

Prelúdio

Amephistos são de fato uma desconhecida e talvez esquecida raça de vampiros que tem características de dois seres com extremo potencial de poder, vampiros e dragões. São tidos como lendas até os dias de hoje, são muito raros, mesmo para aqueles que já os viram, não foi mais que um ou dois, na melhor das hipóteses umas duas vezes. São por demais convecidos e orgulhosos em relação ao seu poder, o que de fato, pode se dizer que é imenso. Para se ter uma idéia, alguns estudiosos do oculto acreditam que logo após os vampiros Asimani, os Amephistos foram os primeiros vampiros a utilizar-se da força contida na magia corretamente (fato ocorrido com os Amephistos por volta de 600 A.C.). Não foi uma ou duas vezes que um Amephisto foi confundido com um dragão em tempos não muito antigos, (somente apartir de 400 D. C., e ainda hoje, se for visto um dragão muito provavelmente será um Amephisto tranformado (o que já seria difícil de acontecer, além do fato de que dragões são muito mais discretos, Amephistos preferem se divulgar e se mostrar, muito do contrário aos dragões). Ainda hoje vivem alguns Amephistos, porém em toda a terra, deve haver no máximo quatro ou talvez cinco, sendo que destes, pelo menos dois estão em sonho e muito provavelmente não acordem mais. Por esse motivo é dito que a raça estaria extinta nos dias de hoje ou não passaria de uma lenda. Amephistos são para todos os fins uma raça esquecida no tempo e por este motivo não seriam

pronunciados no background de **Vampiros Mitológicos**, para alguém saber qualquer coisa sobre Amephistos, deve se ter um excepcional background, além de se dever ter contato com algum Kiang-Shi que tenha presenciado tal acontecimento (mínimo uns 3300 anos, detalhe ele não deve estar em sonho), sendo que Kiang-Shi com menos idade do que essa não sabem nada sobre a existência dos Amephistos, motivo pelo qual torna os Amephistos uma raça esquecida no tempo por tudo e por todos (**nota: mesmo um Amephisto, só saberá o que seu mestre lhe desejar contar, aí vai da escolha de cada um**).

Para utilizá-los corretamente em suas aventuras e campanhas, é indispensável que pelo menos o mestre leia o livro citado acima (**Vampiros Mitológicos - [Daemon Editora](#)**), pois Amephistos seguem todas as regras para personagens jogadores vampiros encontradas neste livro.

E para fechar teremos agora as regras em termos de jogo e uma breve história sobre a origem dos Amephistos e também como utilizá-los como personagens jogadores (não aconselhável).

Nota: tais vampiros devem ser utilizados como uma sub-raça Kiang-Shi em todos os outros aspectos que não forem mencionados ou abordados aqui. Também será acrescentado um novo poder vampirico, próprio dos Amephistos, seu nome é uma homenagem ao primeiro Amephisto, Amephie.

Amephistos

“Aquele que é o que não pode ser”

A Origem e A História

A origem do primeiro Amephisto é dada por uma nobre chinesa que foi estripada ainda jovem e virgem por seu próprio pai (que na realidade era um dragão) sabendo que seu filho seria caçado e também que ele não foi fruto da união marido e mulher, ela resolve abandoná-lo, foi o primeiro nascimento oriundo da união pai-dragão, e mãe-meio-dragão, o que nasceu foi uma criança única com um futuro mais do que predestinado e brilhante, e que os Kiang-Shi logo viram e trataram de cuidar eles próprios. Aconteceu que a alma do jovem meio dragão foi identificado pelos Kiang-Shi como sendo uma promessa futura, o que acontece é que na china e proximidades, os Kiang-Shi procuram por seus predestinados (futuros Kiang-Shi) para “libertá-los” como Kiang-Shi, e em meados de 800 A.C. surgiu e foi detectado mais um predestinado (nosso amigo da história acima) próximo a Pequim, o que não foi detectado, é que o predestinado era um meio-dragão (ele nem fazia idéia disso, e mesmo que soubesse não iria alterar em muita coisa), curiosamente foi percebida certa aptidão mágica no predestinado, mas isso não viria a se tornar ruim, a menos que ele se tornasse um caçador de vampiros, após suicidar-se (o que não necessitou de um projeto muito elaborado graças ao seu abandono e falta de carinho e apoio desde a infância), um grupo kappa tratou de cuidar do novo Kiang-Shi dando à ele sua nova condição.

Eis que o novo Kiang-Shi demora mais que os outros para desenvolver seus poderes, assim como era o único Kiang-Shi capaz de comunicar-se com animais (pequenos lagartos), foi o suficiente, para ser caçado pelo resto do grupo e condenado. Por pura questão de sorte conseguiu fugir, utilizou então os poucos poderes que conhecia para se camuflar mentalmente e fugir, este foi sem dúvida nenhuma o primeiro Amephisto que se teve em toda a Terra.

Ele próprio foi quem começou a procurar novos Amephistos (**nota: até hoje nasceram apenas cinco ou seis Amephistos em quase três mil anos, então não vamos criar uma super população desses vampiros**), todos eles foram encontrados e criados pelo mesmo vampiro (Amephie) e nenhum deles morreu até hoje, alguns estão em sonho é verdade, mas morto mesmo, não se tem notícia de nenhum., sendo que Amephie e um de seus discípulos estudam incansavelmente em busca de algo que liberte um vampiro do sonho, ou pelo menos amenize tal acontecimento, conta-se que telepatia entre Amephistos com mais de 1000 anos e Amephistos em sonho já é possível.

Características

Todos os Amephistos são meio-dragões, e seus pais devem ser ambos orientais, é completamente desconhecida a presença de Amephistos que residam no interior da china, pela grande quantidade de Kiang-Shis que residem na região, O primeiro poder que costumam desenvolver, são habilidades mágicas assim como também é comum a transformação corporal. Assim como seus antepassados Kiang-Shis, os Amephistos são imunes a controle mental, mesmo quando humanos. O mesmo choque que atinge os Kiang-Shi, atinge os Amephistos, deixando-os sem memória de sua vida como mortal. Diferente dos Kiang-Shi e semelhante aos Lamiai, podem se for sua vontade, permanecer com cauda, escamas e asas, incluindo aquelas equivalentes às de dragão, assim como garras se for de seu grado. Tais poderes são possuídos apenas pelos mais velhos da raça, e são sem dúvida motivo de muita honra e respeito entre outros Amephistos.

Poderes Possíveis

Amephie (todos), **Aumento de atributos** (todos), **Bruxaria** (todos, a única exceção é que Amephistos com as fraquezas: **Sol**, **Fogo**, **Água Corrente**, e **Trovão**, não podem possuir caminhos em: **Luz**, **Fogo**, **Água**, e **Ar**, respectivamente), **Controle Mental** (todos os poderes permitidos aos Kiang-Shi, além de **Lock Vogel**, **Gross Lock Vogel** e **Escravo**), **Drenar Energia** (Todos os poderes permitidos aos Kiang-Shi), **Garras** (Todos), **Ghoul** (Todos os poderes permitidos aos Kiang-Shi), **Telecinésia** (Todos), **Sentir Criaturas** (Todos os poderes dos níveis 1 e 2, exceto **Uivo**), **Spiritum** (Todos), **Transformação (Névoas** (todos) e **Humanos** (Todos os poderes permitidos aos Kiang-Shi)), **Voar** (Todos os poderes permitidos aos Kiang-Shi e mais o poder **Vôo**).

Fraquezas

Sol, Fogo, Alho, Água Corrente, Barreiras Místicas, (limalha, arroz ou ervilhas chinesas), Trovão.(cada Amephisto, pode retirar uma das fraquezas, ou no caso de Fogo, Sol, transforma-la apenas em vulnerabilidade, o que então não mais impediria de possuir tais caminhos da magia, (Fogo ou Luz respectivamente).

Poderes Vampíricos Novos

Amephie

(Amephistos)

Máximo 1 nível por século de pós-vida.

Este poder é mais lento, pela ligação com os dragões, este poder é na maioria dos casos o poder onde o vampiro Amephisto é mais bem desenvolvido. Os poderes **Escamas de Lagarto**, **Asas de Dragão**, **Criar Cauda** e **Escamas de Dragão**, assim como os poderes de transformação em **Homem Lagarto**, **Zulo** e **Dragão Negro**, ao serem ativados rasgam quaisquer vestimentas que se esteja utilizando no momento, exceto capas largas e grossas no caso do poder **Escamas de Lagarto**.

Nível 1

Comunicação com Família

Com este poder, Amephistos se tornam capazes de se comunicar com répteis tal como lagartos e salamandras, não existe limite ou gastos, porém nem sempre a comunicação se terá por completo, tudo irá depender exclusivamente da inteligência do próprio animal, e da vontade do mesmo em querer comunicar-se ou não.

Escamas de Lagarto

Utilizando-se da sua ligação com lagartos e dragões, o vampiro consegue cobrir seu corpo com pequenas escamas como as de um lagarto, tais escamas oferecem uma proteção equivalente à seu nível neste poder (ele pode ser comprado várias vezes e para outros fins é considerado como aumento de atributos) em IP, até um máximo de IP6, a ativação deste poder requer um gasto de 1 ponto de sanguinus, independente do nível, e demora 1 rodada para ser concretizada, e enquanto ativo, este poder oferece ao vampiro um redutor de -3 em CAR (-15%) relacionado à testes sociais, ou testes que envolvam aparência, tais escamas também oferecem 40 % em testes de camuflagem enquanto ativas). (Tal poder é **cumulativo com Aumento de Atributos - Índice de Proteção**)

Sentir Companheiro

Com este poder, o vampiro é capaz de sentir e/ou identificar outros meio-dragões predestinados apenas mantendo o poder ativo, o raio de alcance é proporcional à 10m, não são necessários testes, acerto é automático quando a alvos em potencial dentro do limite do alcance do poder

Sentir Família

Com este poder, o Amephisto é capaz de identificar quando a pessoa com quem conversa é um dragão ou meio-dragão (mas não um predestinado), se o alvo tenta disfarçar sua real identidade, faz se um teste Will vs Will, falha o alvo percebe o que estava acontecendo.

Nível 2

Convocar Família

O vampiro torna-se capaz com este poder de ter a capacidade de conjurar uma pequena ninhada (1d6+1) de répteis de pequeno porte (pequenos lagartos e salamandras). Tais animais permanecem sob seu total comando por até uma hora, é extremamente necessário que existam animais do tipo especificado na região, do contrário nada irá acontecer.

Garras Aperfeiçoadas

Com este poder, o vampiro passa a causar mais dano quando utiliza garras para o ataque (+2 de dano), este poder pode ser comprado mais de uma vez sendo o máximo igual à 1 nível para cada três séculos de vida completos, arrendado para cima. Este poder funciona em qualquer forma que o vampiro se encontre no momento, não gasta sanguínus, e fica sempre ativo, e só funciona quando o vampiro ataca com garras.

Resistência ao Frio

Dragões de algumas espécies podem viver em ambientes completamente gelidos e seus descendentes por vezes absorvem este dom, um Amephisto com este poder não será mais alvo de rigores climáticos, quando o mesmo for de origem fria, por outro lado não é possível para um vampiro possuir este poder e o poder **Resistência da Salamandra**.

Resistência da Salamandra

Salamandras não sentem calor em seu habitat, e Amephistos utilizando este poder também não, a ativação consome 1 ponto de sanguínus e dura 2 horas, durante este tempo, o vampiro não sente mais os efeitos das fraquezas **Sol** e **Vulnerabilidade à sol**. O vampiro pode fazer isso, uma vez a cada dois dias (este poder não pode ser possuído por um Amephisto que possua o poder **Resistência ao Frio**).

Nível 3

Asas de dragão

Utilizando-se deste poder o vampiro Amephisto cria um par de asas de tamanho e força equivalentes à um terço ou um quarto da asa de um dragão adulto (cerca de uns dois à três metros e força de 4D à 6D, o Amephisto pode voar à uma velocidade de até duas vezes a velocidade permitida para sua AGI correndo, porém necessita

de uma área para decolar e pousar igual ao dobro da envergadura das asas (de quatro à seis metros de comprimento, ou dois à três metros de raio) para criar as duas asas o Amephisto gasta 2 pontos de sanguínus, tais asas não podem ser usadas para atacar, mas acrescentam enquanto ativas +2 em IP.

Ataque Extra

Este excelente poder vampírico fornece ao Amephisto um ataque extra por turno de ataque, ou uma ação a mais (apenas em combates), este poder pode ser adquirido diversas vezes, porém adquirido uma vez, ele poderá ser adquirido novamente então apenas quando se completarem mais 500 anos. Ps: (este poder não pode ser utilizado na forma **Homem Lagarto**, **Zulo** ou **Dragão Negro**).

Baforada de Dragão

Um Amephisto que possua este poder é capaz de expelir pela boca uma baforada corrosiva completamente negra, com um alcance de 3m de raio, sendo que tal poder pode ser usado como forma de ataque. A baforada causa dano igual à 3d6 +3 e para outros efeitos é considerado como dano mágico, o vampiro pode utilizar-se deste poder uma vez por dia para cada século de vida completo, não há testes para acertar, mas o alvo tem direito à dois testes, um para se esquivar (difícil), e outro de CON caso falhe no primeiro, para reduzir o dano à metade. Ps: (este poder não pode ser utilizado na forma **Homem Lagarto**, **Zulo** ou **Dragão Negro**).

Criar Cauda

O Amephisto que possui este poder tem a opção em se fazer de mais de um ataque numa mesma rodada, o único incomôdo é o uso de 1 ponto de sanguínus na criação de sua cauda e mais 1 ponto de sanguínus na remoção da cauda, exige um teste difícil de briga para se poder acertar um ataque e o seu dano é de 1d6 + bônus de força, (se for comprado duas vezes, o dano passa para 1d8 + bônus de força, e seu teste se torna um teste normal de briga).

Escamas de dragão

Este poder sem dúvida é uma das melhores formas de proteção para um Amephisto, o vampiro com este poder, consegue cobrir seu corpo com grossas escamas como as de um dragão (a cor

fica à escolha do vampiro, porém uma vez definida será a mesma para sempre), tais escamas oferecem uma proteção equivalente à três vezes seu nível neste poder, até um máximo de IP18, a ativação deste poder requer um gasto de 2 pontos de sanguínus, independente do nível, e demora 1 rodada para ser concretizada, e enquanto ativo, este poder oferece ao vampiro um redutor de -6 em CAR (-30%) relacionado à testes sociais, ou testes que envolvam aparência). Este poder não é cumulativo com o poder **Escamas de Lagarto**, e não pode ser acionado enquanto nas formas **Homem Lagarto, Zulo e Dragão Negro**, porém este poder é cumulativo com o poder **Aumento de Atributos - Índice de Proteção**.

Nível 4

Homem Lagarto

É o primeiro poder ligado a transformações bruscas que podem ocorrer no corpo de um Amephisto, este poder é mais cobiçado por aqueles que apreciam a arte que existe dentro do combate, com este poder ativado, o Amephisto ganha massa muscular e tamanho, podendo chegar facilmente à casa dos 2,3m (ele ganha +25% sobre seu tamanho original), ganha ainda, enquanto transformado as habilidades de ver no escuro (é necessário uma luz mínima, como a lua por exemplo), e pode se mover em água e/ou pântanos com a mesma velocidade que teria em terra. Em termos de bônus, são os seguintes; +3 em CON, +3 em FOR, +3 em AGI, +3 em PER, -3 em CAR, IP 3, pode fazer dois ataques por rodada, um com garras (se possuir ambidestria, são dois), e mais um ataque com a cauda (dano das garras 1d8 + bônus de força + demais bônus, o teste é feito com a perícia briga como se fosse um teste normal, e dano da cauda 1d6 + bônus de força, o teste é feito com a perícia briga como se fosse difícil), enquanto nesta forma o Amephisto causa +1 de dano quando ataca com garras, o custo é de 1 sanguínus para se transformar e para voltar a forma humana, ambas demoram um turno para estarem concluídas.

Sentir Familiar Avançado

Este poder tem dupla função, se o vampiro o mantém ativo, sempre que houver alguém como ele (outro predestinado), (antes ou depois de transformado), ele irá "rastrear-lo automaticamente, e se por algum motivo a pessoa com quem o Amephisto conversa, for um dragão ou meio-dragão o Amephisto saberá automaticamente disto, (porem será feito o teste WILL vs WILL se ele estiver tentando esconder sua condição e o poder estiver ativo, e em caso de falha o alvo ficará sabendo da tentativa que foi frustrada), o raio de alcance é de 1km.

Nível 5

Zulo

Permite ao vampiro Amephisto transformar-se em um Zulo (um tipo de criatura antiga, rara, monstruosa e lendária), Sua aparência fica horripilante, sua pele se torna composta por escamas negras, recebe ainda uma cauda que pode ser usada em combate para ataque e defesa, seu corpo se assemelha muito ao de um dragão meio humanóide, mede mais de 2,5m, chegando à 3m, tem boa parte de seu corpo em tom escuro (cinza bem escuro), o Amephisto recebe em valores de jogo, +6 em CON, +6 em FOR, -6 em DEX (apenas quando se tente segurar algo com as garras), +3 em AGI, +3 em WILL (apenas para testes de controle e domínio mental), +3 em PER, -6 em CAR, IP 8, ele pode fazer dois ataques por rodada contra o mesmo alvo (um com garras (dano de 1d10 + bônus de força + demais bônus) e o outro com a cauda (dano de 1d8 + bônus de força) ou com as asas (dano de 1d6 + bônus de força), o teste de ambos (asas e cauda) é feito pela perícia briga como teste difícil), já o teste para as garras é um teste de briga normal, o custo da transformação para humano ou para a forma **Zulo**, é de exatamente 2 sanguínus, o tempo de preparo para a transformação completa é de 2 turnos, as asas da forma **Zulo** não tem força suficiente para voar, enquanto na forma **Zulo** o dano provocado por garras é aumentado em +3 pontos (devido ao tamanho das garras), personagens que por qualquer razão sejam ambidestros ou possam fazer dois ataques por

rodada (excessão quando a origem deste ataque extra é o poder com o mesmo nome), podem fazer dois ataques com garras mais o outro ataque (asas ou cauda).

Nível 6

Dragão Negro (é necessário que o Amephisto possua os seguintes poderes do nível 3, **Asas, Baforada, Criar Cauda e Escamas de Dragão**, além de ter no mínimo 1000 anos de pós-vida completos)

Poder máximo para um Amephisto, o vampiro se transforma em um enorme dragão negro adulto (pelo menos uns 6m à 15m), capaz de expelir fortíssimas baforadas corrosivas (dano de 6d10 +6, alcance de 10m de raio) uma vez a cada três rodadas, voar à uma velocidade de até três vezes o permitido para sua AGI, pode atacar por turno com a baforada, asas (teste briga difícil, dano 2d6 + bônus de força), garras (teste briga normal, dano 2d10 + bônus de força + demais bônus), ou com sua cauda (teste briga fácil, dano 2d8 +

bônus de força, comprimento de 3m à 10m), gasta-se para se transformar e para reverter a forma humana 5 pontos de sanguinus, e demora 3 turnos, até a transformação estar completa. Na forma de **Dragão Negro**, o Amephisto recebe +12 em CON, +12 em FOR, DEX = 0, (apenas quando se tente segurar algo com as garras), +9 em AGI, +9 em WILL (apenas para testes de controle e domínio mental), +6 em PER, 0 em CAR, IP 18, e em diferença para com a forma **Zulo**, personagens que por qualquer motivo possam fazer mais de um ataque por rodada perdem esta característica enquanto permanecer na forma de **Dragão Negro**, além disso, quando na forma ganham um bônus extra de +6 no dano provocado por garras (graças ao seu tamanho), desnecessário dizer bônus de qualquer outro poder não são cumulativos com o poder **Dragão Negro**, exceto pelo poder **Garras Aperfeiçoadas**. Cada vez que o dragão utiliza sua baforada consome 1 ponto de sanguinus para cada 2d10 +2 de dano causado.

Ps: Qualquer dúvida, sugestão, crítica ou mesmo falta do que fazer, mande me um e-mail: sabiaramone@yahoo.com.br