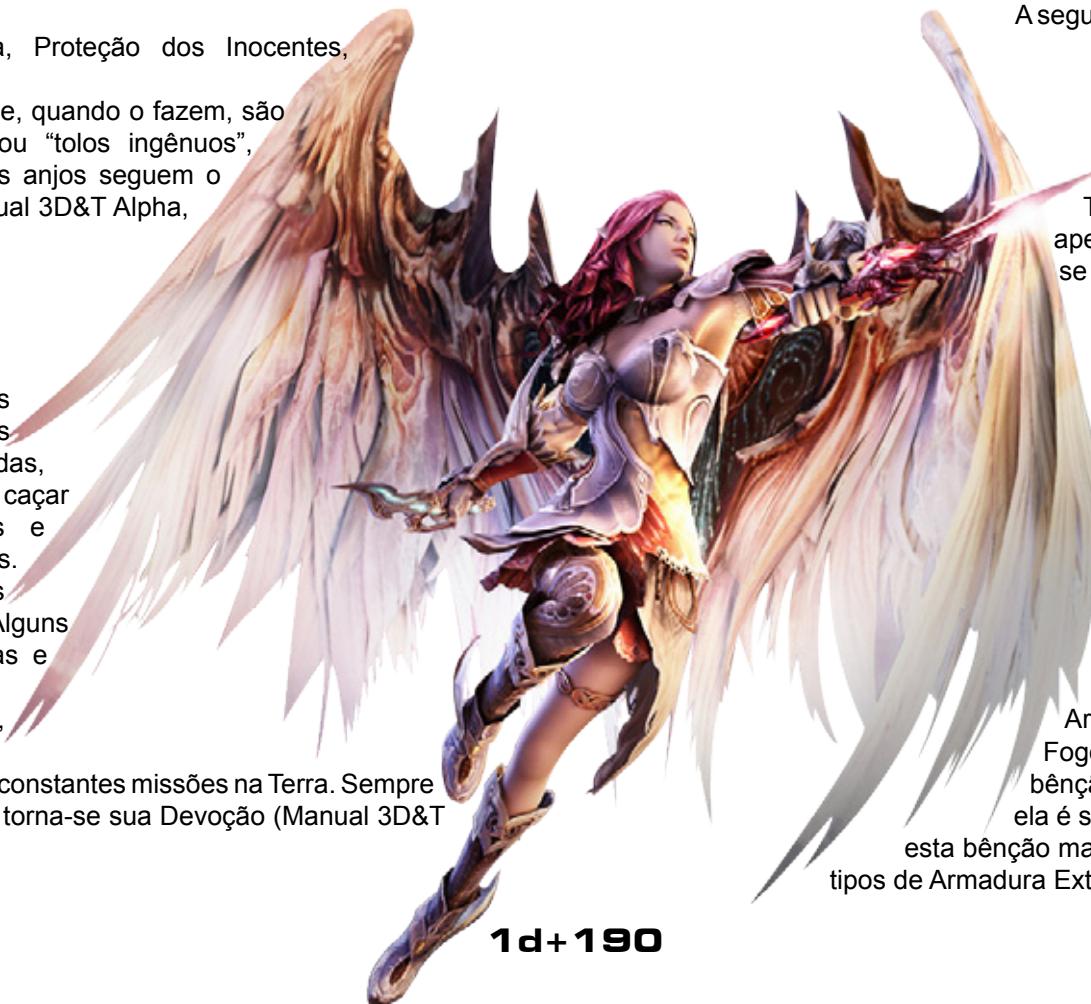
Fraqueza. Anjos evitam lutar e, quando o fazem, são extremamente misericordiosos — ou “tolos ingênuos”, como diriam os demônios. Todos os anjos seguem o Código de Honra da Rendição (Manual 3D&T Alpha, página 41).

Arcanjos

Arcanjos são operativos especiais na guerra contra os demônios. Têm funções especializadas, como localizar e eliminar demônios, caçar e destruir criaturas sobrenaturais e livrar a Criação de outras ameaças. Muitos servem também como líderes de pequenas unidades de anjos. Alguns arcângelos são agraciados com armas e outros artefatos mágicos.

Bênçãos. Armadura Celestial, Ataque Celestial, Magia Divina.

Fraqueza. Arcanjos estão em constantes missões na Terra. Sempre que recebem uma missão, cumpri-la torna-se sua Devoção (Manual 3D&T Alpha, página 42).



1d+190

Principados

Líderes entre os anjos, os principados são na maioria das vezes responsáveis por áreas inteiras da Criação — de metrópoles como Mega City a tipos de pessoas, como todas as crianças. Raramente atuam entre os mortais, mas sua presença é sentida nas ações dos anjos e arcângelos que designam para executar suas ordens.

Bênçãos. Anjo da Guarda, Ataque Divino, Inspiração Divina.

Fraqueza. Principados não podem se afastar das regiões, pessoas ou aspectos da Criação que protegem. Em termos de regras, é como a desvantagem Protegido Indefeso (Manual 3D&T Alpha, página 46). Note que, devido às amplas responsabilidades de um principado, é muito fácil para um vilão capturar ou ameaçar um “protegido indefeso” deste tipo!

BÊNÇÃOS

A seguir está a descrição das bênçãos dos anjos.

Anjo da Guarda

Você pode usar a vantagem Teleporte (Manual 3D&T Alpha, página 39), apenas dentro da área que protege ou para se aproximar de seus protegidos.

Armadura Celestial

Quando sofre um acerto crítico, você pode fazer um teste de Armadura. Se for bem-sucedido, o acerto crítico é ignorado e causa apenas dano normal.

Armadura Divina

Com esta bênção, você ganha Armadura Extra contra Força, Poder de Fogo ou magia, à sua escolha. Ativar esta bênção gasta uma ação e 3 Pontos de Magia, e ela é sustentada por minuto. Você pode comprar esta bênção mais de uma vez para ter acesso aos outros tipos de Armadura Extra.



Ataque Celestial

Quando faz um ataque concentrado (Manual 3D&T Alpha, página 72), além de causar dano aumentado, você ignora a Armadura do alvo.

Ataque Divino

Gastando 3 Pontos de Magia, você pode fazer um ataque que ignora qualquer Armadura Extra que o alvo tenha.

Inspiração Divina

Gastando uma ação e 2 Pontos de Magia por alvo, você concede um bônus de +1 na Força de Ataque ou Força de Defesa, à sua escolha, de todos os aliados. O bônus dura por uma cena.

Magia Divina

Você recebe a vantagem Magia Branca (Manual 3D&T Alpha, página 34), sem precisar pagar por ela.

Proteção dos Inocentes

Gastando uma ação e 2 Pontos de Magia, você pode conceder seu valor de Armadura a um companheiro adjacente. Seu companheiro soma os dois valores de Armadura — o seu e o dele. Você não perde seu próprio valor de Armadura ao

usar esta bênção. Este é um poder sustentado por cena.

Rapidez Divina

Os anjos são rápidos em proteger os mortais. Gastando 3 Pontos de Magia, a Habilidade do anjo conta como uma escala acima (de Ningan para Sugoi, por exemplo), apenas para efeitos de velocidade (veja Movimento, no Manual 3D&T Alpha, página 69), por um turno.

CASTAS DE DEMÔNIOS

A sociedade demoníaca é caótica, sem hierarquia fixa. Os líderes são simplesmente aqueles que detêm mais poder — ou esperteza.

Casta. O nome de cada casta e um resumo de sua história.

Poderes Infernais. Poderes possuídos pelos demônios desta casta. Cada poder custa 1 ponto. Você só pode adquirir poderes da sua casta.

Fraqueza. Um defeito comum a todos os demônios desta casta. Você não pode “recomprar” a fraqueza — ela o acompanha para sempre.

Demônios

Simplesmente chamados de demônios, estes são os membros mais baixos da hierarquia do inferno. Muitos desenvolvem poderes e até mesmo tornam-se importantes, mas raros são os que alcançam quaisquer postos maiores que o de chefe de algumas tropas. A maioria não passa de simples soldados.

Os demônios têm pouco poder em comparação com outras crias das trevas. Ainda assim, são mais fortes que qualquer mortal. Enquanto nos planos inferiores não passam da plebe e escória, na Terra podem agir com liberdade e às vezes até tornarem-se alvo de adoração de mortais. Quase sempre demonstram seu poder através da luta.

Os demônios não têm uma aparência comum. Devido a suas formas exageradas, grotescas e bizarras, são ainda mais diversos em aparência que os humanos; podem ter escamas, asas, caudas... É fácil encontrar demônios esqueléticos ou obesos;

altos como gigantes ou pequenos como estatuetas. Entretanto, todos possuem uma característica comum: sua posição como uma das mais baixas castas dos planos inferiores.

Poderes Infernais. Arma Profana, Sopro de Chamas e Pujança Infernal.

Fraqueza. Fúria. Daimoni têm pouca paciência e são dados a se deixar levar por qualquer irritação (Manual 3D&T Alpha, página 42).

Mazikin

Demônios do tipo trapaceiro costumam ser fisicamente fracos. Entretanto, compensam isso com astúcia e malícia.

Nos planos inferiores, os trapaceiros são espiões, batedores e às vezes até mesmo assassinos. Pequenos, rápidos e furtivos, conseguem se infiltrar onde um demônio comum jamais passaria despercebido. Entretanto, mesmo furtivos, os trapaceiros também anseiam por adoração e poder. Isso faz com que busquem Nova Memphis com todas as forças.

Espertos e covardes, preferem enganar a lutar. Sua especialidade é pregar peças, mentir e passar outros indivíduos para trás. Na maior parte das vezes, fazem isso com o objetivo de machucar fisicamente outras criaturas — mas sentem maior prazer quando conseguem fazer com que alguém abandone suas crenças e códigos de honra: um trapaceiro pode passar anos espreitando uma vítima e descobrindo seus segredos mais bem guardados, só para usá-los contra ela, atormentando-a e chantageando-a para sempre.

Poderes Infernais. Asas de Morcego, Ilusão e Rapidez Diabólica.

Fraqueza. Mazikin jamais podem deixar passar a oportunidade de enganar alguém, mesmo que isso coloque sua existência em risco. Apenas sendo bem-sucedido em um teste de Resistência o trapaceiro consegue dizer a verdade em qualquer situação — e, mesmo assim, tentando deturpá-la e manipulá-la tanto quanto conseguir. Todos os trapaceiros sofrem da desvantagem Insano (mentiroso) — veja o Manual 3D&T Alpha, página 44.

Diabos

Diabos são manipuladores sutis, mas também guerreiros ferozes. Raramente se revelam, agindo sempre nos bastidores. Não buscam o domínio através da força, nem a conquista pelo combate; seu objetivo é vencer pela astúcia e estratégia.

Os diabos gostam de estabelecer tramas e intrigas complexas, centradas na corrupção e decadência total de suas vítimas. Mais do que atacar fisicamente aqueles que espreitam, buscam deturpar pouco a pouco a sanidade de seus alvos. Para um diabo, a morte é uma saída fácil de um labirinto que nunca deve ter fim. A única salvação deve ser a entrega da alma do mortal para o diabo que o atormenta.

Os diabos raramente se revelam; preferem acrescentar novas camadas a seus longos estratagemas. Dizem que os diabos na verdade não procuram apenas angariar almas, mas recolher aquelas que lhes ofereceram os melhores “jogos” — indivíduos que por um longo tempo conseguiram evitar suas armadilhas.

Diabos empregam outras crias dos planos inferiores em seus estratagemas. Sua manipulação é tão sutil que muitos daqueles usados pelos diabos pensam ter eles mesmos desenvolvido as intrigas das quais fazem parte.

Poderes Infernais. Insanidade Infernal, Magia Diabólica, Potência Infernal.

Fraqueza. Como os manipuladores orgulhosos que são, os diabos jamais aceitam a derrota — preferindo fugir ou, em casos extremos, tirar a própria vida. Como sabem que caso sejam destruídos na Terra ou em outros planos voltam para o inferno, muitos preferem o suicídio. Todos os diabos têm o Código de Honra (da Derrota).

PODERES INFERNAIS

A seguir está a descrição dos poderes infernais dos demônios.

Arma Profana

Gastando 2 Pontos de Magia, as armas do demônio (normalmente espadas e machados, mas depois de chegar na Terra também pistolas e fuzis) são tomadas pelo fogo infernal, concedendo-lhe um bônus de +1 na Força de Ataque contra criaturas mortais e sobrenaturais, e +3 contra anjos. Este poder dura um combate inteiro.

Asas de Morcego

Você desenvolve pequenas asas de morcego — em termos de regras, recebe a vantagem Voo (Manual 3D&T Alpha, página 39).

Ilusão

Você pode lançar a magia Ilusão (Manual 3D&T Alpha, página 97) mesmo que não tenha os pré-requisitos necessários. Caso obtenha os pré-requisitos, gasta apenas a metade dos Pontos de Magia.

Insanidade Infernal

Gastando uma ação — em que discursa para uma vítima específica — o

diabo pode deturpar as crenças do alvo. A vítima precisa ser bem-sucedida em um teste de Resistência. Se falhar, recebe uma insanidade à escolha do diabo (veja a desvantagem Insano no Manual 3D&T Alpha, página 42). O custo varia de acordo com a intensidade da desvantagem Insano: 5 Pontos de Magia para cada -1 ponto. A vítima tem direito a um teste de Resistência por dia para se livrar da insanidade.

Magia Diabólica

Você recebe a vantagem Magia Negra (Manual 3D&T Alpha, página 34), sem precisar pagar por ela.

Potência Infernal

O demônio pode invocar as forças do próprio inferno. Pode gastar Pontos de Magia para aumentar suas características — cada 2 PMs gastos aumentam uma característica à escolha do diabo em +1. Todas as características podem ser aumentadas desta maneira, inclusive mais de uma ao mesmo tempo, e os efeitos duram até o final do combate. Entretanto, o diabo sofre -2 em Resistência por 24 horas depois que os efeitos acabam.

Pujança Infernal

Quando faz um ataque concentrado (Manual 3D&T Alpha, página 72), além de causar dano aumentado, você ignora a Armadura do alvo.

Rapidez Diabólica

Você é rápido ao fugir da cena de um crime. Por 3 Pontos de Magia, você multiplica sua Habilidade por 10, apenas para efeitos de velocidade (veja Movimento, no Manual 3D&T Alpha, página 69).

Sopro de Chamas

Gastando uma ação e 3 Pontos de Magia, você cospe labaredas que atingem todos os oponentes adjacentes ou a até 1,5 metro. Estas chamas causam um número de dados de dano igual à Resistência do demônio. Nenhuma rolagem de ataque é necessária.

VANTAGENS

Fé Verdadeira [1 PONTO]

Você tem fé em algo que considera maior que você mesmo. Você pode lançar a magia Esconjuro de Mortos-Vivos (Manual 3D&T Alpha, página 94), mesmo sem ter as vantagens Magia Branca ou Magia Elemental, pagando seu custo normal em Pontos de Magia.

Rebanho [1 PONTO]

Você tem um indivíduo ou um pequeno grupo de indivíduos que sabem sobre sua necessidade de se alimentar de sangue — e não se importam de ajudá-lo. Talvez esse rebanho ache que você é cool, talvez sejam amigos com pena de você ou talvez seja o seu amor verdadeiro que ficou no mundo mortal.

Transformação Rápida [1 PONTO]

Sua passagem da forma humana para wargen ou lobo (e vice-versa) é automática (normalmente, gasta um movimento).

TUNE O SEU HERÓI



**Mais de 400 Vantagens e Desvantagens
Para Você Customizar o seu Personagem
Ao Máximo, Emulando Poderes da grande
Maioria dos Gêneros de RPG.**

Fantasia

Horror

Cyberpunk

Supers

**Todas as Vantagens e Desvantagens
Divididas em Grupos
Para facilitar a Procura e possivel
Restrição do Mestre !**



Atenção: Este Livro deve ser usado em conjunto com o MANUAL 3D&T ALPHA.