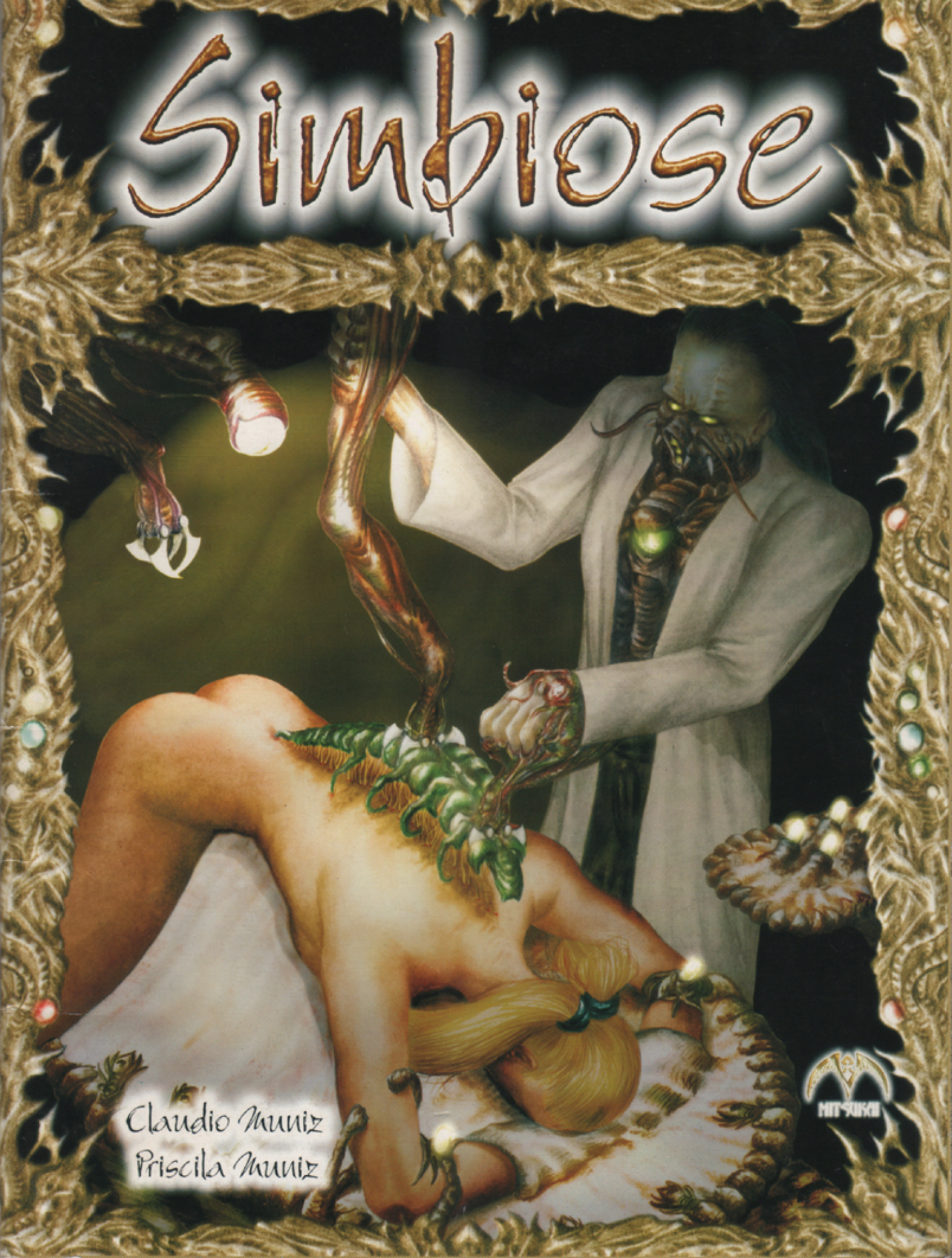


Simbiose



Claudio Muniz
Priscila Muniz



Créditos

Desenvolvido por

Cláudio Muniz

Priscila Muniz

Capa

Idealizada e editada por Cláudio Muniz

Desenhada por Marcelo Barbosa

Ilustrações internas

Marcelo Barbosa

M966s

Muniz, cláudio Roberto de Oliveira

Simbiose / Cláudio Muniz, Priscila Muniz.

Rio de janeiro: Mitsukai, 2001.

p. ; cm.

ISBN 85-88257-01-7

1. jogos de fantasia. 1. titulo.

CDD- 793.9

Indice

Introdução	4
Tomo I	7
Tomo II	23
Tomo III	31
Tomo IV	37
Necrobiologia	41

Todos os direitos reservados e protegidos pela lei 5.988 de 14/12/73. a reprodução total ou parcial, por qualquer meio é ilegal, configurando apropriação indébita de direitos intelectuais e patrimoniais.



Simbiose

Bem-vindo

Simbiose é um suplemento para RPG medieval. Nossa intenção com este livro é fornecer aos jogadores uma nova classe de personagens e novas criaturas para dar mais vida as suas campanhas. Não abordaremos regras, de nenhum sistema e as descrições serão bem detalhadas para que você possa adapta-las para seu RPG favorito.

Nossa intenção é ampliar a quantidade de suplementos existentes em nosso país sem valorizar ou desvalorizar nenhum sistema de regras, pois quando alguém escolhe um sistema para jogar acredita que este seja o melhor, além disto o mercado está cheio de bons sistemas, tanto os nacionais quanto os importados. Esperamos que esta linha que se inicia com este suplemento agrade. Estamos aceitando críticas e sugestões e para aqueles que possuem idéias para qualquer suplemento e gostariam de publica-los, nós podemos apóia-los. Visite nosso site para maiores informações

O que são simbiosites?

São seres que se unem a um hospedeiro, e nesta união os dois seres passam a funcionar como um. Na maioria das vezes compartilhando habilidades e poderes, nem sempre sendo proveitoso para os dois, pois em alguns casos apenas uma das partes sai ganhando.

Existe uma grande quantidade de simbiosites e todos possuem características distintas, que podem se alterar ou não. Dentro de um hospedeiro, estas alterações levam em conta suas necessidades físicas ou mentais, possibilitando que dois personagens com simbiosites iguais tenham diferenças na forma de assimilação. Isto irá depender de características como vantagens, desvantagens e a raça a qual o personagem pertença.

O que é necessário para jogar simbiose?

O principal é criatividade, e o conhecimento do sistema que você irá utilizar para adaptar este cenário. Por ser um livro totalmente descritivo e por não conter regras é necessário que você utilize o modulo básico de seu sistema favorito, para assim poder fazer as adaptações sem maiores problemas. Em breve estaremos disponibilizando em nosso site algumas novidades referentes a adaptações.

introdução

Sou Goriaki, nascido em Taloar, filho de Bareki. Sou um necrobiólogo, na verdade acredito ser o único, a mais de um século eu era um jovem alquimista ansioso para dominar esta arte em todo seu esplendor. Sempre fui muito idealista e desejava tornar minhas habilidades as mais refinadas que eu pudesse e com este intuito dediquei todos os meus esforços em prol desta meta, me tornando o número um na escola de alquimia.

Ao completar 20 anos, 12 anos após o meu ingresso na grande escola de magia e alquimia, me graduei como o mais novo mestre da alquimia. Sempre muito elogiado, nunca tive grandes dificuldades em meus estudos, com esta graduação e a indicação do conselho, passei a integrar a guilda imperial, me mudando para a cidade de Impéria (principal capital de Étrius continente mais próximo de Kriptus) mais precisamente na sede da guilda, situada no castelo do rei Andrian Ludwing II. Impéria, uma cidade deslumbrante com sua mistura de culturas, raças e arquiteturas; o castelo reluzente como se fora feito do mais puro ouro o laboratório alquímico possuía os mais modernos equipamentos e substâncias, coisas que apenas eu ouvira falar.

Como membro da guilda o meu acesso à biblioteca era irrestrito me possibilitando aprofundar meu conhecimento da cultura das diversas raças e na etiqueta dos nobres. A quantidade de volumes, ali contidos, era maior do que eu poderia ler em 50 anos. Mesmo com muito trabalho, utilizava todas as oportunidades que tinha para ampliar meus conhecimentos lendo livros e manuscritos de autoria dos maiores magos do continente, nomes que para mim eram lendários. Dentre todos, o meu preferido era Thull Zandu, o maior mestre da necromancia de todos os tempos. Li todos os manuscritos de sua autoria o que me fez ver a necromancia de uma forma totalmente nova. Ele demonstrava que esta forma de magia, além de poderosa, possuía uma filosofia voltada a capacidade que todos possuem para dominar a vida e a morte e se tornarem deuses.

Pude perceber muita coisa em comum entre a alquimia e a necromancia, no sentido da busca ao EVESSU (evolução espiritual superior), o manuscrito de sua autoria que mais me chamou a atenção foi um intitulado hyokan. Este descrevia em detalhes a capacidade que todos os corpos, físicos e energéticos, possuem de se unir e se tornar um. A partir desta teoria mudei de forma radical minha maneira de encarar a magia e passei a aprender necromancia com o intuito de me tornar tão bom nela quanto na alquimia.

Os anos passaram depressa e após 20 anos de treinamentos e estudos me tornei mestre necromante. Na cerimônia de graduação anunciei a grande guilda a criação de uma nova forma de magia: a necrobiologia, arte mágica unindo a alquimia e a necromancia. Recebi o aval do conselho a cadeira que pertencia a Thull Zandu, e me foi dado um tempo para provar que a necrobiologia era algo realmente novo no campo da magia e demonstrar sua utilidade e o que a diferenciava das demais. Prossegui por mais um ano desenvolvendo equipamento e substâncias baseadas nas necessidades da minha nova arte. Descobri um manuscrito escondido no laboratório de necromancia, pela escrita tive a certeza de que pertencera a Thull Zandu, que mostrava estudos feitos a partir da simbiose e possuía muita referência a guerra do alvorecer, a história da criação de meu mundo. Esta história narrava como os dragões e os deuses criaram os primeiros seres a habitar nosso mundo, chamados de Prímais. Possuíam um simbionte que na verdade era uma pequena parcela de seu criador, e sua função era lutar em nome de seus progenitores.

A simbiose, era na verdade, um resumo de minhas teorias. Tive uma enorme satisfação por ter chegado as mesmas conclusões que Thull Zandu. A simbiose me possibilitaria provar que minha nova forma de magia podia se equiparar ao poder dos deuses e me dava a chance de testar as teorias de Hyokan.

Através da união de dois seres, completamente diferentes, poderia conceder novas capacidades aos dois forçando uma evolução proveitosa para ambos. Expus minha teoria ao conselho que aprovou meu estudo de campo. Contratei uma mercenária, Za Dikiel, conhecida por ser uma excelente rastreadora e profunda conhecedora da floresta de Fária, além é claro de exímia lutadora e parti.

Minha escolha por Fária se deu por ela ser a maior floresta do continente e se alastrar por toda parte sendo o maior labirinto natural do mundo conhecido. Sua diversidade de fauna e flora me possibilitaria realizar estudos e experiências que não conseguiria de outra forma. Minha permanência em Fária durou 2 anos nos quais avancei muito no conhecimento da simbiose natural, e obtive sucesso na criação de um simbiote totalmente gerado a partir da necrobiologia. Os simbioses naturais oferecem vantagens quase imperceptíveis, já o que criei concedeu a minha cobaia, um rato, a capacidade de gerar uma proteção de queratina de muita resistência.

Estas experiências se basearam em conceder as capacidades naturais dos Horaks a outro ser, através da criação de um simbiote que modificaria a estrutura do hospedeiro tornando-o uma evolução de sua própria raça. Os Horaks são criaturas de 40 centímetros com uma carapaça de queratina maleável tão resistente quanto uma armadura, uma bioarmadura muito eficiente. Esta criatura não é capaz de fazer simbiose, mas o simbiote que criei a partir dele se mostrou muito proeminente. Após algum tempo, em média de 3 semanas, o meu simbiote abandonou o hospedeiro provocando a morte do mesmo e procurando outro. Estudos posteriores me revelaram que o simbiote adquiriu inteligência, algo que considerei muito perigoso e novamente procurei modifica-lo.

Após mais 2 anos em Faria retornei a Impéria para demonstra meu progresso ao conselho. Todos estavam presentes, até mesmo o rei Andrian Ludwing II e sua rainha Enora. Iniciei minha demonstração retirando de cima de um cadáver o tecido que o cobria. Através de magia puramente necromante, revivi o cadáver como um zumbi, causando a todos os presentes uma certa repulsa e desaprovação. Tão logo iniciei meus esclarecimentos todos silenciaram.

-“Todos aqui presente sabem que o processo de zumbificação é algo considerado por muitos como uma violação e desonra para o morto. Como podem ver este corpo agora animado não passa de uma criatura sem vontade que obedece às minhas ordens sem questionar. Através da necrobiologia é possível reviver os mortos de forma a se tornarem muito mais eficientes do que eram em vida e, entre as possibilidades disto, está a capacidade de podermos trazer nossos soldados de volta a vida durante as batalhas, diminuindo a taxa de mortalidade dos demais. Estes soldados revividos são mais fortes, rápidos e possuem capacidades que nenhum outro poderia sonhar.”

Dizendo isto coloquei em outro corpo um simbiote, de não mais que 1 centímetro e em menos de 1 minuto ele se levantou sem a aparência pálida comum aos zumbis. Aparentemente normal, até que de seu corpo surgisse uma bioarmadura cobrindo-lhe o peito, cabeça e antebraços, além de um par de garras. Todos sem exceção se levantaram estarrecidos.

O grande mestre da guilda, juntamente com os membros do conselho, se retiraram para avaliar minha experiência, e após 1 hora retornaram e validaram minha nova arte considerando a necrobiologia um grande passo para a magia. Nossa majestade Andrian Ludwing II retificou que para utilizar esta técnica em guerras, eu deveria torná-la realmente eficiente em um campo de batalha. Com isto me indicou dois de seus melhores guerreiros para que os mesmos realizassem os testes nos novos zumbis.

Me tornei conhecido e respeitado por todos recebendo até um título de nobreza, passando a ser conhecido como lorde Goriaki. Convoquei duas auxiliares Za Dikiel, que havia me acompanhado a floresta de Fária como minha guardiã, por seu profundo conhecimento em lutas e por ter participado de uma guerra, e Darlia uma proeminente alquimista e especialista em parasitas e microrganismos. Com a ajuda delas pude refinar meus simbioses e torna-los verdadeiras armas de guerra.

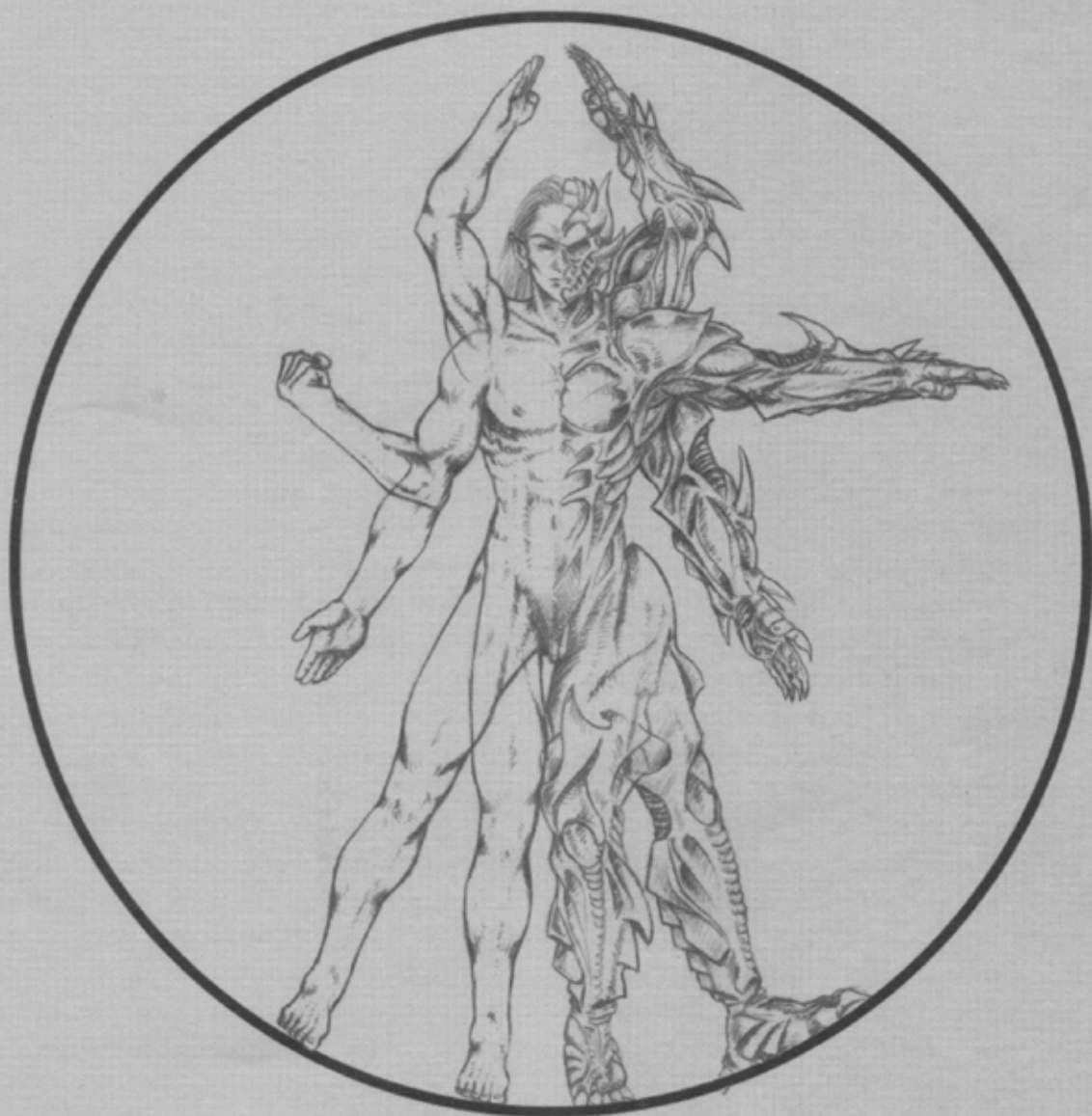
Esta nunca havia sido minha meta, eu desejava desvendar os segredos da simbiose dos Prímais para atingir o EVESSU. Aproveitando o status que adquiri, me mudei para Etípolis, vilarejo situado na ilha-principado de Kriptus e construído sobre as ruínas de uma antiga civilização Élfica, estabelecendo-me na antiga sede da guilda. Escolhi este lugar por ser apontado nas lendas e histórias como sendo o local onde ocorreu a maior batalha da guerra do alvorecer, e por conter templos com antigas inscrições onde esperava encontrar algo que me revelasse os segredos dos deuses.

Os anos se passaram e eu me encontrava com 98 anos, mas descobri os segredos da longevidade e não aparentava mais do que 30 anos. As minhas duas discípulas também foram minhas cobaias, as tornei muito superiores ao que eram e lhes concedi longevidade. Za Dikiel se tornou uma guardiã muito mais eficiente com sua bioarmadura arcnídea. Darlia passou a se chamar Darlia Dragna por eu ter fundido seu corpo ao de um pseudo-dragão(criatura criado a partir de matéria orgânica de dragão). Isto lhe concedeu uma maior capacidade mágica e mais membros para que pudesse ser mais eficiente na fabricação das poções que utilizávamos. Dragna também se tornou uma exímia artista e com sua ajuda escrevi os tomos da simbiose, que foram ilustradas por ela.

Ainda continuo minhas pesquisas que só terminarão quando conseguir evoluir um ser ao seu estado máximo.

Goriaki

Tomo I



Nineian-Dermatos

Nineian-dermatos

Este foi o primeiro tipo de simbiote que desenvolvi. Quando mesclado a um hospedeiro, torna o mesmo capaz de criar uma armadura orgânica altamente resistente e de aparência que pode variar de acordo com a raça e grau de fúria do hospedeiro.

Esta bioarmadura é possível porque o simbiote é criado para possibilitar ao cérebro do hospedeiro controlar totalmente a produção de queratina de seu organismo. Este processo é geralmente ativado pela vontade do hospedeiro, mas em caso de impossibilidade do mesmo, o simbiote pode ativar a bioarmadura. Isto é um sentido de auto-preservação.

O maior efeito colateral que constatei é o fenômeno progressão, efeito que torna o hospedeiro incapaz de retornar a forma humana. Toda vez que o hospedeiro utiliza a capacidade de criar a bioarmadura a mesma sempre deixa uma pequena parcela de sua forma, isto é progressivo e acumulativo e após uma média de 50 transformações o hospedeiro se tornara incapaz de voltar a forma humana.

A função básica de todas as raças nineian-dermatos é fornecer proteção ao corpo do hospedeiro e torna-lo mais eficiente em combate. Como em toda forma de simbiose o que ocorre é uma troca. O hospedeiro fornece alimento de seu próprio corpo e em troca o simbiote lhe concede o benefício de uma armadura que irá proteger a ambos. Esta bioarmadura concede proteção se baseando na constituição muscular e óssea do hospedeiro, ou seja, toda a proteção externa se situa sobre os principais músculos e tendões de forma a proporcionar mais força e resistência. Nas articulações e áreas vitais a proteção é mais forte e flexível. Os ossos freqüentemente se alteram tornando-se mais espessos e resistentes, tornado quase impossível o hospedeiro quebra-los em um acidente.

Todas as bioarmaduras, sem exceção, provocam um tipo de dano ao hospedeiro, chamado dano de expansão. Este dano é causado sempre que a armadura é ativada, já que a mesma expande a pele de forma muito brusca. Este ferimento só é sentido durante alguns segundos antes de sua ativação total e após ela ser recolhida. Neste momento o simbiote passa a regenerar o dano, isto pode levar minutos ou horas tudo depende a que raça o hospedeiro pertença (humano, elfo e etc...) e a quantidade de transformações que o hospedeiro tenha feito, pois o efeito expansão diminui este dano.

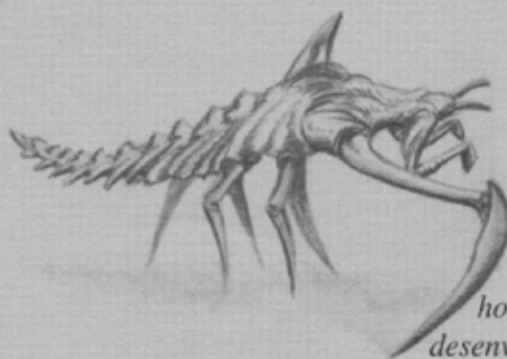
Para a criação dos nineian-dermatos utilizei como inspiração, e matéria prima, os horaks, criaturas de 40 centímetros e com o corpo totalmente coberto por placas de queratina maleável de resistência comparável a uma armadura de escamas (metal). É uma criatura rara encontrada na floresta de Fária. As nineian-dermatos quando mesclado a um cadáver torna o mesmo uma poderosa máquina de guerra, mas o corpo se deteriora em 3 a 4 transformações, independente da raça do hospedeiro. Só pude chegar a este ponto quando utilizei material orgânico de gárgulas, que por sua essência mágica torna capaz a modelagem da forma final do simbiote e os hollitos criaturas translúcidas feitas de quintessência, que servem como fonte de energia para a transformação. Estas criaturas são muito raras e os magos costumam pagar muito caro por elas por serem uma fonte quase inesgotável de energia mística. Mas, é quase impossível capturar uma delas, pois o pântano onde vivem é cáustico e exala gases irrespiráveis para qualquer raça. Só foi possível para mim capturar um exemplar por minha natureza como necrobiólogo, pois domino todos os tipos de gases tóxicos, bactérias e microorganismos que me concedem capacidades superiores a dos mortais e mortos-vivos.

Baseado no sucesso da simbiose em mortos, utilizei o mesmo processo em vivos. Esta técnica se mostrou a mais eficiente e é a utilizada como padrão para todo tipo de simbiose. Para a união destes materiais utilizei uma substância criada através de processos alquímicos, que chamo Alcarest, capaz de reduzir qualquer matéria orgânica a substância fundamental da qual foi criada. Assim com a mistura das substâncias geradas dos espécimes já citados, surgiu algo sem forma, mas cheio de nova vida.

A próxima etapa foi a manipulação do organismo utilizando magias de controle do corpo e necromantes reduzindo a forma de vida a um tipo de larva que logo em seguida é colocada no corpo de um hospedeiro. A forma do simbiote depende exclusivamente da quantidade de amostra de cada criatura utilizada, e do acréscimo ou não de características animais ou vegetais.

Na natureza existem muitos simbioses, mas quase todos não fornecem vantagens reais ao hospedeiro. Outros são instáveis e quase sempre fatais. As espécies que criei trazem mais benefícios, e estes compensam os malefícios e efeitos colaterais.

Simbioses



Nineian-dermatos.

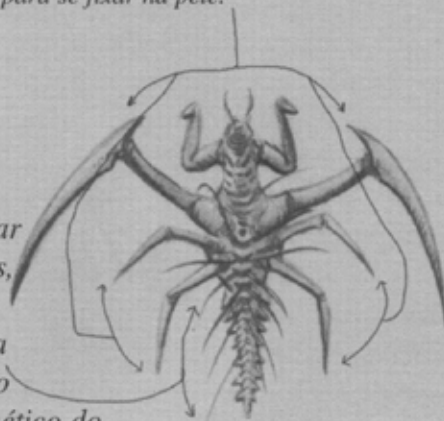
Esta é a forma mais comum de todos os nineian-dermatos. Tem aproximadamente 10 centímetros e cor marrom e azul, em sua forma natural se parece com um louva-deus, tanto na forma quanto na inteligência, após criado se não for mesclado a um hospedeiro em 48 horas se tornar incapaz de fazer a simbiose e se desenvolve como um inseto vivendo por mais 1 ano, não é capaz de se reproduzir.

A forma de simbiose é através de uma incisão que o simbiote faz na base da nuca, ele se desfaz tornando-se um tipo de plasma que se instala no cérebro do hospedeiro, deixando a casca fora. O hospedeiro passa por um período de convulsões que pode durar uma semana, tendo febre constante, estes efeitos dependem da raça do hospedeiro.

Ao se conectar ao hospedeiro utiliza estas garras para se fixar na pele.

Estas pinças são utilizadas para se fixar no hospedeiro, e injetar um forte anestésico, que o leva a inconsciência em 2 ou 3 segundos, impedindo que o hospedeiro reaja impedindo a simbiose.

Também se ligam ao sistema nervoso central onde altera toda a estrutura através de um processo químico, estas alterações são interpretadas pelo cérebro que passa a modificar o código genético do hospedeiro impedindo qualquer tipo de rejeição e fundindo totalmente o simbiote.



As três raças nineian-dermatos são os: *garaks*, *shariak* e *shakisoma*.

Garaks

A aparência destas bioarmaduras em humanos é essa, mas outras raças de humanóides tem pequenas variações, tanto nas cores quanto nas formas.



Sua função é proteger o corpo do hospedeiro com uma carapaça de queratina tão resistente quanto uma armadura de placa reforçadas.

Quando ativada torna o usuário capaz de criar lâminas, garras e pequenas armas para combates corpo-a-corpo, também de queratina, que provocam dano igual ao de uma faca. Esta é a única raça de nineian-dermatos que pode ser utilizada em cadáveres.

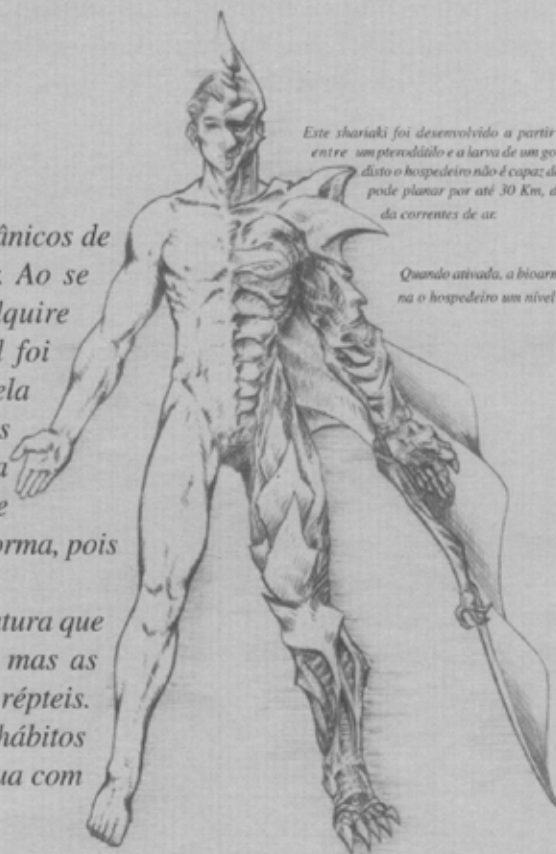
O cadáver deve ter morrido a no máximo 1 hora, se a simbiose for realizada após este período o simbiote irá consumir o corpo do hospedeiro criando um zumbi disforme e sem controle, estes zumbis se tornam necrófagos.

No caso de sucesso o cadáver hospedeiro irá preservar a memória imediata e ira continuar com o que estava fazendo até que seja destruído, estes zumbis não "vivem" mais de dois dias.

Shariak

Estes simbioses foram criados a partir de restos orgânicos de animais selvagens, em acréscimo ao método anterior. Ao se mesclarem com um hospedeiro o mesmo também adquire algumas pequenas características do animal do qual foi criado seu simbiote. Quando a bioarmadura é ativada ela cria características animais na aparência e nas habilidades concedidas ao hospedeiro, além é claro da proteção de queratina, que em muitos casos adquire aspecto muito similar a um licanthropo, mas somente na forma, pois a aparência costuma ser muito mais bestial e grotesca.

Não encontrei nenhuma restrição quanto ao tipo de criatura que pode ser utilizada para criar esta raça de simbiote, mas as espécies de maior sucesso foram os felinos, aracnídeos e répteis. Não há como evitar que o hospedeiro adquira alguns hábitos comportamentais e alimentares do animal. Isto se acentua com o passar das transformações.



Este shariaki foi desenvolvido a partir da função entre um pterodáctilo e a larva de um gorak, apesar disto o hospedeiro não é capaz de voar, mas pode planar por até 30 Km, dependendo da corrente de ar.

Quando ativada, a bioarmadura torna o hospedeiro um nível mais ágil.

Shakisoma

Esta raça é a que considero mais poderosa e perigosa. Este simbiote se funde de uma forma que eu não esperava, pois ele faz a conexão no centro nervoso e energético se dissolvendo e criando um novo órgão situado no tórax (com a aparência de um olho) e se unindo as mitocôndrias. A bioarmadura que se forma cobre todo o corpo e emana um pouco de energia por "fendas" que se formam principalmente no peito e se alastram pelos braços e pernas em pouca quantidade. Sua maior habilidade, além da proteção comum para todos nineian-dermatos, é possibilitar ao hospedeiro disparar uma onda de energia do tórax de poder incrivelmente destrutível, capaz de destruir a muralha de um castelo. Mas isto pode matar o hospedeiro, pois toda vez que é utilizado consome energia vital. Este consumo depende do poder da onda de energia utilizada e esta energia vital não pode ser recuperada nem mesmo com magia.

Para criar esta raça utilizei a essência de um hollito (criatura semi transparente feita de energia sólida) em acréscimo a qualquer das duas raças descritas anteriormente, modificado com base na estrutura química dos dragões.



O olho que se situa no peito permanece mesmo quando a bioarmadura não está ativada, o poder destrutivo do energia projetada dele é equivalente a um relâmpago, e este poder duplica, a cada ponto efetivo, que o hospedeiro gastar de sua energia vital.

Geralmente tem uma cor negra, mas isto depende exclusivamente da raça do hospedeiro.

A diversidade de formas que as nineian-dermatos podem assumir é muito grande. Em experiências executadas com simbioses da mesma raça, em pessoas diferentes, a forma e habilidades que estes adquiriam variavam de acordo com características individuais do hospedeiro, isto torna um pouco difícil prever como será realmente a mudança física e possibilita que um grupo de pessoas possam ter o mesmo tipo de simbiote e se tornem únicos em forma e habilidade, já que todas as nineian-dermatos ampliam as capacidades naturais do hospedeiro.

Em termos de resistência devo enfatizar que todas estas três subespécies possuem a mesma, que é equivalente a resistência e capacidade de desviar dano, de uma armadura de placas reforçadas de excelente qualidade, sem provocar nenhum tipo de modificador na capacidade de se deslocar e atacar. Mesmo com a alteração nas mãos o hospedeiro ainda é capaz de utilizar qualquer tipo de arma sem restrição alguma, pois o simbiote se adapta de forma apropriada a cada tipo de arma utilizada.

As roupas são sempre destruídas, a não ser que tenha sido feita de material elástico o suficiente, neste caso a roupa irá permanecer sobre a bioarmadura, isto se estende para qualquer tipo de roupa ou armadura, mas é possível para um mago realizar um ritual de dedicação da roupa que irá restaurar o que sobrou da roupa assim que a transformação terminar.

Uma característica comum a todos é o surgimento de algumas "pedras" de cor azul esverdeadas, de no máximo 3 centímetros, que ficam no peito, antebraço e panturrilha e produzem uma luminescência verde. Quando o hospedeiro se encontra em sua forma natural, estas "pedras" permanecem sem emanar nenhum tipo de luz.

Apesar de ser a forma mais comum e mais resistente, a criação dos nineian-dermatos não se restringe apenas a utilização de matéria animal. Também é possível a criação de bioarmaduras através de um tipo de vegetal encontrada na floresta de Fária, a Efilia, vegetal nutritivo e muito utilizado no preparo de produtos alquímicos voltados para cura de ferimentos ou venenos.

Estas espécies foram todas desenvolvidas por mim, tendo como base a Efilia. A que mais se assemelha ao vegetal original é a Acalia. As 4 espécies são:

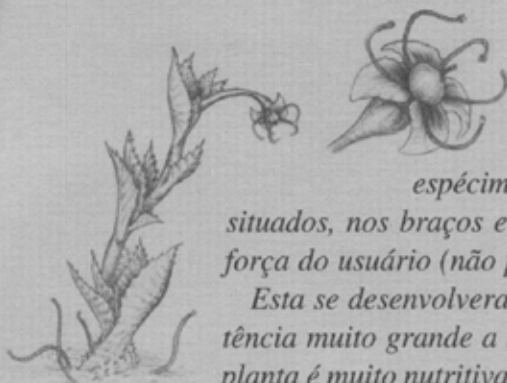
Acalia

Pode atingir 1 metro de altura e possui cor azul com a flor vermelha. É uma planta carnívora e infecta o hospedeiro com uma pequena semente projetada da flor madura.

A bioarmadura gerada dela é composta de placas similares a flor madura, esta planta foi criada para se desenvolver em charcos e em grande número sendo que apenas 5 % desenvolveram o simbiote.



Filocto



Possuem cor alaranjada com uma única flor, azul celeste. Não se trata de uma espécie carnívora e a bioarmadura gerada por este espécime é muito exótica criando alguns "tentáculos" de 2 a 10 centímetros situados, nos braços e costas, que podem se estender por 2 metros e tem a metade da força do usuário (não podem empunhar armas).

Esta se desenvolvera em terras secas. Também irá conceder ao hospedeiro uma resistência muito grande a sede, possibilitando que ele absorva a água do ar por osmose. A planta é muito nutritiva, apenas 2 flores são capazes de sustentar um homem mediano por até dois dias.

Trilocto

Filetes extremamente alérgicos, queimando como uma lagarta de fogo.



É a menor espécie de Efilia atingindo no máximo 10 centímetros de altura possui espinhos que levam o microorganismo simbiote. Sua cor é dourada e a nineian-dermatos gerada possui espinhos de 1 centímetro por todo o corpo e cor dourada.

Quando ativada a bioarmadura pode lançar espinhos, como um porco espinho, a uma distância de até 50 metros que provoca dano igual a de um pequeno dardo, além disso pode gerar lâminas parecidas com suas folhas, nos antebraços e no dorso do punho. É a única espécie venenosa, com seu sumo é possível fazer um veneno que paralisa todos os músculos do corpo em 5 segundos, o único antídoto é uma folha de Acalia.

Ergônia

Espécie carnívora que atinge 2 metros de altura e infecta através de uma mucosa liberada quando o hospedeiro é preso por seus filamentos, tem cor marrom e vermelha e se desenvolve em pântanos. A bioarmadura resultante parece ser feita de folhas que se enrolam no hospedeiro, e possibilita que lance um jato ácido que alcança até 2 metros, e uma mucosa grudenta capaz de imobilizar quase qualquer coisa.



Ela se camufla dentro do solo e quando a vítima esta próxima o suficiente ela se ergue totalmente.

Todas estas espécies quando transformadas em simbiote pelo processo alcarest, tornam o hospedeiro capaz de se fundir com todos os tipos de árvores e também possibilita comunicação telepática com criaturas da natureza e alguns tipos de plantas conscientes. A diferenciação entre elas fica por conta da aparência, coloração e algumas habilidades. Todas podem ser utilizadas para gerar uma Shakisoma.

Mas estas variações só se mostraram funcionais quando mescladas a elfos, pois nas demais raças o resultado costuma ser uma criatura meio homem meio vegetal de baixa inteligência, que chamo de Líquentropo, com estimativa de vida de 2 anos, podendo haver exceções, já que as únicas raças humanóides que testei foram os humanos e elfos. Os fenômenos: progressão e dano de expansão são os mesmos que nas demais nineian-dermatos, mas no caso da progressão ser total, o ser resultante se torna incapaz de falar e acaba por viver reclusos em florestas, montanhas ou pântanos, isto ocorreu com o primeiro espécime que utilizei.

Quando este simbiote é mesclado a um animal o resultado é muito favorável, além de conceder todas as capacidades referentes à subespécie utilizada o animal

passa a compartilhar sua essência com a natureza que o cerca o tornando muito eficiente em florestas.

Humanóides que possuam esta classe de nineian-dermatos podem se fundir temporariamente com animais que também o possuam, compartilhando todas as habilidades entre si, este processo dura cerca de uma hora e provoca um cansaço equivalente a caminhar o dia inteiro.

Ainda não posso dizer, com certeza absoluta, todas as conseqüências por estar me baseando apenas em um espécime humanóide.

Compatibilidade

A criação dos nineian-dermatos não possibilita que se escolha em que tipo de raça ele será melhor ou pior mesclado. Este fator é determinado por características individuais e raciais.

Um exemplo claro deste fato é que consegui, com sucesso total, mesclar uma humana a um simbiote vegetal sem nenhum tipo de rejeição, mas foi o único sucesso em 5 testes realizados, apesar de não ter provas conclusivas suponho que os espécimes femininos são mais propícios a simbiose, com uma taxa de rejeição de apenas 2% independente de sua etnia. A resistência das bioarmaduras nas fêmeas é maior que nos machos e ressaltam as formas, sendo sempre mais polidas e suaves, como as dos elfos.

Outra constatação é que até mesmo a resistência, e poder das rajadas das Shakisomas também são afetadas pelo nível de quintessência do local e estado emocional do hospedeiro. Em locais com alto nível de quintessência as rajadas das Shakisomas são duas vezes mais fortes e podem até não consumir a energia vital do hospedeiro, se a bioarmadura for ativada quando o hospedeiro estiver em fúria, ela terá aparência muito mais grotesca e ativará tudo que puder para atacar, estado de medo também pode desencadear este efeito.

Isto só vem mostrar que, as características individuais do hospedeiro irão determinar sua tendência para a simbiose. Nem todas as raças mortais são compatíveis ou desenvolvem a simbiose de forma proveitosa. Ainda não pude pesquisar todas as raças existentes em meu mundo, devido a grande quantidade, por isto não posso descrever como outras raças humanóides reagem, mas as que tenho catalogado e experimentado são as seguintes:



Esta nineian-dermatos foi gerada a partir de um exemplar de Acalia e esta mesclada a uma elfa da floresta.

A resistência de todos os tipos de nineian-dermatos gerados a partir de qualquer espécie de Efilia é baixa sendo igual a de uma lorica de escamas.

Humanos

Esta raça de mortais humanóides, a qual eu mesmo pertenço, é a mais propícia a ser mesclada a um simbiote. Isto se deve em parte a pouca capacidade regenerativa e a uma adaptabilidade muito grande as adversidades naturais. Geralmente a simbiose ocorre de forma rápida, mas traz muita dor e pode causar a morte do hospedeiro, pois os simbioses Nineian-dermatos são muito agressivos ao organismo mudando a estrutura óssea da coluna cervical, crânio e sistema nervoso central com as principais ligações no córtex cerebral.

Em cada 10 simbioses 4 causam a morte do hospedeiro, os restantes sofrem mudanças físicas e psicológicas profundas, dentre os efeitos físicos posso citar: dores e febre alta por até 1 semana, quanto aos efeitos psicológicos posso destacar um aumento na agressividade e uma leve paranóia que duram por tempo indeterminado. Após o período crítico, até a simbiose se completar, os maiores incômodos são sede exacerbada e náuseas, sempre após as "transformações" aumento do apetite e diminuição do sono.

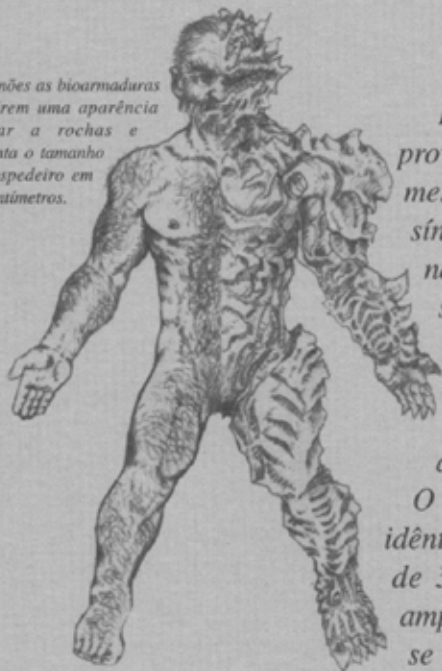
O período máximo que podem manter a bioarmadura ativada é de 6 horas, após este, todos os danos de expansão podem demorar horas ou dias, pois o hospedeiro passará a regenerar na velocidade normal. Em transformações que durem menos de 6 horas a regeneração dos danos de expansão é de 5 a 20 minutos variando de acordo com a quantidade de transformações que o hospedeiro tiver feito e seu estado físico. A progressão total ocorre em torno de 50 transformações

Humano com nineian-dermatos da raça Shariaki.



Esta Shariaki foi criada com material orgânico de um lince, o hospedeiro se tornou capaz de se deslocar ao dobro de sua velocidade, e pode saltar até 3 metros de altura por 20 de distância, além disto possui garras que cortam como uma espada curta de boa qualidade. Todos os sentidos foram ampliados, principalmente a visão.

Nos anões as bioarmaduras adquirem uma aparência similar a rochas e aumenta o tamanho do hospedeiro em 30 centímetros.



Anões

Possuem uma resistência natural a simbioses e parasitas. Isto provoca a morte de mais da metade dos simbioses que tentam se mesclar a um anão. Os anões que resistem a simbiose sofrem da síndrome da rejeição, que provoca febres altíssimas e delírios que não costumam ser fatais, mas podem durar até 3 semanas e deixar seqüelas que vão desde alucinações esporádicas a cegueira.

Nos que se completa a simbiose, passam por um período de 1 mês de fortes dores devido as "rachaduras" na pele e a expansão de seus ossos em consequência do aumento de 30 centímetros na altura. Tornando seu corpo ainda mais desproporcional.

O período de permanência da bioarmadura e cicatrização são idênticos aos humanos. A progressão se torna total após uma média de 30 transformações. A visão e a audição do hospedeiro são ampliadas. As fêmeas se tornam inférteis e ao ativarem a bioarmadura se tornam mais agressivas.

Elfos

*Este é um elfo do
fenótipo mais comum.*



Não pude fazer testes em todos os fenótipos dos elfos (tenho catalogado mais de 20), mas o que pude estudar de uma boa parcela deste total me levou a crer que todo o processo de simbiose nesta raça não traz nenhum efeito colateral a que os demais estão expostos. A taxa de mortalidade é de 5 para cada 10 simbioses.

Tão logo o simbiote se mescle ao elfo, provoca uma mudança no metabolismo dele fazendo-o entrar em um estado de letargia comparável a hibernação. Os genes do elfo prevalecem sobre o simbiote tornando a bioarmadura mais delicada nas formas, ficando invariavelmente polidas e não muito robustas, diminuindo sua resistência em comparação com as de outras raças e adquirindo também a cor da pele élfica (que possui muitos tons diferentes dependendo do fenótipo do elfo).

Os elfos mesclados adquirem um sentido do perigo muito refinado. Suas náuseas, pós-transformação, chegam a debilitá-los por longas horas. Também não conseguem ficar mais de 5 horas com a bioarmadura ativada, e quando isto ocorre o dano de expansão passa a ser recuperado na velocidade normal de um dano proporcional.

A regeneração do dano de expansão em caso de expansão em caso de transformações dentro do limite de tempo é de 2 a 15 minutos, variando de acordo com seu vigor. A progressão total ocorre em 50 transformações. Os meio-elfos também são afetados da mesma forma, com exceção da hibernação, que não ocorre trazendo as mesmas dores sentidas pelas demais raças humanóides.

Goblins



Em todos os testes realizados nesta raça a simbiose não foi possível provocando a morte do hospedeiro em algumas horas.

Acredito que isto tenha ocorrido pelo metabolismo inconsistente dos Goblins que possuem muitas variantes em sua aparência e constituição.

Tentei encontrar um espécime de kobold para fazer testes mais esta raça está extinta, até onde pude pesquisar.

Orks

A resistência desta bioarmadura é equivalente a de uma armadura de placas reforçadas de alta qualidade

A força deles aumenta duas vezes quando a nineian-dermatos está ativada.



Criaturas com baixa inteligência compensada pela grande força e crueldade é uma raça horrenda que se assemelha a uma mistura de animais como urso e hiena, sua pele possui tons esverdeados e tem textura rugosa.

Todas as experiências com esta raça mostraram que as bioarmaduras geradas possuem uma resistência inigualável, podendo chegar ao dobro do que o conseguido com outros seres. Resistem a dor da simbiose com um prazer sádico, mas regeneram os danos da transformação da mesma forma que ferimentos normais, por isto não suportam muitas transformações consecutivas tendo que si limitar a no máximo 1 a cada 2 dias. A noção do perigo é sentida como uma forte

paranóia.

Esta bioarmadura pode se sustentar por no máximo 3 horas e quando ativada torna o ork mais sanguinário do que normalmente. A aparência é sempre grotesca com muitas sedimentações ósseas principalmente nos ombros, braços e boca possuindo uma coloração negra com tons de vermelho. Não podem ser mesclados aos Shakisoma e, quando isto ocorre, o simbiote dissolve parte do interior do corpo do ork. Também acredito ser impossível

que o efeito progressão chegue ao seu estado total, pois os orks morrem dos ferimentos de expansão antes que isto ocorra.

As fêmeas quando são mescladas tem as formas mais delineadas se tornando menos grotescas e muito belas, para os padrões orks, se tornam mais ágeis e mais resistentes que os machos, não se tornam inférteis e seus filhos nascem com traços das nineian-dermatos.

Animais



As raças Humanóides não são as únicas que podem se beneficiar com as nineian-dermatos, os animais podem ser mesclados com todas as raças e tipos de simbioses que desenvolvi. Tenho em meu laboratório muitos animais, de pequeno porte, que sofreram a simbiose e todos se tornaram mais eficientes em suas formas de sobreviver ao ciclo natural da cadeia alimentar.

Em todos os animais que pude fazer a simbiose, a bioarmadura sempre foi parcial crescendo nas principais áreas vitais e armas naturais, sempre se ativando quando o animal estava em algum tipo de situação que colocasse sua vida em risco e desativando-se tão logo o perigo estivesse terminado, nunca provo-

cando os ferimentos de expansão ou o efeito de progressão.

Mente e memória

Nineian-dermatos em uma humana.

As humanas que sofrem a simbiose não se tornam inférteis, mas seus filhos podem nascer com seqüelas da simbiose ou até mesmo um tipo de simbiote pode se desenvolver neles. Não posso afirmar nada, por não ter presenciado nenhum caso.



A simbiose afeta a mente dos dois seres envolvidos de forma quase imprevisível, pois o simbiote e o hospedeiro passam a dividir o mesmo corpo, mas nem sempre a mesma mente. Apesar de a maioria dos simbioses terem um nível de inteligência baixo, muitos deles quando são mesclados a um hospedeiro compartilham de sua inteligência e se tornam seres inteligentes em poucas semanas. Isto ocorre por que o cérebro do simbiote adquire novas características que ainda não consegui descobrir e se mescla ao do hospedeiro de forma irreversível.

Alguns simbioses evoluem sua mente ao ponto de subjugarem a mente do hospedeiro, tomando controle de todas as funções. Não há como prever a possibilidade de isto acontecer, mas raças com baixa inteligência, como orks e seres com baixa força de vontade, são mais facilmente dominados pela mente simbiote.

Nas raças humanóides (humanos, elfos, e etc) isto não costuma ser comum até que o fenômeno de progressão se torne irreversível, com exceção dos orks. Toda a memória, recordações e aprendizado que o simbiote tenha adquirido antes de ser mesclado ao hospedeiro é transmitida para o mesmo, de forma que ele passa a se lembrar de tudo como se tivesse acontecido com ele.

O simbiote só pode ser transferido em caso de morte do hospedeiro e apenas em elfos ou humanos. Quando isto é feito além de herdar a bioarmadura também receberá todo conhecimento e recordações do hospedeiro anterior, assim como habilidades normais e mágicas, mas isto só é possível nos nineian-dermatos Garaks. Se o simbiote for retirado antes da morte do hospedeiro os dois sofrerão de morte cerebral. A noção de perigo que o simbiote concede ao hospedeiro é muitas vezes confundida com paranóia.

Efeito Progressão

A progressão ocorre pelo acúmulo de transformações do hospedeiro, pois cada transformação sempre deixa resíduos da bioarmadura, aumentando a influência direta do simbiote. Quando todo o corpo fica tomado pela forma da bioarmadura o simbiote passa a travar uma luta pela posse da mente do hospedeiro, causando semanalmente uma crise de personalidade, que pode durar um dia ou mais, até uma das mentes prevalecer. Quando a mente do simbiote prevalece, o hospedeiro sofre morte cerebral e o corpo passa a ser controlado por ele.

Pelo que pude perceber, esta "luta" mental, se dá quando a simbiose ocorre de forma trágica e forçada, seja por parte do simbiote ou por parte do hospedeiro. Nos casos de simbiose onde há o desejo mútuo, a probabilidade disto ocorrer é quase nula, pois as duas mentes passam a trabalhar de forma conjunta ampliando de forma progressiva a inteligência desta nova mente, assim quando o hospedeiro for totalmente tomado pela bioarmadura não ocorre a luta mental e os dois realmente se tornam um.

Controle

O hospedeiro não tem controle total sobre as transformações, e em alguns casos, quando pressente o perigo o próprio simbionte ativa a bioarmadura para assim proteger o hospedeiro e a si mesmo. O controle exercido pelos simbiontes dependem de fatores como: tipo de animal mesclado, no caso das Shariaks, e nos demais o controle irá variar em consequência de características pessoais como força de vontade, distúrbios mentais e estado emocional.

O controle não se refere apenas a ativação da bioarmadura, mas também à manipulação das lâminas que são geradas, garras e outras características concedidas pelo simbionte, enquanto houver perigo potencial a bioarmadura se manterá ativada. Não só o perigo pode causar estes efeitos a excitação, o medo e fome também são fatores que afetam as transformações e o controle sobre as capacidades do nineian-dermatos.

As shariaks derivadas de aves de rapina, hienas e escorpiões são incontroláveis por natureza, o hospedeiro não possui nenhum controle sobre as transformações, e quase sempre quando ocorre a progressão total o simbionte toma controle total sobre o hospedeiro.

O estado emocional do hospedeiro influi diretamente na forma da bioarmadura, nas habilidades concedidas e na força, isto quer dizer que quando o hospedeiro, ou o simbionte, ativarem a bioarmadura durante um acesso de raiva, a armadura gerada terá uma aparência muito mais robusta e com maior sedimentação óssea, a força será maior que em uma transformação normal. Outra característica é que neste caso a bioarmadura só será desativada quando o tempo limite de permanência para a raça do hospedeiro se esgotar.

Durante este estado de fúria o hospedeiro perde a capacidade de falar e passa a agir de forma imprudente e temerária, se tornando uma ameaça para seus companheiros.

Uma transformação descontrolada é extremamente dolorosa e pode demorar alguns minutos para se concluir, caso o hospedeiro tente lutar contra ela. Uma energia pode ser sentida e vista durante este processo, isto por ele queimar muitas calorias de forma muito rápida, o apetite é dobrado, assim como a necessidade de água.



Se o gatilho que acionou a transformação tiver sido sentimentos fortes como: fúria ou medo, o indivíduo passara a atacar tudo que for uma ameaça potencial, até mesmo seus companheiros.

Proteção

A proteção oferecida pelas nineian-dermatos é equivalente a uma armadura de placas reforçadas de alta qualidade, esta resistência irá variar de acordo com o a raça do hospedeiro.

As bioarmadura podem proteger todo o corpo ou apenas parte dele, o hospedeiro pode controlar isto com sua força de vontade, mas se o perigo a ser enfrentado for considerado mortal pelo simbiote, a bioarmadura será total e cobrirá todo o corpo do hospedeiro, quando o hospedeiro é ferido mesmo que por acidente, o simbiote ativará a bioarmadura naquela área para protege-la.

Se o hospedeiro possuir força de vontade suficiente poderá controlar totalmente a forma de proteção oferecida pela nineian-dermatos, possibilitando criar garras, proteções peitorais ou qualquer forma de proteção parcial. Neste caso não há o efeito progressão ou os danos de expansão. Também pode-se concentrar toda a proteção em um único ponto ampliando a resistência das áreas que forem ativadas.

Todo dano recebido enquanto a nineian-dermatos está ativada é regenerado a uma velocidade de 1 ponto por hora, os danos que não forem restaurados durante a transformação são recuperados na velocidade normal para a raça do hospedeiro. Todas são totalmente imunes a ácidos, danos por fogo e magias de controle do corpo.

Mesmo armas de excelente qualidade não são páreas para a proteção oferecida por estas bioarmaduras.



Fusão

O processo de fusão entre o simbiote e o hospedeiro pode se dar de duas formas: internamente e externamente. O simbiote pode se fundir dentro do corpo do hospedeiro ou permanecer sobre a pele do mesmo, neste caso se situando na coluna cervical, base do crânio ou peito. Os internos se ligam ao córtex cerebral ou se dissolvem e se unem a algum órgão produtor de hormônios, ou ainda substituem o sistema nervoso.

Quando o simbiote é criado e não mesclado a um hospedeiro, pode evoluir em uma forma de inseto que pode atingir até 20 centímetros, podendo variar dependendo da espécie. Isto não impede que ele faça simbiose, a diferença é que só poderá fazê-lo de forma externa, ficando exposto a ataques e se morrer levará o hospedeiro com ele.

A simbiose pode ser permanente ou temporária. Os simbioses conhecidos como Nagores, encontrados no vale dos cálices se fundem de modo temporário concedendo ao hospedeiro a capacidade de voar. O período de simbiose é de cerca de 1 hora, não provoca dano nenhum e não concede outras habilidades. Os Trinagores, também encontrados no vale dos cálices se fixam no rosto do hospedeiro lhes concedendo a capacidade de respirar em baixo d'água, e resistência a gases tóxicos.

Estes são apenas alguns exemplos. Outros simbioses temporários ao saírem do hospedeiro causam a morte do mesmo. Isto se dá quando ocorre alguma anomalia durante a mescla ou por incompatibilidade física ou mental.



Um tigre dente-de-sabre com uma nineian-dermatos.



Este poderoso felino é um dos meus guardiões e todas as suas capacidades naturais foram ampliadas de tal forma que se tornou quase indestrutível, a simbiose ocorreu de forma espontânea sem nenhuma intervenção minha.

Com isto, simbiote e hospedeiro passaram a compartilhar suas consciências, não há nenhum efeito colateral e o felino, (titã) é capaz de compreender a língua humana.

Evolução

Todos os simbiotes evoluem de forma a conceder novas habilidades ao hospedeiro. Através de treinamentos e práticas de meditação é possível ampliar o controle sobre o simbiote possibilitado atenuar os efeitos colaterais da simbiose (progressão, dano de expansão e síndrome da rejeição) e ampliar as capacidades mentais do próprio hospedeiro. Se o hospedeiro controlar a mente do simbiote pode até desenvolver poderes mentais, pois o simbiote pode criar novas ligações mentais e acessar áreas no cérebro que não poderia de outra forma.

Descobri que algumas substâncias alteram a simbiose modificando as características básicas dos nineian-dermatos. Por serem muito perigosas não as abordarei neste tomo. O simbiote também se desenvolve quando o hospedeiro se desenvolve, física ou mentalmente, quando adquire novas habilidades, novos traços de personalidade, problemas físicos ou ampliações físicas. Isto afeta a evolução do simbiote de forma proveitosa ou maléfica, variando de acordo o tipo de desenvolvimento do hospedeiro.

O efeito progressão não é a única forma de evolução máxima da simbiose. A evolução máxima é a ressonância. Fenômeno no qual o hospedeiro e o simbiote se tornam um, em corpo e espírito, possibilitando controle total da transformação e eliminando todos os efeitos colaterais.

Isto só é possível com a prática da meditação trollok, não posso descrever-la por não a compreender totalmente, mas esta forma de meditação eleva toda a essência do indivíduo ao mais alto nível de equilíbrio, minha discípula Za diziel domina esta forma de meditação e atingiu a ressonância. Até mesmo a utilização das rajadas de energia, nas Shakisomas, não consumirão a força vital do hospedeiro, possibilitando drenar a energia ambiente.

magia

Todos os seres capazes de manipular as forças da magia (magos e criaturas místicas) também estão aptos a serem fundidos a um simbiote, ampliando sua capacidade de executar magias em áreas onde o nível de quintessência seja baixo, mas não ampliando em áreas onde o nível seja normal.

É possível criar a partir dos hollitos simbiotes específicos para conceder maiores capacidades mágicas a alguém, independente de sua raça. Qualquer mago pode executar suas magias sem nenhuma restrição extra enquanto a bioarmadura está ativa, com exceção de transformações descontroladas.

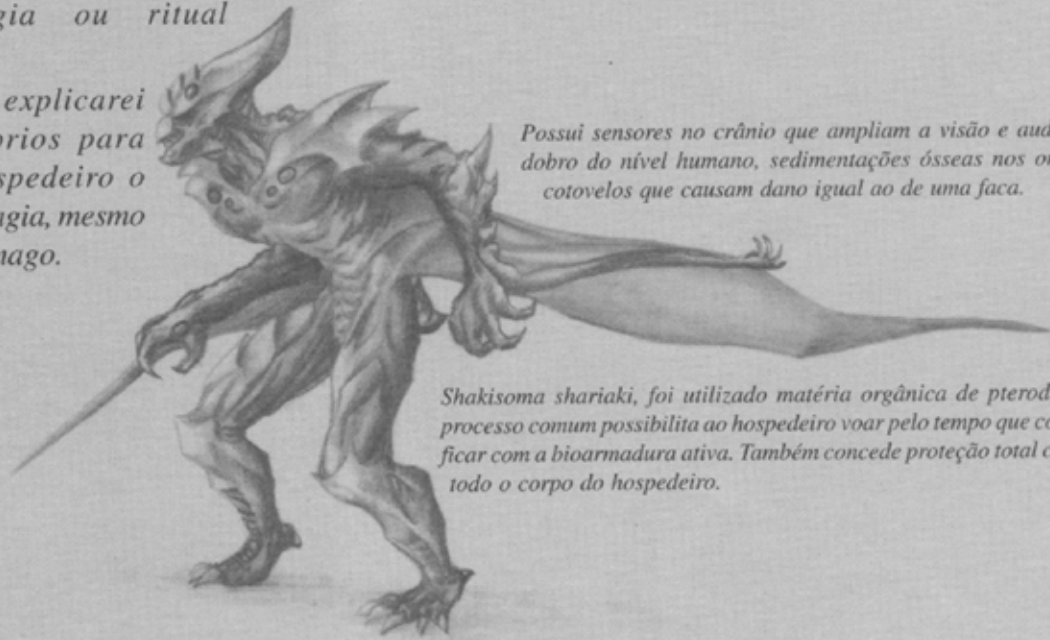
Todas as magias que afetam o hospedeiro ou o simbiote são sentida pelos dois como se fossem apenas um. Já as magias que afetem a mente só afetam a mente a qual foi dirigida, no caso de simbiotes internos a mente do mesmo está totalmente protegida e assim somente o hospedeiro pode ser afetado. Se o hospedeiro tiver grande controle e conexão amistosa com o simbiote poderá utilizar a mente dele e ficar “imune” as magias ou poderes que afetem sua mente.

As magias que manipulam o corpo não os afetam quando a bioarmadura esta ativada. Nenhuma magia conhecida pode reverter a simbiose, estou desenvolvendo anti-simbiotes, vírus que destoem toda a estrutura do simbiote não importando se é interno ou externo.

É fato conhecido por todos que os magos buscam a evolução através do aprimoramento de seu poder mágico, e a simbiose é um passo rumo a imortalidade e poder máximo, através deste processo o mago será capaz de proteger seu corpo e caminha ao próximo passo evolutivo se desligando das limitações impostas pelos níveis de quintessência.

As magias que criam zumbis não podem ser usadas em cadáveres que já foram hospedeiros de qualquer tipo de simbiote, e os “zumbis” criados através da simbiose também não podem ser controlados por nenhuma magia ou ritual necromante.

Mais a frente explicarei simbiotes próprios para conceder ao hospedeiro o poder de lançar magia, mesmo que não seja um mago.



Possui sensores no crânio que ampliam a visão e audição ao dobro do nível humano, sedimentações ósseas nos ombros e cotovelos que causam dano igual ao de uma faca.

Shakisoma shariaki, foi utilizado matéria orgânica de pterodátilo ao processo comum possibilita ao hospedeiro voar pelo tempo que conseguir ficar com a bioarmadura ativa. Também concede proteção total cobrindo todo o corpo do hospedeiro.

Tomo

II



Ningoutai

Ningoutai

Com o progresso obtido com as nineian-dermatos, pude criar um tipo muito peculiar de simbiote externo. Este que chamo de Ningoutai, trata-se na verdade de uma arma orgânica que se alimenta do usuário. É um simbiote hematófago que não se mescla com o hospedeiro. As Ningoutai são bioarmas com resistência similar as bioarmaduras e são criadas para substituir as armas convencionais. Suas formas são variadas existindo desde facas a armas capazes de projetar ondas de energias destrutivas.

Todas possuem uma textura idêntica as nineian-dermatos e em sua estrutura algumas pequenas esferas muito parecidas com olhos, que costumam mudar de lugar de formas imprevisíveis. Este tipo de simbiote diferencia-se dos demais por serem externos e não ficarem ligados permanentemente. Se conectam quando o usuário toca em alguma parte dele, e quando isto ocorre a bioarma se liga através de uma rede de filamentos introduzidos sob a pele do usuário e passam a se comunicar com o cérebro dele. Quando o usuário envia um comando mental de alerta a arma fica pronta para ser utilizada, e neste momento as ligações entre o usuário e a bioarma aumentam e todas as habilidades da arma se ativam.

Muitas criam um elo mental com o usuário que possibilita que o mesmo as ativem a distância e até mesmo as evoquem como uma arma dedicada. As que chegam neste ponto rejeitam qualquer outro que tente utiliza-la, provocando dano por queimadura a cada minuto de conexão.

As Ningoutai só se alimentam quando o usuário está conectado a ela, não podendo ficar mais de 2 dias sem a conexão. Caso isto ocorra a bioarma se deteriora e pode morrer. Existem bioarmas que concedem a capacidade de projetar ondas de energia e estas consomem uma grande quantidade de vigor do usuário.

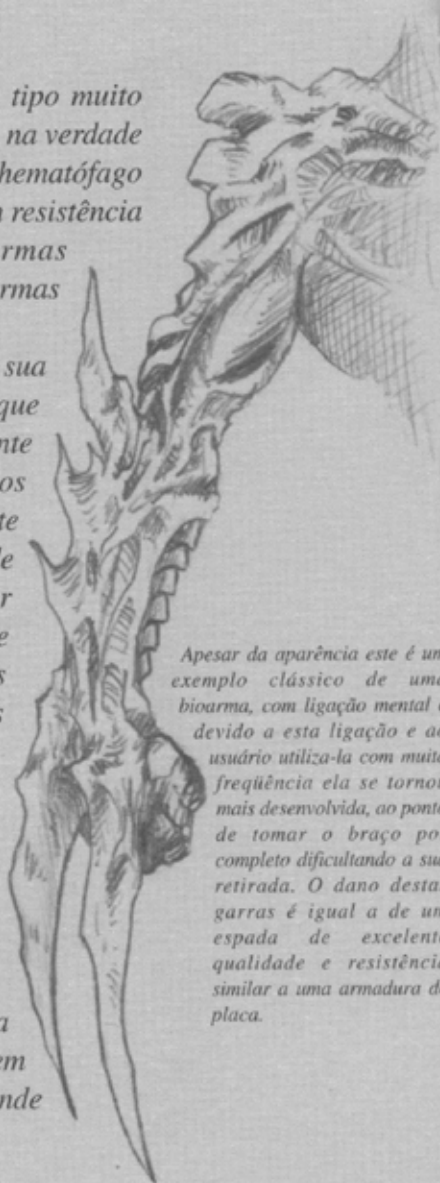
Desenvolvi 2 tipos de bioarmas:

Akushi

Bioarmas com capacidade de corte superior as melhores armas que já pude ver. Podem ter a forma de uma pequena faca, garras, chicotes, machados, montante e etc. Apesar de serem três vezes mais potentes e resistentes que uma arma similar construída pelo melhor artesão, seu peso é menos da metade possibilitando ao usuário maneja-la com maior maestria. O tamanho pode ser controlado mentalmente pelo usuário, variando em até 10 centímetros, a mais ou a menos.

Podem evoluir e se tornar mais eficientes e com algumas substâncias alquímicas é possível mudar partes do Akushi e conceder novas características a ele. A substância mais efetiva é o Alkarion, líquido vermelho que torna a bioarma moldável ao ponto de perderem a forma básica podendo ser alterada para uma arma similar, a consistência firme retorna em 2 horas.

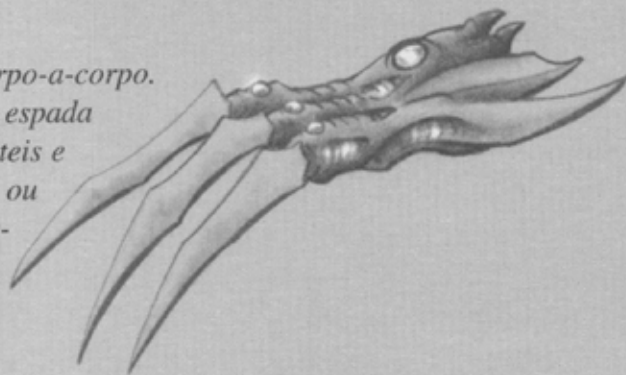
Segue algumas Akushis que desenvolvi e foram testadas por Za dikiel que as aprovou totalmente:



Apesar da aparência este é um exemplo clássico de uma bioarma, com ligação mental e devido a esta ligação e ao usuário utiliza-la com muita frequência ela se tornou mais desenvolvida, ao ponto de tomar o braço por completo dificultando a sua retirada. O dano destas garras é igual a de um espada de excelente qualidade e resistência similar a uma armadura de placa.

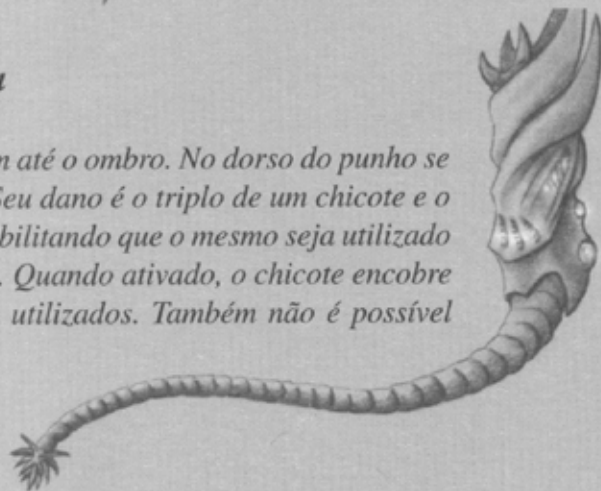
Garra de Yaju

Esta bioarma foi desenvolvida para lutas corpo-a-corpo. Possui uma capacidade cortante equivalente a uma espada curta de excelente qualidade, as garras são retráteis e se situam nas pontas dos dedos, dorso do punho ou laterais do antebraço possibilitando ao usuário escalar com extrema facilidade ou atacar das mais diversas formas. Quando colocada na mão suas ligações se alastram por todo o antebraço.



Chicote wansa

Tem o tamanho do antebraço e suas ligações cobrem até o ombro. No dorso do punho se localiza um chicote capaz de atingir até 20 metros. Seu dano é o triplo de um chicote e o usuário tem total controle sobre os movimentos possibilitando que o mesmo seja utilizado para segurar ou provocar ferimentos por constrição. Quando ativado, o chicote encobre todo o punho impossibilitando que os dedos sejam utilizados. Também não é possível empunhar armas com o chicote.



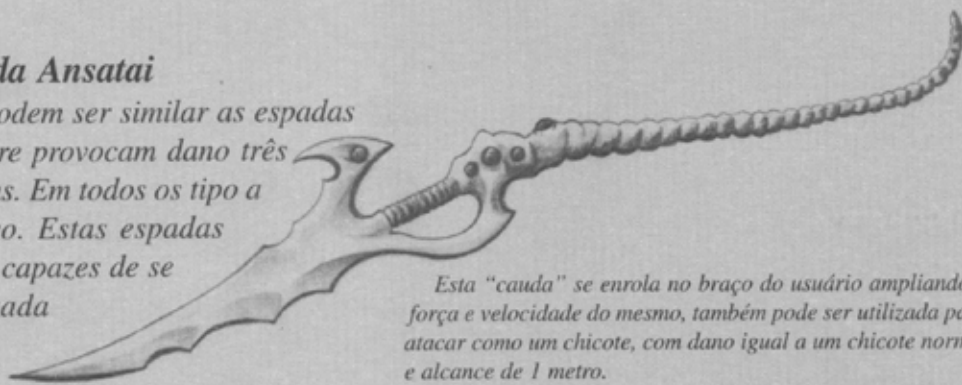
Machado Ansagou



Trata-se de um machado de pequeno porte, que provoca dano igual a um machado grande de boa qualidade. Além disto, pode ser arremessado atingindo uma distância de 200 metros. Independente de acertar o alvo ou não, sempre retornará para o usuário. É a bioarma mais resistente que foi confeccionada, a mesma resistência de uma armadura de placas reforçadas. Suas ligações vão até o pulso e quando não estiver em uso pode ser fixada em qualquer parte do corpo.

Espada Ansatai

Seu tamanho e forma podem ser similar as espadas convencionais, mas sempre provocam dano três vezes maior que as comuns. Em todos os tipo a ligação se dá até o pulso. Estas espadas nunca perdem o fio e são capazes de se regenerar, quando utilizada por alguém por mais de 3 meses não poderá ser utilizada por outra pessoa pois irá definhar e morrer.



Esta "cauda" se enrola no braço do usuário ampliando a força e velocidade do mesmo, também pode ser utilizada para atacar como um chicote, com dano igual a um chicote normal e alcance de 1 metro.

Wa-Shin

Bioarmas capazes de projetar energia de ruptura, energia destrutiva equivalente as projetadas pelas shakisoma. Usam como fonte de energia a própria energia vital do usuário, ou seja, quando o usuário faz uso da capacidade de projetar energia, o simbiote drena energia vital dele, convertendo-a em energia destruidora. O usuário perde esta energia de forma definitiva e nem através de magia é possível reverter esta situação.



O poder destrutivo desta energia é baseado na quantidade de vigor que o usuário deseja desprender em seu alvo. Consumindo o mínimo, a energia é capaz de perfurar um escudo de madeira como se o mesmo fosse feito de papel, e com um alto consumo é possível destruir uma muralha de rocha. Sempre que é utilizada, o usuário sofre de uma forte dor de cabeça que pode durar até o dia inteiro, interferindo nas suas capacidades motoras. Podem ter a forma de uma luva, besta, arco e similares.

Em termos gerais o dano é igual ao de duas granadas por nível efetivo de vigor (vitalidade) gastos pelo usuário, também podem provocar dano igual ao de uma espada (perfuração) sem custo algum.

Há também outro tipo que só projeta espinhos, pequenas lâminas ou flechas, não consumindo energia vital para criar os projéteis, mas os mesmos são limitados a alguns por dia. Este tipo de bioarma drena mais sangue para se alimentar tendo que permanecer no mínimo de 3 horas ligado ao usuário, do contrário os projéteis não serão recriados ou apenas uma pequena parte, será reposta.

Arco Shinkite

Esta bioarma fica dobrada e presa no ante-braço. Quando ativada se estende criando vários filetes nas bordas. O usuário dispara posicionando a mão como se o arco possuísse corda, e neste momento os filetes se ligam ao pulso dele drenando a energia necessária para a geração da flecha de energia que provoca dano duas vezes maior que uma flecha normal e tem um alcance dobrado, não provocando dano algum além deste limite pois se dissolve no ar.



Asas Drak



Trata-se de um par de asas espinhosas que ao serem ativadas podem ser utilizadas para cortar como uma espada, provocando dano duas vezes maior. Também é possível disparar pequenos estiletes perfurantes que causam dano duas vezes maior que uma faca de arremesso. Estas asas não possibilitam ao usuário voar, mas podem fazê-lo planar por até 8 Km (isto irá depender da altura em que ele saltar)

Luva Ansakite

Luva que cobre todo antebraço. É a bioarma de maior poder destrutivo pois suas rajadas causam um grande dano, equivalente a um relâmpago, isto consome energia vital do usuário igual a um dano leve com uma faca (mais isto é permanente). Possui uma rajada disparada da palma, capaz de paralisar por alguns segundos um oponente. Esta paralisia não provoca nenhum tipo de dano e também não consome energia vital do usuário. Mas como a paralisia depende exclusivamente do vigor do alvo ela pode não ser eficiente em algumas pessoas ou criaturas.



Esporas Ninkite

Bioarmas que ficam nos cotovelos e geram esporas de 10 centímetros. Estas esporas podem ser disparadas e causam dano igual a uma faca de arremesso e também podem ser utilizadas em combate corpo-a-corpo. O alcance é igual a metade de uma flecha. Também podem ser utilizadas para golpear gerando pequenos espinhos fixos, aumentando em 3 pontos o dano provocado por uma cotovelada.



Escudo de Projeção

Este escudo na verdade é uma forma alterada de uma tartaruga do mar, tem resistência superior a um escudo normal e se prende ao braço por uma ventosa. Além de altamente resistente pode ser fixado no peito se tornando um peitoral capaz de projetar uma onda de energia equivalente a uma Shakisoma em poder e consumo.



Estas unidades catalisam a energia vital do usuário e a converte em uma única rajada de alcance igual ao dobro de uma flecha e com poder destrutivo equivalente a quantidade de energia gasta pelo usuário



Efeitos colaterais

Por serem hematófagos, causam uma pequena fraqueza nos usuários e isto costuma debilitar os de constituição (vigor) mais frágil. Como uma criatura viva, as Ningoutai também envelhecem e alguns exemplares podem morrer de velhice em 5 anos. Isto está ligado diretamente ao usuário. No caso de humanos o tempo de vida de uma Ningoutai é em média de 5 anos, já quando o usuário pertence a uma raça com maior longevidade o tempo de vida pode ser de até 500 anos. Como ainda não pude realizar estudos de forma mais ampla no que se refere ao tempo de vida não posso afirmar nada.

Outro efeito que constatei refere-se a quantidade de vezes que a bioarma é utilizada. Não pude chegar a um número preciso, mas em alguns casos constatei que a simbiose se torna permanente com o simbiote injetando um embrião no usuário, que passa a ser um hospedeiro. Neste caso a bioarma se ativa projetando-se de dentro do corpo do hospedeiro, em geral no braço, causando dano de expansão quando são ativadas, mas o efeito progressão não se faz presente.

Se o simbiote morrer estando ligado ao usuário o mesmo receberá dano e também terá a sensação de ter recebido todo o dano do simbiote.

Algumas considerações

Não identifiquei nenhuma Ningoutai que possuisse inteligência ou mesmo a capacidade de adquiri-la. Isto impede que quando se tornem permanentes lutem pelo controle do hospedeiro. Não existe nenhuma maneira de criar uma bioarma que só funcione com determinado usuário, assim sendo se outra pessoa pegar a bioarma poderá utilizá-la sem nenhuma restrição, com exceção das bioarmas que possuem ligação mental com o usuário.

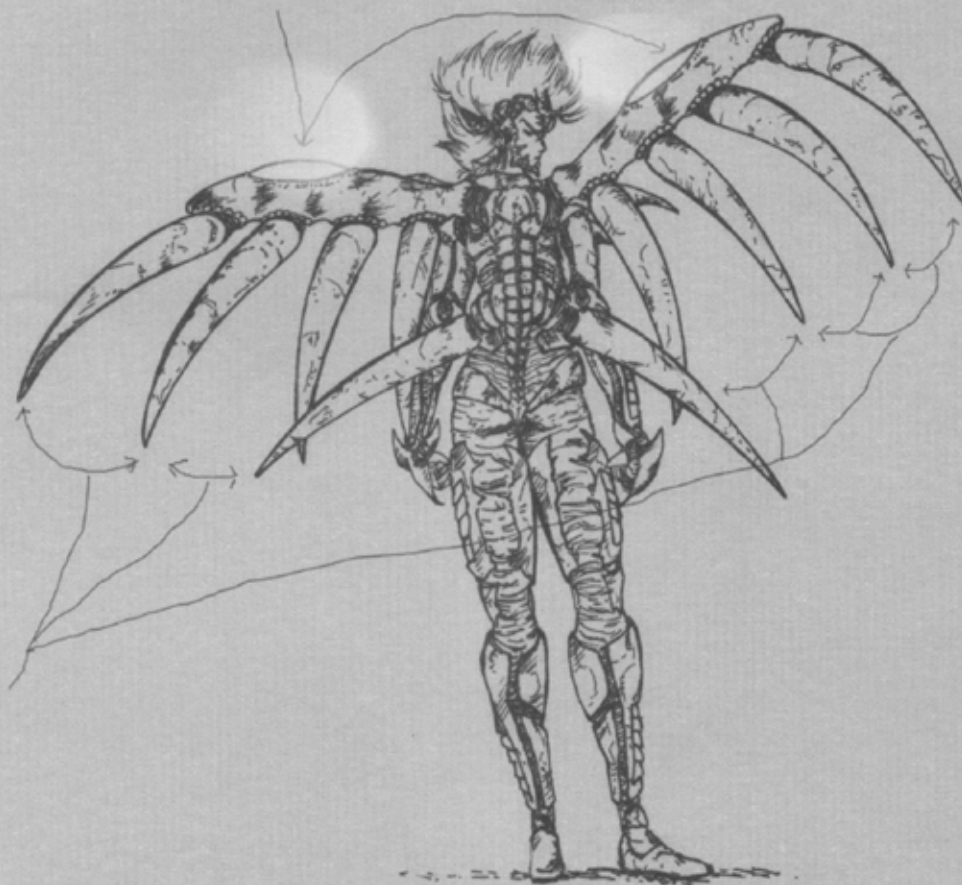
Qualquer raça humanóide (elfo, humano, anão, ork, kobold, entre outros) pode utilizar uma Ningoutai sem nenhuma complicação, desde que o mesmo possua habilidade para manipular uma arma similar. Ainda não fui capaz de criar bioarmas a partir de vegetais ou animais, apesar de algumas parecerem similares. A única forma de se criar, até o momento, uma Ningoutai é utilizando o mesmo processo das Nineian-dermatos excluindo quase totalmente a essência dos Horaks e a capacidade de adquirir inteligência.



Esta é uma Nineian-dermatos combinada com uma Ningoutai.

Estas são unidades de projeção de energia, com poder destrutivo igual a de um tiro de canhão por nível de vigor gasto e alcance dobrado, a energia utilizada consome de forma efetiva o vigor (vitalidade).

O funcionamento e efeitos colaterais da projeção de energia são iguais as dos Shakisoma.

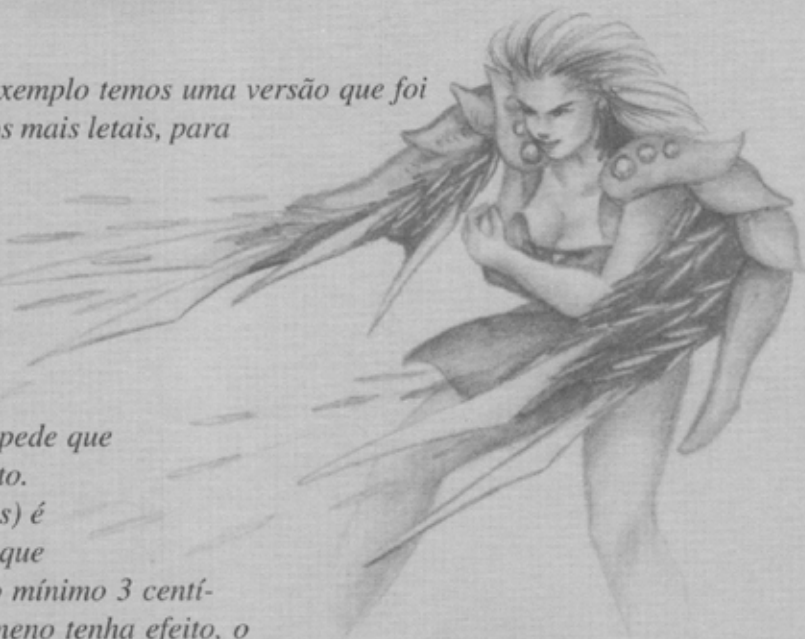


Estas protuberâncias podem ser utilizadas para perfurar, com um dano igual ao de um montante e podem ser arremessadas como uma lança, com dano três vezes maior, a uma distância de até 1000 metros.

Além disto uma película de energia semi-sólida pode ser gerada possibilitando voar a uma altura de até 10 Km com velocidade de 100 Km sem custo algum.

Asas Drak sendo utilizada. Neste exemplo temos uma versão que foi alterada de forma a tornar os espinhos mais letais, para isto foi acrescentado uma série de pequenos órgãos que produzem veneno similar ao das serpentes da areia (encontradas no deserto dos ossos) o efeito é sentido em 30 segundos e provoca relaxamento de todos os músculos do corpo da vítima. Isto impede que ela realize qualquer tipo de movimento.

O alcance dos estiletes (ou espinhos) é de 50 metros e é necessário que provoque dano suficiente para ficar preso a no mínimo 3 centímetros dentro da pele para que o veneno tenha efeito, o alvo pode resistir com seu vigor (ou vitalidade).

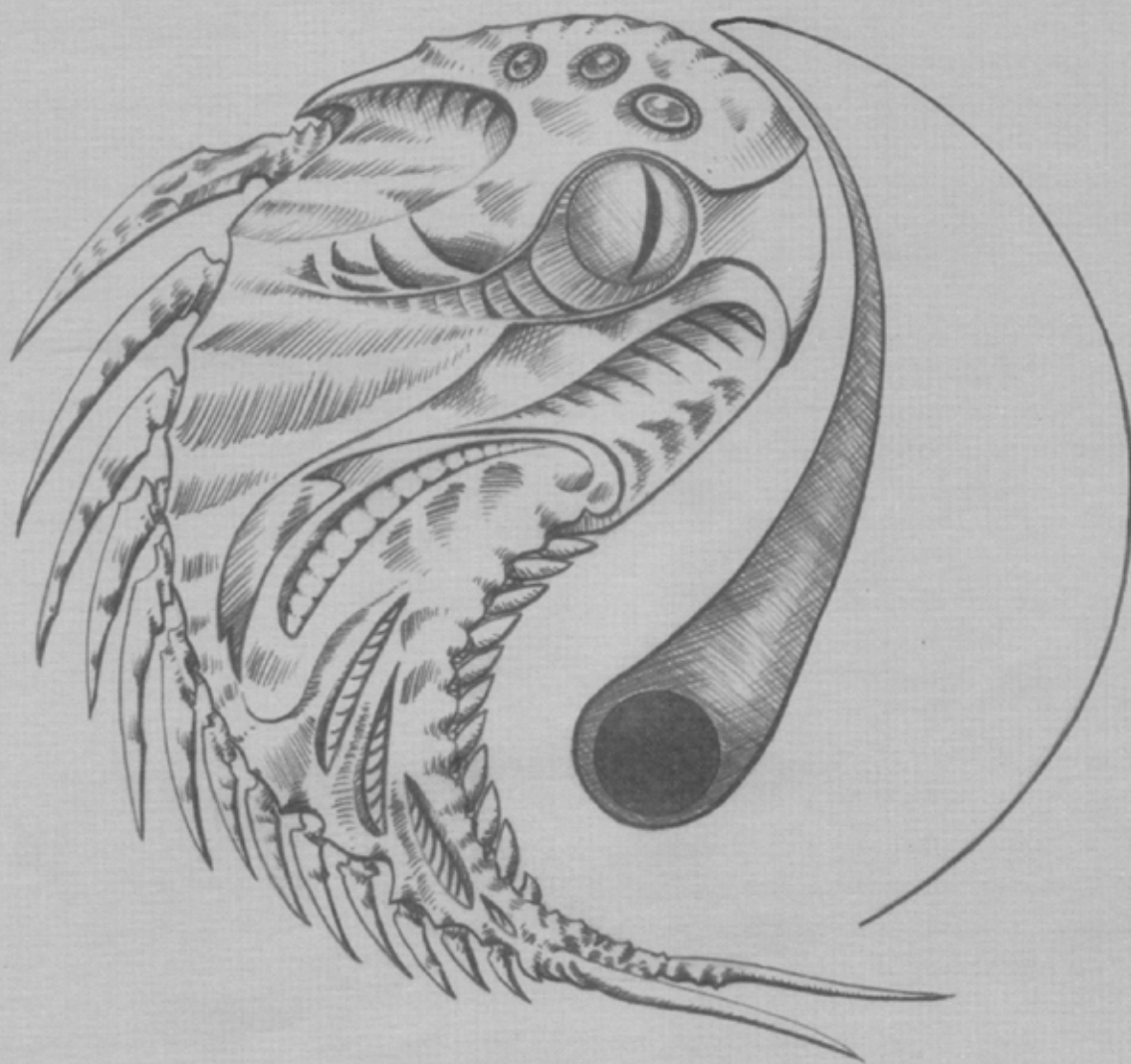


Duas bioarmas confrontadas por seus usuários em luta. Quando isto ocorre as bioarmas (ningoutai) apesar de não terem inteligência reagem como se fossem inimigas e se tornam mais ameaçadoras, provocam mais dano e adquirem mais resistência.

Estas mudanças não costumam ser significativas, mas em alguns casos podem tornar a luta mais furiosa, pois os ningoutai injetam nos usuários uma grande quantidade de adrenalina.

Tomo

III



Zentai

Zentai

Simbiontes reparadores. Este tipo de simbiote não possui nenhuma parcela de inteligência e tem a função de reparar defeitos físicos, sejam de nascença ou adquiridos em acidentes ou batalhas.

Eles se mesclam ao hospedeiro de forma interna, se alojando no cérebro e desenvolvendo novas ligações nervosas que possibilitam identificar o que deve ser reparado. Este método possibilita recuperar sentidos perdidos como: audição, visão, paladar, olfato e tato. Membros perdidos também podem ser restaurados de forma total. A aparência é idêntica a das nineian-dermatos (no caso de membros restaurados). Já no caso de sentidos o simbiote altera a área que será restaurada de forma interna, modificando a aparência normal, que irá adquirir uma forma similar a que a área teria se coberta por uma bioarmadura, sendo que com a mesma textura da pele.

Não ouve nenhuma forma de rejeição em nenhum espécime que pude testar. Isto inclui todas as raças que foram utilizadas em meus testes nos tipos de simbiontes tratados nos tomos anteriores. Este tipo de simbiose não concede nenhuma habilidade extra ao hospedeiro além das citadas na suas respectivas descrições, isto se deve pelo simbiote identificar apenas o defeito e corrigi-lo, baseando-se em informações fornecidas pelo próprio organismo do hospedeiro.

Mas em caso de acidentes que causem a perda de algum outro membro (ou sentido), o simbiote também irá reparar esta perda. Nos danos não tão graves o simbiote não acelera a regeneração. Estes simbiontes não podem ser transferidos em nenhuma hipótese para outro hospedeiro.

Dentre os efeitos colaterais que foram constatados estão a progressão, que se dá sempre que ocorre um dano grave e o hospedeiro perde uma parte do corpo. O simbiote vai tomando cada vez mais o corpo do hospedeiro que pode chegar a ser menos mortal, e quando mais da metade do corpo é tomado pelo simbiote o mesmo desenvolve uma mente em conjunto com a do hospedeiro e passa a domina-lo de forma total.

A única exceção do emprego destes simbiontes é sua utilização em zumbis, de qualquer raça pois os mesmos não possuem mais as ligações nervosas necessárias. Os goblins e kobolds podem utilizar os zentai para recuperar membros e sentidos perdidos.

Gokaniko - Reparadores dos sentidos

Sempre se aloja no lóbulo frontal do hospedeiro criando novas conexões nervosas que identificam os sentidos que devem ser reparados. Independentemente da quantidade de sentidos danificados ele irá recompor todos. Enquanto permanecer mesclado ao hospedeiro ele repara todos os danos que são causados aos sentidos. A aparência depende exclusivamente do tipo de dano.

No caso de danos internos a aparência na área do sentido restaurado se torna áspera, conservando as características básicas da pele do hospedeiro. Quando há uma perda física ou um dano muito grande a área é substituída por uma carapaça de queratina que se molda a forma da área atingida do hospedeiro, podendo ou não manter a mesma aparência original do órgão sensitivo.

Restauração de uma orelha decepada em combate. Este tipo de restauração deixa a aparência da área um pouco grotesca e pode dificultar a interação com outras pessoas. A audição fica 20% mais eficiente que a normal para a raça em que for aplicado este simbiote





Este teve um dano grave que o tornou mudo e reduziu sua capacidade respiratória. A reparação foi feita utilizando a multiplicação de tecidos do próprio hospedeiro concedendo uma textura similar a natural. o paladar foi ampliado em 30%.

O simbiote utilizado neste foi adaptado para substituir o nariz do hospedeiro de forma a conceder-lhe novas capacidades. O hospedeiro se tornou capaz de respirar em qualquer ambiente, desde o fundo do mar até gases tóxicos, apesar da aparência considerada por muitos como hedionda, os benefícios compensam. Pude comprovar que o hospedeiro pode respirar mesmo em lugares com ar muito saturados de gases e fumaça.

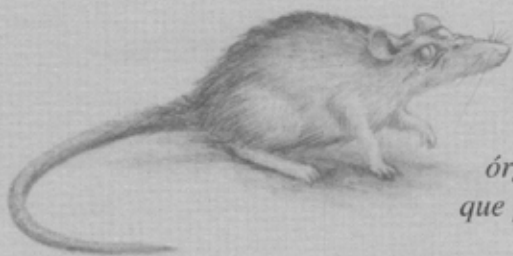


Os olhos deste elfo, que nasceu cego, foram totalmente recuperados com um simbiote comum que além de ampliar em 20% sua visão também lhe concedeu a capacidade de projetar um fecho de luz de 30 metros de alcance. Como o dano foi interno a área ao redor do olho apresenta apenas uma rugosidade notada apenas em contato próximo.

Diferentemente do exemplo anterior este perdeu o olho em luta. A visão foi restaurada com acréscimo de 20%, os benefícios também foram estendidos para o outro olho de forma inexplicável, por enquanto, e ampliou a capacidade de memorização do hospedeiro.

A aparência é rugosa de tom cinza escuro.





Os testes que realizei em animais também se mostraram muito proveitosos com restauração total dos defeitos em 90% dos casos. Este rato teve os dois olhos perfurados, o simbiote criou outro par de olhos que substituiu os originais.

Em todos os animais testados o simbiote não restaurou o órgão, mais criou outros similares, na mesma região do original, que possuem textura igual a da própria pele do hospedeiro.

Mikatai – reparadores de membros

Este tipo é específico para recompor membros perdidos, sendo incapazes de reparar sentidos que não estejam ligados ao membro restaurado. O membro é totalmente controlado pelo hospedeiro e possui aparência similar as gerados pelos nineian-dermatos.

O tempo médio para a restauração é de 1 semana e no caso do hospedeiro perder outro membro o mesmo também será substituído. Apesar destes simbiotes não possuírem inteligência, se o hospedeiro tiver o corpo 60% substituído por este processo ele passa a lutar pelo controle do corpo. Sem nenhuma explicação plausível o simbiote passa a compartilhar a mente e inteligência do hospedeiro.

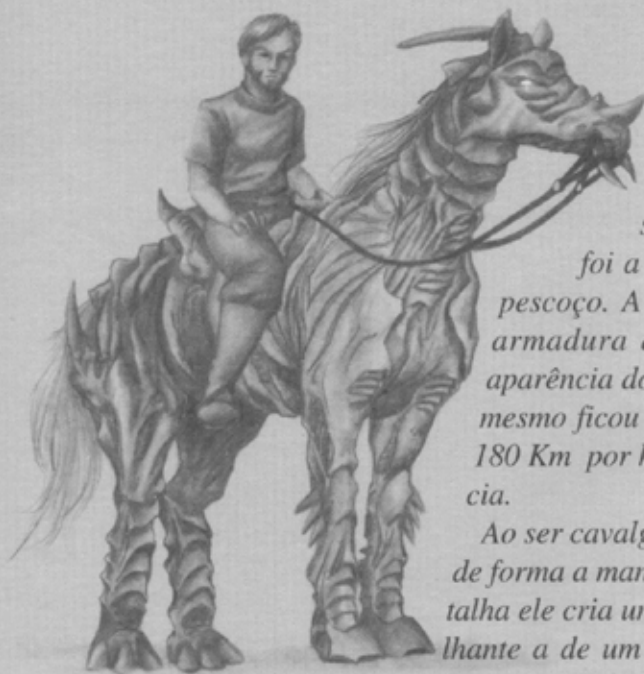
Não encontrei nenhum tipo de restrição quanto ao hospedeiro, tornando este simbiote capaz de ser usado em qualquer raça, seja humana, meta-humano ou animal.



Este é um exemplar de um HAIKA, que teve seus braços, pernas e orelhas destruídos em um ataque de um predador; seu estado estava muito grave, após uma semana que o simbiote MIKATAI lhe foi aplicado seus membros foram reconstruídos e sua face também, todas as suas habilidades foram ampliadas em 10% e uma cauda foi criada lhe tornando mais ágil e capaz de fugir de seus predadores.

Este gladiador teve um simbiote implantado 6 meses antes de ter o braço decepado em uma arena. O simbiote reparou o braço em uma semana de forma muito superior ao membro original, pois criou garras capazes de ferir como facas, resistência de um de um escudo grande e força de agarre duas vezes superior a um humano normal.





comum.

Este cavalo de batalha teve suas patas quebradas com maça e ferimentos profundos feitos por lanças e espadas, em uma batalha em Kriptus.

O simbiote fez as quatro patas caírem, e serem substituídas, em 1 semana e meia, a maior surpresa foi a restauração de partes cortadas de suas costas e pescoço. A resistência de todo o cavalo é igual a de uma armadura de placas reforçadas de alta qualidade, e a aparência do cavalo, em minha opinião, se tornou melhor e o mesmo ficou mais ameaçador e eficiente capaz de cavalgar a 180 Km por hora, e saltar 3 metros de altura por 10 de distância.

Ao ser cavalgado ele cria uma cela que se adapta ao cavaleiro de forma a mantê-lo confortável e fixo no acento, quando em batalha ele cria uma série de espinhos de até 1 metro e chifre semelhante a de um unicórnio. É 3 vezes mais forte que um cavalo

Gougi – reparadores de ferimentos

A forma mais poderosa de simbiose, pois possibilita que o hospedeiro regenere danos de forma rápida e segura. Os Gougi tornam seu hospedeiro quase imortal. Eles reparam todos os danos sofridos, desde que o dano não mate o hospedeiro de forma instantânea.

Quando o hospedeiro recebe dano que lhe cause a perda de um membro, o Gougi cicatriza o local sem repará-lo. Isto também ocorre quando um órgão sensorial é danificado de forma permanente. Ou seja apesar do gougi manter o hospedeiro vivo ele não é capaz de reparar nem uma perda de membros ou órgãos dos sentidos, isto pode ser extremamente ruim para o hospedeiro.

Não alteram a aparência do hospedeiro sendo totalmente imperceptíveis. Isto se dá por que ele adquire uma forma celular e se multiplica no interior do hospedeiro reparando os danos de dentro para fora utilizando o próprio corpo dele como matéria prima para recompor o que for necessário.

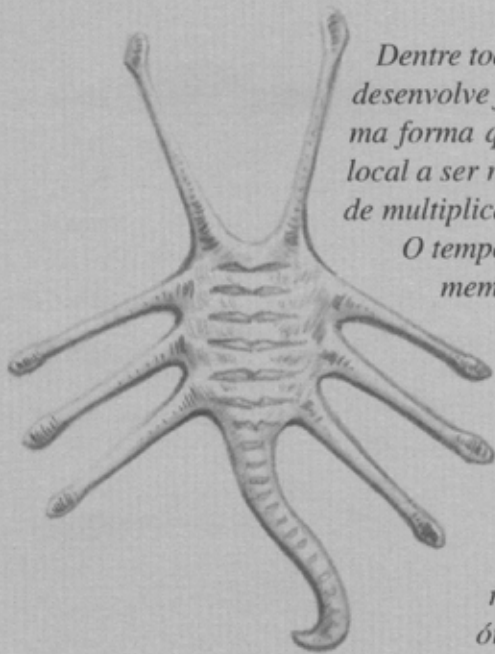
Durante o processo de regeneração o hospedeiro deve se alimentar duas vezes mais e se manter em repouso, caso contrário o efeito pode não ser satisfatório.

Algumas considerações

Estes tipos de simbioses (zentai) uma vez mesclado a um hospedeiro não podem ser retirados ou detectados nem por meios mágicos nem científicos. O simbiote se funde tornando-se um com o hospedeiro. Também é possível mesclar estes simbioses aos hospedeiros dos Nineian-dermatos e Onishan mais isto é muito arriscado e resulta na morte do hospedeiro em 90% dos casos. Esta mistura não é possível nos Orks e Anões.

Mais o risco é recompensado com a imortalidade total do hospedeiro, que poderá regenerar danos de forma muito rápida e recuperar até mesmo membros perdidos.

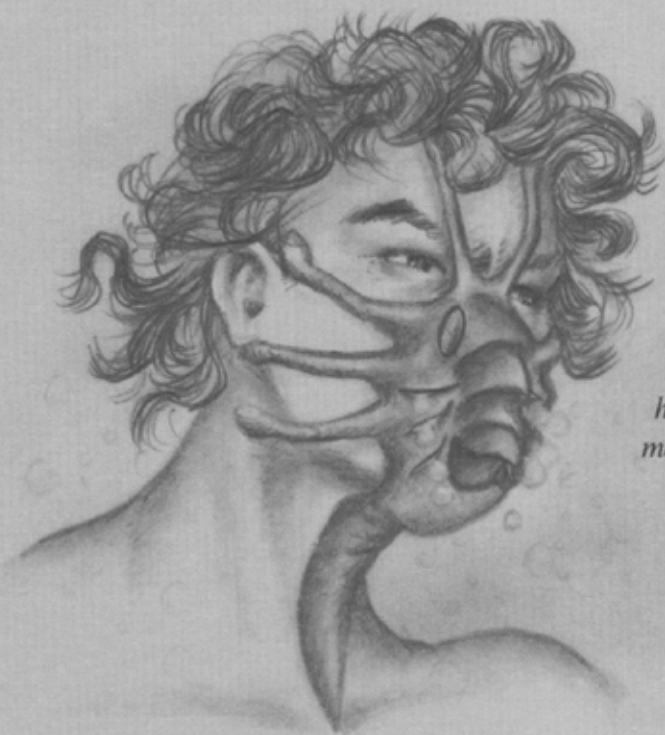
Targon



Dentre todos os zentai este é um dos mais eficientes. É o único que se desenvolve fora do corpo do hospedeiro e é capaz de restaurar da mesma forma que os descritos anteriormente, sendo que ele se aloja no local a ser reparado e cria o órgão ou membro através de um processo de multiplicação de células.

O tempo médio é de uma semana, e como os outros pode restaurar membros perdidos de forma infinita até que tome todo o corpo e mente do hospedeiro, o maior efeito colateral que pode constatar foi o aumento exacerbado do apetite e durante o processo de restauração o hospedeiro fica sonolento podendo até mesmo dormir durante todo o processo.

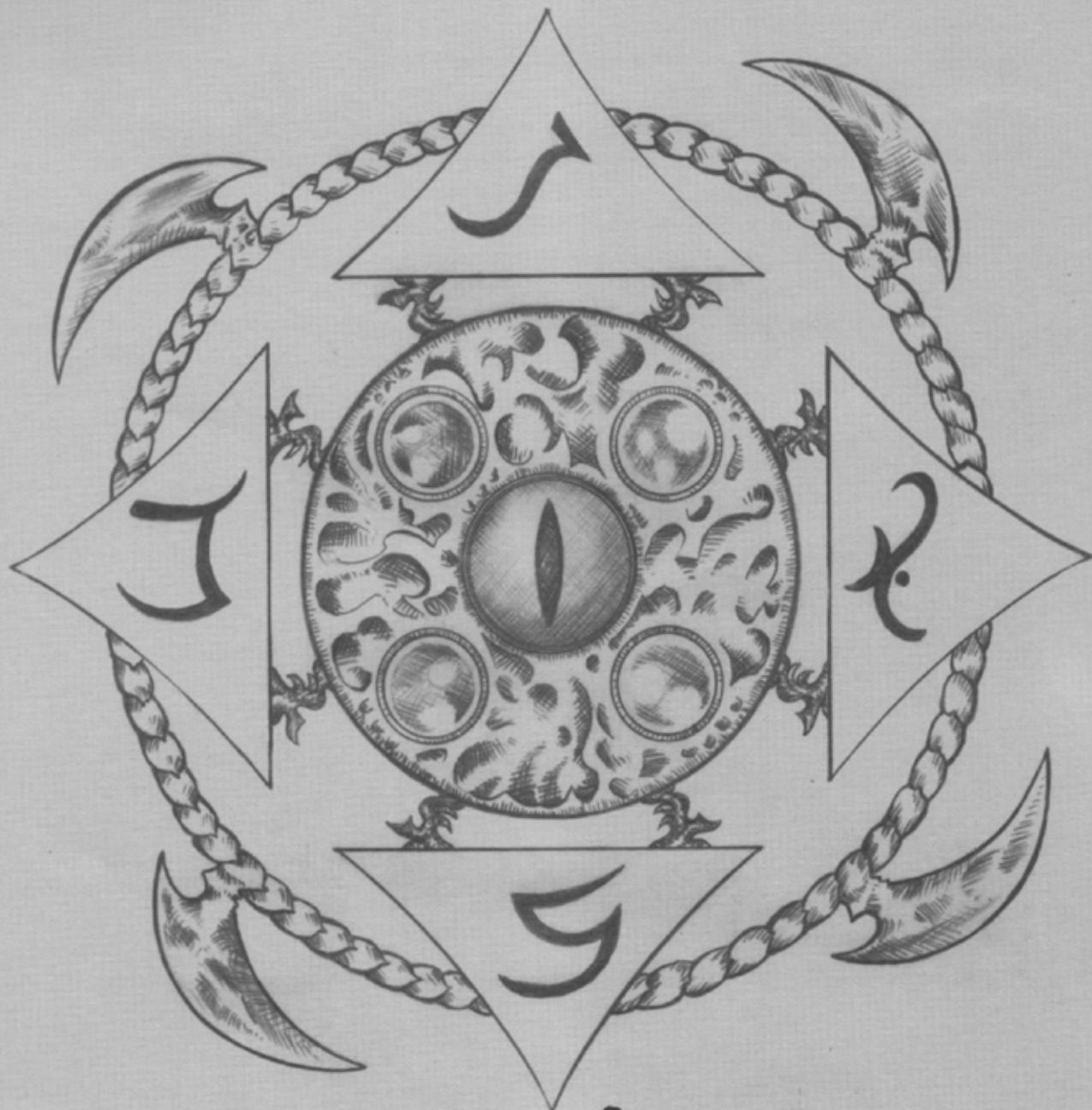
Se o simbiote for atingido irá se recuperar, mas o hospedeiro sentirá dores como se ele mesmo tivesse sido atingido, em caso de morte do simbiote o hospedeiro também morrerá em pouco tempo (média de um mês), pois todos os órgãos ou membros reparados se dissolverão.



Neste teste um hospedeiro foi colocado dentro de um tanque com água, quando o ar acabou nos pulmões do mesmo o simbiote gerou automaticamente uma máscara respiratória que tornou o hospedeiro capaz de respirar dentro d'água.

Em outro teste realizado em um forno o simbiote criou um tipo de casulo em volta do hospedeiro impedindo que o mesmo fosse queimado, a temperatura atingiu mais de 300° C.

Tomo IV



Onishan

Onishan

Apesar de ter devotado grande parte da minha vida ao aprimoramento e evolução física através da simbiose, considerando a essência de todos os seres como próximo passo, desenvolvi os Onishan, simbioses capazes de ampliar e/ou conceder habilidades mágicas a qualquer criatura vivente. Isto só foi possível com uma mutação induzida em um espécime dos Hollitos. Esta mutação me possibilitou acrescentar energia referente a um tipo específico de magia, e com isto o hospedeiro se torna capaz de canalizar esta energia e executar a magia referente. Esta habilidade mágica pode ser executada independente do nível de quintessência do lugar ou de o hospedeiro ser mago ou não.

Esta característica é concedida quando a simbiose se completa. No caso de a simbiose ser feita em alguém que já possua a habilidade mágica contida no simbiote o mago terá sua habilidade natural dobrada e não mais gastará energia para realiza-la. Estes simbioses também não possuem inteligência e invariavelmente se alojam de forma interna se dissolvendo e se fundindo com o tecido cerebral.

O simbiote concede a habilidade de realizar todas as magias referentes ao elemento(s) ao qual o simbiote(s) está vinculado, sem custo algum. O nível da habilidade é igual ao da inteligência do hospedeiro ou o nível da habilidade na magia (caso possua), o que for menor.

Quando mesclado a um animal, o mesmo também adquire a capacidade para executar a magia contida

no simbiote, a ativação da magia geralmente ocorre quando o animal hospedeiro se encontra em perigo, ou em fúria. Se o animal for um familiar (criatura com vínculo com alguém, geralmente um mago) o seu dono se torna capaz de realizar a magia como se ele mesmo possuísse o simbiote.

Se a afinidade entre os dois for muito alta e se já compartilharem habilidades mágicas, ao realizar magias o animal se torna energia mágica que fica em torno de seu dono como uma aura, e é a mesma que se torna a magia. Esta energia retorna sempre para o dono do animal que pode realizar novamente ou cancelar fazendo com que a energia volte a ser o animal novamente.

No geral este tipo de simbiose é muito similar a criação de artefatos mágicos.



Mudanças

Este tipo de simbiote possui um tamanho aproximado de 3 milímetros, e após ser criado pode permanecer no máximo, 1 hora sem ser mesclado a um hospedeiro. Após este período o simbiote morre. A única mudança exterior no hospedeiro é um pequeno símbolo situado no dorso do punho direito, no demais irá conservar todas as características pessoais.

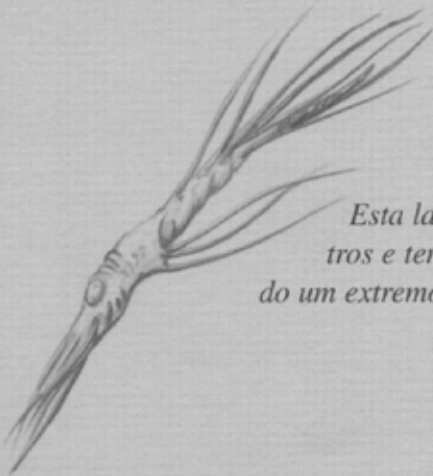
Toda vez que o hospedeiro executar a magia contida no simbiote este símbolo fica iluminado e a mão direita adquire um aspecto que lembra a magia executada. A forma de executar a magia do simbiote dispensa qualquer tipo de ritual ou gesto que seria utilizado na forma convencional para a execução da magia. Não ocorre dano de expansão e nem efeito de progressão neste tipo de simbiose.

Qualquer um que possua dons ou poderes mágicos pode sentir se alguém possui um Onishan, apenas olhando para ele. Uma mudança significativa é que as magias elementais (que o simbiote tenha concedido) não tem nenhum gasto de energia e se o hospedeiro for um mago todas as outras magias tem o custo diminuído pela metade, este último bônus não funciona em áreas onde a quintessência seja nula, ou muito baixa.

Este símbolo nas costas da mão direita sempre se ilumina quando o hospedeiro executa a magia concedida pelo simbiote. Esta luz pode ser azul, verde ou vermelha dependendo do tipo de magia utilizada. Este símbolo é visível como uma tatuagem durante todo tempo.

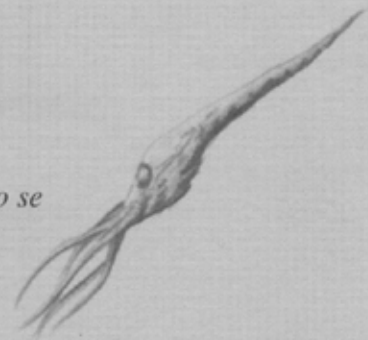


Larvas



Esta larva é dos elementos Terra, Água e Ar. Seu tamanho é de 3 milímetros e tem cor cinza azulado, entra no corpo geralmente pelo ouvido causando um extremo mau estar que passa em 20 minutos.

Esta larva é da magia do fogo. Sua cor é vermelha e sua assimilação se dá através de contato com a pele que provoca uma queimadura que cicatriza em 1 dia, seu tamanho é de 2 milímetros.





Considerações finais

Os Onishan são totalmente incapazes de desenvolver novas habilidades mágicas (além das que já possui), mas no caso do hospedeiro elevar sua capacidade mágica, referente a magia que o simbiote possui, esta evolução também é atribuída a ele. Ainda não consegui desenvolver simbioses capazes de conter mais do que uma magia. O corpo do hospedeiro suporta apenas 2 simbioses deste tipo e caso sejam mesclados mais que este total, eles consumirão o corpo do hospedeiro.

O hospedeiro passa a consumir mais comida e água e após utilizar a magia sente um enjôo leve que se agrava a cada utilização no mesmo dia, até o ponto de ficar debilitado fisicamente.

Por sua estrutura limitante (na forma de lidar com as energias místicas) os Onishan não são capazes de gerar qualquer tipo de magia ficando limitados as de origem elemental: Água, Fogo, Terra e Ar. Cada uma delas afeta o hospedeiro de forma diferente, segue descrição:

Água: o hospedeiro se torna persistente e capaz de permanecer por até 30 minutos sob a água, também pode identificar se uma fonte de água é potável ou não e a direção da fonte de água mais próxima.

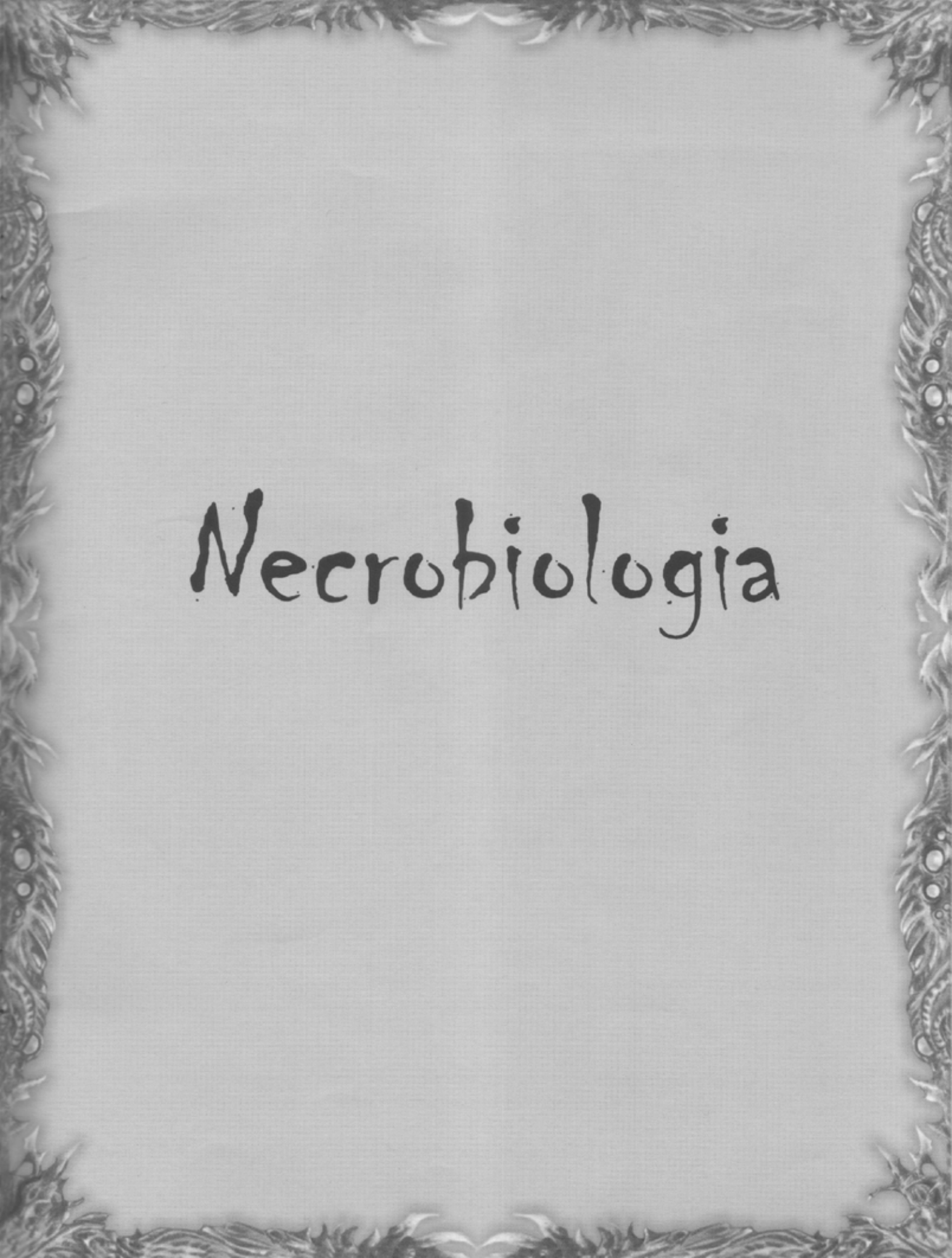
Fogo: o hospedeiro fica irritadiço e muito resistente ao fogo, podendo ficar dentro de uma fogueira por até 15 minutos, também pode controlar focos de fogo de até 1 metro quadrado.

Ar: se tornam mais voltados para meditação, e passam a ser visionários, podem purificar o ar saturado de qualquer lugar apenas estando nele, são mais frágeis fisicamente.

Terra: se tornam teimosos, e firmes em suas convicções, tem uma resistência física e um vigor muito acima da média.

Todos que são mesclados a um Onishan, sem exceção, podem sentir a presença de elementais e podem se comunicar com eles, mas somente com os elementais ligados ao elemento representado pelo simbiote. Em alguns casos o hospedeiro pode convocar um elemental ou controlar um que o esteja atacando.

Acredito que com o passar do tempo o hospedeiro possa ver ou viajar para os planos elementais.

An ornate, dark, and intricate border surrounds the entire page. It features a repeating pattern of stylized leaves, vines, and small circular motifs, possibly representing berries or flowers, creating a rich, textured frame.

Necrobiologia

Necrobiologia

Esta escola de magia é a união da alquimia e da necromancia com ênfase na manipulação de vírus, bactérias, e substâncias corporais de seres vivos ou mortos. Esta união tornou esta nova linha de magia muito poderosa, possibilitando a quem tiver domínio sobre ela reviver mortos e criar zumbis a partir de cinzas, alterar partes ou todo corpo de qualquer criatura viva, curar e criar doenças, criar novas formas de vida de restos orgânicos ou inorgânicos e muito mais. Muitos magos consideram que é o mais próximo que se pode chegar de um deus.



Esses magos são muitas vezes confundidos com necromantes, mas as semelhanças ficam apenas por conta de seus hábitos reclusos e fascínio pela morte em todos os sentidos. Não são necessariamente malignos mas tem preferência por cobaias humanóides. Para se tornar um necrobiólogo o aspirante deve ser um necromante ou alquimista e deve encontrar alguém que o queira como discípulo, pois esta forma de magia não é ensinada em guildas ou escolas de magia, por ser muito restrita.

O vodu também é parte desta linha de magia que possibilita aos mais poderosos controlar outros tendo pequenas amostras de material orgânico do mesmo. São magos completos que podem curar ou matar seu alvo.

Habilidades

Todos os praticantes desta arte aprendem uma grande quantidade de habilidades relacionadas a manipulação do corpo e conhecimento sobre todos

os aspectos da fisiologia dos seres vivos. As habilidades aprendidas são:

Anatomia: conhecimento sobre o funcionamento do corpo de criaturas humanóides, e animas. Esta forma de anatomia permite ao mago saber onde se localizam os principais órgãos de uma criatura, identificar um ser pelos ossos e diferenciar tipos de dano.

Zoologia: conhecimento sobre os hábitos de animais, desde alimentação ao comportamento.

Conhecimento de zumbis: é um estudo completo sobre comportamento, fraquezas e pontos fortes de qualquer zumbi, desde que possa observá-lo. Também permite ao necrobiólogo identificar qual técnica foi utilizada para criar um zumbi, e a forma de reverter o processo.

Alquimia bacteriana: manipulação total de bactérias, vírus e moléculas, isto possibilita ao mago criar doenças, venenos, e zumbis que se movimentem apenas pela grande condensação de bactérias.

Essas são as 4 perícias básicas, além destas ainda são somadas a alquimia convencional e a necromancia. Os níveis são:

Noviço

Como o próprio nome diz, é o primeiro nível desta linha de magia. São as mais primárias formas de manipular a morte. Neste nível o mago aprende as 4 perícias básicas que o tornam capaz de identificar e manipular partes do corpo e órgãos internos e são na verdade um tipo de auxiliar que faz as dissecações e o preparo de substâncias que serão utilizadas para a criação de doenças, entre outros.

Iniciado

Nesse nível o praticante passa a utilizar magia necromântica. Esta magia é aplicada nas substâncias criadas pelos noviços e com isso já é capaz de criar doenças, venenos e antídotos para as mesmos. O iniciado pode realizar experiências utilizando cobaias e tem conhecimento de todas as magias necromânticas e domina boa parte delas.

Contra mestre

Neste nível um dos segredos mais bem guardados dos necrobiólogos é revelado, o Alcares. Esta substância é uma das mais poderosas já criadas pelo ser humano, ela reduz tudo que toca ao elemento primordial que o gerou. Para utilizar o Alcares é necessário ter um grande nível de essência mágica e ligação com as forças mágicas do mundo, pois o processo de transformação que o Alcares utiliza consome energia tanto do usuário quanto do ambiente.

A fórmula de criação desta substância não é conhecida por ninguém que não atinja este nível e faça

o juramento de segredo. O Alcares quando aplicado a qualquer coisa, tem como resultado uma massa disforme composta de pura essência criativa possibilitando ao mago manipula-la para criar outras formas de vida, alterar partes ou todo o corpo de um alvo. A maior utilização desta é na criação de novas formas de vida, como os simbioses.

Mestre

Pode-se dizer que esse nível é um enigma e nada se sabe sobre ele além é claro de que o necrobiólogo se torna o senhor da vida e da morte.

Não é possível fazer uma lista de magias relacionadas com a necrobiologia, mas leve em conta de que o mago desta escola tem como princípio manipular, alterar e criar no-

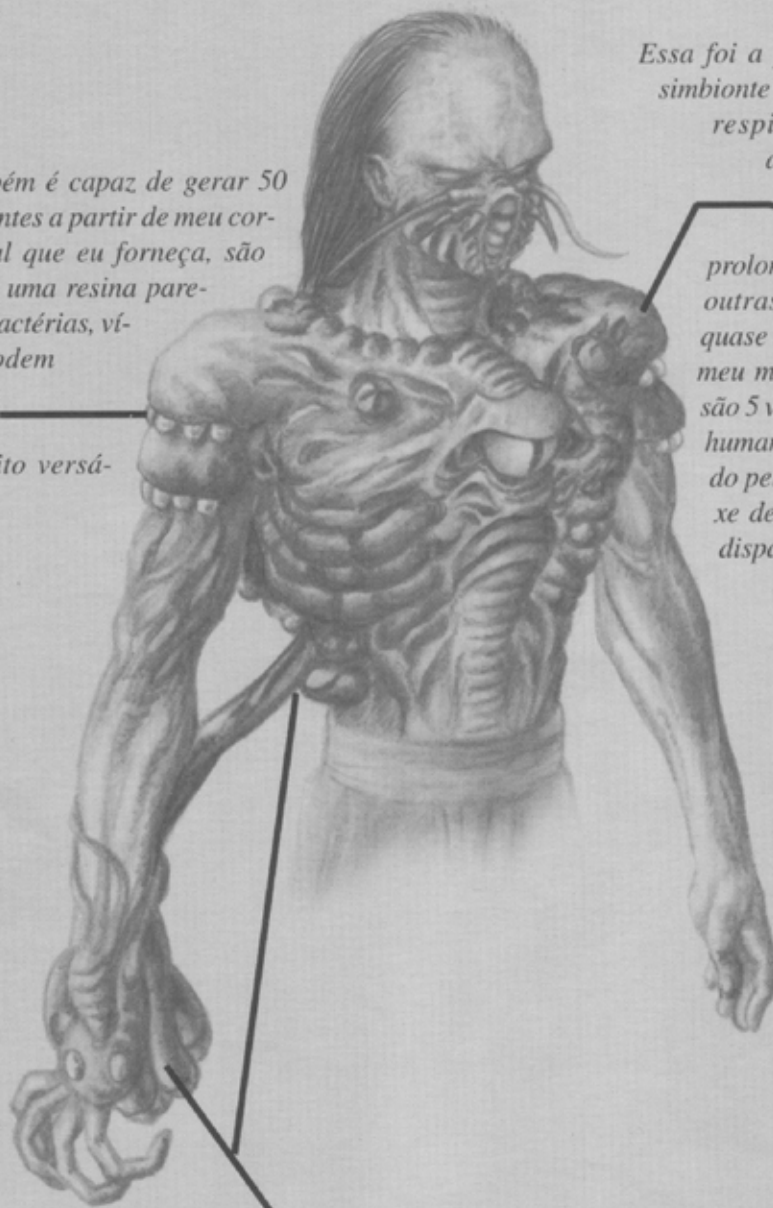
vas formas de vida sem nenhum tipo de pudor ou ética, buscando sempre tornar os seres orgânicos em criaturas mais evoluídas e perfeitas. Também manipulam as bactérias e vírus para criar armas biológicas poderosas e combater seus inimigos.

Esta linha de magia também pode ser utilizada para curar, aumentar as colheitas, tornar os animais de carga mais eficientes e muito mais, a forma de utilização dela está diretamente ligada ao praticante. É uma forma de magia muito secreta e para cada 100 magos apenas 2 são necrobiólogos.



Sou Goriaki. Na ilustração abaixo está meu corpo como é hoje, para torna-lo mais eficiente para a necrobiologia. Criei um tipo de simbiote que substituiu todo meu tórax e se tornou capaz de criar as substâncias que preciso em minhas experiências. Vejam as mudanças:

O simbiote também é capaz de gerar 50 substâncias diferentes a partir de meu corpo ou de material que eu forneça, são encapsuladas por uma resina parecida com âmbar, bactérias, vírus e venenos podem ser gerados desta forma tornado essas cápsulas muito versáteis.

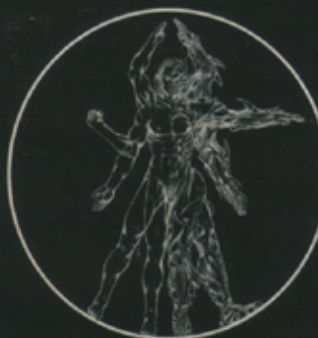


Essa foi a principal substituição que o simbiote fez. Isto me tornou capaz de respirar qualquer tipo de gás, absorver oxigênio da água e me tornou imortal, até onde pude verificar. O meu rosto tem uma prolongação do simbiote que entre outras coisas me possibilita falar quase todos os idiomas existentes em meu mundo, todos os meus sentidos são 5 vezes mais eficientes que os dos humanos. O olho situado no centro do peito é capaz de disparar um feixe de raio tão poderoso quanto os disparos dos Shakisomas.

Membros extras podem ser gerados para me auxiliar em tarefas diversas. Ferramentas orgânicas são criadas e posicionadas onde eu precisar, armas também podem ser criadas desta forma me tornando capaz de sobreviver com pouquíssimos recursos naturais e tão eficiente quanto qualquer mago com um laboratório.

***Simbiose traz uma nova classe de criatura que irá
ampliar os limites de suas aventuras.
Não contem regras e é totalmente descritivo, isso para
facilitar a adaptação para qualquer sistema de regras.***

Conteúdo:



***Nineian-dermatos
Bioarmaduras com resistência fenomenal***

***Ningoutai
Bioarmas com alto poder de destruição.***



***Zentai
Simbiontes capazes de regenerar danos.***

***Onishan
Concedem habilidades mágicas.***



ISBN 85-88257-01-7



9 788588 257016