

# ERA DOS HERÓIS – SEGUNDA EDIÇÃO

## *Jogo de Fantasia Medieval para o Sistema Daemon*

Por Vitor “Bartolomeu”.

[www.daemon.com.br](http://www.daemon.com.br) (site oficial da Editora Daemon)

[daemon@daemon.com.br](mailto:daemon@daemon.com.br) (e-mail da Editora Daemon)

[vitorsouzarural@yahoo.com.br](mailto:vitorsouzarural@yahoo.com.br) (meu e-mail)

O jogo se situa em um mundo de tecnologia medieval, repleto de criaturas fantásticas e poderes fora do comum. Nesse ambiente mais que sugestivo ocorre o desenrolar de uma antiga batalha entre o bem e o mal. Em meio a terceira (e, para alguns, última) era de confronto, muita coisa pode ocorrer em cada um dos lados. Está nas mãos do grupo de jogo o destino de um continente inteiro e, com ele, milhares de vidas inocentes que, pela terceira vez, ladeiam esta batalha sangrenta.

## **HISTÓRIA E AMBIENTE**

### ERA DA BRAVURA – A PRIMEIRA ERA

Tão logo as sociedades do continente descobriram como trabalhar os metais para criarem ferramentas e armas, uma ordem de druidas teve contato com forças ainda desconhecidas que os corromperam e os fizeram de escravos para obterem sua liberdade. Escravizados, os druidas se tornaram malignos e conjuravam criaturas poderosas e terríveis que promoviam destruição e mortes. Muitos vilarejos foram levados ao chão, dizimando assim muitas tribos e povoados. Um grupo de bravos homens de todas as tribos remanescentes se uniu contra os druidas. As batalhas foram terríveis e houve numerosas baixas em ambos os lados. Na batalha decisiva, ocorreu algo totalmente inesperado: as forças que escravizaram os druidas se materializaram em uma poderosa criatura que, ao entrar em combate, deu uma intransponível vantagem aos druidas. Todos os bravos guerreiros foram aniquilados.

### ERA DOS PALADINOS – A SEGUNDA ERA

Em meio ao sinistro ambiente de morte e destruição que a primeira era deixou, o Panteão, uma força benéfica ainda desconhecida, resolveu igualar as chances: recrutou jovens aventureiros humanos sem rumo e deu-lhes poderes e conhecimento para a guerra. Sob um severo juramento de promover o bem e a justiça, mesmo ao custo das próprias vidas, os Paladinos (nome que receberam do Panteão) marcharam contra o mal e conseguiram aprisionar a criatura maligna em uma montanha milenar no centro geográfico do continente. Depois libertaram a mente os druidas e estes, em sinal de arrependimento, trabalharam incansavelmente pela reconstrução das cidades destruídas. Os druidas também prestaram um enorme serviço ao bem ao construírem as Escolas da Luz, instituições que treinavam novos Paladinos para manterem a paz e a ordem no continente. Foi então que, cem anos depois da última batalha, Lumo, um aluno da Escola da Luz do sul, ao estudar sobre o passado de sua classe, descobriu a localização da montanha milenar e foi até lá a fim de realizar um pacto com a criatura e, assim, tornar-se o mais poderoso dos Paladinos. Ao despertar, a criatura corrompeu ainda mais a mente do jovem Paladino e lhe deu poderes incomparáveis. Lumo tornara-se o primeiro Necromante da história. Começou então a perturbar os mortos a fim de obter mais poder e conhecimento. Corrompeu jovens de todas as Escolas da Luz e partilhou com eles seus poderes. Em uma ensolarada tarde de outono, foi realizado um ritual coletivo por todos os Necromantes, que levantou todos os mortos de duzentas cidades grandes. Esses mortos-vivos caminharam e derrubaram todas as Escolas da Luz, fazendo uma verdadeira chacina entre os Paladinos. A Escola da Luz do leste foi a única que permaneceu de pé, por causa dos canhões e catapultas fixas instalados no final da década anterior, por ameaça de guerreiros mercenários. O Panteão resolveu remover a Escola do continente e a colocou sobre uma nuvem para proteger os três Paladinos restantes.

### ERA DOS HERÓIS – A TERCEIRA ERA

O Panteão pensava em uma maneira de reaver a ordem sobre o continente. Foi, então, que se viu forçado a ampliar ainda mais o poder e o conhecimento dos Paladinos. A ampliação foi tal que agora não apenas humanos do sexo masculino poderiam receber os poderes, mas sim, qualquer criatura que tivesse a vontade e a coragem de combater ao lado deles. Os Paladinos transformaram a Escola da Luz em uma verdadeira mini-cidade sobre as nuvens. Desceram até o continente e, usando seus poderes, recrutaram uma legião de novos combatentes. Essa legião aplacou o problema e derrotou todos os Necromantes. Resolveram, então, adotar um novo nome para eles. Algo mais direto e abrangente: Heróis. A cidade foi então batizada de Vila dos Heróis, onde viveriam todos os Heróis renomados e bem treinados. O Panteão criou um extenso labirinto na montanha milenar e povoou esse labirinto com criaturas monstruosas, os drakotauros, para impedir a entrada de qualquer outra criatura. A montanha milenar ficou, então, conhecida como Local Proibido. O continente viveu então algumas décadas de paz e sossego, mesmo sem a presença constante dos Heróis. A Vila dos Heróis também se tornou um lugar desenvolvido e próspero, cheio de vida e alegria, mas, apenas para Heróis. Foi então que Ziktorius, um Herói, discordou de seu mestre sobre um ensinamento a respeito de como usar seus poderes. Ele achava que poderia usar seus poderes para fazer o que quisesse e, assim, lograr vantagem sobre os mais fracos. A corrupção foi crescendo em seu coração e ele acabou expulso da Vila. Quando observou sua aura, reparou que deixara de ser azul, como a dos demais, e tornara-se vermelha como o sangue. Seus poderes também haviam mudado drasticamente. Foi então que, ao tentar recrutar um homem bom para ser Herói, falhou. Tentou então recrutar um mal elemento e obteve êxito. A aura desse homem tornara-se vermelha como a sua. Foi então que começou a recrutar indiscriminadamente maus elementos e fundou as chamadas Casas Púrpuras, locais de reunião dos membros das gangues que fundou em cada cidade. Começou então uma nova dor de cabeça para o Panteão – o combate aos Vilões (nome que Ziktorius deu a sua classe).

## ÉPOCA ATUAL

Já existem mais de duzentas Casas Púrpuras em todo o continente. Cada uma é regida por um Vilão veterano (equiparável aos Heróis que vivem na Vila). Existem também alguns Vilões que andam sem rumo causando pequenas catástrofes aqui e ali – alguns solitários, outros em pequenos bandos. Curiosamente, Ziktorius foi assassinado por um de seus melhores e mais confiáveis alunos. Os Vilões das Casas tentam a todo custo libertar a criatura do Local Proibido para obter mais poder e ajuda para derrubar os Heróis. Alguns drakotauros saíram do labirinto, deixando de ser selvagens e fundando pequenas vilas em diversas cidades. Uns poucos deles se tornaram aventureiros, Heróis ou Vilões. Em geral, esses drakotauros “civilizados” são pacíficos, engenhosos e amistosos, apesar de muito sérios. Foram encontradas duas profecias escritas a respeito desta era em uma vila próxima ao Local Proibido:

- “Da união daqueles que envergam armaduras brilhantes (Heróis) com os que vestem o traje negro das noites sem luar (Vilões), surgirão guerreiros sem par e sem brilho a seu redor (aura). Eis que surgirão os Guerreiros do Eclipse!”.
- “Nascerá uma criança do clã dos Holorem, chamada Melkor, que trará fim a guerra sangrenta. O lado em que ele lutar vencerá. Mas até que ele se decida, nenhum brilho combatente (aura) será visto ou sentido em sua presença”.

Até hoje, ninguém tem certeza sobre como ou quando essas profecias se realizarão, caso sejam reais. O clã dos Holorem foi totalmente dizimado durante a segunda era, quando o último deles – que era Paladino – morreu pelas garras de um carniçal.

Os personagens que não são Heróis nem Vilões são chamados por esses de Neutros.

## PERSONAGENS E NOVAS REGRAS

Todos os Personagens de jogadores são construídos no nível 1 com 100 pontos de atributos (5 a 18 em cada) 360 pontos de perícias (independente da INT ou da idade) (10 a 30 + valor do atributo em cada). Não recebem nenhum ponto de aprimoramentos, pois, estes não existem nesse jogo. Apenas podem escolher perícias adequadas a um ambiente medieval. Toda perícia de ataque à distância pode ser comprada e aumentada com custo normal (sem dobrar). Não existem manobras de combate compradas como perícias. A perícia “Briga” serve para testar

ataques corporais com armas naturais, como garras (garradas), presas (mordidas), cascos (coices) ou chifres (chifradas).

Podem ser humanos ou drakotauros, apenas. Podem escolher serem Heróis ou Vilões. Todo poder Heróico ou Vilanesco é automaticamente cancelado no caso de o invocador morrer, perder a aura ou trocar de classe. Os poderes que têm a inscrição “uma vez por dia” não são cumulativos em caso de não serem usados. Mesmo sendo místico o dano causado por Heróis e Vilões, este pode ser reduzido pelo IP de armaduras e escudos (a não ser que algo seja dito em contrário).

Não existe contagem de experiência, de modo que toda personagem avança 1 nível para cada aventura completada com sucesso (exceto drakotauros, que avançam 1 nível a cada 2 aventuras). Recebe, a cada nível alcançado, +1 ponto de atributo, +1 ponto de vida e escolhem 5 perícias para aumentar em +5% cada. Podem comprar 1 perícia nova (em 10%) por nível, deixando de aumentar 2 perícias em +5%. Recebem nos níveis 1 e 15, os poderes assinalados +1 poder extra de sua classe. Recebem +1 poder extra de sua classe a cada vez que alcançam um nível ímpar (exceto 1 e 15).

Todas as demais regras do Sistema Daemon podem ser seguidas como no Manual Básico. O Mestre de jogo tem total liberdade para construir seus npcs (e pode pegar pesado!).

## AS CLASSES BÁSICAS

### HERÓIS

Heróis são personagens que têm por objetivo ajudar os mais necessitados colocando, se necessário, o próprio pescoço em risco. Eles servem a uma essência benéfica chamada Panteão. Alguns Heróis se desviam do caminho, tornando-se maus e, assim, tendo a aura (e a classe) transformada. Por uma determinação antiga, nenhum Herói veterano (nível 15 ou superior) pode viver no continente, tendo que morar na Vila dos Heróis com os demais veteranos para ajudar a defender a base fundamental.

[Poderes assinalados de nível 1: (Aura; Comunicação; Enxergar Auras); nível 15 (Recrutar Herói; Viagem à Vila)].

#### **PODERES HERÓICOS ASSINALADOS**

**Aura** – é uma energia mística invisível (azul com “Enxergar Auras”) que envolve o corpo do personagem e lhe propicia todos os demais poderes. Por causa dela, todos os ataques do Herói são considerados místicos, causando dano em criaturas que só possam ser feridas dessa forma.

**Comunicação** – o Herói pode convocar a ajuda de outro Herói de nível mais elevado (teste difícil de WILL).

**Enxergar Auras** – o Herói pode ver pela aura do alvo se é Herói, Vilão ou Neutro (teste normal de PER; acerto crítico: pode sentir o que ele está sentindo).

**Recrutar Herói** – ao tocar no ombro de um personagem Neutro que deseje ser um Herói, este pode tornar-se um (deve ser dito o nome do alvo e a expressão “seja um Herói”). Imediatamente o personagem receberá sua aura e seus poderes.

**Viagem à Vila** – a qualquer momento e em qualquer lugar do continente que esteja, o Herói pode se transportar instantaneamente para a Vila dos Heróis ou desta para o continente (quando “desce”, vem envolto em um raio). Todos os Heróis recebem um bônus de +5 em todos os atributos quando estão na Vila dos Heróis.

#### **PODERES HERÓICOS EXTRAS**

**Cura** – o Herói pode recuperar com um toque pontos de vida de outro personagem vivo na mesma quantidade de sua CON (do Herói) (teste normal de WILL). Isso também cura qualquer doença ou veneno. Usado em mortos-vivos, causa dano.

**Dedicar Arma** – o Herói escolhe uma de suas armas e, ao dedica-la, ela muda de cor e passa a ter um bônus de +10 no dano. Ele pode remover ou passar a dedicação para outra arma, mas não pode ter duas dedicadas.

**Dedicar Armadura** – ele pode dedicar sua armadura, dando-lhe um bônus de +10 no IP. A armadura passa a emitir um brilho intenso, como se estivesse muito polida. Ele pode remover ou passar a dedicação para outra armadura, mas não pode ter duas dedicadas.

**Respeito** – ao ativar esse poder (teste normal de WILL), o Herói passa a ser respeitado e ouvido por todos os personagens em até 100m de distância dele por 1 cena.

**Conserto** – com um toque, o Herói pode reparar completamente qualquer item (comum ou místico) do tamanho máximo de um homem (teste normal de INT).

**Visão** – o Herói pode ver tudo que ocorreu em determinado local a até sua WILL horas atrás (teste difícil de WILL).

**Vitalidade** – o Herói tem o dobro de pontos de vida (PVs) determinado pelas regras.

**Coragem** – o Herói é imune a todas as formas de medo e só pode ser assustado por um deus.

**Imunidade** – o Herói é imune a todos os venenos e doenças não-místicos e pode ignorar o efeito de qualquer doença ou veneno místico com teste fácil de CON.

**Golpe Devastador** – uma vez por dia, o Herói pode realizar um ataque que, se acertar o alvo, dá um bônus de +20 no dano. Se errar o ataque, terá usado o poder mesmo assim.

**Pacificar** – o Herói induz a todos os personagens a até 100m dele a perderem a vontade de lutar (teste normal de WILL; alvos negam o efeito com teste difícil de WILL) por 1 cena.

**Sexto Sentido** – o Herói não sofre os efeitos de “ataque surpresa” (teste normal de PER) por 1 cena.

**Patas Felinas** – o Herói jamais sofre dano de queda quando cai consciente e sempre cai de pé.

**Armadura Leve** – o Herói não sofre os redutores de DEX/AGI de nenhuma armadura que vestir, como se não passasse de uma roupa simples e leve.

**Arma veloz** – o Herói não sofre nenhum redutor de iniciativa provocado por qualquer arma que usar em combate, como se estivesse desarmado.

**Servo do Bem** – uma vez por dia, o Herói pode tornar-se muito mais poderoso (teste difícil de WILL), ficando com um bônus de +10 pontos em cada um dos atributos durante 1 cena. Durante essa cena, sua aura fica dourada.

**Iluminar** – a aura do Herói torna-se visível, iluminando com a cor de sua aura em um raio de 100m (teste normal de CAR).

**Ajuda Natural** – o Herói pode invocar uma pequena ajuda da natureza, como uma informação ou uma montaria terrestre temporária (teste normal de WILL), comunicando-se com animais, vegetais e elementos (água, luz, terra e ar).

**Coração Puro** – todos os personagens que tiverem más intenções e estiverem a até 100m do Herói devem passar em um teste normal de WILL para permanecer aí. Se falharem, se sentirão envergonhados por sua maldade e não farão nada de mau ao Herói e seus acompanhantes, afastando-se para muito longe. Esse Herói é automaticamente proibido de fazer qualquer maldade.

**Proteção Suprema** – uma vez por dia, o Herói tem o poder de transformar sua aura em uma barreira invencível que o protege de TODOS OS DANOS E MALES EXTERNOS (teste difícil de WILL) por 3 rodadas.

**Ataque Elemental** – uma vez por dia, o Herói tem o poder de arremessar um ataque elemental que causa um dano igual ao seu valor de WILL e ignora qualquer armadura ou proteção (exceto “Proteção Suprema”). Esse ataque SEMPRE acerta o alvo escolhido.

**Sono Protegido** – nada ou ninguém é capaz de fazer mal ao Herói enquanto ele dorme.

**Explosão de Cura** – uma vez por dia, o Herói pode realizar um efeito idêntico ao poder “Cura” em todos os personagens que estiverem a até 100m dele (teste normal de WILL).

**Ataque Tornado** – o Herói pode realizar seus ataques corporais girando velozmente o corpo para atingir todos que estiverem ao alcance de sua arma (teste normal de AGI). Nenhum alvo consegue se esquivar desse ataque, mas pode tentar defender com arma ou escudo normalmente.

**Chuva de Setas** – o Herói pode disparar com seu arco ou besta e, misticamente, a seta se torna duas (ou mais) em pleno ar (reduza o valor de ataque em 10% para cada seta adicionada). Todas as setas seguem na mesma direção, de modo que ou todas acertam o alvo escolhido (dano de 1 disparo multiplicado pelo número de setas) ou todas erram.

**Duas Armas** – o Herói pode lutar empunhando uma arma com cada uma das mãos, ganhando assim mais um ataque na rodada, sem sofrer qualquer penalidade. Ele atacará primeiro com a arma que tiver menor penalidade na iniciativa (é esta que contará para a iniciativa) e logo a seguir, com a outra (sem ter que esperar pelo fim da rodada). As armas podem ser diferentes, mas devem ser ambas armas de uma mão.

**Extrair a Verdade** – o Herói pode exigir que alguém lhe conte a verdade sobre algo (teste normal de WILL; para mentir, o alvo deve passar em um teste difícil de WILL).

**Sangue da Fênix** – uma vez por dia, se o Herói for morto tem 90% de chances de renascer das cinzas (seu corpo explode em chamas), totalmente curado, na rodada seguinte. Se for morto novamente em menos de 24 horas, o seu fim será definitivo. Para cada vez que renascer, o Herói perde 1 ponto permanente em CON.

**Inventário da Luz** – se o Herói não possuir nenhuma arma ou armadura, ele pode invocar para si uma arma e uma armadura de luz sólida que não podem ser dedicadas. A arma pode ser corporal (dano: 1d10) ou de ataque à distância (arco ou besta; dano: 1d6; alcance de um arco longo) e a armadura tem IP 10 (cinético e místico). Ambas são indestrutíveis e não têm penalidades. Apenas o invocador do inventário consegue usa-lo. Se ele perder qualquer peça, pode fazer com que ela se teletransporte até ele, onde estiver. Se ele usar qualquer outra arma ou armadura, o inventário desaparece.

**Telepatia** – o Herói pode comunicar-se mentalmente com qualquer personagem a qualquer distância (teste normal de WILL; disputa WILL vs. WILL para ler a mente).

**Rugido de Bravura** – após dar um grito de guerra (escolhido pelo jogador), o Herói e todos os Heróis a até 100m dele recebem um bônus de +2 em iniciativa e +3 em IP (cinético e místico) até o fim da rodada (teste normal de WILL).

**Montaria Alada** – uma vez por dia, o Herói pode invocar um pégaso (para a ficha, considere um cavalo de guerra com +6 em todos os atributos físicos e +3 em todos os mentais, IP 5, 50 pvs e que pode voar com o dobro da velocidade em terra) para transporta-lo em algum percurso aéreo (máximo de 12 horas de viagem). O pégaso pode levar o Herói e mais um acompanhante, mas só auxiliará o Herói em combate se este for veterano (nível 15 ou superior).

## VILÕES

Vilões são personagens egocêntricos que apenas pensam em si mesmos e em ficarem mais poderosos. Eles servem apenas a seus próprios desejos. Alguns Vilões se arrependem, tornando-se bons e, assim, tendo a aura (e a classe) transformada. Vilões veteranos (nível 15 ou superior) regem as Casas Púrpuras, que são suas bases de operações. Os Vilões menos poderosos podem ou não querer servi-los e aprender com eles. Os Vilões são os únicos capazes de reconhecer se uma construção é ou não uma Casa Púrpura e quem é seu regente. Eles podem ainda ser independentes e não participar de nenhuma gangue.

[Poderes assinalados de nível 1: (Aura; Comunicação; Enxergar Auras); nível 15 (Recrutar Vilão; Reger Casa)].

### **PODERES VILANESCOS ASSINALADOS**

**Aura** – é uma energia mística invisível (vermelha com “Enxergar Auras”) que envolve o corpo do personagem e lhe propicia todos os demais poderes. Por causa dela, todos os ataques do Vilão são considerados místicos, causando dano em criaturas que só possam ser feridas dessa forma.

**Comunicação** – o Vilão pode convocar a ajuda de outro Vilão de nível mais elevado (teste difícil de WILL).

**Enxergar Auras** – o Vilão pode ver pela aura do alvo se é Herói, Vilão ou Neutro (teste normal de PER; acerto crítico: pode sentir o que ele está sentindo).

**Recrutar Vilão** – ao tocar no ombro de um personagem Neutro que deseje ser um Vilão, este pode tornar-se um (deve ser dito o nome do alvo e a expressão “seja um Vilão”). Imediatamente o personagem receberá sua aura e seus poderes.

**Reger Casa** – o Vilão pode escolher uma (e só uma) construção (casa, castelo, torre ou masmorra), sua ou desabitada, e transformá-la em sua Casa Púrpura. A construção passa a ser um local místico e indestrutível, onde o Vilão passa a reinar, sabendo exatamente quem está ou esteve dentro dela e o que fez. Dentro da Casa, o dono recebe um bônus de +5 em todos os atributos.

### **PODERES VILANESCOS EXTRAS**

**Putrefação** – uma vez por dia, ao tocar em algo vivo, o Vilão tem o poder de fazer isso apodrecer, matando a parte tocada (teste normal de WILL; alvo ignora efeito com teste difícil de CON).

**Marionete** – o Vilão pode controlar a fala e os movimentos de outro personagem durante 1 cena (disputa WILL do Vilão vs. WILL do alvo), não podendo realizar mais nada nesse tempo.

**Dor** – o Vilão pode provocar uma forte dor em outro personagem, incapacitando-o ao toca-lo (alvo ignora efeito com teste difícil de WILL). Dura 3 rodadas.

**Possessão** – uma vez por dia, o Vilão pode entrar no corpo de um personagem que esteja inconsciente e permanecer por até 12 horas (teste difícil de WILL). Durante esse tempo, o Vilão usa sua ficha normalmente, exceto pelos pontos de vida que contam como os do alvo. Todo o dano causado a ele afeta apenas ao alvo e se este morrer, o Vilão sairá de seu corpo inconsciente.

**Metamorfose** – o Vilão pode transformar-se em outro personagem de sua escolha (apenas aparência; teste normal de CON) por 1 cena.

**Peçonha** – se a pele, o sangue, a saliva ou a Necrocarne (se ele tiver) do Vilão forem tocados, o alvo fica envenenado e perde 1 PV por rodada até a morte (alvo ignora envenenamento com teste difícil de CON). Apenas curas místicas podem deter esse veneno.

**Refletir Dano** – todo o dano sofrido pelo Vilão é sofrido igual pelo atacante (teste normal de WILL para ignorar efeito).

**Medo** – ao ativar esse poder (teste normal de WILL) o Vilão passa a ser temido por todos os personagens em até 100m de distância dele por 1 cena (alvos ignoram efeito com teste normal de WILL). Quem o temer, só conseguirá ficar imóvel ou fugir.

**Cegueira** – o vilão pode lançar uma bolha de trevas (teste fácil de WILL) no rosto de outro personagem, causando-lhe cegueira por 12 horas (alvo ignora efeito com teste normal de CON).

**Teleforça** – o Vilão pode criar um par de mãos invisíveis para manipular coisas que estejam a até 100m de distância dele. A FR das mãos é igual à WILL do Vilão e a DEX delas é igual à INT do Vilão. Ele não pode fazer mais nada enquanto controla as mãos e elas são imunes a TODOS OS TIPOS DE DANO.

**Absorver Vida** – toda vez que o Vilão ataca alguém, metade do dano sofrido pelo alvo (arredonde para cima) se converte em PVs para o Vilão. Não funcionará se o Vilão tiver todos os seus PVs intactos.

**Servo do Mal** – uma vez por dia, o Vilão pode tornar-se muito mais poderoso (teste difícil de WILL), ficando com um bônus de +10 pontos em cada um dos atributos durante 1 cena. Durante essa cena, sua aura fica negra.

**Fusão com as Trevas** – o Vilão pode entrar em qualquer sombra que possa tocar (teste normal de CAR), fundindo-se com ela, e sair da mesma ou de outra sombra ligada a ela a qualquer momento. Enquanto estiver ligado à sombra ele é absolutamente invulnerável. Se qualquer luz iluminar a sombra onde ele está, ele sai dela.

**Dedicar Arma** – o Vilão escolhe uma de suas armas e, ao dedica-la, ela muda de cor e passa a ter um bônus de +10 no dano. Ele pode remover ou passar a dedicação para outra arma, mas não pode ter duas dedicadas.

**Dedicar Armadura** – ele pode dedicar sua armadura, dando-lhe um bônus de +10 no IP. A armadura passa a ser negra como noite sem luar. Ele pode remover ou passar a dedicação para outra armadura, mas não pode ter duas dedicadas.

**Patas Felinas** – o Vilão jamais sofre dano de queda quando cai consciente e sempre cai de pé.

**Armadura Leve** – o Vilão não sofre os redutores de DEX/AGI de nenhuma armadura que vestir, como se não passasse de uma roupa simples e leve.

**Arma veloz** – o Vilão não sofre nenhum redutor de iniciativa provocado por qualquer arma que usar em combate, como se estivesse desarmado.

**Discórdia** – o Vilão induz a todos os personagens a até 100m dele a ficarem furiosos e agressivos, agredindo-se mutuamente (teste normal de WILL; alvos negam o efeito com teste difícil de WILL) por 1 cena.

**Ataque Elemental** – uma vez por dia, o Vilão tem o poder de arremessar um ataque elemental que causa um dano igual ao seu valor de WILL e ignora qualquer armadura ou proteção (exceto “Proteção Suprema”). Esse ataque SEMPRE acerta o alvo escolhido.

**Patas de Aranha** – o Vilão pode andar pelas paredes e teto como se não existisse gravidade (teste normal de AGI) por 1 cena.

**Alucinações** – o Vilão induz o alvo a imaginar o que ele quiser (disputa WILL do Vilão vs. WILL do alvo), de modo que o alvo acredita profundamente que as ilusões são reais. Dura 1 cena.

**Coração Sombrio** – todos os personagens que tiverem boas intenções e estiverem a até 100m do Vilão devem passar em um teste normal de WILL para permanecer aí. Se falharem, sentirão enjôo, tontura e confusão, não fazendo nada contra o Vilão e seus acompanhantes, afastando-se para muito longe. Esse Vilão é automaticamente proibido de fazer qualquer bondade.

**Desmaio** – o Vilão pode com um toque fazer um personagem cair inconsciente por até 12 horas ou até que o alvo sofra qualquer dano (teste normal de WILL; alvo ignora efeito com teste normal de WILL).

**Amnésia** – com uma palavra de comando, o Vilão pode fazer com que um personagem esqueça de alguma lembrança (WILL vs. WILL; +30% para coisas recentes ou fúteis a -30% para coisas importantes ou antigas).

**Sangue de Lagarto** – o Vilão recupera 1 PV por rodada (mesmo inconsciente; morre se chegar a -5 PVs) e pode, uma vez por dia, regenerar instantaneamente qualquer parte do corpo fraturada, amputada ou gravemente ferida (90% de chance).

**Olhos das Trevas** – o Vilão enxerga com perfeição na mais profunda escuridão e pode ainda ver o calor que sai de corpos quentes (visão de infravermelho). Quando usa esse poder, seus olhos ficam iguais aos de uma serpente.

**Forma Quiróptera** – uma vez por dia, o Vilão pode se transformar em um gigantesco morcego (do tamanho de um homem) (teste normal de CON), permanecendo nessa forma por até 12 horas. Nessa forma ele fica consideravelmente mais forte (atributos físicos +6 e garras e presas [2 ataques: dano 1d6+1]) e cego (se orienta por seu sentido de radar, ligado à audição), podendo voar com até o dobro da velocidade em terra.

**Armadilha de Teias** – o Vilão pode tecer uma armadilha de teias que, se não detectada e removida (com a perícia “armadilhas”), prende fortemente quem cair nela até que o Vilão que a criou a remova (FR da teia é o dobro da WILL do Vilão).

**Necrocarne** – se o Vilão não possuir nenhuma armadura ou arma, ele pode invocar uma armadura de carne morta de dragão negro, absolutamente indestrutível (IP 10 cinético e místico). Essa armadura tem ainda um tubo no braço direito de onde dispara ferrões perfurantes (ROF 1, dano 1d6+2; teste normal de DEX – valor de teste – para acertar o disparo; alcance de um arco longo). A Necrocarne não pode ser dedicada. Ela pode ser usada normalmente na Forma Quiróptera e não tem penalidades. Ela fica ligada ao corpo do invocador e só pode ser desligada se ele vestir outra armadura ou empunhar uma arma. Nesse caso, ela desaparece.

**Escravizar Mente** – uma vez por dia, o Vilão pode com uma palavra de comando fazer com que algum personagem se torne seu escravo, obediente como um zumbi (WILL vs. WILL; para libertar o escravo, deve-se molhar sua cabeça com a água saída do banho de um Herói). Esse escravo faz EXATAMENTE TUDO O QUE O VILÃO MANDAR!

**Convocar Esqueletos** – uma vez por dia, o Vilão pode com um comando fazer com que se levantem 1d6 esqueletos para servi-lo por até 12 horas (teste normal de WILL; para a ficha, considere esqueletos comuns de poder médio, com atributos até 1d6 acima de humanos adultos). Cada esqueleto vem com uma armadura de couro e uma espada curta ou um arco curto.

## TROCANDO DE CLASSE: A TENTAÇÃO

Heróis podem ser tentados a se tornarem Vilões e vice-versa.

Heróis devem fazer o bem. Toda vez que um Herói prejudicar alguém e acabar se dando bem por isso, recebe 1 ponto de tentação (PT). Também recebe 1 PT se ele utilizar seus poderes sem necessidade, por mera exibição ou para matar alguém que se rendeu.

Vilões podem não ser maus, mas também não são bonzinhos. Toda vez que um Vilão se prejudicar ou se colocar em perigo para salvar alguém que não é um Vilão da mesma Casa Púrpura ou gangue que ele, recebe 1 PT.

Se o personagem tiver um número de PTs maior do que sua WILL, troca automaticamente de classe. Quando isso acontece, sua aura dá um lampejo e começa a brilhar com a cor da aura da classe oposta. Ele deve trocar cada poder que tiver por um poder da classe para qual se moveu.

Se o personagem quiser voltar a classe original, deverá sacrificar permanentemente 1 PV para cada 4 PTs que tiver. Esse é o preço do arrependimento!

Se ele retornar a classe original, voltará a ter os poderes que tinha antes, e não trocar por outros.

## **DRAKOTAUROS E O LOCAL PROIBIDO**

Os drakotauros são seres monstruosos criados pelo Panteão para proteger o Local Proibido. Eles são uma espécie de mistura entre minotauro selvagem e dragão vermelho, tendo características de ambas as raças. Por serem muito poderosos, personagens drakotauros apenas avançam 1 nível a cada 2 aventuras completadas com sucesso. Assim como os dragões, os drakotauros melhoram seus poderes raciais à medida que envelhecem.

**VISÃO** – drakotauros podem enxergar em quaisquer condições de luz e até sem ela. Podem enxergar a aura de qualquer personagem que tenha uma, sem testes. Podem ainda ver com perfeição a uma distância 10 vezes maior que os elfos.

**MENTE** – eles se orientam com perfeição em labirintos, memorizando o caminho percorrido e mapeando todo o local onde se encontram. Eles não têm medo de lugares altos (diferente dos minotauros) e não aceitam viajar movidos por um animal (montados, em carruagens,...). Eles não aceitam ser feitos de escravos, assim como não escravizam ninguém, nem por punição.

**CORPO** – fisicamente eles parecem minotauros com garras e asas. Eles recebem um bônus de +6 em CON e FR, +1 em DEX e +2 em AGI na criação da ficha. Eles têm um bônus de +50% nos PVs (arredonde para cima) calculados pelas regras.

**CARAPAÇA** – eles possuem placas ósseas sobre a pele, semelhantes a escamas de dragão vermelho na cor e na dureza, formando uma espécie de armadura natural. Essa armadura não causa nenhuma penalidade [IP 2 (cinético e místico) até nível 5; aumenta 2 pontos a cada 5 níveis].

**SOPRO** – eles podem soprar um cone de fogo a cada 2 rodadas como ataque contra seus inimigos [dano: 1d6 (calor/fogo) até nível 5; aumenta 1d6 a cada 5 níveis; teste normal de DEX – valor de teste – para acertar] [alcance: 5m; aumenta 1m por nível].

**GARRAS** – suas patas superiores (são bípedes) terminam em garras de dragão. Elas ficam mais afiadas com o tempo [2 ataques, dano: 1d6 até nível 5; dano aumenta em +1 ponto a cada 5 níveis].

**CASCOS** – suas patas inferiores são cascos. Podem dar um poderoso coice que arremessa o alvo à 2d6 + dano metros de distância [dano: 1d10 até nível 5; aumenta 1d6 a cada 5 níveis].

**CHIFRES** – podem dar uma potente chifrada que lança o alvo à ½ dano metros de altura [dano: 1d10 até nível 5; aumenta em +2 pontos a cada 5 níveis].

**ASAS** – podem voar com 150% da velocidade em terra a até 150m de altura.

Alguns drakotauros deixaram o Local Proibido e fundaram suas próprias vilas em diversas cidades do continente. É algum desses drakotauros que o jogador deverá escolher como personagem. Eles podem ser Heróis ou Vilões normalmente, não podendo, porém, escolher o poder “Montaria Alada” (pois eles não montam) ou o poder “Forma Quiróptera” (pois eles já têm asas).

Outro detalhe importante é que seu corpo é tão diferente do humano que suas armas e armaduras devem ter sido feitas para eles, não podendo usar nenhum inventário humano (o que não afeta “Inventário da Luz” ou “Necrocarne”). Nada no corpo do drakotauro (garras, carapaça, chifres,...) pode ser dedicado.

O Local Proibido fica no interior de uma montanha milenar onde foi presa uma criatura maligna poderosa na segunda era. Há um labirinto de 3 níveis (repleto de drakotauros) na entrada. Há muitas armadilhas espalhadas pelo chão, paredes e teto. Elas não fazem nada aos drakotauros que vivem ali, sendo disparadas apenas pelo toque de outras criaturas e personagens. Os dois primeiros níveis são habitados por drakotauros Neutros. O terceiro, porém, é o lar de poderosos drakotauros Heróis veteranos, autorizados a estraçalhar qualquer coisa que chegue a penetrar esse lugar. Quem por ventura chegar ao Local Proibido (depois do labirinto) tem direito a fazer um pedido equivalente ao avanço de 10 níveis, mas terá boas chances de

pagar um preço muito alto por isso, se tornando um servo da criatura (teste difícil de WILL para não ser dominado).

## **GUERREIROS DO ECLIPSE: OS FILHOS DA PROFECIA**

Os Guerreiros do Eclipse são poderosos, porém absolutamente caóticos. Quando se está interpretando um personagem assim, deve-se ter um dado sempre a postos. Toda vez que o personagem tiver que decidir alguma coisa, rola-se o dado: resultado par indica que a ação dele será benévola, típica de um Herói; ímpar significa que ele fará uma grande maldade, como o pior dos Vilões.

Eles surgem da fusão de um Herói e um Vilão, ambos veteranos e no mesmo nível. Eles devem concordar com alguma coisa e rirem juntos. Aí o ritual estará completo.

O Guerreiro do Eclipse mantém todos os poderes Heróicos e Vilanescos que os personagens iniciais tinham (mesmo que sejam repetidos), podendo usa-los da forma que quiser. Ele, porém, não tem aura. Seus poderes vêm de dentro, da energia magnífica de seu corpo. Ele recebe ainda todos os poderes a seguir:

**CANCELAR AURA** – ele pode fazer um personagem perder sua aura por 24 horas (disputa WILL vs. WILL).

**EXPLOSÃO TITÂNICA** – 3 vezes por dia, ele pode provocar uma explosão que atinge 200m de raio ao redor dele, arrasando o que encontrar (dano: 10d6) exceto ele.

**CONVOCAR DRAKOTAUROS** – 3 vezes por dia, ele pode convocar 1d6 drakotauros Neutros de nível 10 para servi-lo por 12 horas.

**EXPLOSÃO DE CURA COMPLETA** – ele pode curar completamente todas as criaturas vivas e mortos-vivos a até 200m de distância dele.

**REGENERAÇÃO INSTANTÂNEA** – 3 vezes por dia, ele pode recuperar todos os seus PVs instantaneamente.

**REMOVER SENTIDOS** – ele pode fazer com que um personagem fique sem nenhum dos 5 sentidos (disputa WILL vs. WILL).

**INVENTÁRIO GALÁCTICO** – ele pode invocar para si uma arma corporal (dano: 5d6) e uma armadura (IP 25) galáctica indestrutíveis, sem penalidades e que podem ser dedicadas.

**PRISÃO PERPÉTUA** – ele pode aprisionar qualquer personagem ou criatura fazendo brotar correntes indestrutíveis do chão que prendem o alvo até sua morte. O alvo tem 50% de chances de não ser preso (não importando quem seja; Guerreiros do Eclipse são imunes). Se for preso, toda vez que falar ou tentar fugir, recebe uma descarga elétrica (dano: 1d6 místico).

Uma vez concluída a fusão do Guerreiro do Eclipse, ela nunca pode ser desfeita. Existe apenas 1 personagem que é imune a TODOS os poderes de um Guerreiro do Eclipse: Melkor Holorem, o outro filho da profecia (isso se ele existir mesmo).

## **FIM DAS REGRAS – AGORA É COM O GRUPO DE JOGO!**