

Neo Gênese

Dæmonium

2º edição



© GCCRPG

Illustrated by 西又野&打平D-S

Uma breve justificativa:

Este é um suplemento para ser usado juntamente com o jogo Trevas ou quaisquer linhas de RPGs compatíveis com Trevas, Arkanum, vampiros mitológicos, etc.

Foi feito de forma resumida e não visa lucro, apenas a mais pura diversão dos jogadores fãs de RPG. Para aqueles que desejarem uma nova perspectiva de jogo com uma nova classe de seres sobrenaturais imortais.

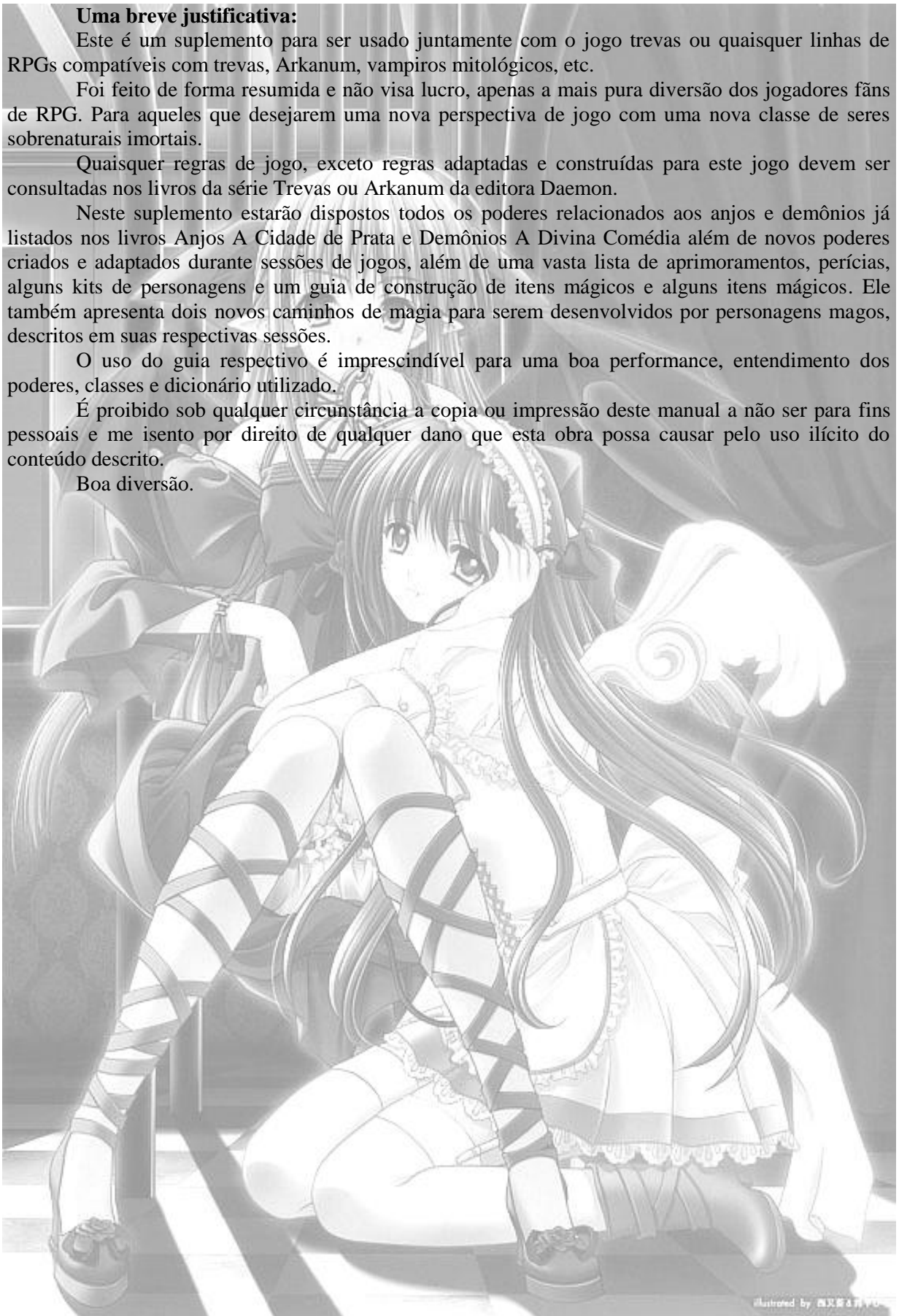
Quaisquer regras de jogo, exceto regras adaptadas e construídas para este jogo devem ser consultadas nos livros da série Trevas ou Arkanum da editora Daemon.

Neste suplemento estarão dispostos todos os poderes relacionados aos anjos e demônios já listados nos livros Anjos A Cidade de Prata e Demônios A Divina Comédia além de novos poderes criados e adaptados durante sessões de jogos, além de uma vasta lista de aprimoramentos, perícias, alguns kits de personagens e um guia de construção de itens mágicos e alguns itens mágicos. Ele também apresenta dois novos caminhos de magia para serem desenvolvidos por personagens magos, descritos em suas respectivas sessões.

O uso do guia respectivo é imprescindível para uma boa performance, entendimento dos poderes, classes e dicionário utilizado.

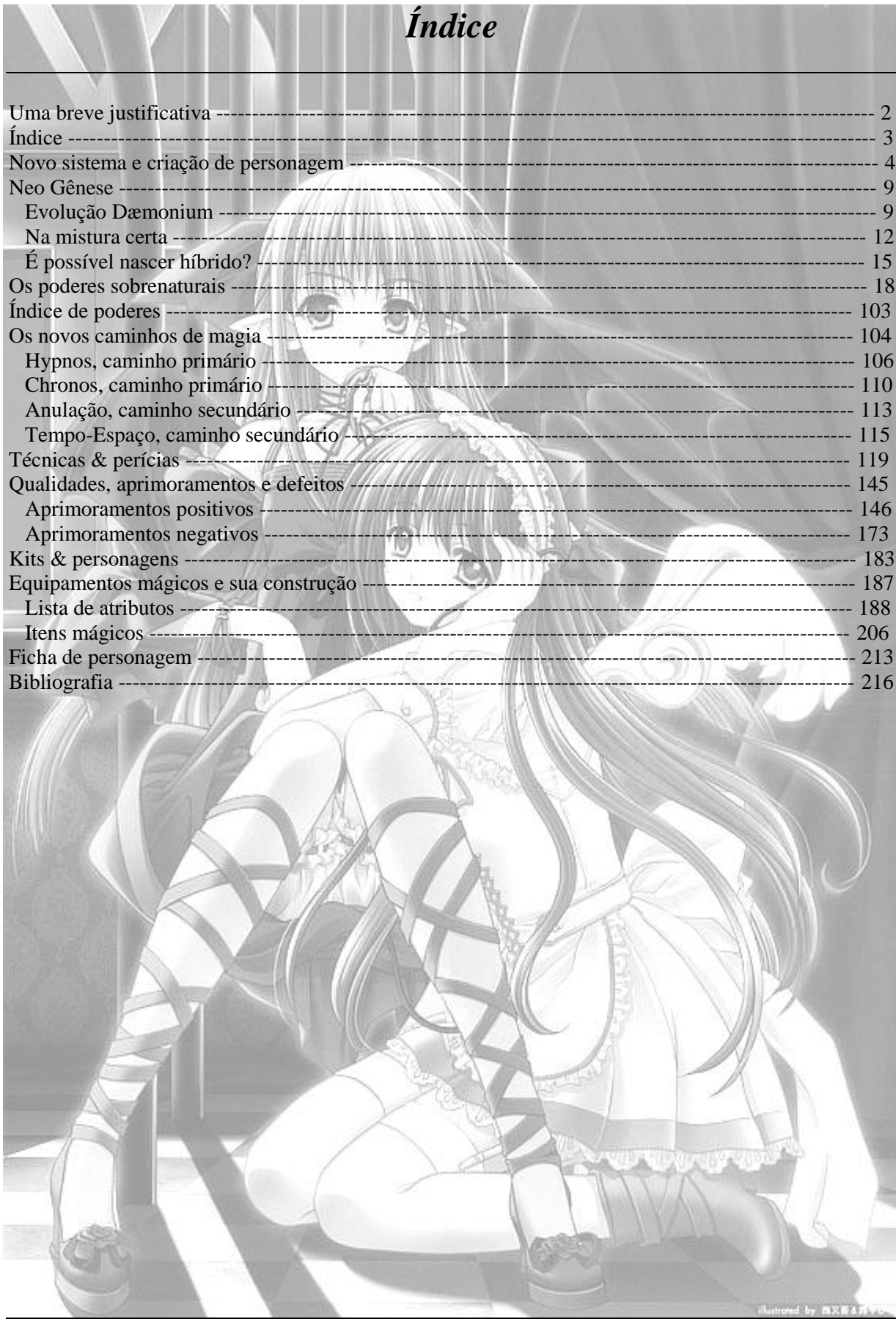
É proibido sob qualquer circunstância a cópia ou impressão deste manual a não ser para fins pessoais e me isento por direito de qualquer dano que esta obra possa causar pelo uso ilícito do conteúdo descrito.

Boa diversão.



Índice

Uma breve justificativa	2
Índice	3
Novo sistema e criação de personagem	4
Neo Gênese	9
Evolução Dæmonium	9
Na mistura certa	12
É possível nascer híbrido?	15
Os poderes sobrenaturais	18
Índice de poderes	103
Os novos caminhos de magia	104
Hypnos, caminho primário	106
Chronos, caminho primário	110
Anulação, caminho secundário	113
Tempo-Espaço, caminho secundário	115
Técnicas & perícias	119
Qualidades, aprimoramentos e defeitos	145
Aprimoramentos positivos	146
Aprimoramentos negativos	173
Kits & personagens	183
Equipamentos mágicos e sua construção	187
Lista de atributos	188
Itens mágicos	206
Ficha de personagem	213
Bibliografia	216



Illustrated by 西又新太郎



Novo sistema & Criação de personagem

Novo sistema:

Na verdade não existe nenhuma modificação no sistema Daemon já existente, apenas tomei a liberdade de implementar um sistema adicional chamado de Fúria. Este sistema diz quando um ser sobrenatural está dominado ou resistiu a sua fúria. Ele é bem simples. Algumas situações fazem com que o personagem se enfureça facilmente. Normalmente os demônios já são seres mais “esquentados” que os outros e ficam com raiva facilmente, e quando ficam com raiva perdem concentração, não pensam direito nas consequências de seus atos entre outras coisas como revelar sua verdadeira identidade. Se seu personagem não deseja se enfurecer, por pouca coisa, ele nem mesmo precisa passar em um teste de fúria, mas supondo que ele esteja diante de seu maior rival e este o esteja incitando ao ataque será difícil resistir a este impulso. O que pode ser feito é o uso de um teste de WILL; sua dificuldade varia conforme a situação. Um ser sobrenatural apenas sendo incitado ao ataque requer um teste normal, mas

se o ser sobrenatural já estiver sendo atacado, um teste difícil pode ser empregado.

Nem todas as ações necessitam de testes de fúria; se seu personagem deseja atacar seu inimigo, ele não precisará passar neste teste, mas se ele tenta manter sob qualquer custo sua imagem, ele deve com certeza possuir força de vontade suficiente para manter a cabeça fria.

Durante um ataque, caso seu ser sobrenatural seja alvo de um golpe crítico (acertos críticos) ou receba de uma só vez um dano equivalente a 1/3 de seus PVs, ele se enfurece; o jogador pode ou não pedir um teste de fúria, para que seu personagem, mantenha a cabeça fria e não tome uma atitude precipitada, no entanto, se ele obtiver uma falha crítica, em termos de jogo, ele perdeu totalmente o controle. Caso isso aconteça, todos os testes relacionados aos atributos mentais receberão uma penalidade de 50% (isso é muita coisa sim, mas lembre-se, seu personagem perdeu o controle e ficou totalmente irado) durante três rodadas; este estado de fúria é chamado de delírio de fúria ou simplesmente delírio.

Alguns seres sobrenaturais conseguem usar de sua fúria como armas possantes e específicas, mas uma habilidade que todo ser sobrenatural pode têm naturalmente e retirar força da fúria. Por alguns segundos o ser sobrenatural recebe um dado extra (D10) para teste de força ou resistência; isso porque um ser furioso não liga muito para limitações físicas e atacará sem piedade. Alguns destes seres sobrenaturais podem desenvolver uma versão muito mais aprimorada deste poder (consulte a lista de poderes demoníacos).

Tendo isso em mente você pode notar que como jogador você pode tanto requisitar um teste para enfurecer quanto para permanecer calmo. Estes testes não são considerados ações e podem ser requisitados a qualquer momento. Lembrando, testes para manter a calma requerem um teste de WILL e uma falha crítica leva o ser sobrenatural ao chamado delírio; testes para enfurecer requerem um teste de WILL e caso falhe, o ser sobrenatural não consegue enfurecer e retirar a força desta fúria.

Como construir um ser imortal:

Na verdade, nesta sessão não entraremos em detalhes de como se constrói um ser imortal, mas apenas entrarei com uma pequena mudança nas regras levando em consideração alguns exemplos de construção de personagem avançados e recalculando certos aumentos de níveis.

Você já deve ter percebido que nas regras para anjos e demônios eles dizem que um anjo ou um ser sobrenatural adquire 1 ponto de atributo a cada 10 anos de existência não é mesmo? Também já deve ter percebido que na sessão **Criação de personagem**, quando são especificadas as campanhas possíveis, temos as campanhas de iniciantes, veteranos, guerreiros e heróis não é mesmo? Pois bem, segundo o raciocínio deles se seu personagem é um herói, com cerca de 201 a 400 anos de criação, eles possuem até 160 pontos de atributos, 1000 pontos de perícias e 1 ponto de aprimoramento a cada 20 anos (mínimo de 10 pontos).

Pois, se você cria um personagem iniciante (100 pontos de atributos, 250 de perícias e 5 pontos de aprimoramento) e vai jogando com ele, até ele se tornar um ser sobrenatural herói com, diríamos 400 anos,

então seu personagem vai possuir certamente 140 pontos de atributos, um mínimo de 15 e máximo de 19 pontos de aprimoramento e uma quantidade duvidosa de pontos de perícia, o que seguindo a regra: 50 pontos de perícia por década de vida; o que totaliza 2100 pontos de perícia ou: cada ponto de inteligência equivale a 5 pontos de perícia e cada ano de vida vale 10 pontos de perícia até um máximo de 500 pontos por século; o que nos daria muito mais de 4000 pontos de perícia, mas seguindo a regra chegaria a um máximo de 2000 pontos.

Um anjo de 201 anos teria 120 pontos de atributos, mínimo de 10 pontos de aprimoramento, e 1100 pontos de aprimoramento ou mais de 2000, o que seguindo a regra de pontos máximos por século de idade nos daria 1000.

Como isso me criou muitas duvidas, implementei uma evolução de personagem, levando em consideração os valores observados. Criei um sistema, para seres imortais (demônios, anjos, vampiros), que leva em consideração certas equivalências: todo ser imortal antes de ser criado já possui um total de **100 pontos** de atributos, **5 pontos** de poder e **5 pontos** de aprimoramento e **100 pontos** em perícias. Todo ser imortal quando criado possui **10 anos** ou mais de existência. A cada **10 anos** de existência o ser imortal ganha um total de **2 pontos** de atributo, **1 ponto** de poder e **1 ponto** de vida até um máximo de 50 pontos de vida (correspondentes à 500 anos de vida, para obter mais pontos de vida como bônus somente com a compra de poderes e aprimoramentos), e a cada **25 anos** o ser imortal recebe **1 ponto** de aprimoramento. Também: **cada ponto** de inteligência equivale a **5 pontos** de perícia e **cada década** de vida equivale a **5 pontos** de perícia.

Um exemplo: Loui Cifer é um Anjo Caído recém criado, portanto ele passou 10 anos treinando nas torres de marfim. Ele então possui **102 pontos** de atributo, **6 pontos** de poder e **5 pontos** de aprimoramento **+1 ponto** de vida. Loui Cifer é bem inteligente (INT 13), ele possui então **215 pontos** de perícia (inicialmente parece pouco, mas com o tempo se torna uma quantidade extraordinária).

Depois de algumas missões, Loui Cifer ainda vive e possui agora 20 anos de idade; possui **104 pontos** de atributo, **7 pontos** de poder demoníaco, **+2 pontos** de vida e **6**

pontos de aprimoramento. Aprendeu com seus erros e agora é considerado ainda mais inteligente (INT 14); possui então **270 pontos** de perícia.

Os anos se passaram e Loui Cifer agora é considerado um ancião com 500 anos de vida; possui **200 pontos** de atributos, **55 pontos** de poder e **25 pontos** de aprimoramento. Ele já possui uma inteligência fora do comum (INT 31) o que nos totaliza **2755 pontos** de perícia. Mas aqui existe uma diferenciação. Os pontos de perícia de qualquer personagem imortal serão limitados a um máximo de **1000 pontos**, sendo assim ao invés dos **2755 pontos** de perícia, Loui Cifer possuirá somente **1000 pontos** de perícia. O ser imortal poderá aumentar sua capacidade de aprendizado, mas será necessário possuir poderes para isso. Com o auxílio do poder Inteligência & Perícia o personagem poderá comprar **100 pontos** de perícia com o gasto de **1 ponto** de poder sobrenatural.

Loui Cifer também recebe um bônus de **+50 pontos** de vida adicionados aos seus PVs.

Nem sempre, o ser imortal começara suas missões com 10 anos de idade. É possível que o ser imortal já comece suas missões com 20, 40 anos de idade, ou mais. Para tanto é só calcular os valores de atributos, poderes e aprimoramentos levando em consideração a evolução citada.

E como eu encaro idades não múltiplas de 10? Bom, não é muito justo quando alguns jogadores insistem em possuir idades como 34 anos, 26 anos... entre outras e, portanto, como medida de prevenção. Os cálculos de perícias devem ser mantidos os mesmos, mas efetivamente só serão aceitas idades múltiplas de 5. Um ser imortal de 27 anos poderia possuir, somente pelo cálculo da idade 135 pontos de perícia, mas efetivamente só poderá desenvolver 125 pontos de perícia e os 10 pontos restantes, ficam acumulados para os próximos 5 anos completados. Quero dizer com isso que somente a cada 5 anos de existência que seu personagem poderá adquirir uma nova perícia e usar efetivamente todos os pontos adquiridos.

Note que um ser imortal que comece a sua jornada com 50 anos terá automaticamente 110 pontos de atributos, 10 pontos de poder e um mínimo de 125 pontos de perícias sem

contar com a inteligência. Este esquema de evolução foi criado para manter uma base de equivalência entre idade e poder destes seres, mas seu uso não é obrigatório.

Evolução etária:

Você já deve ter se perguntado: quando é que meu personagem “faz aniversário?”; Bom, isso é uma coisa que cada mestre estipula e chega até a ser incomodo, pois você nunca sabe quando isso acontece. Pessoalmente, eu prefiro conversar isso com meus colegas RPGistas antes de cada partida, o que em geral equivale a 1 ano de idade por partida, ou seja, a cada dez sessões de jogo, eu fecho também dez anos e então é avaliado tudo que o personagem aprendeu, para que todos possam desenvolver sem preocupações os novos poderes e status, mas isso pode ser feito com 5 partidas (5 sessões de jogo) caso seu grupo de jogo possua menos tempo para isso (também costume fazer muito isso, principalmente fora das férias), ou adotar vários outros esquemas para isso, mas tente sempre manter constante este tempo, ou pode acabar acarretando problemas como “Espera aí, fulano e beltrano já evoluíram seu personagem e eu não?”; Isso é um SACO! Confie em mim, eu estou escrevendo isso por experiência própria.

Caso especial, como construir uma Horda:

Algumas pessoas têm serias dificuldades em construir uma Horda seguindo as regras do suplemento Demônios, a divina comédia, para ser usada durante o jogo como personagem, e eu sem bem o porque, pois eu mesmo já passei por situações como esta. Então, como jogador e também como mestre, eu tomei a liberdade de criar uma regra um pouco diferenciada para construção de Hordas. Eu pessoalmente achei bem mais simples que a regra já existente, trazendo até certas vantagens e abordando certos aspectos que não eram abordados pelo sistema Daemon normal de construção destes seres. As modificações são relativas aos poderes de uma Horda, à quantidade de indivíduos de uma horda e as evoluções de características e aprimoramentos destes personagens. Cada demônio já começa com **50 pontos** de atributo cada um, **25 pontos** de perícia cada um, **5 pontos** de poderes totais

da Horda e **5 pontos** de aprimoramentos também comuns a toda a Horda. Este último podendo variar até 9 pontos de aprimoramento caso sejam comprados os aprimoramentos negativos.

Alguns detalhes adicionais:

Como já disse anteriormente, algumas das regras de construção de personagens foi um pouco modificada, não só para os demônios maiores e outros seres, mas para os demônios menores que compõem Hordas também. Contudo, as regras sofrem algumas pequenas mudanças. Cada demônio da Horda, antes de ser construído já têm **50 pontos** de atributos e **25 pontos** de perícia por integrante, além de **5 pontos** de poder e **5 pontos** de aprimoramento comuns à horda. Também começa com 10 anos de existência e a cada 10 anos passados cada demônio da Horda recebe um bônus de **1 ponto**, e somente 1 ponto, para ser distribuído entre os oito atributos. A cada 20 anos de existência, estes seres também recebem **1 ponto**, e somente 1 ponto, para ser gasto em poderes e **1 ponto** a ser adicionado ao marcador de PV de cada demônio da horda até um máximo de 50 PVs (1000 anos), mas lembre-se que os poderes desenvolvidos pelas Hordas são comuns a todos os demônios que nelas pertencem. E a cada 50 anos de existência, a Horda recebe um bônus de **1 ponto** de aprimoramento. O demônio também receberá **5 pontos** de perícia a cada **2 pontos** de INT e **5 pontos** de perícia a cada duas décadas de vida. Assim sendo, logo que a Horda é criada, ele possui, efetivamente, **50 pontos** de atributos cada demônio, **5 pontos** de poder e **5 pontos** de aprimoramento e pontos de perícia equivalentes à **idade + INT + 25** (o que nos dá pouco mais de 75 pontos de perícia).

Pode ser um pouco difícil de entender os pontos de perícia de cada integrante, mas isso é bem simples. Cada demônio é um ser diferente que possui um passado diferente e aprendeu coisas diferentes, no entanto todos tendem a compartilhar de mesmas perícias, por exemplo, um demônio de uma Horda possuiu arrombamento 30, esQUIVA 20 e tridente 30/10 e bem provável que os outros demônios da Horda também possuam tais perícias, embora possam possuir perícias bem diferentes como espada 20/20, explosivos 40 ou ainda faca

10/10, arrombamento 20, escudo 0/40 tornando assim as Hordas, menos eficientes em ataques ou ações que precisem de união, mas muito mais diversificadas. Outro detalhe é que, como cada integrante se desenvolve separadamente, cada integrante vai possuir seus pontos de perícia separadamente. Os pontos de perícia do integrante X só podem ser usados para X, enquanto os pontos de perícia de Y, somente para Y.

Verifique que uma horda que começou com 50 anos de idade possui 55 pontos de atributos e um mínimo de 35 pontos de perícia (sem contar com inteligência) por integrante, 7 pontos de poder, 6 pontos de aprimoramento e +2 pontos de vida por integrante.

Já uma horda que começou com 100 anos de idade possui 60 pontos de atributos e um mínimo de 50 pontos de perícia (sem contar com inteligência) por integrante, 10 pontos de poder, 7 pontos de aprimoramento e +5 pontos de vida por integrante.

Os poderes de uma Horda:

No antigo sistema Daemon, quando as Hordas sobem de nível, isto é, após realizarem várias missões, ao invés de aumentar o número de poderes de uma horda, cada horda iria adquirir um novo membro. Com auxílio desta nova regra, a cada final de campanha, ao invés de adquirir um novo demônio, as hordas irão adquirir **1 ponto** de poder que será utilizado para comprar um novo poder como qualquer outro demônio. Desta forma cada membro de sua Horda poderá utilizar este novo poder individualmente ou em conjunto com os outros membros. A cada vinte (20) anos de existência, a Horda recebe 1 ponto, e somente 1 ponto, de poder demoníaco para ser gasto na compra de um novo poder ou evoluindo um poder já existente.

Características de uma Horda:

Assim como os poderes demoníacos, o sistema antigo diz que o demônio da Horda não adquire pontos de atributo, mas sim um novo membro. Esta nova regra permite que cada demônio da Horda, quando elevado um nível ou com o passar da idade adquire **1 ponto** de atributo para ser utilizado como melhor desejado, embora, o mais freqüente seja que todos os demônios aumentem o mesmo atributo. A cada dez (10) anos de

existência, cada demônio ganha 1 ponto e somente 1 ponto de atributo para ser atribuído entre os oito atributos do demônio.

Aprimoramentos de uma Horda:

Quando um demônio sob de nível ou adquire mais experiência, ele também adquire um ponto de aprimoramento para ser usado na compra de recursos, objetos mágicos, etc. Isto não acontecia com as Hordas, mas com este novo sistema, as Hordas também adquirem pontos de aprimoramento. Enquanto cada demônio de outra casta adquiria 1 ponto de aprimoramento a cada 20 anos as Hordas adquirem **1 ponto**, e apenas 1 ponto, a cada 50 anos. Isto acaba limitando bem os pontos de aprimoramento das Hordas. Não podem adquirir aprimoramentos como recursos e controles de locais e/ou regiões específicas, sociedades secretas, dificilmente adquirem aliados e contatos, objetos mágicos e status enquanto outros aprimoramentos são facilmente conseguidos.

Número de demônios em uma Horda:

Talvez esta seja a diferença mais interessante. No sistema antigo, não havia limite para o número de indivíduos de uma Horda, mas agora existe um limite. Cada Horda possui um mínimo de três (3) demônios e um máximo de sete (7) demônios. Lembre-se do conhecimento popular; cada encosto traz consigo mais sete; cada horda também deve possuir um máximo de 7 indivíduos. Para adquirir um novo indivíduo a Horda deve pagar um custo de aprimoramento que já vem listado abaixo:

Nível	Nº de demônios	Custo
Nível 1	3 demônios	-
Nível 2	4 demônios	1 ponto
Nível 3	5 demônios	2 pontos
Nível 4	6 demônios	3 pontos
Nível 5	7 demônios	4 pontos

Leve em consideração que toda Horda já possui, no mínimo, três demônios. Porém, o mais normal de acontecer e de uma horda já começar com 5 demônios, isto implica em um custo inicial de 2 pontos de aprimoramento. Não existe limite de idade nem experiência para que uma horda possa adquirir os membros de sua equipe. Assim sendo, uma Horda pode começar já com seus 7 indivíduos, mas deve pagar um custo de 4 pontos de aprimoramento para adquiri-los.

Ai você me pergunta: e se eu adquirir um novo demônio depois de duzentos anos de idade? Bom, basta fazer os cálculos necessários para atributos como se você já possuísse este demônio desde o começo. Como cada demônio da horda começa com 50 pontos de atributos e após duzentos anos você tem direito a mais vinte (20) pontos de atributo (basta fazer $200/10$), então seu demônio possuirá efetivamente 70 pontos para ser distribuído. Aconselhável que primeiro gaste 50 pontos como se construiu-se primariamente seu personagem e só depois gaste os 20 pontos demais. Faça isso para todos os demônios e todas as características envolvidas, isso, pois, subentende-se que os demônios de uma horda procuram equivalentes de poder para formar seus grupos.



Neo Gênese

O novo mundo de demônios e anjos inclui poderes extras, um sistema de fúria, mas o mais legal é o sistema de evolução Dæmonium. Este é um sistema que permite que o demônio se torne um ser híbrido, ou seja, possua DNA ou energia espiritual de outros demônios; mas não para por aí. Além da possibilidade de se tornar um ser híbrido, ele poderá desenvolver os poderes de certas castas ou raças ou classes de demônios (chame como preferir).

O poder chamado Evolução Dæmonium é um poder comum entre todos os demônios, e todos já começam com ele. Anjos de Paradisia também possuem tal poder, mas para este é julgado um ato impuro a assimilação de outros seres sobrenaturais como outros anjos ou demônios. Logo abaixo estará a explicação de como funciona este poder e de como você pode se tornar um híbrido.

Evolução Dæmonium:

Sem máximo por idade.
(todos).

Com este poder o demônio pode assimilar o DNA ou energia mística de outro demônio e esta energia ou material genético e reproduzido pelo demônio. Sua casta sempre será a dominante, mas assim ele poderá adquirir características de outras castas de demônios. Este é um poder natural de todos os demônios e não necessita ser comprado ou pagar seu custo quando criado o personagem; todo demônio já nasce com Evolução Dæmonium em sua casta original e só será pago os poderes posteriores à assimilação do demônio.

A algumas restrições que devem ser seguidas:

Dominância:

Hordas só podem assimilar Hordas e Daemons, qualquer outro demônio é rejeitado.

Daemons só podem assimilar Daemons, Hordas, Death Knights, Hellspawns, Espectros.

Hellspawns só podem assimilar Hellspawns, Death Knights, Espectros.

Death Knights só podem assimilar Death Knights, Hordas, Hellspawns, Espectros.

Anjos, Anjos caídos só podem assimilar Anjos, Anjos caídos, Succubus/Incubus.

Succubus/Incubus só podem assimilar Succubus/Incubus, Anjos, Anjos caídos, Hordas.

Espectros só podem assimilar Espectros, Hordas.

Assimilação:

O demônio assimilado deve ser totalmente consumido pelo seu predador; somente assim há alguma chance de parte de seu DNA ou essência ser capturado e reconstituído dentro do corpo do demônio. Uma vez assimilado um demônio, o predador começa a produzir as novas células com o material modificado, não mais necessitando consumir outro demônio. As formas usadas para retirar seu material variam: ele pode ser comido, absorvido por meios mágicos entre outros. No entanto, o corpo deve ser assimilado pouco tempo depois de morto, pois suas células ainda estão vivas. Se o material genético morrer, ou a carcaça do demônio ficar sem energia espiritual, a matéria não passará de simples alimento para o demônio predador.

Porcentagem híbrida:

Depois de assimilado o demônio e conseguido o material necessário, as novas células começaram a ser produzidas. Como seu personagem sempre começa com 100% em sua casta, à medida que as células vão se tornando híbridas, seu potencial de poder altera; geralmente tornasse mais difícil de alcançar poderes mais elevados, mas com o tempo e experiência isso se resolve. O que acontece e que conforme você vai ganhando porcentagem de uma casta, vai perdendo parte de sua casta original; não que isso seja ruim, pelo contrário: muitas vezes um híbrido balanceado pode se tornar muito mais poderoso que um puro sangue.

Então vejamos: cada nível de poder fornece até 5% de mistura de castas; cada casta deve ser evoluída separadamente; o corpo do demônio só poderá assimilar até 3 castas diferentes; e cada casta assimilada não pode conter uma porcentagem maior que a casta original, para ser mais exato, a célula híbrida deve conter sempre 10% a menos de cada casta sobre a casta dominante (ou original).

Isso quer dizer que um demônio Daemon híbrido pode ser no máximo 55% Daemon, 45% Espectro ou mesmo 40% Daemon, 30% Espectro, 30% Hordas; veja que a classe dominante está sempre 10% superior as demais classes.

A porcentagem híbrida também pode acarretar algumas desvantagens: a cada 15% híbrido (qualquer casta) o demônio adquire uma fraqueza específica da casta híbrida; caso esta fraqueza já exista naturalmente no demônio, então ela se torna agravada. Alguns demônios podem assim se tornar muito mais sensíveis à luz ou a magia contida nos objetos religiosos.

Porcentagem vs evolução de poderes:

Vamos lembrar que muitos poderes requerem uma certa idade para se fortalecerem. Alguns poderes não são afetados pela porcentagem híbrida; estes são poderes que não possuem máximo de idade para evoluírem; mas muitos possuem um máximo.

Quando você é um puro, a dificuldade de evolução deste poderes e considerada nula, mas a partir do momento que você se torna um híbrido, esta dificuldade aumenta. Para tanto, calcule a porcentagem híbrida de seu demônio, depois calcule o máximo de níveis de poder que um demônio puro com mesma idade pode possuir, e com uma regra de três, veja a nova capacidade de evolução de seu poder. Sempre arredonde a capacidade para baixo.

Em nosso exemplo (40% Daemon, 30% Espectro, 30% Hordas) e supondo que nosso personagem possua 200 anos, queremos então que ele aprenda os poderes tentáculos, telecinésia e fusão extrema; então calculamos: tentáculos é um poder que Daemons possuem e seu máximo é de 8 níveis por século. Nosso demônio possui 200 anos, um puro Daemon pode desenvolver tentáculos até nível 16, mas um 40% Daemon só poderá adquirir tentáculos

até nível 6 ($16 \times 0,4 = 6,4$ arredondando dá 6), um puro espectro pode desenvolver telecinésia até nível 6, mas um 30% espectro só poderá adquirir telecinésia até nível 1 ($6 \times 0,3 = 1,8$ arredondando dá 1), um puro Horda pode adquirir o poder fusão extrema, nível 4 de transformações, mas um 30% Horda só poderá adquirir até nível 1 em transformações ($6 \times 0,3 = 1,8$ arredondando dá 1), nosso demônio não poderá adquirir o poder fusão extrema, mesmo tendo idade necessária, pois não possui caráter híbrido suficiente, mas quando ele possuir 700 anos, ele poderá aprender fusão extrema sem maiores problemas. Nunca arredonde para cima. Por que? Caso você não possua células híbridas o suficiente e aconteça como no exemplo acima: transformações até nível 1,8 significa que seu personagem não domina por completo os poderes de nível 2; então ele não tem como usar tal poder.

Poderes comuns os caracteres híbridos devem ser primeiro somados e depois calculados. No caso deste exemplo, o poder grito que pode ser tanto desenvolvido por Daemons como por Espectros, 3 níveis adicionais por século, ele poderá desenvolver até nível 4 (ou 70% dos 6 níveis originais o que dá 4,2 níveis do poder Grito, mas efetivamente até nível 4).

Porcentagem vs número de poderes:

Conforme o demônio vai se tornando velho ele vai ficando mais poderoso. Dentro deste RPG, seus poderes são comprados de acordo com um custo e idade requerida. O caráter idade já foi discutido, mas agora devemos levar em conta que um demônio híbrido deve equilibrar seus poderes. Como assim? Um puro Hellspawn pode gastar todos os pontos de poder em seu simbionte, mas e se ele tornar-se um híbrido Espectro?

Vejamos: a quantidade de poderes do híbrido será dividida percentualmente entre as partes híbridas. Se o demônio híbrido (80% Hellspawn, 20% Espectro) possui 100 pontos de poder para serem gastos, ele deverá gastar um máximo de 80 (80% de 100) pontos em poderes de Hellspawn e 20 (20% de 100) pontos em poderes de Espectro. Se ele possui 77 pontos a serem gastos, ele deve gastar 61 (80% de 77) pontos em poderes de Hellspawn e 15 pontos em poderes de Espectros. Note que as porcentagens corretas são 61,6 (80% de 77)

e 15,4 (20% de 77) sobra então 1 ponto (chamado de neutro), pois da mesma forma seu demônio não possui caráter híbrido suficiente para desenvolver completamente um poder. Este ponto de poder não é perdido, ficando acumulado para a próxima evolução.

Enquanto a poderes comuns? Bom, vale lembrar que todas as castas possuem alguns poderes comuns a todas; você pode usar os pontos de poder destinados a uma casta para evoluir outra desde que seja um poder comum as duas; estes poderes devem ser evoluídos seguindo a regra de porcentagem vs evolução de poderes, mas levando em conta que você comprou Evolução Dæmonium para diversificar seus poderes ao máximo, isso será um certo desperdício gastar seus pontos de poder em um poder comum as castas.

Níveis de evolução:

No auge de nossa explicação está como evoluir nosso poder Evolução Dæmonium. Já explicamos como adquirir o caráter híbrido. Depois de adquirir o caráter híbrido, o demônio pode orientar e modificar a porcentagem híbrida das células, mas como? Ele pode interferir na reprodução de células híbridas balanceando assim a porcentagem.

Logo que o demônio assimila uma outra casta, ele deve pagar um custo de **2 pontos** de poder (um pela casta assimilada e outro para os primeiros 5% híbrido) e assim o demônio adquire o caráter híbrido 95% dominante (ou casta original), 5% híbrido da nova casta assimilada. As demais porcentagens devem ser compradas como níveis de poder normais; cada nível fornece ao demônio +5% de híbrido.

Exemplo: uma Succubi inicialmente pura deseja assimilar um Horda e possuir caráter híbrido Horda em 15%, então ela deve primeiro assimilar o Horda, depois do sucesso na assimilação ele então paga um custo de **4 pontos** (2 assimilação da casta e 5% iniciais + 2 que totalizam +10% de caráter híbrido) ela passa a ser uma Succubi (Succubus 85%, Hordas 15%); agora ela quer assimilar um Anjo caído e adquirir caráter híbrido Anjo caído 20%, então ela deve assimilar o Anjo caído e então pagar **5 Pontos** (2 assimilação da casta e 5% inicial + 3 que totalizam +15% de caráter híbrido) passando a ser uma Succubi (Succubus 65%, Anjos caídos 20%, Hordas

15%). No total, para que sua Succubi se tornasse esta beleza de híbrida ela gastou **9 pontos** de poder demoníaco.

Infelizmente este é um caminho sem volta e uma vez tornando-se híbrido, não poderá voltar a ser puro e nem mesmo reduzir seu caráter híbrido, portanto tenha muita cautela ao desenvolver este poder.

Saturação:

Dizemos que o híbrido está saturado, quando, após se tornar um híbrido, ele possui mais poderes de uma casta do que é permitido, ou mesmo quando possui poderes de nível superior ao utilizável. Estes poderes não são perdidos, apenas ficam adormecidos; neste caso o jogador deverá esperar possuir idade e experiência adequada para voltar a utilizar os poderes. Caso ele esteja saturado por número de poderes em uma casta, ele só poderá voltar a comprar poderes unicamente específicos de sua casta, quando todas as demais castas de seu caráter híbrido possuírem as porcentagens adequadas de poderes. Fazer o que! Isto é evolução e não lambança!

Na mistura certa:

Bom, como já dissemos, um híbrido pode muitas vezes ser mais poderoso que um puro; isso é comprovado pela própria natureza. Entre demônios, os híbridos podem se tornar muito mais fortes ou mesmo inteligentes que seus “parentes” puros. Aqui estão algumas receitas genéticas capazes de tornar seu personagem em super híbridos:

(Hordas 55%; Daemons 45%).

Denominados Super Hordas, o demônio Horda que possui este caráter híbrido possui força extrema e são muito inteligentes. Sua capacidade de manipular os demais demônios se mostra muito eficiente; mesmo uma das mais desorganizadas hordas, poderá manter uma organização invejável por muitos seres sobrenaturais desde que o Super Horda seja o comandante desata zona.

Considere um modificador +6 CON, +6 FR, +3 DEX, +6 INT, +3 WILL, +3 CAR.

Pontos positivos: Consegue usar instrumentos delicados e armas de fogo sem quebrá-los. O demônio sabe ler, escrever, mesmo que ainda mal. Consegue manter uma

conversa civilizada o que aumenta muito suas chances de conseguir uma informação útil ou mesmo ajuda de um aliado em potencial.

Pontos negativos: possui 3 fraquezas de Daemons ou fraquezas agravadas, sua “mania de ordem” dificulta a relação caótica entre as Hordas – quem foi que mandou ele comer de boca fechada! Brigas frequentes entre Hordas e o Super Horda. Não pode transformar-se em humanos.

(70% Espectros; 30% Hordas).

Os famigerados Dementadores são uns dos híbridos mais nojentos e perigosos que surgiram. Sua capacidade de mentir e seus maus modos são falados em todo o inferno, porem são os caçadores perigosos e carneiros incontroláveis. O cheiro de sangue é capaz de instigar o delírio e a diableire em suas mentes, o que os tornariam verdadeiros suicidas em busca de saciar sua sede de sangue e fome de carne.

Considere um modificador +9 CON, +9 FR, +6 AGI, -6 CAR, -3 INT, +1 IP.

Pontos positivos: seu físico muito mais poderoso torna-o uma possante arma de combate. Seus poderes de Horda permitem que vários Dementadores se tornem uma única criatura capaz de “deletar” qualquer criatura viva ou não viva, esmagando e transformando em pó ou cinzas.

Pontos negativos: possui 2 fraquezas de Hordas ou fraquezas agravadas, são tão caóticos e mal educados quanto hordas, impacientes e não conseguem dominar muito bem a magia (levam muito mais tempo para aprenderem os caminhos básicos e talvez nem consigam tornar-se magos evoluídos).

(Succubus/Incubus 45%; Anjos caídos 35%; Hordas 20%).

Os Anjos Maliciosos são uma combinação rara, porem muito potente. São extremamente sensuais e até aparentemente bondosos e inofensivos, mas por traz desta mascara de beleza e bons modos se escondem assassinos e psicóticos perigosos. Eles atraem suas vítimas com promessas aparentemente divinas e então fazem mais estrago do que as próprias Succubus desejariam. Isso acaba chamando muita atenção. A maioria dos Anjos Maliciosos vivem na terra exercendo cargos políticos, como advogados e até mesmo falsos

profetas, mas a maioria prefere levar uma vida nitidamente boemia, mas muito luxuosa.

Considere um modificador +6 INT, +9 WILL, +6 PER, +12 CAR.

Pontos positivos: extremamente belos e educados, conseguem manipular facilmente as pessoas, são muito criativos, muitas vezes famosos cantores, pintores ou atores e deuses e deusas do sexo.

Pontos negativos: possui 2 fraquezas de Anjos, Anjos caídos, 1 fraqueza de Hordas, não sabem ouvir um não como resposta, humor negro e mórbido, freqüentemente usuários de drogas, totalmente entregues a luxúria, psique muito instável, não assimilam a capacidade de fusão das Hordas.

(Anjos caídos 55%, Succubus/Incubus 45%).

Anjos Negros. São os esnobes do inferno, porem muito cultos e belos. Também chamados de Hell Advocates ou advogados do diabo. Adoram a burocracia mundana e certamente acumularão riquezas infundáveis, tanto na terra como no inferno.

Considere um modificador +9 INT, +6 WILL, +6 PER, +6 CAR.

Pontos positivos: belos, cultos, ricos, famosos e requisitados, excelentes magos e burocratas, uma vasta biblioteca que pode conter livros raros ou mesmo únicos, colecionadores de arte e relíquias de grande poder (possuem fácil acesso aos objetos de poder pela sua facilidade em adquirir contatos).

Pontos fracos: 3 fraquezas de Succubus/Incubus, viciados em jogos que chegam a apostar a própria vida, muito frios, esbanjadores de dinheiro, imersos em tráfico e corrupção, narcisistas e ciumentos.

(Death Knights 40%; Hellspawns 30%; Hordas 30%).

Os Blood Knights ou Cavaleiros do Sangue são caçadores e curiosos por natureza. Possuem um senso de humor questionável, rindo em situações que outros estariam odiando. Adoram uma boa briga, desordem e curtem bem destruir as coisas alheias. Porem não são tão ruins quanto parece; apesar deste comportamento estranho, eles sabem quando uma situação exige cautela e seriedade. Diferentemente dos Death Knights, eles

adoram andar em grupos, ainda que pequenos, mas raramente estão sozinhos.

Considere um modificador +6 CON, +6 FR, +6 DEX, +6 AGI, +6 INT, +6 WILL, +3 PER, -6 CAR, +1 IP.

Pontos positivos: excelentes gladiadores (mestres em técnicas de combate e armas), sempre ajudam uns aos outros, possuem renome dentro das casas e tocas de ladrões, guerreiros e caçadores.

Pontos negativos: 2 fraquezas de Hellspawns, 2 fraquezas de Hordas, não possuem boa aparência, costumam brigar entre si (brigas bobas que não levam a nada, muito menos a destruição), curiosos ao extremo, adoram comer guloseimas e porcarias mundanas, possuem um senso de humor questionável, não possuem o poder de fusão.

(Death Knights 45%; Espectros 35%; Hordas 20%).

Estes híbridos são os chamados Dragões de Dite. Estão sendo chamados como guardiões da grande cidade de ferro, por sua astúcia e poder defensivo, além de impiedosos em batalha. Algo estranho neles, e que mesmo com genes de Hordas, eles são caprichosos, organizados e fieis aos seus mestres. Possuem renome dentro do inferno e certamente terão vários aliados.

Considere um modificador +6 CON, +6 FR, +3DEX, +3AGI, +3 INT, +3 WILL, +3 PER, +3 CAR, +1 IP.

Pontos positivos: possuem muitos aliados, são fortes oponentes, possuem renome, organizados, fieis, caprichosos, conseguem utilizar muito bem a magia, são protegidos da cidade de ferro (qualquer um que matar um Dragão de Dite, terá toda a cidade como inimiga).

Pontos negativos: 2 fraquezas de Espectros, 1 fraqueza de Hordas, muito desconfiados, adoram bebidas alcoólicas, por alguma razão não enxergam bem no escuro (seus testes de visão no escuro recebem penalidades), não possuem o poder de fusão.

(Hellspawns 40%; Death Knights 30%; Espectros 30%).

Dead Knights ou Cavaleiros Mortos. Carças ambulantes e perigosas; geralmente são zumbis com armaduras e outras coisas enferrujadas e pontudas grudadas em seus

corpos. Extremamente nojentos e frios e nada amistosos. Não possuem nenhum senso de humor e só são fieis aos seus semelhantes. Dizem fazer parte de uma força maior única e mais poderosa que todos os seres já conhecidos; se isso é verdade não se sabe, mas eles acreditam piamente nesta história. Também conhecidos como Filhos de Pecado ou Sons of Sin (Sin é a filha de Lúcifer), eles destroem sem piedade, são magos extremamente poderosos, mestre em artes marciais e armas. Piores que os Death Knights em sua função de generais, não medindo escrúpulos nem esforços para conseguirem o que desejam.

Considere um modificador +9 CON, +9 FR, +6 DEX, +3 AGI, +6 INT, +6 WILL, +6 PER, +4 IP, -21 CAR.

Pontos positivos: temidos, guerreiros completos, magos poderosos, muito fortes e resistentes, muito unidos entre si (eles pertencem à ordem dos Cavaleiros Magos da Morte Negra).

Pontos negativos: 2 fraquezas de Death Knights, 2 Fraquezas de Espectros, aparência zero (não tente realizar nenhuma ação que dependa de boa aparência, pois será uma falha crítica), nada amistosos e sem nenhum humor ou sentimento. São odiados e possuem vários inimigos poderosos.

(Daemons 40%, Death Knights 30%, Hordas 30%).

Estes híbridos são as chamadas Bestas do Abismo. Nada consegue ser mais malvado e asqueroso quanto eles. Estes híbridos são agressivos e monstruosos; Assemelham-se a dragões e outras criaturas mitológicas, com carcaças poderosas, aspecto morto e decomposto, nada amistosos, alucinados, assassinos, psicóticos entre outras coisinhas. Não queira encarar estas coisinhas lindas. Alguns demônios fazem críticas a estes híbridos dizendo que “eles são a combinação errada na dose certa”.

Considere um modificador +12 FR, +15 CON, -6 DEX, +12 AGI, -9 INT, -3 WILL, -3 PER, -12 CAR, +10 IP.

Pontos positivos: são praticamente indestrutíveis, tão fortes quanto os dragões, e aparentemente imortais. Enxergam muito bem e nunca se intimidam, pois são tão devastadores sozinhos quanto em grupo.

Pontos negativos: 2 fraquezas de Death Knights, 2 fraquezas de Hordas, não possuem muita inteligência, são desordenados em seus ataques (acabam causando muito estrago por quantidade de ataques e não por qualidade), extremamente feios, fedorentos (seu cheiro pode ser notado a mais de 100m de distância), possui distúrbios mentais, agressivos e não sabem a diferença seus o inimigo e seus próprios parentes.

(Daemons 40%, Hellspawns 30%, Espectros 30%).

Os Neo Dæmons são talvez as criaturas híbridas mais bem abençoadas de todas. Suas características podem variar imensamente, mas em geral são idênticos a humanos, apresentando alguns traços sobrenaturais, mas estes podem ser escondidos com facilidade. Infelizmente esta “benção” também é uma maldição, pois eles estão presos a forma humana e todos os seus poderes devem ser desenvolvidos pagando o custo extra para a forma humana (claro que somente os poderes que possuem tal restrição), embora isso são muito belos, magos dos mais eficientes e poderosos, detentores de uma sabedoria lendária. Sua psique varia muito, conforme sua criação mundana e infernal. São os únicos híbridos que já foram relatados casos de nascimento na forma híbrida. Aqueles que não nasceram sob esta forma, ou seja, que não são meio humanos/ meio demônios, não possuem nenhuma restrição de poderes, mas também não ganham resistências a suas fraquezas e não conseguem transformar em humanos.

Considere um modificador: +3 CON, +3 FR, +3 DEX, +3 AGI, +6 INT, +6 WILL, +3 PER, +9 CAR.

Pontos positivos possuem naturalmente a forma humana, poderosos magos, mestres nas artes marciais, usam armas como mestres – embora não gostem de usar armas – possuem beleza extraordinária e, algo realmente incrível, todas as suas fraquezas são atenuadas (apenas metade dos danos provenientes de cada fraqueza). O demônio já começa com o poder mascara (classe de transformações) e não necessita pagar seu custo.

Pontos negativos: 2 fraquezas de Hellspawns, 2 fraquezas de Espectros, estão

presos a forma humana, são discriminados e invejados por outros demônios por possuir a forma originalmente humana e fraquezas atenuadas. Sua aparência humana, na verdade é quase humana; pode possuir orelhas pontudas, pele pálida, esverdeada, azulada... olhos amarelos, vermelhos, brancos... olhos de gato, caninos maiores que o normal entre algumas outras coisas que o tornem algo não natural, mas que podem ser facilmente camufladas ou passem despercebido. Estes são alguns poderes que devem receber um custo extra para utilizar na forma humana: Simbiontes, Corpo Espectral, Essência demoníaca (somente o poder fogo fátuo), engrandecer (poderes como engrandecer que não podem inicialmente ser usados na forma humana deve ser pago um custo de correção para a sua utilização na forma humana de 1 ponto de poder demoníaco). Quando o demônio se torna um híbrido (não nasceu híbrido) ele recebe todas as restrições deste híbrido e para voltar a usar poderes já adquiridos, ele deve pagar o custo adicional dos poderes.

É possível nascer híbrido?

Sim, é possível nascer híbrido, no entanto vamos ressaltar alguns pontos: o caráter híbrido de um demônio é transferido da mesma forma que os genes em seres vivos. Metade dos genes são maternos e a outra metade é paterno. Assim um demônio dificilmente obterá poderes semelhantes aos dos seus pais. Outra coisa é que quanto maior a diferença entre o casal, menor as chances de se obter um demônio híbrido, e as regras de dominância ainda valem para os nascidos híbridos. Por exemplo:

Temos um Incubi (75% Incubus; 25% Hordas) e uma Succubi (40% Succubus, 30% Hordas, 30% Anjos, Anjos caídos). Eles tentam conceber um filho. Como os dois são originalmente da mesma classe, certamente possuíram esta criança, mas qual a porcentagem híbrida deste novo ser? Divida todas as porcentagens ao meio e teremos:

Genes paternos (37,5% Incubus; 12,5% Hordas);

Genes maternos (20% Succubus; 15% Hordas, 15% Anjos caídos);

Esse caso fica fácil; some todas as taxas de cada classe. A classe dominante sempre deve ser a de maior porcentagem e esta deve ser sempre arredondada para cima formando um múltiplo de 5; as taxas híbridas devem ser somadas e arredondadas para baixo, formando um múltiplo de 5. Nosso demônio é então um(a) Incubi(Succubi) (60% Succubus/Incubus; 25% Hordas; 15% Anjos caídos).

O segundo caso é pai Daemon (55% Daemon, 45% Death Knights) e mãe Espectros (70% Espectros, 30% Hordas); dividido todas as taxas teremos:

Genes paternos (27,5% Daemon; 22,5% Death Knights);

Genes maternos (35% Espectros; 15% Hordas);

Como os pais são de castas naturalmente diferentes, será mais difícil conceber esta criança, outro agravante é que a criança possuiria dominância Espectro, o que mataria todos os genes paternos. Esta criança nunca nascerá (nem mesmo será formada).

Outro caso seria de pai Death Knight (45% Death Knights, 35% Hellspawns, 20% Hordas) e mãe Daemon (40% Daemon, 30% Hellspawns, 30% Espectros). Teríamos:

Genes paternos (22,5% Death Knights, 17,5% Hellspawns, 10% Hordas);

Genes maternos (20% Daemon, 15% Hellspawns, 15% Espectros);

As chances deste feto ser concebido são muito poucas, mas ainda há chances. Porque? O caráter dominante da criança é Hellspawn; é os dois pais possuem caráter híbrido Hellspawn; portanto nenhum dos gametas serão totalmente eliminados. Sabendo que dos genes existentes os únicos que se sobrevivem à dominância Hellspawn é Death Knight do pai é Espectro da mãe, teríamos inicialmente uma criança Hellspawn (32,5% Hellspawns; 22,5% Death Knights; 15% Espectros), mas espera ai; somando tudo não dá 100%. Bom, a criança cresce por igual. Somando tudo dá 70%; Em uma regra de três simples temos que a criança deve crescer cerca de 1,4 a 1,5 vezes em cada caráter híbrido. “Eu” quero escolher 1,5; fazendo as contas e os devidos ajustes teremos um Hellspawn (50% Hellspawns; 30% Death Knights; 20% Espectros). Eis nossa coisinha fofa.

Há ainda outros detalhes a serem discutidos como: a criança possui dois genes dominantes; seguindo as regras já mostradas, e se eles forem co-dominantes (ambos se dominam ou podem ligar-se entre si), tudo bem escolha o de maior dominância entre os pais e este será o dominante. Se nem os pais possuírem uma dominância estabelecida destes genes então a criança não pode nascer. Se a criança possui caráter dominante diferente dos pais, mas ele possa se ligar a algum outro caráter dos pais, esta criança tem chances mínimas de nascer, mas ainda pode nascer, mas caso rejeite todos os genes do pai ou da mãe, ela não pode nascer. Caso a criança esteja sendo formada, mas o caráter dominante não ultrapasse os 10% a mais dos outros caracteres, então devesse abaixar os caracteres híbridos (de preferência o de menor porcentagem, não ficando menor que 5%) e aumentar o dominante até que tudo esteja devidamente correto. Seu demônio possui genes em quantidades iguais e não sabe qual escolher, veja qual domina qual e se forem co-dominantes você pode escolher a sua vontade.

De todos os meios de se transformar em híbrido, nascer como híbrido é o mais complicado. Principalmente que, para nascer híbrido, já é preciso possuir pais híbridos. Pais puros irão esbarrar com 50/50 o que simplesmente não se enquadra às regras e não é possível existir um demônio de uma casta como “Daemawns” (uma tentativa esdrúxula de misturar Daemon com Hellspawns).

Como nascer híbrido requer todo este preparo, estarei convencendo o aprimoramento **nascido híbrido**. Ele pode ser um tanto perigoso e enjoado de ser definido, pois além de todas as restrições de classes e dominações e regras... é preciso de um background forte o suficiente que determine o nascimento do híbrido.

O custo deste aprimoramento é de **1 Ponto** de aprimoramento por classe ou casta a ser assimilada, que já fornece uma porcentagem híbrida de 5%, mais **1 ponto** de aprimoramento para cada 15% de caráter híbrido adicionais até um máximo de **5 pontos** de aprimoramento e o restante da porcentagem deve ser comprada com poderes demoníacos, mas se ainda assim não for possível montar o híbrido então talvez seja necessário tentar

outra combinação; isso nos deixa com a seguinte situação.

Meu demônio é um Daemon híbrido nascido de pais Daemon (Daemon 75%, Hordas 15%, Hellspawns 10%) e Hellspawn (Hellspawns 40%, Death Knigth 30%, Espectros 30%); posso possuir um demônio Daemon (50% Daemons; 30% Hellspawns; 20% Death Knights); preciso então desembolsar **2 pontos** de poder e **4 pontos** de aprimoramento (1 ponto de poder que totaliza +5% em Hellspawns + 1 ponto de poder que totaliza +5% em Death Knights +2 pontos de aprimoramento pelas castas adicionais e caráter híbrido inicial +15% para cada casta + 2 pontos de poder que totalizam +10% para Hellspawns), ou ainda **5 pontos** de poder e **3 pontos** de aprimoramento e lá vai as contas... Na verdade é até simples. Apenas lembre-se que quando você cria um personagem demônio, ele só possui 5 pontos de poder disponíveis para ajudar a constituir este aprimoramento.

Há sim! Humanos que desenvolvam poderes demoníacos podem desenvolver como seres híbridos, o que os tornam muito mais poderosos logo de início, mas este aprimoramento, como ele mesmo diz, só vale para o nascimento, e não pode ser adquirido com o tempo; diferentemente do poder evolução Dæmonium.

Os anjos de Paradisia e a evolução:

Os anjos de Paradisia também possuem tal poder e como já foi dito antes, eles acham tal ato impuro. O que eu ainda não havia dito era o que acontece a um anjo que pratica tal assimilação de seres. Como você já deve ter percebido, ao assimilar um ser, parte das características pertencentes ao outro ser são amalgamadas a criatura assimiladora e, portanto, mudanças drásticas não só físicas como também mentais podem ocorrer. Um ser, mesmo que de índole boa, poderá a vir praticar atos malignos, pois eu seu interior estará encerrado uma essência que antes fizera mal às pessoas. Da mesma forma, o contrário também é verdade, porem em ambos os casos, o ser assimilado é morto.

Para os demônios de Infernum pode não parecer nada de mais, mas para os anjos de Paradisia, assimilar um ser sobrenatural pode

ferir diversas leis divinas, entre elas, o mandamento “Não mataras”.

Assimilar um demônio é encerrar um espírito sujo em seu interior, passar a viver como tal ser, mas dentro de Paradisia. Seus atos podem se tornar desde equivocados a perversos, isso caso seu bom senso e força de vontade não sejam fortes o suficiente.

Assimilar um anjo de Paradisia e ferir seriamente as leis divinas. A acusação de assassinato de outro anjo também é fator que pesa na pena do anjo que usou tal poder.

A pena por tais atos variam desde sua expulsão de Paradisia ate a pena de morte. Embora o mais comum seja a “Queda”, a passagem de retirada deste anjo ao Inferno. Que pode ser provisório ou até mesmo definitivo. Caso o anjo consiga expulsar tal essência de seu corpo, ele poderá voltar a Paradisia, mas terá que passar por todo o treinamento novamente, garantindo assim que todo o conhecimento divino esteja restaurado e sua alma novamente purificada.



Os poderes sobrenaturais

Os poderes dos seres sobrenaturais estão divididos segundo as categorias destes seres, seguindo uma vasta lista de poderes para estes seres.

Serão listados em sua maioria segundo os critérios abaixo:

Poder;
Nível Máximo por tempo de vida;
Nível X;
Casta;
Efeito;

Os efeitos listados estão seguindo critérios característicos de cada categoria; É claro que cada ser sobrenatural desenvolve seus próprios poderes individualmente, de acordo com sua idade e tempo de vida. Lembre-se, Seres sobrenaturais são seres imortais, portanto é viável que o jogador jogue campanhas que o personagem possa evoluir com o tempo.

Assim que é criado, o ser sobrenatural recebe 5 poderes para serem distribuídos

conforme desejado. Geralmente 1/3 dos poderes é distribuído em aumento de atributos. Cada década completa de vida de um destes seres dá a ele mais um poder ser sobrenatural, e estes pontos são usados para “comprar” estes poderes. Assim, um ser sobrenatural com 150 anos de idade possui 20 (5+15) pontos de poderes sobrenaturais para gastar.

Para obter um poder em nível 2 e necessário que o ser sobrenatural possua pelo menos um poder do mesmo tipo em nível 1, e assim por diante. Existem alguns poderes que se ramificam em vários efeitos por nível (por exemplo, controle mental), e cada um destes efeitos custa **1 ponto** de poder. Os personagens só poderão escolher poderes compatíveis com sua classe. É impossível ensinar poderes a um ser sobrenatural que não seja adequado a classe, simplesmente não obterá efeito algum.

Obs: todos os poderes de anjos podem ser adquiridos por anjos caídos, porem os poderes cuja casta Anjos Caídos não está citada, são poderes considerados prêmios divinos e perigosos demais para serem

desenvolvidos por anjos caídos. Caso um caído possua tais poderes, serão caçados de tal forma, que não terão mais sossego para descansar – verifique sempre sua sombra, pois nela pode estar escondendo seu Capitor.

A transformação:

Maximo 2 níveis por século de existência.

Inclui a forma humana entre outros poderes ligados a transformação parcial ou total do corpo do ser sobrenatural.

Nível 1:

Mascara:

(Anjos, Anjos caídos, Daemons, Succubi/Incubi).

O ser sobrenatural tem a capacidade de se transformar completamente em uma forma humana, geralmente mais próxima de sua forma como ser sobrenatural. Requer 1 ponto de gnose para se transformar e voltar a forma original.

Amalgamar:

(Hordas)

Os seres sobrenaturais das hordas podem amalgamar dois corpos tornando-se mais forte. Os atributos físicos da nova forma são os maiores atributos físicos de cada ser sobrenatural somados a um bônus de +6 em FR, +6 em CON, e os atributos mentais são os maiores de cada ser sobrenatural envolvido.

Somente membros da horda que possuem este poder podem amalgamar-se, e a duração é de 10 rodadas, demorando 1d3 rodadas para realizarem o processo de fusão.

Os poderes individuais são mantidos.

Monstrificar:

(Daemons, Hordas).

Este poder é comprado assim que o ser sobrenatural é criado e faz com que sua forma sobrenatural natural seja uma forma animal ou vegetal permanente. O ser sobrenatural ainda pode se transformar em outras formas animais como ratos e pequenos insetos ou mesmo em nevoa, mas sua forma primordial é de um animal com proporções gigantes. O ser sobrenatural fica impedido de possuir forma humana sob qualquer circunstância, em contra

partida recebe um modificador +1 IP, +3 FR, +3 CON, +3AGI, +3DEX, -6 CAR permanente.

A forma do ser sobrenatural deve ser descrita com detalhes e ele pode ser um inseto, uma ave, um mamífero, um peixe ou um determinado tipo de planta, preferencialmente as carnívoras. Os poderes do ser sobrenatural devem ser adequados para a forma adquirida. Um peixe não pode possuir asas e uma ave não pode possuir pinças, entre outros detalhes.

Nível 2:

Changeling:

(Anjos, Anjos caídos, Daemons, Succubi/Incubi).

O ser sobrenatural é capaz de assumir cento e uma formas diferentes, variando seu tipo físico, sexo, cor, olhos, cabelo e o que mais desejar. Apesar disto, não é capaz de duplicar uma outra pessoa. Se tentar fazer isso, as pessoas podem reconhecê-lo como uma pessoa diferente (tem 40% de chance de se passar por essa pessoa para alguém que conheça).

Requer o poder mascara.

Belas formas:

(Anjos, Anjos caídos, Daemons, Succubi/Incubi).

Permite ao ser sobrenatural adquirir uma forma mais agradável, com um bônus de até +3 em CAR, não cumulativo. Não é possível duplicar um indivíduo específico. Este poder pode ser usado na forma demoníaca como pode ser natural do indivíduo.

Fusão ordinária:

(Hordas)

A horda de seres sobrenaturais pode fundir até 3 seres sobrenaturais, ainda que precariamente, em um único corpo e desta forma tornando-se mais forte que o normal. Os atributos físicos do novo corpo são a soma dos atributos físicos de cada ser sobrenatural, enquanto os atributos mentais serão sempre os maiores atributos, dentre os corpos fundidos.

Só os seres sobrenaturais das hordas que possuem este poder podem se fundir. A duração da fusão é de apenas 10 rodadas, e leva 3 rodadas inteiras para ser completada. Durante este tempo, os seres sobrenaturais envolvidos na fusão ficam sem reação.

O novo corpo sobrenatural carregara consigo, defeitos na constituição, como pequenos braços presos às pernas, bocas nos joelhos e olhos nas mãos, mas estes não terão nenhum efeito extra; são apenas partes dos corpos dos seres sobrenaturais que não conseguiram se fundir totalmente.

Requer amalgamar

Transformação em nevoa:

(Daemons, Espectros).

O ser sobrenatural pode transformar seu corpo em pura nevoa ou fumaça e permanecer neste estado. Enquanto estiver neste estado, ele não poderá atacar e nem ser atingido, mas pode ser preso em uma garrafa ou lâmpadas, especialmente preparada em rituais.

Neste estado, o ser sobrenatural só pode ser detectado ou diferenciado de nevoas naturais por rituais ou magias. Daí saíram as histórias de gênios presos em garrafas. Dizem que aquele que conseguir capturar um ser sobrenatural neste estado poderá torna-lo um serviçal por toda vida ou eternidade.

Requer **+1 ponto** para utilizar na forma humana.

Nível 3:

Clone:

(Anjos, Anjos caídos, Daemons, Succubi/Incubi).

Permite duplicar um indivíduo específico (com 70% de chance de se passar por essa pessoa para alguém que a conheça).

Requer o poder changeling.

Beleza rara:

(Anjos, Anjos caídos, Daemons, Succubi/Incubi).

Permite ao ser sobrenatural acentuar pontos positivos da forma escolhida, se tornando portador de uma beleza incomum entre mortais. Bônus de até +6 em CAR, não cumulativo. Este poder pode ser usado na forma demoníaca como pode ser natural do indivíduo.

Requer o poder belas formas.

Fusão:

(Hordas)

Semelhante a fusão ordinária, mas a Horda de seres sobrenaturais pode fundir até 5

componentes, adquirindo as características dos mesmos.

Requer fusão ordinária.

Transformação em nuvem de insetos:

(Daemons, Espectros).

O ser sobrenatural pode se transformar em uma nuvem de gafanhotos ou outros insetos à escolha (cerca de 100 insetos por PV). Os insetos precisam se manter próximos, e podem atacar uma pessoa (1 ataque, envolvendo a vítima de dano 1d6 por rodada). Caso sejam destruídos, o mestre deve dar ao ser sobrenatural dano equivalente à porcentagem da nuvem destruída.

Requer **+1 ponto** para utilizar na forma humana.

Ninhada de ratos:

(Daemons, Espectros, Hordas).

O ser sobrenatural consegue transformar seu corpo em uma ninhada de ratos, equivalentes a 1 rato por PV. Cada rato possui 1PV e pode ser comandado independentemente pelo ser sobrenatural (cada rato possui ataques 1, mordida 50/0, dano 1).

Em geral, se um membro da horda possuir este poder, todos os outros membros tenderão a adquiri-lo, para usarem juntos, tornando assim o ataque mais efetivo. Muitos já viram hordas transformando-se também em morcegos e desferindo um ataque tanto como ratos, como morcegos.

Requer **+1 ponto** para utilizar na forma humana.

Bando de pássaros:

(Anjos, Anjos caídos, Daemons, Espectros).

O ser sobrenatural consegue transformar seu corpo em um bando de pássaros de menor porte como corvos, equivalente a 1 pássaro por PV. Cada pássaro possui 1 PV e pode ser comandado independentemente pelo ser sobrenatural (cada pássaro possui ataques 1, garras 50/0, bicada 45/0, dano 1, vôo, visão noturna).

Requer **+1 ponto** para utilizar na forma humana.

Morcegos:

(Daemons, Succubi/Incubi, Hordas, Espectros).

O ser sobrenatural consegue transformar seu corpo em muitos morcegos, equivalente a 1 morcego por PV. Cada morcego possui 1 PV e pode ser comandado independentemente pelo ser sobrenatural (cada morcego possui ataques 1, garras 50/0, mordida 45/0, dano 1, vôo, sonar).

Em geral, se um membro da horda possuir este poder, todos os outros membros tenderão a adquiri-lo, para usarem juntos, tornando assim o ataque mais efetivo.

Muitos já viram hordas transformando-se também em ratos e desferindo um ataque tanto como ratos, como morcegos. Requer +1 ponto para utilizar na forma humana.

Nível 4:**Doppleganger:**

(Anjos, Anjos caídos, Daemons, Succubi/Incubi).

O ser sobrenatural é capaz de imitar com 90% de perfeição qualquer pessoa que desejar. Apesar disso, não absorve as capacidades intelectuais, tiques nervosos e maneirismo, portanto, alguém que conheça bem a pessoa copiada poderá perceber que há algo de errado.

Requer o poder clone.

Esplendor e exuberância:

(Succubi/Incubi).

Permite ao ser sobrenatural literalmente moldar seu corpo, tornando-o uma beleza perfeita, impossível para mortais. Bônus de até +12 CAR, não cumulativo. Este poder pode ser usado na forma demoníaca como pode ser natural do indivíduo.

Requer o poder beleza rara.

Fusão extrema:

(Hordas).

Semelhante a fusão ordinária e fusão, mas a horda pode mesclar todos os seres sobrenaturais em um único corpo.

Não é um poder comum, mas aqueles que já viram tão transformação relataram o surgimento de seres sobrenaturais monstruosos disformes gigantesco, capazes de esmagar seus oponentes com um único golpe.

Requer o poder fusão.

Nível 5:**Monstro Mamute:**

(Hordas).

O monstro Mamute consiste em fundir os corpos de todos os membros da horda em um Mamute gigante morto-vivo, com pelagem cinza, olhos flamejantes vermelhos e forte cheiro de enxofre e carne podre, com cerca de 8m de altura, +5 IP, +12 FR, +9 CON, -9 DEX, -6 AGI, +25% PVs, Presas (equivalentes a chifres + bocas e dentes) +1d6. A tromba equivale a um tentáculo possuindo os mesmos poderes deste. A Horda permanece sob esta forma pagando o custo de manutenção de 1 PV por rodada até que os pontos de vida cheguem a 5 ou menos ou a Horda não queira mais permanecer sob esta forma.

Requer o poder fusão extrema.

Monstro Megalodonte:

(Hordas).

O monstro Megalodonte consiste em fundir os corpos de todos os membros da horda em um Megalodonte ou tubarão pré-histórico gigante, com escamas de dentes cinza e negras, olhos totalmente negros e uma carapaça óssea sob a cabeça do monstro. Possui cerca de 24m de comprimento, +2 IP (+5 IP somente para a cabeça), +6 FR, +6 CON, 0 DEX, +12 AGI, dentes e boca +3d6 e barbatanas cortantes (equivalente a garras) +1d6. A forma é totalmente aquática, só podendo se locomover dentro da água, mas com o dobro da velocidade equivalente a AGI. A Horda permanece sob esta forma pagando um custo de manutenção de 1 PV por rodada até que os pontos de vida cheguem a 5 ou menos ou a Horda não queira mais permanecer sob esta forma.

Requer o poder fusão extrema.

Monstro Kraken:

(Hordas).

O monstro Kraken consiste em fundir os corpos de todos os membros da horda em um monstro Lula gigante, com uma concha protetora repleta de espinhos, pele cinza escura, coberta de bolhas e chagas ou simplesmente viscosas, com cerca de 24m, -1 IP (+10 IP proteção da concha), +12 FR, -6 CON, -6 DEX, +9 AGI, -25% PVs. Pode se esconder dentro da concha que fornece proteção de +3d6 contra ataques de fogo ou

calor, ácidos, gelo ou frio, elétricos, uma boca em forma de bico que faz +1d6 de dano e possui inicialmente 8 tentáculos que podem agir independentemente um do outro; caso possua o poder tentáculos, ele deve ser encarado de forma diferenciada para esta forma: cada nível em força deve ser encarado como um bônus +X em força; cada nível em comprimento, deve ser encarado como um multiplicador (*nível + 1*)X de comprimento e em números de tentáculos como $8 + 4 \times \text{nível}$ tentáculos. A Horda permanece sob esta forma pagando um custo de manutenção de 1 PV por rodada até que os pontos de vida cheguem a 5 ou menos ou a Horda não queira mais permanecer sob esta forma.

Requer o poder fusão extrema.

Monstro Pterodátilo: (Hordas).

O monstro Pterodátilo consiste em fundir os corpos de todos os membros da horda em um monstro em forma de um Pterodátilo gigante, com envergadura com cerca de 12m, semiesquelético, com couro negro e vermelho ferruginoso e olhos vermelhos flamejante, +6 FR, +3 CON, -6 DEX, +12 AGI em vôo, -6 AGI em terra, garras nas pontas das asas e garras nos pés capazes de realizar dano +1d6 as garras dos pés, +0 as garras das asas; bico serrilhado capaz de ser usado para ataques e ataque por grito (bafo pulso sônico), capaz de causar +1d6 de dano. Em vôo é capaz de atingir o dobro da velocidade referente à agilidade. A Horda permanece sob esta forma pagando um custo de manutenção de 1 PV por rodada até que os pontos de vida cheguem a 5 ou menos ou a Horda não queira mais permanecer sob esta forma.

Requer o poder fusão extrema.

Monstro Gatablepas: (Hordas).

A horda é capaz de fundir seus corpos em uma forma semelhante ao ser sobrenatural Gatablepas, um gato-dragão de cerca de 6m de altura e 12 de comprimento, pelagem vermelha e roxa, chifres, cauda com espinhos e capaz de lançar chamas. Possui +6 FR, +3 CON, -6 DEX, +6 AGI, +1 IP, chifres que causam +1d6 de dano, e bafo de fogo que causa +1d6 de dano. A Horda permanece sob esta forma pagando um custo de manutenção de 1 PV por

rodada até que os pontos de vida cheguem a 5 ou menos ou a Horda não queira mais permanecer sob esta forma.

Requer o poder fusão extrema.

Abdômen de aranha: Sem máximo por idade. (Daemons).

Requer +1 ponto para utilizar na forma humana.

Patas de aranha ou caranguejo:

Este poder existe em algumas versões diferentes. Geralmente consiste em ter a parte inferior do corpo transmutada na forma de uma aranha ou caranguejo.

Descritivamente, as patas podem ser grossas e peludas como tarântulas e caranguejeiras, ou finas e compridas. Como são aranhas e caranguejos não terrestres, podem possuir oito, dez ou doze patas a critério do jogador.

As patas permitem ao ser sobrenatural atingir velocidades de até 20m/s em solo (72 km/h). Dá um bônus de +3 em AGI (+12 em testes).

Caso o ser sobrenatural já possua o poder pernas de bode, ele fica impedido de conseguir tal poder.

Teia:

Permite ao ser sobrenatural criar e lançar teias ou uma substância altamente adesiva a partir do baixo ventre de sua forma aracnídea ou de caranguejo (Caranguejo soltando teias?). As teias possuem força de 2D e são inflamáveis. Os fios ainda são fracos individualmente, mas com tempo e capaz de formar uma teia capaz de sustentar grandes pesos.

O ser sobrenatural também pode soltar as teias da boca ou de aberturas em seus pulsos, sem a necessidade de possuir o corpo transmutado em aranha.

Patas de aranha saltadora:

As patas de aranha permitem ao ser sobrenatural um impulso 4x maior e precisão nos saltos. O ser sobrenatural pode então pular quatro vezes mais alto que o possível ou mesmo saltos em distância com 4x maior

distância. Considere os testes de saltos difíceis como normais, normais como fáceis e saltos fáceis são sucessos imediatos.

Requer o poder patas de aranha ou caranguejo.

Ferrão:

O ser sobrenatural possui um ferrão abaixo de seu ventre de aranha ou um ferrão no céu de sua boca capaz de causar dano por envenenamento da vítima. O ferrão fica escondido e é projetado apenas na hora do ataque. O veneno que o ferrão possui depende exclusivamente do poder adquirido no poder peste. Além do dano e efeito de envenenamento, o ferrão causa 2d6 + bônus força de dano e é capaz de perfurar portas de aço e outros materiais. O ferrão é muito ágil em seu ataque (bônus de +6 AGI para teste), e possui alcance de 1m.

Requer o poder patas de aranha ou caranguejo.

Absorção:

Maximo 2 níveis por século de existência.

Nível 1:

Força:

(Anjos, Anjos caídos, Death Knights, Daemons, Hellspawns, Succubi/Incubi, Espectros).

Com este poder o ser sobrenatural é capaz de drenar 1d6 pontos de força da vítima para si, durante 3d6 rodadas. Os pontos são subtraídos da vítima e adicionados à força do ser sobrenatural. Caso a vítima chegue a zero ou menos neste atributo, ela cai inconsciente por algumas rodadas (uma rodada por ponto perdido). A vítima pode fazer um teste de WILL vs WILL do ser sobrenatural para resistir a absorção.

Constituição:

(Anjos, Anjos caídos, Death Knights, Daemons, Hellspawns, Succubi/Incubi, Espectros).

Idêntico à absorção de força, mas drena pontos de constituição.

Destreza:

(Anjos, Anjos caídos, Death Knights, Daemons, Hellspawns, Succubi/Incubi, Espectros).

Idêntico à absorção de força, mas drena pontos de destreza.

Agilidade:

(Anjos, Anjos caídos, Death Knights, Daemons, Hellspawns, Succubi/Incubi, Espectros).

Idêntico à absorção de força, mas drena pontos de agilidade.

Nível 2:

Força de Vontade:

(Anjos, Anjos caídos, Death Knights, Daemons, Hellspawns, Succubi/Incubi, Espectros).

Idêntico à absorção de força, mas drena pontos de força de vontade.

Nível 3:

Arrancar a alma:

(Anjos, Anjos caídos, Espectros).

O ser sobrenatural é capaz de arrancar temporariamente a alma do corpo de uma pessoa. Esta pessoa pode fazer um teste de WILL vs WILL do ser sobrenatural para resistir.

Dreno de atributos físicos ampliados:

(Anjos, Anjos caídos, Death Knights, Daemons, Hellspawns, Succubi/Incubi, Espectros).

Idêntico aos poderes do nível 1, com a diferença que drenam até 2d6 pontos em cada rodada, ou 1d6 pontos de duas pessoas diferentes. Cada pessoa tem o direito de fazer um teste de WILL vs WILL do ser sobrenatural para resistir. Necessário que o ser sobrenatural possua o poder que deseja ampliar o efeito em nível 1.

Nível 4:

Energia mística:

(Anjos, Anjos caídos, Espectros).

Com este poder, o ser sobrenatural é capaz de drenar pontos de magia de qualquer pessoa que esteja em até 2m de raio. O dreno funciona permanentemente à razão de 1 ponto por rodada e não necessita de concentração (a

menos que o ser sobrenatural desligue este poder mentalmente). Note que este dreno afeta a todos os que estiverem ao seu redor, mas o ser sobrenatural somente será capaz de absorver um ponto de magia por rodada. Todas as vítimas podem fazer um teste de WILL vs WILL do ser sobrenatural para evitarem o dreno.

Vida:

(Anjos, Anjos caídos, Death Knights, Daemons, Hellspawns, Succubi/Incubi, Espectros).

Idêntico ao dreno de energia mística, mas absorve 1d6 PVs por rodada. A vítima tem o direito a um teste de CON para receber somente metade do dano.

Nível 5:

Poderes:

(Anjos, Anjos caídos, Death Knights, Daemons, Hellspawns, Succubi/Incubi, Espectros).

O ser sobrenatural pode drenar e usar como se fosse seu qualquer poder ser sobrenatural (até nível 4) de outro ser sobrenatural, durante 3d6 rodadas. O ser sobrenatural precisa saber da existência deste poder para poder rouba-lo. O ser sobrenatural escolhido perde este poder durante este tempo.

Nível 6:

Revitalização:

(Anjos, Anjos caídos, Daemons, Espectros).

Permite ao ser sobrenatural recuperar 1d6 PVs, 1 ponto de magia e 1 ponto de fé por rodada. Este poder só pode ser usado durante um culto sobrenatural, seja ele de que casta for, desde que seja da mesma religião (veja aprimoramentos – locais sagrados) de onde o ser sobrenatural retirará estes pontos dos demais membros. O ser sobrenatural pode acumular até 10PVs, 5 pontos de magia e 5 pontos de fé extras durante 12 horas após o culto. Muito usado antes de batalhas e missões de grande periculosidade, onde os demais membros das classes energizam um escolhido para a missão, podendo até mesmo ser marcado com glifos e fetiches aumentando ainda mais a força do ser sobrenatural escolhido.

Drenar a morte:

(Anjos, Anjos caídos, Daemons, Espectros).

Um poder realmente incomum. Permite ao ser sobrenatural consumir toda a energia do adversário transformando-a em sua própria energia. Em termos de jogo, você aplica este poder juntamente com dreno de vida e caso o adversário morra, você ganha 3d4 pontos de atributo para serem distribuídos entre as características físicas de sua personagem. Este aumento é permanente. Anote o novo valor separadamente na ficha de personagem e crie um marcador de vítimas para um certo controle do mestre. Este poder necessita de um custo extra de **1 ponto de aprimoramento** ao ser adquirido.

Necessário os poderes dreno de atributo (todos), dreno de atributo ampliado (todos), dreno de vida.

Asas:

Máximo 3 níveis por século de existência.

(Anjos, Anjos caídos, Daemons, Succubi/incubi, Hordas).

As asas de um ser sobrenatural podem variar imensamente de forma e tamanho, mas seus limites estão especificados abaixo. Quando escolher este poder, o jogador deve descrever detalhadamente que tipo de asa deseja para seu ser sobrenatural.

Sugestões: Asas de morcego, esquelética, coberta de trapos, de couro negro, de dragão, asas de anjo (mas negras), membranas, cobertas de escamas negras, vermelhas ou ferruginosas, entre várias outras.

Requer **+1 ponto** para utilizar na forma humana.

Nível 1:

O ser sobrenatural possui um par de asas, capaz de voar a até 20m/s.

Nível 2:

O ser sobrenatural possui um ou dois pares de asas, capaz de voar a até 40m/s.

Nível 2:

As asas são capazes de voar nos planos astrais (Spiritum, Arcádia e Sonhar).

Nível 3:

O ser sobrenatural possui até três pares de asas e é capaz de voar a até 80m/s.

Nível 4:

O ser sobrenatural possui até quatro pares de asas capazes de voar a até 160m/s.

Nível 4:

As asas são capazes de voar nos planos mais afastados (Æther e outras Orbes).

Nível 5:

O ser sobrenatural possui até cinco pares de asas capazes de voar a uma velocidade máxima de 320m/s na Terra.

Nível 6:

O ser sobrenatural possui no máximo seis pares de azas capazes de quebrar a barreira do som atingindo uma velocidade máxima de até 640m/s na Terra.

Asas de fio cortante:

Máximo 8 níveis por século de existência.
(Anjos).

Este poder permite ao ser sobrenatural constituir suas asas de fios de substância condensada de Æther, se transformando em uma substância translúcida e altamente resistente.

Cada asa fabrica uma quantidade significativa de fios tão afiados como espadas e capazes de causar grande dano.

As asas do anjo também podem ser usadas como tentáculos capazes de manipular objetos e até usar armas adicionais.

O ser sobrenatural que queira possuir asas de fio cortante capazes de causar 3d6 de dano, comprimento de 2m cada fio, força 1D e realizar 1 ataque ao dia, paga um custo de 4 (3+1+0) pontos de poder e os fios são usados como chicotes +10/+0 (necessário perícia chicote). As asas possuem destreza igual a DEX - 6 do anjo e +1 IP.

O dano causado na asa será abatido nos PVs, mas a asa não sofrerá dano visível, ou se regenerará imediatamente após o dano. O número de asas ou fios não afeta o dano nem a força dos fios.

O número de ataques por dia só afeta o uso dos fios cortantes como arma, podendo ser usados como tentáculos a qualquer momento como se fossem membros extras.

Requer o poder asas.

Nível	Dano	Força	Comprimento	Ataques
Nível 0	-	1D	1m	1/dia
Nível 1	1d6	2D	2m	2/dia
Nível 2	2d6	3D	4m	4/dia
Nível 3	3d6	4D	8m	8/dia
Nível 4	4d6	5D	16m	16/dia
Nível 5	5d6	6D	32m	32/dia (Max)

Asas especiais:

Máximo 2 níveis por século de existência.

Requer o poder asas.

Nível X:**Asas resistentes:**

(Anjos, Anjos caídos, Daemons, Succubi/incubi, Hordas).

As asas são formadas de um tecido altamente resistente capazes de suportar fogo e frio intenso assim como outros ataques elementais. Quando fechadas em torno do corpo formam uma barreira quase intransponível. Cada nível fornece um bônus de +1 IP, +1d3 de proteção contra ataques elementais.

Nível 1:**Sétima Asa:**

(Anjos).

O braço esquerdo ou direito do ser sobrenatural (a sua escolha) se transforma em um tipo de asas de penas prateadas que segue o contorno de seu braço capaz de realizar um ataque de corte em alta velocidade. A sétima asa recebe um modificador +1d6 em dano, +9 FR, dano proporcional à força e 2 vezes a velocidade do ser sobrenatural. Só funciona quando o anjo possui exatamente 3 pares de asas e pode ser usada uma vez ao dia. Recebe o bônus equivalente a asas de fio cortante.

Sopro de penas ou Sopro de neblina:
(Anjos, Anjos Caídos, Daemons, Succubi/Incubi, Hordas).

Ao bater as asas o ser sobrenatural emite uma nuvem de penas ou neblina espessa, em um raio de 10m, capaz de depositar sobre o corpo das vítimas reduzindo assim a agilidade da vítima pela metade e dificultando em 50% quaisquer testes de percepção. Excelente como forma de fuga. Pode ser usada uma vez ao dia.

Nível 2:

Décima Terceira Asa:

(Anjos).

Semelhante ao poder sétima asa, mas funciona quando o anjo possui exatamente 6 pares de asa; para tanto devesse pagar o custo de manutenção que é equivalente a um ponto de poder (compra do poder) para se poder usar este golpe. A asa recebe um modificador +3d6 em dano, +12 FR, dano proporcional à força e 4 vezes a velocidade do ser sobrenatural e pode ser usada uma vez ao dia. Recebe o bônus equivalente a asas de fio cortante.

Requer o poder sétima asa.

Nível 3:

Bomba de Luz:

(Anjos).

O ser sobrenatural abre suas asas que começam a emitir uma forte luz prateada, rosada, avermelhada, azulada ou dourada enquanto concentra grandes quantidades de energia até o ponto desejado pelo anjo cortando em seguida essa grande quantidade de energia com a sétima ou décima terceira asa, causando uma explosão fantástica capaz de vaporizar qualquer ser que esteja no raio de ação da explosão, menos o usuário do poder.

O dano e raio de ação da explosão são equivalentes ao acúmulo de energia. Cada rodada de total concentração equivale a um marcador +1d100 de dano (dano agravado por elemento luz) ou +1d100m de raio de ação; para ativar o ataque basta declarar antecipadamente o uso do golpe sétima ou décima terceira asa e na próxima rodada a bomba é ativada. Note que desta maneira, a bomba deve possuir um tempo mínimo de acionamento de 2 rodadas de espera. Caso seja interrompido por algum motivo, toda a energia é dissipada devendo ser repetido todo o processo.

Requer o poder sétima asa ou décima terceira asa.

Ataque frenético:

Maximo de 4 níveis por século de existência.

O personagem é capaz de realizar mais ataques que o normal por rodada. Muito útil se combinado a formas de ataque especiais. Este poder permite um maior número de ataques por rodada. Também conhecido como ataques extras.

Nível 2:

(todos)

Permite adicional de +1 ataque por rodada.

Nível 4:

(todos)

Permite adicional de +2 ataques por rodada.

Nível 6:

(Death Knights, Hellspawns, Hordas).

Permite adicional de +3 ataques por rodada.

Nível 8:

(Death Knights, Hellspawns, Hordas).

Permite adicional de +4 ataques por rodada.

Aumento de atributos na forma humana:

Maximo 2 níveis por século de existência, em cada poder.

(Anjos, Anjos caídos, Daemons, Succubi/Incubi).

Este é um poder comum entre os seres sobrenaturais; possibilita-os desenvolverem sentidos muito mais efetivos que o normal e força extrema; quanto mais velho o ser sobrenatural, mais forte ele poderá se tornar, se transformando em caçadores perfeitos.

Este poder só pode ser usado na forma humana e para isso, o ser sobrenatural necessariamente precisa ter uma.

Força: cada ponto gasto no poder força dá ao ser sobrenatural +3 em seu atributo Força (FR). Este bônus reflete nos pontos de vida do ser sobrenatural, assim como a resistência.

Resistência: cada ponto gasto no poder resistência dá ao ser sobrenatural +3 em seu atributo Constituição (CON). Este bônus reflete nos pontos de vida do ser sobrenatural, assim como a força.

Destreza: cada ponto gasto no poder destreza dá ao ser sobrenatural +3 em seu atributo Destreza (DEX).

Velocidade: cada ponto gasto no poder velocidade dá ao ser sobrenatural +3 em seu atributo Agilidade (AGI), e mais um bônus de +1d3 para a iniciativa do ser sobrenatural, além dos 1d10 normais. Se o ser sobrenatural ganhar a iniciativa, para cada 10 pontos acima do segundo colocado no teste, o ser sobrenatural recebe uma ação extra na rodada.

Inteligência: cada ponto gasto no poder inteligência dá ao ser sobrenatural +3 em seu atributo Inteligência (INT).

Percepção sobrenatural: cada ponto gasto no poder percepção sobrenatural, dá ao ser sobrenatural +3 em seu atributo Percepção (PER).

Carisma: cada ponto gasto no poder carisma dá ao ser sobrenatural +3 em seu atributo Carisma (CAR).

Vontade inabalável: cada ponto gasto no poder vontade inabalável, dá ao ser sobrenatural +3 em seu atributo Força de Vontade (WILL).

Aumento de atributos na forma sobrenatural:

Maximo 3 níveis por século de existência, em cada poder.
(todos)

Este é um poder comum entre os seres sobrenaturais; possibilita-os desenvolverem sentidos muito mais efetivos que o normal e

força extrema; quanto mais velho o ser sobrenatural, mais forte ele poderá se tornar, se transformando em caçadores perfeitos.

Este poder só pode ser usado na forma sobrenatural.

Note que o aumento de carisma não existe na forma sobrenatural.

Força: cada ponto gasto no poder força dá ao ser sobrenatural +6 em seu atributo Força (FR). Este bônus reflete nos pontos de vida do ser sobrenatural, assim como a resistência.

Resistência: cada ponto gasto no poder resistência dá ao ser sobrenatural +6 em seu atributo Constituição (CON). Este bônus reflete nos pontos de vida do ser sobrenatural, assim como a força.

Destreza: cada ponto gasto no poder destreza dá ao ser sobrenatural +6 em seu atributo Destreza (DEX).

Velocidade: cada ponto gasto no poder velocidade dá ao ser sobrenatural +6 em seu atributo Agilidade (AGI), e mais um bônus de +1d6 para a iniciativa do ser sobrenatural, além dos 1d10 normais. Se o ser sobrenatural ganhar a iniciativa, para cada 10 pontos acima do segundo colocado no teste, o ser sobrenatural recebe uma ação extra na rodada.

Inteligência: cada ponto gasto no poder inteligência dá ao ser sobrenatural +6 em seu atributo Inteligência (INT).

Percepção sobrenatural: cada ponto gasto no poder percepção sobrenatural, dá ao ser sobrenatural +6 em seu atributo Percepção (PER).

Vontade inabalável: cada ponto gasto no poder vontade inabalável, dá ao ser sobrenatural +6 em seu atributo Força de Vontade (WILL).

Auras de Ataque:
Máximo de 2 níveis por século de existência.
(todos).

Nível X:

Expansão de aura:
Fornece bônus em raio de ação aos efeitos das auras, equivalente a +5m de raio por nível. Fornece bônus de dano às auras de punho (níveis 2 e 3), equivalente a +1 de dano por nível.

Nível 1:

Punho de fogo:

Fornece ao personagem um bônus de +1d6 por elemento fogo em ataques manuais; bônus de +1d4 por elemento fogo em ataques armados.

Requer ataque elemental em fogo.

Punho elétrico:

Fornece ao personagem um bônus de +1d6 por eletricidade em ataques manuais; bônus de +1d4 por eletricidade em ataques armados.

Requer ataque elemental em eletricidade (Luz + Fogo).

Punho de gelo:

Fornece ao personagem um bônus de +1d6 por congelamento em ataques manuais; bônus de +1d4 por congelamento em ataques armados.

Requer ataque elemental em gelo (Água + Trevas).

Nível 2:

Punho santo:

Fornece ao personagem um bônus de +1d6 por luz em ataques manuais; bônus de +1d4 por luz em ataques armados. Seres de auras malignas recebem o dobro do dano e seres de auras boas não recebem dano.

Requer ataque elemental em luz.

Punho maldito:

Fornece ao personagem um bônus de +1d6 por trevas em ataques manuais; bônus de +1d4 por trevas em ataques armados. Seres de auras benignas recebem também a maldição da

fraqueza (-6 FR, -6 CON durante três turnos). Seres malignos não recebem dano.

Requer ataque elemental em trevas.

Nível 3:

Vigor:

O ser sobrenatural cria uma aura capaz de improvisar um bônus de constituição. A aura afeta até 6 pessoas em um raio de 10m do personagem que adquirem um bônus provisório de +3 CON enquanto estiverem dentro do raio de ação. Requer gasto de 1 ponto de magia ou vida por turno.

Força:

O ser sobrenatural cria uma aura capaz de improvisar um bônus de força. A aura afeta até 6 pessoas em um raio de 10m do personagem que adquirem um bônus provisório de +3 FR enquanto estiverem dentro do raio de ação. Requer gasto de 1 ponto de magia ou vida por turno.

Nível 4:

Inferno:

Causa dano por fogo a todos os seres e objetos em um raio de 10m do personagem. Dano de 1d6 + bônus por ataque elemental de fogo. Requer gasto de um ponto de magia ou vida para acionamento.

Requer poder punhos de fogo.

Dama de ferro:

O personagem cria uma aura capaz de reverter o dano infligido ao agressor. Dano indireto ou por armas de fogo ou tiro não são contabilizados. Ex: caso o agressor cause 10 pontos de dano ao personagem ele também recebera 10 pontos de dano ao final do ataque.

Bônus de +50% em dano por nível de ataque elemental em Trevas. Requer gasto de um ponto de magia ou vida para acionamento.

Requer poder punho maldito.

Santuário:

Causa dano por luz a todas as criaturas e objetos malignos em um raio de 10m do personagem. Mortos vivos e Seres de Spiritum recebem dano dobrado. Dano de 1d6 + bônus por ataque elemental de luz. Requer gasto de um ponto de magia ou vida para acionamento.

Requer punho santo.

Arco Voltaico:

Causa dano por eletricidade a todas as criaturas e objetos em um raio de 10m do personagem. Dano de 1d6 mais bônus por ataque elemental de eletricidade (Luz + Fogo). Requer gasto de um ponto de magia ou vida para acionamento.

Requer punho elétrico.

Zona congelante:

Causa dano por congelamento a todas as criaturas e objetos em um raio de 10m do personagem. Dano de 1d6 + bônus por ataque elemental em gelo (Água + Trevas). Requer gasto de um ponto de magia ou vida para acionamento.

Requer punho de gelo.

Nível 5:

Última:

Estes poder pode se manifestar de diversas formas. Através um pulso de energia esverdeada que causa dano ao tudo que estiver a sua volta ou uma bolha de energia púrpura ou ainda rajadas de fogo azul que se levantam do solo e diversas outras formas.

Em todos os casos é causando dano não elemental (simplesmente dano mágico) a todas as vítimas e objetos em um raio de 10m do personagem. Dano de 1d6 + bônus de 1d6 por nível de expansão de aura + bônus de 1d10 por ponto de vida ou magia extra gasto no acionamento. Requer gasto de um ponto de magia ou vida para acionamento.

Usável somente uma vez a cada 10 rodadas.

Requer poder sétimo sentido ou equivalente.

Bafo ou Sopro:

Máximo 8 níveis por século de existência.

O ser sobrenatural desenvolve um tipo de ataque por bafo ou sopro, sejam ele uma rajada de frio intenso, fogo infernal, ácido sulfúrico, vapores tóxicos, spray corrosivo, plasma incandescente, pregos, farpas metálicas, magma ou qualquer outro tipo de arma de bafo que o jogador escolher.

Para utilizar este poder, o jogador deve pagar pontos de poder sobrenatural de acordo com o dano e alcance de seu bafo, de acordo

com a tabela a seguir. O jogador deve obrigatoriamente especificar qual é o tipo de ataque que seu ser sobrenatural é capaz de causar, porque possuem efeitos extras (veja abaixo). Bafos extras (como ácido e fogo) devem ser comprados e desenvolvidos separadamente. O ser sobrenatural pode aumentar o poder de seus ataques com experiência. A vítima pode fazer um teste de AGI para receber metade do dano.

Se um ser sobrenatural deseja ter o ataque bafo de fogo, com dano 3d6 e alcance de 4m, para ser utilizado uma vez por dia ele deve pagar o custo de 5 pontos (3+2+0).

Pode realizar um ataque a cada 5 rodadas.

Requer +1 ponto para utilizar na forma humana.

Custo	Dano	Alcance	Ataques
Nível 0	-	1m	1/dia
Nível 1	1d6	2m	2/dia
Nível 2	2d6	4m	4/dia
Nível 3	3d6	8m	8/dia
Nível 4	4d6	16m	16/dia (Max)
Nível 5	5d6	32m (Max)	-
Nível 6	6d6	-	-
Nível 7	7d6	-	-
Nível 8	8d6	-	-

Efeitos possíveis:

Antes de listá-los é aconselhável lembrar que não só estes efeitos são possíveis, mas existem diversos outros efeitos que podem ser criados.

Fogo:

(Death Knights, Succubi/Incubi, Daemons, Hordas).

Pode atear fogo em materiais combustíveis; pode derreter metais fracos (chumbo ou estanho); ou fundir peças.

Ácido:

(Death Knights, Succubi/Incubi, Daemons, Hordas).

Pode corroer metais; causar dano extra (de 1 ponto por rodada por contato); pode encharcar; não afeta vidros.

Frio:

(Death Knights, Succubi/Incubi, Daemons, Hordas).

Pode congelar uma pessoa; ou esfriar uma área específica; pode cobrir de gelo uma sala.

Vapores tóxicos:

(Death Knights, Succubi/Incubi, Daemons, Hordas).

Podem ou não corroer; podem ser evitados por máscaras (reduzem o dano à metade); podem ou não ser inflamáveis (metano).

Pregos ou farpas:

(Death Knights, Succubi/Incubi, Daemons, Hordas).

Podem prender uma pessoa (literalmente “prega-la na parede”), faz um belo estrago em carros; podem fazer ataques separados, e grandes quantidades de ataques simultâneos (contra rituais que protejam de uma quantidade específica de ataques).

Pulsos sônicos:

(Anjos, Anjos caídos, Death Knights, Daemons, Succubi/Incubi, Hordas).

Podem destruir qualquer tipo de material, desde que ache sua frequência de ressonância (conhecimentos de química e física podem ajudar); podem atordoar uma pessoa devido às altas frequências produzidas; podem arrancar a pele de um ser vivo (arrancar a pele no grito? Isso lhe lembra alguém?), mas requer um acerto crítico e um dano muito alto, pois certamente matará a pessoa devido ao choque.

Raio de íons, laser ou radioisótopos:

(Death Knights, Succubi/Incubi, Daemons, Hordas).

Pode torrar objetos e seres vivos; cortar objetos e seres vivos; contaminar uma área de radiação nociva (causa 1 ponto de dano por exposição por rodada, sujeito à resistência e proteção e dano agravado de 1d3 por contaminação a longos períodos de exposição); esquentar e ferver superfícies e outros matérias pela grande emissão de energia.

Beijo:

(Succubi/Incubi, Anjos caídos, Anjos).

O ser sobrenatural sopra um beijo de suas mãos que causa dano a qualquer ser ou objeto na área de ação: substâncias inflamáveis pegam fogo, equipamentos eletrônicos explodem e seres vivos são infligidos por dores e feridas internas ao seu corpo.

Beleza & Animalidade:

Máximo 2 níveis por século de existência.

(todos)

O ser sobrenatural pode tornar sua aparência mais assustadora que o normal, como possuir dentes maiores, olhos vermelhos, pelo e escamas espetadas, além de uma robustez maior, ou ser muito mais agradável e belo, com traços delicados e contornos sensuais, influenciando assim no carisma e manipulando mais facilmente suas vítimas, seja pela beleza ou pelo medo. Os aumentos de níveis não são cumulativos. Uma vez adquirida a aparência torna-se permanente.

Geralmente Succubus e Incubus tornam-se mais belos e os outros adquirem uma aparência assustadora. Este poder pode ser usado na forma humana.

Requer **+1 ponto** para utilizar na forma humana.

Nível 2:

O ser sobrenatural recebe um bônus de +3 em CAR e WILL.

Nível 4:

O ser sobrenatural recebe um bônus de +6 em CAR e WILL.

Nível 6:

O ser sobrenatural recebe um bônus de +9 em CAR e WILL.

Nível 8:

O ser sobrenatural recebe um bônus de +12 em CAR e WILL.

Benção:
Máximo de 2 níveis por século de existência.

(Anjos, Anjos caídos, Daemons).

Nível 1:

Cura de doenças naturais:

O ser sobrenatural pode curar uma doença qualquer em um ser mortal. Este poder pode ser utilizado uma vez por dia e nenhum teste é necessário.

Abençoar:

Dá uma bonificação de 10% em todas as habilidades de ataque do alvo. Este efeito dura apenas uma hora e só pode ser usado uma vez por dia.

Água benta:

Permite ao ser sobrenatural abençoar a água de uma fonte, nascente ou outra (desde que seja límpida), conferindo poderes mágicos à água. Requer o gasto de 1 ponto de fé por litro de água.

Nível 2:

Afastar pragas:

O ser sobrenatural cria uma aura protetora ao seu redor que afasta qualquer tipo de pragas, sejam elas naturais ou não. Pragas criadas de forma sobrenatural necessitam de um teste de WILL do anjo contra o ser que a criou. Uma vitória neste teste deixa o anjo imune a praga durante sete dias. Este poder também pode ser usado em um ser mortal e funciona por uma semana; durante este período o anjo não poderá utilizar este poder em nenhum outro ser.

Cura de venenos:

Permite ao ser sobrenatural neutralizar os efeitos de um veneno natural, uma vez ao dia. Não funciona com venenos mágicos, mas reduz o dano ou efeito pela metade.

Afastar espíritos:

Permite ao ser sobrenatural repelir uma horda de mortos vivos ou espíritos que estiverem atacando. O morto vivo ou espírito repellido tem o direito a um teste de WILL vs

WILL do ser sobrenatural para resistir a este poder.

Nível 3:

Afastar pragas:

Semelhante ao mesmo poder em nível 2, mas o anjo é capaz de neutralizar pragas em até 1d6 pessoas que estiverem ao seu redor, a escolha do anjo.

Necessário o poder afastar pragas em nível 2.

Abençoar arma:

Encanta uma arma com a capacidade de infligir dano maciço (dobro) em mortos vivos em seu próprio ataque. Este poder é utilizável apenas uma vez a cada 5 rodadas.

Rejuvenescimento:

Pode ser aplicado em um ser mortal uma vez por década. Retarda o envelhecimento deste em 5 vezes, ou seja, nesta década, o mortal envelhecerá apenas dois anos. Usado somente como prêmio para grandes feitos heróicos.

Nível 4:

Dissolver pragas:

O ser sobrenatural tem a capacidade de dissolver quaisquer pragas naturais ou sobrenaturais lançadas sobre seres mortais e imortais. Estas pragas variam desde doenças a maldições; sobre pragas naturais um teste normal de WILL deve ser empregado, sobre pragas sobrenaturais, um teste de WILL vs WILL do ser que a lançou deve ser aplicada; em caso de acerto crítico, a maldição ou praga volta ao ser que a lançou causando dano ou efeito triplicado, já uma falha crítica implica na contaminação do ser sobrenatural pela praga, só podendo ser dissolvida por outro ser sobrenatural.

Requer o poder afastar pragas nível 3.

Beleza:

Permite ao ser sobrenatural aumentar o carisma de uma pessoa em 1d6 pontos, uma única vez na vida. Este aumento é permanente, e não pode ser realizado novamente em uma pessoa, mesmo que por outro ser sobrenatural ou qualquer outro ser.

Bio-sistemas:
Maximo 3 níveis por século de existência.

É importante lembrar que espectros em sua forma original só são constituídos de matéria dentro do inferno ou se possuem algum poder que permita sua forma física própria, assim sendo, as limitações devem ser consideradas. Um espectro dentro de um corpo humano também não poderá utilizar estes poderes.

Requer **+1 ponto** para utilizar na forma humana.

Força aumentada:
(todos).
Capacidade natural de aumento de força entre os seres sobrenaturais. Cada nível permite um aumento pequeno mais significativo na força e também no dano causado em combates.

Nível 1:
Bônus de +1 FR, +0 dano, +5% em testes de força.

Nível 2:
Bônus de +3 FR, +1 dano, +10% em testes de força.

Nível 3:
Bônus de +6 FR, +2 dano, +20% em testes de força. Nível máximo.

Constituição alterada:
(todos).
Capacidade natural de aumento de constituição entre os seres sobrenaturais. Torna os mutantes dotados de uma constituição muito maior quando comparamos com as capacidades humanas em suas proporcionalidades.

Nível 1:
Bônus de +1 CON, +0 IP, +5% em testes de constituição.

Nível 2:
Bônus de +3 CON, +1 IP, +10% em testes de constituição.

Nível 3:
Bônus de +6 CON, +2 IP, +20% em testes de constituição. Nível máximo.

Agilidade aumentada:
(todos).
Capacidade natural de aumento de agilidade entre os seres sobrenaturais. Os mutantes adquirem uma agilidade incrível perto dos humanos.

Nível 1:
Bônus de +1 AGI, +0 iniciativa, +5% em teste de agilidade.

Nível 2:
Bônus de +3 AGI, +1 iniciativa, +10% em testes de agilidade.

Nível 3:
Bônus de +6 AGI, +2 iniciativa, +20% em testes de agilidade. Nível máximo.

Destreza sobre-humana:
(todos).
As habilidades manuais de um ser sobrenatural podem aumentar imensamente com este poder. Seu personagem será capaz de realizar truques de carta entre outras coisas com perfeição, inclusive, mesmo que seu personagem não seja ambidestro, ele poderá simular esta técnica com uma certa porcentagem de acerto.

Nível 1: +1 DEX, +5% em testes de destreza, +5% ambidestro.

Nível 2: +3 DEX, +10% em testes de destreza, +10% ambidestro.

Nível 3: +6 DEX, +20% em testes de destreza, +25% ambidestro. Nível máximo.

Nível 1:
Sistema muscular para membros superiores:
(Daemons, Death Knights, Hellspawns, Hordas).

Este poder permite ao ser sobrenatural controlar melhor a força em seus membros superiores ou frontais, facilitando assim arremessos, aumentando a força de socos e outras ações que exijam força nos braços.

Considere como +50% adicionais para testes de força.

Sistema muscular para membros inferiores:

(Daemons, Death Knights, Hellspawns, Hordas).

Este poder permite ao ser sobrenatural controlar melhor a força em seus membros inferiores ou traseiros, facilitando assim saltos, aumentando a força de chutes e outras ações que exijam força nas pernas. Considere como +50% adicionais para testes de força.

Nível 2:

Caixa torácica:

(Daemons, Death Knights, Hellspawns, Hordas).

Este poder fornece uma maior proteção aos órgãos internos dentro do tórax do ser sobrenatural. Sua constituição muscular e óssea tornasse diferenciada, aumentando assim a resistência contra certos golpes. O dano continua sendo o mesmo, mas um acerto crítico como enfiar uma estaca no coração tornasse um teste muito difícil.

Corpo resistente:

Este poder permite ao ser sobrenatural uma capacidade maior de resistência a danos provenientes de intoxicações e contusões além de um pequeno bônus de força e vitalidade devido ao aumento da constituição: este nível deste poder fornece um bônus equivalente a +1 PV, +1 FR, +1 CON, +20% em testes de constituição e/ou +40% em teste de constituição contra toxinas, venenos e contusões.

Mauls:

(Daemons, Death Knights, Hellspawns, Hordas).

A força que o ser sobrenatural consegue exercer durante um apertão entre seus braços e seu corpo se torna tão intensa que é capaz de partir um corpo muita facilidade. Esta força é devido ao sistema muscular avançado de seus braços e tórax, que permite uma esmagada mais eficiente. Excelente para ataques de constrição. Considere a força como FR+1d10, +20% em teste para ataques de constrição.

Mandíbulas:

(Daemons, Death Knights, Hellspawns, Hordas).

O ser sobrenatural tem uma força mais que sobrenatural em suas mandíbulas; é capaz de partir cabos de aço com os dentes mesmo que não possua força para tal feito com as mãos (claro que isso pode implicar quebrar seus dentes). Considere a força como FR+1d10, +20% para mordidas.

Nível 3:

Adrenalina:

(Daemons, Death Knights, Hellspawns, Hordas).

O ser sobrenatural pode descarregar uma overdose de adrenalina em seu sangue fazendo com que a força e resistência tenham seus efeitos aumentados significativamente. Não que sua força ou resistência seja realmente maior, mas sim tornasse mais fácil usar da força e resistência. Considere como dado (1d10) de bônus em testes adicionais para FR e CON. Este poder pode ser usado juntamente com os poderes de nível 1 desta classe.

Impulso metabólico:

(Daemons, Death Knights, Hellspawns, Hordas).

O ser sobrenatural pode descarregar uma overdose de adrenalina em seu sangue fazendo com que a sua velocidade seja aumentada. O atributo AGI não é alterado, mas o valor de teste recebe um dado (1d10) de bônus em teste, e testes de corrida, propulsão entre outros, serão considerados como testes fáceis.

Nível 4:

Caixa cardíaca:

(Daemons, Death Knights, Hellspawns, Hordas).

Algo incomum em qualquer ser, mas o ser sobrenatural consegue constituir uma caixa óssea protetora, que reveste o coração. Danos diretos ao coração devem ser suficientemente fortes para atravessar a caixa óssea. A caixa possui IP 6, CON 12 e deve ser respeitado o seguinte teste. A força de ataque do agressor deve ser maior que CON ser sobrenatural + CON caixa óssea; após os devidos testes, considere IP do ser sobrenatural + IP caixa

óssea, e caso o dano seja menor que a soma dos IPs todo o dano será absorvido. O dano causado ao ser sobrenatural ainda será o equivalente a um teste normal, mas o coração estará bem protegido.

Órgãos móveis:

(Daemons, Death Knights, Hellspawns, Hordas).

O ser sobrenatural possui a incrível capacidade de mover seus órgãos internos evitando assim ferimentos mortais. Um ser sobrenatural poderá mover seu cérebro para suas entranhas evitando assim que uma lança que perfure sua cabeça o mate, ou pode mover seu coração para o lado direito do peito e evitar que uma estaca o imobilize. Para tanto o ser sobrenatural deve passar em um teste de AGI, pois ele deve mover, seus órgãos, rápido o suficiente para não ser atingido. Claro que este poder não impede que um ser sobrenatural com a fraqueza decapitação seja morto caso tenha a cabeça cortada, mesmo que retire seu cérebro da cabeça.

Vértebras separáveis:

(Daemons, Death Knights, Hellspawns, Hordas).

Algo realmente estranho, mas o ser sobrenatural pode separar suas vértebras da coluna, de forma que possibilite uma maior elasticidade em certos movimentos, possa se dobrar muito mais que o normal e até mesmo evitar que uma coluna quebrada impossibilite-o de se movimentar, para tanto, o ser sobrenatural deve possuir CON e FR suficientes para manter seu peso erguido sem o auxílio das vértebras.

Nível 5:

Ossos resistentes:

(Daemons, Death Knights, Hellspawns, Hordas).

Com este poder o ser sobrenatural passa a possuir ossos muito mais resistentes que o normal, absorvem melhor os impactos e são muito mais difíceis de serem triturados ou quebrados. Ideal para resistir a ataques de constrição ou mesmo pancadas esmagadoras. Quando um golpe for forte o suficiente para quebrar um osso ou se este é o desejo do oponente, considere um teste de FR oponente vs CON + 10 do ser sobrenatural.

Nervos supercondutores:

(Daemons, Death Knights, Hellspawns, Hordas).

Embora os nervos de um ser vivo já são constituídos de material supercondutor, o ser sobrenatural pode possuir nervos que conduzam pulsos elétricos muito mais rapidamente. Pense bem: para uma pessoa mover um dedo o pulso elétrico deve percorrer a distância do cérebro até o dedo e depois retornar ao cérebro e só aí o dedo se movimenta; o que chamamos de reflexos; em um humano comum isso leva cerca de 0,8 décimos de segundo. Já um ser sobrenatural com este poder poderá possuir um tempo de reflexo ainda menor, cerca de 0,01 décimos de segundo. Conseqüentemente, todas as ações recebem um dado (D10) adicional para a iniciativa além de um bônus de +1 em iniciativa.

Crisálida:

(Hordas).

O ser sobrenatural pode formar uma crisálida protetora sobre seu corpo, enquanto dorme; ela é constituída de matéria do próprio ser sobrenatural; possui resistência muito grande e é usada para dormir; mesmo que um ser sobrenatural não necessite dormir, ele dorme dentro da crisálida. O espaço da crisálida é favorável à regeneração de tecidos e energia mística; em outras palavras, dentro da crisálida, toda a regeneração de tecidos é duplicada (inclusive os poderes regeneração e energia mística), porem para formar a crisálida o ser sobrenatural consome 1/3 de seus PVs totais, caso não possua PVs suficientes, ele não pode forma o casulo. A crisálida possui 1/3 dos PVs do ser sobrenatural, constituição igual a do ser sobrenatural e IP + 10 do ser sobrenatural. Resistente a ácidos, fogo, frio, eletricidade, venenos e luz (todos os danos são reduzidos à metade) porem o ser sobrenatural só acorda quando seu corpo estiver totalmente regenerado, o que o torna uma presa muito fácil durante este tempo. Alguns seres sobrenaturais usam a crisálida para mudarem de forma, já que ela também acelera sua mutação.

Nível 6:

Ossos de titânio:

(Daemons, Death Knights, Hellspawns, Hordas).

Muito semelhante ao poder ossos resistentes, mas o ser sobrenatural possui uma malha de titânio revestindo os ossos e entremeadada aos ossos. O peso do ser sobrenatural aumenta consideravelmente cerca de 25% do peso original e ele deve possuir força o suficiente para suportar seu peso, no entanto os ossos são capazes de absorver impactos que certamente o transformariam em farelos. Considere em testes de resistência CON + 20, mas somente a resistência dos ossos. Além disso, o ser sobrenatural pode suportar pesos muito maiores que antes; apenas suportar; cerca de 25% mais que o normal. Por exemplo. Um ser sobrenatural com força 30 é capaz de carregar 400 Kg, levantar 800 kg, mas com este poder ele pode manter até 1 Tonelada erguida (não consegue levantar 1 Tonelada, mas caso seja necessário ele pode segurar uma pedra com este peso por um bom tempo, o que antes seria impossível).

Requer o poder ossos resistentes.

Abrir caixa torácica:

(Daemons, Death Knights, Hellspawns, Hordas).

Com este poder, o ser sobrenatural consegue abrir sua caixa torácica normalmente, como se fosse uma caixa de madeira sem que isso lhe cause dano e pode aproveitar para guardar pequenos objetos dentro de seu corpo. Não se compara com os efeitos possíveis do caminho de magia Humanos, mas já serve como espaço extra para guardar objetos.

Nível 7:

Boca torácica:

(Daemons, Death Knights, Hellspawns, Hordas).

Algo realmente abominável, mas certamente muito útil. O ser sobrenatural pode abrir sua caixa torácica, mas o que é incrível é que ela se torna uma boca completa com dentes e língua. O tamanho da boca varia com o tamanho do ser sobrenatural, mas em geral é do tamanho do osso externo. A boca possui um adicional de força, considere como FR + 18, um dano aumentado, equivalente a +1d10 além

de bônus de força e sua língua pode medir até 1m de comprimento. Qualquer poder que aumente o dano de ataques como boca e dentes ou mesmo línguas esticáveis também são válidas para esta boca.

Requer o poder abrir caixa torácica.

Mutação evolutiva:

(Daemons).

O poder mais estranho que um ser sobrenatural pode possuir. Com este poder, ele pode se descartar de alguns órgãos e substituir por outros mais novos e eficientes. Pode também assimilar tecidos vivos de outros seres usando-os como alimento ou mesmo substituindo-os em seus corpos. A cada vítima, o ser sobrenatural se torna mais especializado, pois junto com seus tecidos, parte do código genético da vítima é assimilado e reproduzido. Assim o ser sobrenatural pode adquirir como por instinto a sabedoria dos pontos fortes e fracos de seus inimigos. Também adquirir alguns poderes do inimigo, mas também pode assimilar suas fraquezas.

Converse com o mestre para identificar as infinitas possibilidades de uso deste poder. Pode ser usado como ataque, defesa, assimilação, recuperação de vida, transformação, etc.

Bruxaria:

Maximo 2 níveis por século de existência.

(Anjos, Anjos caídos, Daemons, Succubi/Incubi, Espectros).

Este poder lida com as artes arcanas. Permite ao ser sobrenatural transformar seu corpo em uma perfeita bateria de energia mística, podendo ser usado juntamente com o aprimoramento poderes mágicos, permitindo o desenvolvimento de rituais e efeitos mágicos através das formas e caminhos de aprendizado. Cada ponto em bruxaria consiste em 3 pontos de Focus para gastar em formas (entender, criar, controlar) ou caminhos (fogo, água, terra, ar, luz, trevas). Também recebe 2 pontos de magia para cada ponto de bruxaria.

Buraco do vento:
Máximo 3 níveis por século de existência.
(todos)

O buraco do vento é um poder altamente destrutivo, capaz de aniquilar em um único só golpe o inimigo ou qualquer coisa que entre no buraco do vento. Ele é como uma maldição que acabou se transformando em uma arma. Foi uma praga lançada contra uma família de monges budistas e que acabou sendo aperfeiçoada como arma. Consiste-se em um buraco negro, normalmente na palma da mão do ser vivo, seja na mão esquerda ou direita e os ventos provenientes deste buraco vão aumentando de força com o tempo. Quanto mais perto do turbilhão de ventos se encontra a vítima, mais potentes e velozes se tornam os ventos.

Nível	Força	Alcance	Raio
Nível 0	-	8 m	2 m
Nível 1	6 FR	16 m	4 m
Nível 2	12 FR	32 m	8 m
Nível 3	18 FR	64 m	16 m
Nível 4	24 FR	128 m	32 m
Nível 5	30 FR	256 m	64 m

A velocidade máxima que os ventos podem chegar é até 320 m/s, ou seja, praticamente a velocidade do som, mesmo que a força exercida pelos ventos seja muito maior que o necessário para atingir esta velocidade e a aceleração dos ventos a esta velocidade é quase instantânea saindo de 0 m/s até 320 m/s em frações de segundos, mas isso depende da força exercida pelo turbilhão de ventos. Para resistir a força dos ventos formados pelo turbilhão é necessário que a soma da força física e a constituição seja igual ou maior à força exercida pelos ventos. Desta forma um ser só poderá usar um buraco de vento com força 24 se, e somente se, FR+CON do indivíduo for maior ou igual a 24.

Força	Velocidade	Aceleração
Até 12 FR	10 m/s	2 m/s ²
Até 24 FR	20 m/s	4 m/s ²
Até 36 FR	40 m/s	8 m/s ²
Até 48 FR	80 m/s	16 m/s ²
Até 60 FR	160 m/s	32 m/s ²
Até 72 FR	320 m/s	64 m/s ²
Até 84 FR	640 m/s	128 m/s ²

Toda e qualquer matéria que caia no buraco negro é totalmente desintegrada, vira pó, poeira atômica, nadinha de nada, neça de pitibiriba... porém manter este imenso buraco negro nas mãos requer muito esforço e pode ser letal ao usuário; a cada rodada de uso deste poder, a um **custo cumulativo** de **1 PV**. Manter em funcionamento por 2 ou 3 rodadas será fácil, mas mantê-lo em funcionamento por 10 ou mais rodadas já se torna trabalho para seres sobrenaturais poderosos, pois requer um mínimo de 55 PVs somente para o uso do turbilhão. Caso os PVs do personagem cheguem a zero, ele é considerado sugado para dentro do próprio buraco (em outras palavras, ele está morto) e como este buraco é capaz de sugar até mesmo almas, ele também não mais poderá renascer sob nenhuma condição.

Como não ser sugado pelo turbilhão?

Existem alguns requisitos básicos para se sugar algum objeto para dentro do turbilhão. Em primeiro lugar, devemos observar o peso do ser ou objeto. Um ser com peso superior a 400 Kg dificilmente será sugado por um turbilhão com força menor ou igual a 30 FR, mas se este peso for muito próximo ou mesmo menor do que 400 Kg, as chances já são boas; quanto menor o peso, maior as chances. Ele se reflete diretamente no teste de agilidade ou força. Quanto maior o peso, maior o esforço do buraco do vento e menor o esforço da vítima, mas a recíproca também é válida. Observe o peso máximo que o turbilhão pode sugar sem fazer esforço e o peso do personagem. A cada 25 KG (arredondados para cima) de diferença, deverão ser subtraídos ou adicionados pontos de FR ou AGI para os testes. Se o personagem possui, 108 KG e 21 FR ou 30 AGI, contra uma corrente capaz de arrastar 400 KG, façamos: 108 arredondados para cima 125; 400 - 125 = 275 que dividido por 25 nos dá 11, por

tanto, o valor efetivo de FR e AGI para teste será de 10 FR (21 - 11) e 19 AGI (30 - 11). Para valores de pesos superiores a 400 KG façamos as mesmas contas, mas ao invés de subtrairmos os pontos de diferença da FR e AGI, nós somamos os pontos. Só então devem ser efetuados os testes.

Para tanto devemos observar a velocidade dos ventos ou a força dos ventos e a distância que o inimigo se encontra. Caso a vítima se segure em algo, para não ser sugado pelo turbilhão, ela deve passar em um teste de FR vs FR do turbilhão. Caso perca, e sinal que o turbilhão a arrancou do lugar em que se segurava.

No caso da velocidade, um teste de AGI da vítima vs FR do turbilhão deve ser empregado. Poderíamos dizer que a vítima é ou não rápida o suficiente para correr contra as correntes. Um valor de agilidade que supere a velocidade do turbilhão já indica que a vítima consegue escapar dos ventos, mas um valor baixo, indica que a vítima, mesmo que corra contra a corrente, não é rápida o suficiente para efetuar a fuga. Já um fracasso no teste indica que a vítima é arrastada em direção ao buraco, na mesma velocidade de seus ventos.

Depois de usado o turbilhão de ventos, ou buraco do vento, é necessário um descanso mínimo de 10 rodadas para usa-lo novamente, mas este tempo geralmente é maior. O normal é esperar, pelo menos, até que 1/3 dos PVs perdidos no uso do poder sejam recuperados. Usar o poder novamente antes do período mínimo de descanso, implica em continuar contando dano, como se o turbilhão não tivesse sido desligado.

E quando eu possuo mais de uma ação por rodada?

O buraco do vento consiste em concentração total em seu uso e por isso, quando ele é ligado o personagem só poderá realizar uma ação por rodada (o uso do turbilhão de ventos), independente de sua velocidade ou número Máximo de ações possíveis.

O buraco do vento, também causa dano ao personagem mesmo que ele não o esteja usando, mas neste caso é um dano lento, embora este também aumente com a força exercida pelo turbilhão. Lembre-se que usar este poder no limite de sua força é muito

arriscado, pois, um ser sobrenatural que possua FR 21, CON 25 e deseje usar um turbilhão com força igual a 48 FR, implica em um uso limitado do poder por apenas 6 rodadas. Uma sétima rodada já causaria a destruição do próprio ser sobrenatural.

Força	Dano / Tempo
Até 12 FR	1 PV a cada 12 horas
Até 24 FR	1 PV a cada 6 horas
Até 36 FR	1 PV a cada 3 horas
Até 48 FR	1 PV a cada hora
Até 60 FR	1 PV a cada ½ hora
Até 72 FR	1 PV a cada rodada
Até 84 FR	2 PVs a cada rodada

Agora você tem real idéia do quanto difícil é manter em funcionamento o buraco do vento. Além do custo de acionamento, há ainda o custo de manutenção do buraco do vento. Na realidade, um ser que use este turbilhão de ventos, digamos a uma força igual a 36 FR, além de pagar um custo de **1 PV** cumulativo é necessário o custo de manutenção de **1 PV** a cada **3 horas**. Já um turbilhão com força 72 FR paga o custo cumulativo de **1 PV** somado ao custo de manutenção de **1 PV / rodada**: na primeira rodada de uso o consumo é 2 PVs, segunda o consumo é 3 PVs, terceiro o consumo é 4 PVs, e assim sucessivamente.

Este não é um poder para seres sobrenaturais ordinários e para aprende-lo requer muito tempo de dedicação. Necessário o aprimoramento mentor, e este mentor deve ser um outro ser que já possua este poder, em um nível igual ou superior a nível 3. Preferencialmente devem ser monges budistas da família dos amaldiçoados, pois só eles têm o direito divino de passar esta técnica e maldição adiante.

Cabelos:

Máximo 8 níveis por século de existência.

(Anjos, Anjos caídos, Daemons, Succubi/Incubi).

Nível X:

Cabelos de Serpente:

Quem já ouviu falar do mito da medusa sabe muito bem do que se trata.

A personagem possui os cabelos transmutados em diversas serpentes, podem ser elas de qual espécie for. Estas serpentes podem ser utilizadas em ataques tanto de curta distancia como atirando jatos de veneno ou ácido, porem dependem exclusivamente dos poderes adquiridos. O número de serpentes depende exclusivamente do nível deste poder, assim como a força destas serpentes e o comprimento máximo que elas podem adquirir. A transformação dos cabelos em serpentes pode ser definitiva ou acionada quando desejar.

Nível	Nº cobras	Força	Veneno	Mordida
Nível 0	-	-6 FR	1	-2
Nível 1	18	-3 FR	1d3	-1
Nível 2	24	+0	1d6	-
Nível 3	30	+3 FR	2d6	+1
Nível 4	36	+6 FR	3d6	+1d3
Nível 5	42	+9 FR	4d6	+1d6
Nível 6	48 (Max)	+12 FR	5d6	+2d6 (Max)

Se você reparar verá que o campo força das cobras é indicado através de uma soma ou diferença, isso, pois, a força das cobras será igual a soma do respectivo nível em força + força do personagem. A dano proveniente das mordidas das cobras será equivalente à força das cobras somada ao nível de dano da mordida, além do dano proveniente pelo envenenamento.

A cada 10 cobras adquiridas, a personagem ainda ganha um bônus de +5/+0 em ataques com as serpentes.

A cada 12 cobras adquiridas, a personagem também ganha um bônus de +1 em dano sobre mordidas e +1 em dano por envenenamento.

Em situação de ataque, as cobras realizam pequenos ataques; separadamente não são grande coisa, mas juntas fazem bastante estrago; considere então como um ataque único.

Tentáculos de cabelos:

Este poder permite criar tentáculos muito poderosos com os cabelos do demônio. Este poder nada mais é que uma variação do poder tentáculos. Em todos os casos, basta comprar o poder tentáculos e indicar que ele é válido para os cabelos, sem precisar de um custo adicional para tanto.

Fios cortantes:

Possibilita transformar os cabelos do demônio em uma arma letal, transmutando os fios de cabelo em algo semelhante a lâminas, porem com a flexibilidade dos cabelos. Estas são lâminas poderosas e capazes de cortar até mesmo o aço sem nenhuma dificuldade.

Nível	Dano	Força	Comprimento	Ataques
Nível 0	-	1D	1m	1/dia
Nível 1	+1d6	2D	2m	2/dia
Nível 2	+2d6	3D	4m	4/dia
Nível 3	+3d6	4D	8m	8/dia
Nível 4	+4d6	5D	16m	16/dia
Nível 5	+5d6	6D	32m	32/dia (Max)

O dano proveniente dos fios de cabelo é a soma do dano pela força + dano por nível. A força dos fios de cabelo também reflete em sua resistência; quanto maior sua força, maior a resistência e mais difícil será de ser quebrado ou cortado.

Encantamento:

Este poder reflete sobre a capacidade de dominação mental, encantamentos e maldições lançadas pelo ser sobrenatural; as cobras que formam o cabelo com movimentos específicos e capacidade sobrenatural do ser são responsáveis por prover um tipo de hipnose facilitando assim a vítima cair em transe do encantamento. Uma górgora, por exemplo, terá muito mais chances de lançar seus encantamentos de petrificação com o uso deste poder.

Improvisa um bônus de +20% em testes de dominação mental e +50% em testes de encantamentos e testes de maldições. Custo de **1 ponto** de poder.

Requer poder cabelos de serpente.

Camuflagem:

Máximo 4 níveis por século de existência.

(Succubi/Incubi, Espectros, Hordas).

Seu personagem possui um sistema de camuflagem. Funciona apenas na forma original, mas pode ser utilizado em qualquer ambiente sem a necessidade de concentração.

Requer **+1 ponto** para utilizar na forma humana.

Nível 1:

Cores:

O ser sobrenatural pode mudar a cor de sua pele como desejar. Este poder exige concentração para ser utilizado.

Nível 2:

Camaleão:

Não é só possível mudar de cores de sua pele como pode adotar padrões de cores compatíveis com o ambiente em que esteja. É um poder instintivo, não exige concentração.

Nível 3:

Formas e padrões:

O ser sobrenatural altera a textura de seu corpo, bem como seus padrões de cor, tornando-se mesclado com o ambiente em que se encontra, simulando rochas, folhas ou outros elementos.

Nível 4:

Predador:

O ser sobrenatural se torna um borrão, quase impossível de ser detectado por métodos naturais.

Nível 5:

Invisibilidade:

O ser sobrenatural se torna invisível. Só pode ser detectado por magia (focus 6) ou outros poderes mais fortes (nível 6).

Cauda:

Máximo 8 níveis por século de existência.

(Daemons, Hordas, Succubi/ Incubi).

Requer **+1 ponto** para utilizar na forma humana.

Cauda articulada:

A cauda do ser sobrenatural torna-se flexível e ágil como a de um macaco, podendo ser usada para dependurar-se em árvores e catar pequenos objetos do chão.

Cauda de ataque:

O ser sobrenatural possui uma cauda dura (ou pode endurecer sua cauda),

impossível de manusear objetos delicados, mas podendo atacar com ela. A cauda pode ser como as de dinossauros, dragões, crocodilos, macacos, escorpiões, entre outras, e causa 1d6 pontos de dano mais bônus de força por ataque.

Cauda espinhosa:

A cauda do ser sobrenatural possui espinhos (grandes, médios ou pequenos), ganchos, farpas, bolhas com ácido, lança serrilhada na ponta, cauda de escorpião, escamas duras, capazes de causar dano em um ataque. Podem também ser disparados contra um alvo. Para utilizar este poder, o ser sobrenatural precisa obrigatoriamente do poder cauda ou cauda de ataque.

Se um ser sobrenatural deseja possuir uma cauda articulada, capaz de manusear objetos delicados, mas cuja lança cause +1d6 pontos de dano por ataque, e possa ser disparado a até 16m uma vez por dia, este poder custara, ao todo, 5 pontos (1+2+2+0).

Em combate, o ser sobrenatural poderá efetuar um disparo a cada 10 rodadas por cauda.

Caso o ser sobrenatural possua duas caudas, ele deverá comprar o poder que dá direito a três ou mais caudas; neste caso, o número de caudas não importa, pois o efeito que as duas caudas podem fornecer será equivalente ao poder de nove caudas separadas, para tanto considere o número de ataques respectivos do número de caudas e utilize-os como se possuísse as caudas adicionais.

Custo	Dano	Alcance	Ataques	Caudas
Nível 0	+1	0m	1/dia	1 cauda
Nível 1	+2	8m	2/dia	3 caudas
Nível 2	+1d6	16m	4/dia	5 caudas
Nível 3	+2d6	32m	8/dia	7 caudas
Nível 4	+3d6 (Max)	64m (Max)	16/dia (Max)	9 caudas (Max)

Controle mental:
Máximo 2 níveis por século de existência.

Nível 1:
Hipnosis:
(Anjos, Anjos caídos, Daemons, Succubi/Incubi, Espectros).

Permite ao ser sobrenatural hipnotizar um mortal e coloca-lo sob seu controle mental. O ser sobrenatural pode emitir comandos exatos como “siga-me”, “entre no carro” e outros. A vítima pode fazer um teste de resistência (WILL vs WILL do ser sobrenatural).

Telepatia:
(Anjos, Anjos caídos, Daemons, Succubi/Incubi, Espectros).

Permite ler os pensamentos superficiais de uma pessoa ou grupo. Não é possível arrancar segredos ou informações, pois a telepatia apenas arranha os pensamentos mais superficiais.

Blenden:
(Anjos, Anjos caídos, Daemons, Succubi/Incubi, Espectros).

Este poder permite ao ser sobrenatural desaparecer nas sombras simplesmente ficando quieto. Nenhum teste é necessário; O ser sobrenatural simplesmente não é visto por seres não sobrenaturais enquanto estiver fazendo uso deste poder. Este poder não torna os lobisomens invisíveis, mas apenas apaga das mentes das pessoas, sua presença.

Leitura de aura:
(Anjos, Anjos caídos, Daemons, Succubi/Incubi, Espectros).

Com este poder, o ser sobrenatural é capaz de ler e entender as auras das pessoas, e saber o estado emocional de uma pessoa.

Nível 2:
Previsão:
(Anjos, Anjos caídos, Daemons, Succubi/Incubi, Espectros).

É o poder de prever o que as pessoas farão ou dirão a seguir. Pode ser usado para sentir se alguém deseja ou não ataca-lo, e

evitar surpresas (deve estar prestando atenção na vítima).

Comandos complexos:
(Anjos, Anjos caídos, Daemons, Succubi/Incubi, Espectros).

Comandos mais complexos podem levar mais tempo para serem assimilados. Este poder não pode ser utilizado para sugestões ou comandos que atentem contra a natureza da vítima. Ela pode fazer um teste de resistência (WILL vs WILL do ser sobrenatural)

Necessário o poder hipnosis.

Esquecimento:
(Anjos, Anjos caídos, Daemons, Succubi/Incubi, Espectros).

Faz com que a mente da vítima seja apagada em alguns pontos escolhidos pelo ser sobrenatural. Ideal para modificar as memórias, apagar informações indesejadas e evitar ser descoberto. Requer o contato olho a olho e algum tempo de concentração. Não funciona contra seres sobrenaturais.

Necessário o poder hipnosis.

Atração:
(Anjos, Anjos caídos, Daemons, Succubi/Incubi, Espectros).

Este poder permite ao ser sobrenatural utilizar e manipular as emoções básicas de um pequeno grupo de pessoas próximas ao personagem. Pode fazer as pessoas se sentirem intensamente atraídas pelo ser sobrenatural, ou causar aversão, medo ou assombro.

Aversão:
(Anjos, Anjos caídos, Daemons, Succubi/Incubi, Espectros).

Semelhante a atração. Mas causa pânico, medo, terror.

Discórdia:
(Anjos, Anjos caídos, Daemons, Succubi/Incubi, Espectros).

O ser sobrenatural pode fazer com que uma vítima tenha aversão à outra pessoa. O alvo pode fazer um teste de WILL vs WILL do ser sobrenatural. Caso a vítima passe no teste ficará imune a este poder durante um mês e um dia.

Vanish:
(Anjos, Anjos caídos, Daemons, Succubi/Incubi, Espectros).

Faz o ser sobrenatural desaparecer literalmente da visão da vítima por alguns instantes, mesmo que esteja a apenas alguns passos de distância. Exige concentração e só pode ser realizado com pessoas que o ser sobrenatural possa observar ou saiba que estão presentes.

Necessário o poder blenden.

Objetos:
(Anjos, Anjos caídos, Daemons, Succubi/Incubi, Espectros).

O ser sobrenatural pode manusear um objeto em suas mãos e sentir as emoções da última pessoa que tocou nele. Pode captar sensações, idéias e emoções.

Nível 3:

Baisea:
(Anjos, Anjos caídos, Daemons, Succubi/Incubi, Espectros).

A capacidade de sentir a localização e presente emoção de uma pessoa através de um determinado objeto pessoal desta é conferida por este poder. Funciona uma única vez a cada objeto, pois o ser sobrenatural “drena” a essência deixada pela pessoa neste. Da mesma forma, um ser sobrenatural que tenha este poder não deixa para trás rastros que possam ser lidos.

Necessário o poder objetos.

Sonhos:
(Anjos, Anjos caídos, Daemons, Succubi/Incubi, Espectros).

Um ser sobrenatural com este poder permanece ciente do que está acontecendo à sua volta quando está dormindo. Pode sonhar com eventos distantes, mas que venham a interferir com o seu destino.

LockVogel:
(Anjos, Anjos caídos, Daemons, Succubi/Incubi, Espectros).

Permite ao ser sobrenatural chamar mentalmente alguma pessoa que conheça ou que possua algum objeto pessoal desta, desde que esteja na mesma vila ou região que o ser sobrenatural.

A vítima pode demorar a atender ao chamado, devido a problemas de trânsito ou outros empecilhos, ficando isto a cargo do mestre. A vítima pode ou não saber que está sendo chamada.

Necessário o poder telepatia.

Lealdade:
(Anjos, Anjos caídos, Daemons, Succubi/Incubi, Espectros).

Seres sobrenaturais com este poder podem dominar mentalmente uma pessoa e torna-las imunes a dominações de outras entidades.

Necessário o poder hipnosis.

Nível 4:

Telepatia avançada:
(Anjos, Anjos caídos, Daemons, Succubi/Incubi, Espectros).

Permite ao ser sobrenatural conversar com uma pessoa através do contato entre mentes. Outros seres sobrenaturais ou telepatas podem tentar escutar a conversa (um teste de WILL vs WILL do ser sobrenatural é necessário). Vários Seres sobrenaturais podem se comunicar ao mesmo tempo, em rituais onde o silêncio e a concentração são fundamentais.

Necessário o poder telepatia.

Idéia original:
(Anjos, Anjos caídos, Daemons, Succubi/Incubi, Espectros).

Com este poder, os lobisomens podem embutir conceitos nas mentes de suas vítimas para que elas pensem que a idéia partiu delas, e não do ser sobrenatural.

Necessário o poder hipnosis.

Projeção astral:
(Anjos, Anjos caídos, Daemons, Succubi/Incubi, Espectros).

O ser sobrenatural consegue expandir sua consciência e atravessar a barreira que separa o mundo físico do astral. O corpo permanece em transe enquanto a alma viaja por Spiritum. O cordão místico que liga o espírito de um ser sobrenatural a seu corpo é verde brilhante.

Gross Lockvogel:

(Anjos, Anjos caídos, Daemons, Succubi/Incubi, Espectros).

Idêntico ao Lockvogel, mas funciona em toda a orbe da terra. Pode chamar uma pessoa ou uma entidade espiritual (Caso o ser sobrenatural possua conhecimento para isso) de qualquer lugar da terra ou spiritum. O ser sobrenatural deve conhecer a pessoa ou possuir um objeto dela.

Necessário o poder LockVogel.

Controle de multidões:

(Anjos, Anjos caídos, Daemons, Succubi/Incubi, Espectros).

Permite ao ser sobrenatural controlar mais de uma pessoa de cada vez. Um ser sobrenatural ancião com este poder é capaz de influenciar até 10 pessoas simultaneamente.

Necessário o poder comandos complexos.

Nível 5:**Segredo profundo:**

(Anjos, Anjos caídos, Daemons, Succubi/Incubi, Espectros).

Permite ao ser sobrenatural induzir mentalmente uma pessoa a lhe contar um segredo, não importando o quão bem guardado ele seja. É necessário ter noções básicas sobre do que se trata. O ser sobrenatural deve se concentrar e olhar bem fundo nos olhos da vítima, enquanto sua mente passeia pelo subconsciente desta. O processo leva alguns minutos para ser realizado. A vítima pode fazer um teste de WILL vs WILL do ser sobrenatural para evitar.

Necessário o poder hipnosis.

Premonição:

(Anjos, Anjos caídos, Daemons, Succubi/Incubi, Espectros).

Lobisomens mais velhos são conhecidos por conseguirem fundir parte se sua consciência com a consciência cósmica, e descobrir o que poderá acontecer em determinado tempo e lugar. Permite também conhecer quais fatores são relevantes e quais não são em relação a determinado problema.

Necessita o poder previsão.

Cordas de marionete:

(Anjos, Anjos caídos, Daemons, Succubi/Incubi, Espectros).

Permite ao ser sobrenatural comandar as ações de outra pessoa à distância (desde que na mesma orbe). Precisa de um objeto pessoal desta, e a vítima pode fazer um teste de WILL vs WILL do ser sobrenatural, e se a vítima resistir, o vampiro Precisar de outro objeto para tentar de novo.

Nível 6:**Fusão com Æther:**

(Daemons, Espectros).

Um poder lendário, possível apenas quando o ser sobrenatural se torna muito antigo. Ele é capaz de fundir-se a todo o Æther, assim, ele adquire conhecimento total sobre tudo que aconteceu e está para acontecer a todo cosmos. Alguns Seres sobrenaturais se tornam tão poderosos e velhos que não sentem mais necessidade de seu corpo físico, e criam raízes dentro de seus domínios que se expandem por todas as orbes. Também é um poder conhecido por Garou e Elementais (Fusão com Gaia) e Vampiros Kiang-Shi (Fusão com o cosmo). Juntos são considerados os oráculos do universo.

Necessário o poder projeção astral.

Mestre dos brinquedos:

(Anjos, Anjos caídos, Daemons, Succubi/Incubi, Espectros).

Semelhante ao poder cordas de marionete, mas o Ser sobrenatural é capaz de comandar as ações da vítima sem o uso de um objeto pessoal, desde que tenha uma ligação física com a vítima. Em geral, dá-se três gotas do próprio sangue para a vítima, para que o ser sobrenatural tenha controle sobre a vítima.

Sujeito à teste de resistência, e caso a vítima resista, ela torna-se imune ao poder durante um ano e um dia.

Nível 7:**O corpo de Satã:**

(Daemons, Espectros).

Embora saibam que Satã é uma entidade não-física, é possível para um ser sobrenatural poderoso, conseguir fundir a sua consciência ao corpo de satã, que por sua vez é uma essência onipresente em todo o universo, e com isso ter total consciência do que

aconteceu e acontecerá. É um poder que poucos seres sobrenaturais conseguem desenvolver, e é preciso uma explicação muito boa para ter adquirido este poder. Semelhante em efeito com o dom fusão com Æther, mas o ser sobrenatural não precisa abandonar o corpo físico para isso, bastando apenas um período de meditação para fundir as consciências. Em geral, os portadores deste dom estão envoltos a uma energia negra ou roxa, extremamente carregada de maldade. Dizem lendas que o simples olhar destes seres são capazes de desintegrar seus oponentes. Equivalente ao poder sétimo sentido.

O Sétimo Sentido ou Fusão com o Demiurge:

(Anjos, Daemons).

O ser sobrenatural consegue fundir sua própria essência com a essência do universo, de forma semelhante ao poder fusão com Æther, mas o ser sobrenatural não precisa abandonar o corpo físico para isso, bastando apenas um período de meditação para fundir as essências ou consciências. Em geral, os portadores deste dom estão envoltos a uma energia dourada ou violeta, parecida com uma grande chama e carregada de bondade. Os demônios Daemons que manifestam este poder são em geral os deuses antigos babilônicos e gregos, considerados pelo catolicismo como entidades pagãs e muitas vezes como seres malignos – uma verdadeira mentira – e também os anjos e deuses Orientais, principalmente os Hindus, mas muitos outros seres antigos também possuem este poder ou equivalente. Equivalente ao poder corpo de Satã.

Ilusão diabólica:

(Espectros).

O espectro adquire a capacidade de invadir a mente do adversário e vasculhar a sua mente descobrindo os segredos mais profundos, hediondos e seus maiores medos e criar uma ilusão mental capaz de destruir a alma e mente de outro ser por completo. As vítimas do poder sofrem de fortes alucinações, tão reais quanto “A REALIDADE PODE SER”. A vítima tem o direito a um teste de WILL vs WILL + 12 do ser sobrenatural. Caso a vítima obtenha sucesso, ela percebe que tudo não passa de uma ilusão e fica livre do efeito

do poder, mas caso não consiga, ela enlouquece pelas visões perturbadoras da ilusão. Apenas como exemplo: um ser com aracnofobia, Vera seu corpo repleto de aranhas e estas aranhas o comendo vivo. O pavor será tanto que ela não terá mais condições de lutar e sucumbirá ao ser sobrenatural. Caso a vítima obtenha uma falha crítica, e considerado que, além da ilusão ser implantada, ela é tão forte e pavorosa que destrói por completo a mente da vítima, levando-a ou a morte, ou a insanidade completa irreversível (em ambos os casos, o personagem é retirado do jogo, portanto tenha cuidado ao usar este poder ou procure pela intervenção do mestre. Os jogadores também podem entrar em um acordo e anular a falha crítica).

Requer corpo de satã.

Satã Imperial:

(Espectros).

Este poder permite controlar o cérebro de um indivíduo, implantando uma idéia ou palavra de comando. O indivíduo não sabe que está sendo controlado pelo ser sobrenatural a menos que o ser sobrenatural queira isso. A idéia ou palavra de comando implantada pode variar imensamente, inclusive pode ser uma ordem que irá contra todos os princípios da vítima. A ordem permanece latente até que o evento programado pelo Espectro seja desencadeado e aí a vítima passará a responder as ordens programadas, sem chances de resistência e o efeito do poder só passará quando o programa for cumprido. A vítima do satã imperial pode tentar resistir ao domínio do ser sobrenatural, passando por um teste de WILL vs WILL + 6 do ser sobrenatural, e caso passe, ela fica imune a este poder por 7 dias.

Requer corpo de satã.

Escritura Sagrada:

(Anjos).

A palavra se torna a lei das multidões. Com este poder, o personagem pode controlar totalmente a mente de um único ser, sujeito a teste de WILL da vítima vs WILL + 12 do personagem ou pode ditar uma ordem a um grupo de até 101 pessoas e estas poderão obedecer suas ordens sem que ela fira seus conceitos morais, também sujeito à teste normal de WILL. Para tanto o personagem deve esculpir seu desejo em uma tabua de

pedra mármore ou madeira nobre e dita-la ao público o indivíduo em alto e bom tom. Caso a vítima passe no teste de WILL ela fica imune a este poder por sete dias.

Requer sétimo sentido.

Chifres:

Máximo 2 níveis por século de existência.

(Anjos caídos, Death Knights, Daemons, Hellspawns, Succubi/Incubi, Hordas).

Com este poder o Ser sobrenatural possui um ou mais pares de chifres em sua cabeça, com a descrição que desejar: chifres longos de antílope, curvados, como os de um bode, dois pares, um único chifre na testa, vários espinhos, ganchos pendurados, e pode atacar com eles.

Requer **+1 ponto** para utilizar na forma humana.

Nível 1:

Os chifres causam um dano de 1d6 por ataque.

Nível 2:

Os chifres causam um dano de 2d6 por ataque.

Nível 3:

Os chifres causam um dano de 3d6 por ataque.

Círculos de magia:

Máximo 5 níveis por século da vida.

Nível 1:

(Anjos, Anjos Caídos, Daemons, Succubi/Incubi, Espectros).

Entender Spiritum:

Permite ao ser sobrenatural desenvolver rituais e efeitos mágicos através da forma e caminho entender spiritum. Cada ponto confere ao personagem um bônus de +1 na forma e caminho entender spiritum. Pode ser escolhido no máximo 5 vezes.

Criar Spiritum:

Permite ao ser sobrenatural desenvolver rituais e efeitos mágicos através da forma e caminho criar spiritum. Cada ponto confere ao personagem um bônus de +1 na forma e caminho criar spiritum. Pode ser escolhido no máximo 5 vezes.

Controlar Spiritum:

Permite ao ser sobrenatural desenvolver rituais e efeitos mágicos através da forma e caminho controlar spiritum. Cada ponto confere ao personagem um bônus de +1 na forma e caminho controlar spiritum. Pode ser escolhido no máximo 5 vezes.

Entender Hypnos:

Permite ao ser sobrenatural desenvolver rituais e efeitos mágicos através da forma e caminho entender Hypnos. Cada ponto confere ao personagem um bônus de +1 na forma e caminho entender Hypnos. Pode ser escolhido no máximo 5 vezes.

Controlar Hypnos:

Permite ao ser sobrenatural desenvolver rituais e efeitos mágicos através da forma e caminho controlar Hypnos. Cada ponto confere ao personagem um bônus de +1 na forma e caminho controlar Hypnos. Pode ser escolhido no máximo 5 vezes.

Criar Hypnos:

Permite ao ser sobrenatural desenvolver rituais e efeitos mágicos através da forma e caminho criar Hypnos. Cada ponto confere ao personagem um bônus de +1 na forma e caminho criar Hypnos. Pode ser escolhido no máximo 5 vezes.

Entender Chronos:

Permite ao ser sobrenatural desenvolver rituais e efeitos mágicos através da forma e caminho entender Chronos. Cada ponto confere ao personagem um bônus de +1 na forma e caminho entender Chronos. Pode ser escolhido no máximo 5 vezes.

Controlar Chronos:

Permite ao ser sobrenatural desenvolver rituais e efeitos mágicos através da forma e caminho controlar Chronos. Cada ponto confere ao personagem um bônus de +1

na forma e caminho controlar Chronos. Pode ser escolhido no máximo 5 vezes.

Criar Chronos:

Permite ao ser sobrenatural desenvolver rituais e efeitos mágicos através da forma e caminho criar Chronos. Cada ponto confere ao personagem um bônus de +1 na forma e caminho criar Chronos. Pode ser escolhido no máximo 5 vezes.

Entender Arkanum:

Permite ao ser sobrenatural desenvolver rituais e efeitos mágicos através da forma e caminho entender arkanum. Cada ponto confere ao personagem um bônus de +1 na forma e caminho entender arkanum. Pode ser escolhido no máximo 5 vezes.

Controlar Arkanum:

Permite ao ser sobrenatural desenvolver rituais e efeitos mágicos através da forma e caminho controlar arkanum. Cada ponto confere ao personagem um bônus de +1 na forma e caminho controlar arkanum. Pode ser escolhido no máximo 5 vezes.

Criar Arkanum:

Permite ao ser sobrenatural desenvolver rituais e efeitos mágicos através da forma e caminho criar arkanum. Cada ponto confere ao personagem um bônus de +1 na forma e caminho criar arkanum. Pode ser escolhido no máximo 5 vezes.

Portais de Infernum ou Paradisia:

Também conhecido como Plane Shift, permite ao ser sobrenatural se teleportar através de qualquer círculo do inferno para outro ou para de um local a outro dentro da cidade de prata e círculos celestiais. Este poder é usado raramente, e sempre com ordens superiores ou em casos de necessidade. Não permite teleportar de Infernum a Paradisia.

Nível 2:

Portal para velha Arcádia:

(Daemons)

Permite ao ser sobrenatural criar um portal para uma só pessoa, para o mundo de Arcádia, lar de gnomos, duendes, fadas, salamandras e muitos outros seres mitológicos. Por ser uma orbe já muito distante tornasse

difícil chegar até o a velha Arcádia e, portanto requer muita concentração. Requer além do focus necessário para abrir um portal para Arcádia, mais 2 ponto de gnose e o portal demora 15 rodadas para ser completado. Fica aberto até que uma pessoa passe por ele ou durante 5 rodadas, o que acontecer primeiro. Caso o ser sobrenatural seja atrapalhado por algum motivo, perdendo a concentração, o ritual de abertura do portal deve ser novamente começado.

Portal Infernum/Paradisia ou Terra:

(Anjos, Anjos caídos, Succubi/Incubi, Espectros).

Também conhecido como Plane Shift Portais, permite ao ser sobrenatural criar um portal para uma só pessoa, que liga o Inferno ou Cidade de Prata a Terra. O portal demora 10 rodadas para ser completado. Fica aberto até que uma pessoa passe por ele ou durante 5 rodadas, o que acontecer primeiro. Caso o ser sobrenatural seja atrapalhado por algum motivo, perdendo a concentração, o ritual de abertura do portal deve ser novamente começado. Demônios só podem possuir o portal Infernum-Terra e Anjos podem possuir os dois portais.

Nível 3:

O olho do inferno:

(Espectros).

Permite ao ser sobrenatural observar qualquer evento em um plano de existência próximo, apenas se concentrando em uma poça de água, ou lago ou rio, mas a fonte de água deve ser natural e límpida, ou nas chamas de uma fogueira ou em um espelho de cristal. O espelho não reflete o passado ou futuro, mas apenas fatos que acontecem naquele instante. Pode ser usado em conjunto com Baisea, o que permitira uma visão clara do que está ocorrendo com a vítima. Se usado junto à telepatia avançada, permite ao ser sobrenatural criar uma imagem sua refletida na água, ou na chama, para que sua vítima possa saber com quem está conversando.

Nível 4:

O olho do inferno:

(Espectros).

Funciona como o nível anterior do mesmo poder, mas este já pode ser usado para

a visão do passado ou futuro. Este poder não mostra com certeza acontecimentos futuros, apenas o curso mais provável deles. Este dom, combinado ao poder visão do passado e futuro dobra a capacidade normal de visão das eras do personagem.

Requer o olho do inferno nível 3 e visão do passado e futuro.

Conhecimento & Perícia:

Sem máximo por idade.

(Anjos, Anjos Caídos, Daemons, Death Knights, Espectros, Hellspawns, Succubi/Incubi).

Nível X:

Este poder permite que o personagem compre pontos de perícia para desenvolver perícias além do limite máximo de pontos. Cada nível neste poder fornece um bônus de +100 pontos de perícia para ser gastos como desejar.

Conhecimento & capacidade sobrenatural:

(todos).

Sem máximo por tempo de existência.

Os poderes seguintes constituem a capacidade natural do ser sobrenatural desenvolver técnicas de batalha, sobrevivência, manipulação e outras capacidades interessantes. Estes poderes podem possuir custos diferenciados dos demais poderes sobrenaturais.

Nível X:

Instinto de sobrevivência:

Alguns seres sobrenaturais são conhecidos por uma imensa capacidade de conhecimentos relacionados à sobrevivência, independente do local onde estiverem. Algo que podemos definir como uma capacidade instintiva, natural, que possibilita uma maior chance de sobrevivência mesmo nos locais mais impróprios.

As perícias de sobrevivência incluem: deserto, floresta, gelo, montanha, planície, selva, outros planos específicos como Arkanum, Infernum, Arcádia, Paradisia,

Tenebras, Umbral, Spiritum, entre outras possibilidades.

Nota de mestre: não se esqueça que planos diferentes requerem conhecimentos novos e específicos a cada plano, e por essa razão será interessante restringir o uso deste poder somente a locais e planos que o personagem tenha conhecimento, dificultando ou facilitando os testes de acordo com a sabedoria de cada personagem sobre o local específico que esteja explorando.

Cada nível fornece +10% para todas as perícias adquiridas (ver lista de perícias para maior detalhes) e custa **1 ponto** de poder. Este poder só afeta perícias já adquiridas. Máximo nível 5.

Caçador natural:

O ser sobrenatural possui naturalmente conhecimentos relacionados às técnicas de caça e algumas outras perícias que auxiliam na caça.

O modificador respectivo ao poder inclui conhecimentos nas perícias: camuflagem, disfarce, escutar, furtividade, caça, pesca, corrida, salto, natação, mergulho, procura, rastreamento.

Nota de mestre: testar o nível de capacidade de caça requer também conhecer a situação em que se encontra o personagem. Quando se trata de sua sobrevivência em situações calmas como um simples mergulho de pesca, será certamente muito mais fácil que em uma situação de risco como em uma perseguição. Avalie a situação e defina qual o benefício que o personagem poderá tirar dela e quais suas dificuldades.

Cada nível fornece +10% para todas as perícias adquiridas (ver lista de perícias para maior detalhes) e custa **1 ponto** de poder. Este poder só afeta perícias já adquiridas. Máximo nível 5.

Lutador nato:

O personagem sabe lutar como nenhum outro ser. Na maioria das vezes ele encara esta capacidade como uma arte e não como técnica de luta. Artistas marciais tão bons como estes seres são raros e geralmente onde se encontra um artista marcial, também encontrará um ser com tal poder, seja ensinando ou aprendendo. Não queira

combater tal personagem a menos que seus poderes e capacidades superem a dele.

As perícias relacionadas são perícias de combate puramente corporal, não incluindo luta armada. Em todos os casos anote entre parênteses ou colchete o valor da perícia adquirida sem o poder. Use este valor se a arte marcial utilizar alguma arma específica, somada a terça parte do valor recebido com o poder.

Entre as perícias relacionadas se destacam: Karatê, Judô, Jiu-Jitsu, Aikido, Hap-Ki-Do, Muai-Tai, Kung-Fu, Tae-Kwon-Do, Capoeira, Luta romana, entre outras, incluindo as lendárias técnicas de Ninjitsu e arte Shao-Lin dos monges Tibetanos.

Nota de mestre: não permita que qualquer jogador adquira este poder. Somente jogadores experientes e cujo background for propício deverão adquirir este poder. Também deve ser dedicado um estudo nas artes orientais, estilo de vida e conceitos.

Este poder fornece +10/+10 para todas as perícias adquiridas (ver lista de perícias para maior detalhes) e só afeta perícias já adquiridas ao custo de **1 ponto** de poder o nível.

Máximo de 9 níveis.

Lutador armado:

Muito semelhante ao poder lutador nato, mas designa-se às lutas armadas. O personagem também se encontra junto a artistas e especialistas do ramo.

As perícias relacionadas são perícias de combate com armas, mas algumas vezes elas podem ser fundidas a perícias de combate corporal, como é o caso do Ninjitsu. Nestes casos, a arte marcial poderá e influenciará na técnica de combate armada, recebendo um terço do valor adquirido na arte marcial.

Entre as perícias relacionadas se destacam: facas, manguais, maças, machados, espadas, lanças (tridentes são um tipo de lança), entre outras armas comuns. Armas incomuns recebem apenas um terço do modificador conferido pelo poder e armas bizarras sobrenaturais só receberam o modificador caso o personagem saiba maneja-la com pelo menos 30% de eficiência, recebendo também um terço do valor respectivo do poder.

Nota de mestre: todas as restrições relacionadas ao poder lutador nato são

válidas a este poder, sempre levando em conta o tipo de cultura e conhecimento necessário para aprender tais perícias.

Este poder fornece +10/+10 para todas as perícias adquiridas (ver lista de perícias para maior detalhes) e só afeta perícias já adquiridas ao custo de **1 ponto** de poder o nível.

Máximo de 9 níveis.

Atirador nato:

O personagem é um mestre em armas de fogo, possui grande precisão de tiros e mira esplendida. Consegue acertar um alvo a muitos metros de distância e tudo isso sem que ele tenha treinado anos e mais anos. Assim como lutador nato e lutador armado, este poder influi em todas as armas de tiro como armas de fogo e projeteis como arco e flechas, bestas, zarabatanas... armas como fundas, boleadeiras e outras armas de arremesso, recebem apenas 1/3 da capacidade do poder já que são armas que também dependem da destreza do personagem e não só da percepção.

Este poder fornece +20/+0 para todas as perícias adquiridas (ver lista de perícias para maior detalhes) e só afeta perícias já adquiridas ao custo de **1 ponto** de poder o nível.

Máximo de 4 níveis.

Nível 1:

Acerto crítico:

Este poder reflete sobre a taxa de acerto de ataques baseados em DEX do personagem. Fornece um bônus de +30% em ataques. Quaisquer testes fáceis de tornam sucessos automáticos.

Mira:

Semelhante ao poder acerto crítico, mira fornece um bônus de ataque para ataques baseados em PER equivalente a +30% em ataque. Quaisquer testes fáceis de tornam sucessos automáticos.

Swing:

Este poder, assim como acerto crítico e mira, fornece um bônus de ataque para ataques baseados em AGI equivalente

a +30% em ataque. Quaisquer testes fáceis de tornam sucessos automáticos.

Barreira mental:

A mente de seu personagem é quase intransponível. Somente seres muito poderosos terão chances de manipular seu personagem. Aumenta em +20% os valores de testes de defesa mental em todos os atributos. Testes de uso de perícias não são afetados.

Ataque mental:

Semelhante a barreira mental, mas ataque mental fornece bônus de teste para ataques de invasão e controle mental de personagens. Aumenta em +20% os valores de testes de ataque mental em todos os atributos. Testes de uso de perícias não são afetados.

Cópia de conhecimento 1:

Seu personagem pode copiar um tipo de perícia que o personagem possua em um total de 1d6 x 5% da perícia, para tanto se deve manter contato direto com o personagem que possui a perícia.

Este conhecimento permanece no personagem por 10 rodadas até que o personagem “esqueça” como utiliza-la. A porcentagem copiada é limitada ao valor da perícia que o personagem possui.

Nível 2:

Cópia de conhecimento 2:

Seu personagem pode copiar um tipo de perícia que o personagem possua em um total de 1d6 x 10% da perícia, para tanto se deve manter contato direto com o personagem que possui a perícia. Este conhecimento permanece no personagem por 10 rodadas até que o personagem “esqueça” como utiliza-la. A porcentagem copiada é limitada ao valor da perícia que o personagem possui.

Requer cópia de conhecimento 1.

Aprendizado rápido:

Seu personagem além de copiar uma perícia de outro personagem pode armazenar aquela perícia em sua memória para ser utilizada depois. No entanto o personagem deve possuir pontos de perícia livres para este efeito, que devem ser gastos no momento da cópia da perícia. O personagem não poderá armazenar mais que 10% de conhecimento na

área e não poderá atualizar este conhecimento durante o jogo, somente nos momentos propícios para elevar características do personagem.

Requer cópia de conhecimento 2.

Lutador Nato avançado:

Semelhante ao poder de mesmo nome do nível anterior, fornece um bônus cumulativo de +10/+10, +1 em dano para todas as perícias adquiridas. O bônus de dano é equivalente ao uso de técnicas mais avançadas durante os ataques.

Requer poder lutador nato.

Lutador Armado avançado:

Semelhante ao poder de mesmo nome do nível anterior, fornece um bônus cumulativo de +10/+10, +1 em dano para todas as perícias adquiridas. O bônus de dano é equivalente ao uso de técnicas mais avançadas durante os ataques.

Requer lutador armado.

Atirador Nato avançado:

Semelhante ao poder de mesmo nome do nível anterior, fornece um bônus cumulativo de +20/+0, +1 em iniciativa para todas as perícias adquiridas. O bônus de iniciativa é equivalente ao uso de técnicas mais avançadas durante os ataques.

Requer poder atirador nato.

Nível 3:

Precisão:

O personagem possui uma maior capacidade de acerto em teste de ataque baseados em DEX, equivalente a um bônus cumulativo de +10% em testes, +1 ponto percentual (+1%) a cada 5 pontos percentuais (+5%) em testes.

Requer poder acerto crítico.

Sniper:

O personagem possui uma maior capacidade de acerto em teste de ataque baseados em PER equivalente a um bônus cumulativo de +10% em testes, +1 ponto percentual (+1%) a cada 5 pontos percentuais (+5%) em testes.

Requer poder mira.

Bailarino:

O personagem possui uma maior capacidade de acerto em teste de ataque baseados em AGI, equivalente a um bônus cumulativo de +10% em testes, +1 ponto percentual (+1%) a cada 5 pontos percentuais (+5%) em testes.

Requer poder swing.

Corpo espectral:

Maximo 1 nível por século de existência.

Este poder consiste na transmutação de matéria, energia e essência; desta forma o ser sobrenatural pode transformar seu corpo físico em pura essência espectral ou mesmo materializar-se em um local que contenha energia mística ou essência espectral.

Nível 1:

Transformação em essência:

(Espectros).

Permite ao ser sobrenatural transformar a matéria que constitui seu corpo em pura essência espectral, podendo assim atravessar paredes, levitar a até 1m acima do solo e é imune a ataques físicos. Contudo a consumação deste poder não é fácil e requer muito esforço tanto mental quanto físico para ativá-lo.

O ser sobrenatural deverá manter concentração, isso implica em não realizar nenhuma tarefa complicada e consome 1/3 de seus pontos de vida. O ser sobrenatural não poderá regenerar seus PVs enquanto estiver sob a forma espectral.

Funciona somente dentro do Inferno.

Nível 2:

Aparição sombria:

(Espectros).

Permite ao ser sobrenatural materializar seu corpo físico em algum lugar que contenha essência de uma entidade de Spiritum. O ser não é destruído durante a materialização, mas ele ficará debilitado durante o processo. O ser sobrenatural não poderá materializar-se sem esta energia, sendo ela cedida pelo ser que poderá ceder quantos pontos de vida ele desejar na proporção de 1

PV por 1 PV, mas não reduzindo seus PVs a menos de 1/3 do máximo.

O ser sobrenatural mantém seus poderes (exceto regeneração), mas durante o tempo que está materializado e perde 1 PV por hora, não podendo ser regenerado ou recarregados de nenhuma forma; caso os PVs do ser sobrenatural cheguem a zero naturalmente (não sendo zerados por dano) ele retorna a sua forma espectral que possui fora do inferno.

Note que mortos vivos como vampiros e alguns outros seres não podem ser usados para obter tal efeito, pois não são vivos e não são corpos espectrais.

Requer o poder transformação em essência.

Nível 3:

Solidificação da essência:

(Espectros).

O ser sobrenatural consegue manter sua forma física fora do inferno, mas não possui os poderes de origem física, naturais de sua forma. Será tratado como um ser com atributos físicos em 2D e não possui nenhum de seus poderes sobrenaturais como garras, atributos físicos, golpes extras, defesas especiais; poderes de origem mental assim como atributos mentais não são influenciados nestes poder.

Requer o poder aparição sombria.

Corpo fluídico:

(Espectros).

Semelhante ao poder transformação em essência, mas o ser sobrenatural poderá transformar seu corpo em essência espectral em qualquer plano.

Requer o poder transformação em essência.

Nível 4:

Corpo de essência mística:

(Espectros).

Semelhante ao poder aparição sombria, mas o ser sobrenatural pode utilizar-se tanto de energia espectral como de pontos de magia para solidificar o corpo.

Somente válido se usado em seres de Spiritum.

Requer o poder aparição sombria.

Corpo de essência viva:
(Espectros).

Semelhante ao poder aparição sombria, mas ao invés de utilizar a energia de seres de Spiritum, o ser sobrenatural pode usar a energia vital de seres vivos. Note que mortos vivos como vampiros e alguns outros seres não podem ser usados para obter tal efeito tanto neste poder quanto em sua variante aparição sombria, pois não são vivos e não são corpos espectrais.

Requer o poder aparição sombria.

Nível 5:

Corpo de essência mística viva:
(Espectros).

Semelhante ao poder corpo de essência mística, mas é válido apenas para seres vivos que possuem magia. A magia ou vida é drenada da vítima. Mortos vivos não podem ser utilizados para o efeito.

Requer os poderes: corpo de essência mística, corpo de essência viva.

Ilusão maldita:
(Espectros).

Este é um dos mais perigosos poderes que pode ser desenvolvido por um espectro, pois permite a ele transformar com facilidade (não requer concentração) seu corpo físico em energia espectral, podendo com isso se safar de golpes diretos e logo em seguida atacar o adversário; pode também transformar partes do corpo em energia espectral e manter o restante do corpo na forma sólida.

Em caso de combate, se usado como defesa considere como uma habilidade de manobra de combate +0/+30 e o jogador deve declarar como uma ação de combate e obter um acerto crítico em um teste de AGI, assim ele anula todo o dano proveniente do golpe (para tanto o personagem deve possuir a perícia manobras de combate); em caso de ataque, considere como briga, mas o jogador deverá obter um acerto crítico em DEX e AGI (apenas corrija sua perícia briga, trocando DEX por AGI).

O jogador que obtiver os dois acertos críticos poderá fazer com que seu personagem consiga estourar o coração de seu rival, transformando seu braço em energia espectral, enfiando-o no peito do inimigo e transformar apenas sua mão novamente em matéria,

podendo assim esmagar literalmente o coração e não deixará marca alguma de crime.

Talvez tenha sido por tais efeitos macabros que este poder recebeu este nome.

Requer o poder corpo fluídico.

Nível 6:

Carne e osso:
(Espectros).

O ser sobrenatural não mais necessita de um corpo hospedeiro para sobreviver fora do inferno e manter seus poderes integrais. Ele pode transformar sua própria energia espectral em matéria e visse-versa quando ele desejar; e isso é realmente fácil para ele, no entanto sua aparência será a original, ou seja, se ele for um espectro de 2,5m de altura, esquelético e olhos flamejantes ele terá essa mesma aparência bonita enquanto passeia alegremente pelas ruas movimentadas, e totalmente aterrorizadas com a presença daquela besta maldita, em uma cidade.

Este poder e um somatório dos poderes ilusão maldita e solidificação da essência, mas mantêm todos os atributos e poderes do ser sobrenatural integralmente. O ser sobrenatural carrega consigo todas os defeitos e fraquezas e pode ser destruído caso seus PVs sejam reduzidos a zero.

Requer os poderes: solidificação da essência, ilusão maldita, corpo de essência viva.

Corpo monstruoso:

Custo diferenciado por poder.

Esta série de poderes é relativa a constituição do corpo do monstro e se torna um caso a parte de poderes. Podendo ou não ser usada a gosto dos jogadores e mestres. Alguns jogadores podem se sentir desfavorecidos com estes poderes e por isso mesmo cada um deles vem com algumas vantagens e eles sempre devem ser usados em acordo comum.

Artefato:

(Daemons, Espectros).

Custo de **5 pontos** de poder. Só pode ser adquirido na criação do personagem.

Seu ser sobrenatural é um artefato mágico ou possuído por espíritos malignos. O

artefato é como um ser vivo, tem a capacidade de dominar mentes e manipular as pessoas que o usarem. O usuário do artefato se torna o ser sobrenatural em questão, possui todos os poderes que o ser sobrenatural possui normalmente. O artefato que pode ser um pingente, um cristal, uma máscara, um jarro, ou qualquer outra coisa deve ficar em contato com a vítima; por essa razão as formas mais escolhidas como artefato são máscaras, armaduras, anéis, colares e armas, raramente são vasos ou objetos não muito convencionais de serem usados.

O ser sobrenatural sob esta forma (forma de artefato) possui atributos físicos 0 FR, 3 CON, 0 DEX, 0 AGI. Note que ele não se move por conta própria. Ainda possui 1 IP e 25 PVs, além de atributos mentais com modificadores +30 WILL, +30 PER, contudo, estes seres sobrenaturais são considerados relíquias mágicas e sempre serão seguidos de legiões de outros seres sobrenaturais ou outros seres que o veneram e o protegem. Um ser que esteja sob a influência do ser sobrenatural, não precisa usar o artefato para ser controlado, mas quando aciona ou coloca o artefato, imediatamente todos os poderes do ser sobrenatural artefato despertam no corpo do usuário. Podem ocorrer transformações físicas ou não. Podem entrar em contato com qualquer tipo de ser e dominar qualquer ser, também pode usar qualquer ser como corpo.

Quando o artefato é destruído, o ser sobrenatural ainda pode possuir um outro artefato, mas ele só pode sobreviver por 7 horas fora de um instrumento físico, e só pode se locomover em um raio de 7 metros.

Não pode possuir seres vivos se não por auxílio de um objeto inanimado.

Incompatível com o poder verme.

Bocas extras:

(Anjos, Anjos caídos, Daemons, Hellspawns, Succubi/Incubi, Hordas).

Custo de **0,5 pontos** de poder por boca extra.

O ser sobrenatural possui bocas extras, geralmente pequenas bocas, ou no máximo do tamanho de sua boca. Estas bocas não podem desenvolver nenhum poder diferenciado; são como bocas normais, mas elas podem morder, segurar pequenos objetos. Seus dentes já são bem afiados e pontiagudos. São capazes de

causar 1d6 de dano. O ser sobrenatural pode desenvolver quantas bocas desejar.

Pode ser usado na forma humana; custo adicional de **1 ponto** por todo o conjunto, mas reduz drasticamente a aparência. Dificultando assim os teste que dependem da aparência, modificador -5% por boca extra.

Bocas extras & poderes relacionados:

(Anjos, Anjos caídos, Daemons, Hellspawns, Succubi/Incubi, Hordas).

Custo de **2 pontos** de poder por boca extra.

O ser sobrenatural com este poder pode desenvolver todos os poderes relacionados à boca, como língua, dentes e boca e algumas outras coisinhas, mas todos os poderes destas bocas são reduzidos de 2 níveis.

Assim sendo um ser sobrenatural com uma boca na mão, podendo utilizar tais poderes, se ele possuir dentes e boca em nível 5 e língua de chicote em nível 2, então ele poderá usar os poderes de sua boca extra até dentes e boca nível 3 e não possui língua de chicote. Cada ataque efetivado é válido como uma ação do personagem.

Cabeças extras:

(Anjos, Anjos caídos, Daemons, Hordas).

Custo de **1 ponto** de poder por cabeça extra.

O ser sobrenatural possui mais de uma cabeça. Não há limite para números de cabeças e cada uma das cabeça age independentemente das outras, ou seja, durante batalhas, cada cabeça pode realizar um ataque de mordida.

Todos os poderes relacionados à boca, língua, olhos, chifres são válidos, mas assim é preciso pagar um custo extra de **1 ponto** extra por cabeça. Não há lugar certo para as cabeças do ser sobrenatural.

Ele pode ser um ser sobrenatural disforme com cabeças nos ombros e joelhos, ou mesmo possuir uma cabeça na região abdominal, perto da cintura.

Pode ser usado na forma humana, custo extra de **1 ponto** por todo o conjunto, mas reduz muito a aparência. -15% em testes relacionados por cabeça.

Atenção: Caso a cabeça esteja no tórax do ser sobrenatural e seja comprado o poder

boca torácica, quando for utilizar esta boca, toda a cabeça se rasga abrindo assim a boca torácica. De forma nenhuma o poder da boca deve ser associado à cabeça extra.

Corpo de centauro:

(Daemons, Death Knights, Hordas).

Custo de **3 pontos** de poder.

O ser sobrenatural possui um corpo como os de um centauro; todo o tronco do ser sobrenatural é humanóide, mas da cintura para baixo, ele tem um corpo semelhante a um cavalo, ou pelo menos, um corpo de uma outra criatura, como barata, lagarto, louva-deus, ou qualquer coisa sinistra e esquisita que se enquadre neste esquema. Os seres sobrenaturais com estes corpos possuem, por seu tamanho maior, uma quantidade de PVs alterados e também alguns atributos físicos alterados. Como possui quatro patas ou mais, ele fica favorecido em agilidade (corre muito mais), sua constituição física é um pouco alterada, sua força um pouco maior, porém seu rabo não causa dano nenhum. Os seres sobrenaturais com estes poderes possuem um modificador +10 PVs, +3 FR, +3 CON, +6 AGI e possuem patas com garras ou casco afiados capazes de fazer +1d6 de dano. Os demais poderes associados ainda podem ser comprados. Aceite uma sugestão: compre-os o mais rápido possível.

Esta mutação se torna parte do ser sobrenatural e não pode mais ser mudada. Somente poderes relacionados ou adaptáveis podem ser comprados.

O Terceiro Olho:

(Anjos, Anjos Caídos, Daemons, Succubi/Incubi, Espectros).

Custo **2 pontos** de poder para Anjos, Anjos Caídos.

Custo **4 pontos** de poder para Daemons, Succubi/Incubi, Espectros.

Alguns seres sobrenaturais apresentam realmente um olho extra, outros uma jóia em forma de gota ou lágrima em sua testa, exatamente onde fica localizado o terceiro olho.

O terceiro olho é uma forma mística muito mais avançada que os poderes olhos extras. Fornece ao usuário do poder um bônus de +3 PER, +3 WILL, +9 CAR, +25% em testes de percepção e força de vontade.

Não há uma explicação única para o aumento de carisma deste poder. Alguns dizem que a beleza refletida pelo terceiro olho transcende a aparência e outros dizem que altera magicamente os sentimentos das pessoas, o que causa este bônus de carisma ao usuário. Funciona tanto sob a forma humana como na forma sobrenatural, sem custo extra de poder. Não pode ser escondido sob a forma humana, mas pode ser alterada sua forma, para uma forma de jóia (seja pedra preciosa ou semipreciosa).

Olhos extras:

(Todos).

Custo de **0,5 pontos** de poder por olho extra.

O ser sobrenatural pode possuir vários olhos por todo o corpo, sejam eles pequenos ou grandes, ou aparentemente cegos ou vazados.

Contudo, eles irão enxergar como qualquer outro olho, mesmo aqueles que são “cegos”. Teoricamente impossível não acha?

Como recompensa por mais essa aberração, os seres sobrenaturais com este poder ganham um bônus de +3 PER, +10% em teste de percepção, além de poderem enxergar o que acontece a toda a sua volta, por olho extra do ser sobrenatural (ou conjunto de pequenos olhos).

Poder ser usado na forma humana; custo adicional de **1 ponto** por todo o conjunto, mas reduz drasticamente a aparência. Todos os teste relacionados ficam mais difíceis, modificador -5% por olho extra.

Verme:

(Daemons, Death Knights, Hellspawns, Espectros).

Custo de **5 pontos** de poder. Só pode ser adquirido na criação do personagem.

Seu ser sobrenatural nada mais é que um verme espectral que possui um corpo físico com pouco mais de 20cm e espessura pouco maior que 10mm de diâmetro. Este poder traz uma grande vantagem, pois sob a forma de verme, por alguma razão, o ser sobrenatural possui 2x os seus PVs normais (quando habitando o corpo sobrenatural), +10 IP e resistente contra qualquer ataque mágico e não mágico; todos os ataques são reduzidos a metade, porém sob esta forma, o ser

sobrenatural possui 0 FR, 6 CON, 0 DEX, -24 AGI.

Seus atributos mentais permanecem inalterados excetuando o WILL que recebe um bônus de +30 WILL. Sob esta forma ele pode passar do mundo material para o mundo espectral quando bem entender, gastando apenas uma única rodada, e passar por frestas mais estreitas que seu pequeno corpo sem nenhum problema. Fica totalmente incapacitado de atacar, a não ser que seu ataque seja dominação mental, mas para isso ele precisa entrar na cabeça que deseja dominar, seja pelo ouvido, pela boca ou por qualquer outra fresta ou orifício corporal.

O verme guarda consigo toda a memória evolutiva do corpo e assim que ele consegue outro corpo, todos os poderes são automaticamente re-estabelecidos.

Geralmente ele habita carcaças mortas e dá uma nova vida a carcaças, mas ele também pode tomar corpos ainda vivos ou mesmo possuir outros seres sobrenaturais.

Esse último é um caso e deve ser analisado com cuidado pelo mestre e jogadores. Aconselho nestas ocasiões fazer o teste de WILL e caso a vítima perca ela será morta pela destruição cerebral causada pelo verme, e só então o verme poderá reutilizar o corpo morto para formar um novo corpo para si.

Tenha muito cuidado com o uso deste poder.

Incompatível com o poder artefato.

Defesas especiais:

Maximo 2 níveis por século de existência.
(todos)

Proteção vs elemento. Nível X:

Confere X dados de proteção contra o elemento escolhido (fogo, água, terra, ar, luz, trevas). Estes Xd6 dados são rolados e seu valor é subtraído de qualquer efeito místico lançado contra o ser sobrenatural, seja dano, força ou qualquer outro efeito direto. Funciona como uma defesa permanente.

Nível 1:

Imunidade a doenças:

O ser sobrenatural se torna imune a quaisquer doenças naturais.

Alimentos:

O ser sobrenatural não necessita mais de alimentos é água para sobreviver. Ainda é capaz de comer e beber.

Nível 2:

Espinhos:

O ser sobrenatural possui espinhos (ou pregos, ou farpas, ou ganchos) em sua pele capazes de causarem até 1d6 pontos de dano caso alguém seja agarrado ou esfregado contra a pele do ser sobrenatural.

Crescimento de pelos ou pele oleosa:

O Ser sobrenatural possui um crescimento de pelos acelerado, e pode desprende-los com facilidade, tornando-o escorregadio. Ou o ser sobrenatural pode tornar a pele extremamente oleosa ou escorregadia ou pode possuir a pele assim. Ele pode usar este poder para se soltar mais facilmente de algemas, passar por lugares apertados entre outras possibilidades.

Imunidade a ácidos:

O ser sobrenatural se torna imune a quaisquer ácidos naturais. Ácidos mágicos ou criados por magia não são afetados, mas o ser sobrenatural recebe um bônus de +3 para CON em testes de resistência.

Imunidade a venenos:

O ser sobrenatural se torna imune a quaisquer venenos naturais. Venenos mágicos ou criados por magia não são afetados, mas o ser sobrenatural recebe um bônus de +3 para CON em testes de resistência.

Proteção vs bem:

Todas as criaturas que emanam auras boas, e que estiverem próximas ao ser sobrenatural (5m de raio) sofrem uma penalidade de -10% para ataques, defesas e para qualquer teste de atributos.

Proteção vs mal:

Todas as criaturas que emanam auras malignas, e que estiverem próximas ao ser sobrenatural (5m de raio) sofrem uma

penalidade de -10% para ataques, defesas e para qualquer teste de atributos.

Oxigênio:

O ser sobrenatural não precisa mais respirar. Consegue sobreviver sem suprimento de ar e dentro de bolhas de vácuo por muito mais tempo que o normal. Pode ser usado para ficar submerso sem causar dano ao ser sobrenatural.

Nível 3:

Aura do medo:

O ser sobrenatural é capaz de gerar uma aura de medo ao redor de sua pessoa. Vítimas precisam passar em um teste de WILL ou são incapazes de chegar próximos ao ser sobrenatural para atacá-lo. Criaturas sobrenaturais não são afetadas por este poder.

Aura de benevolência:

O ser sobrenatural é capaz de gerar uma aura protetora ao redor de sua pessoa fazendo com que suas vítimas percam a vontade ou fiquem em dúvida em agir de forma agressiva contra o ser sobrenatural. Vítimas recebem penalidade em todos os testes mentais. Um teste fácil tornasse normal, um teste normal tornasse difícil e testes difíceis são falhas imediatas. Criaturas sobrenaturais não são afetadas por este poder.

Campo magnético:

A aura do ser sobrenatural gera um campo eletro-magnético capaz de interferir em ondas de rádio e TV, o que o torna invisível a estes aparelhos de detecção.

Nível 4:

Imunidade a armas não mágicas:

Confere ao ser sobrenatural IP 8 contra armas não mágicas (ou seja, armas ordinárias, não encantadas nem abençoadas). Magias, armas mágicas, abençoadas ou relíquias continuam fazendo o dano correspondente.

Imunidade a ataques elétricos:

O ser sobrenatural se torna imune a raios e à eletricidade comuns, e recebe 4D de proteção contra eletricidade mágica ou natural.

Campo elétrico:

O ser sobrenatural pode criar um campo bioelétrico, capaz de causar dano a um agressor. Não é capaz de lançar essa eletricidade, mas pode descarregar pulsos contínuos de eletricidade no corpo do oponente, caso este esteja em contato físico. O campo causa 1d6 de dano e tem a capacidade de atordoar o inimigo, deixando os testes de DEX e AGI difíceis por 3 rodadas.

Nível 5:

Imunidade à dominação:

Faz com que o ser sobrenatural não possa ser dominado por qualquer outra entidade, e torna imune a quaisquer efeitos de controle mental.

Dentes & boca:

Maximo de 2 níveis por século de existência.

(Daemons, Hordas, Hellspawns, Succubi/Incubi).

Com o uso deste poder o ser sobrenatural pode tornar sua boca uma arma perigosa, deixando seus dentes tão afiados quanto espadas. Além disso, acima do nível dois, este poder confere a capacidade de deslocamento parcial a total da mandíbula do ser sobrenatural, sobre total controle do ser sobrenatural, podendo assim engolir a cabeça de uma pessoa ou mesmo de animais maiores.

A descrição da boca ou dentes de ataque fica a cargo do jogador e não influencia o efeito; podem ser dentes de tubarão, como ganchos, capaz de esticar, longos, minúsculos, entre vários outros.

Requer **+1 ponto** para utilizar na forma humana.

Nível 1:

Dano de 1d6 por ataque.

Nível 2:

Dano de 2d6 por ataque.

Nível 3:

Dano de 3d6 por ataque.

Nível 4:

Dano de 4d6 por ataque.

Energização:

Maximo de 2 níveis por século de existência.

(Anjos, Anjos caídos, Daemons, Succubi/Incubi, Espectros).

Nível 1:**Força:**

Com este poder, o ser sobrenatural é capaz de ceder 1d6 pontos de força de si mesmo para o alvo escolhido, durante 3d6 rodadas. Os pontos são subtraídos do ser sobrenatural e adicionados ao alvo. Caso o ser sobrenatural chegue a zero ou menos neste atributo, ele cai inconsciente por alguns minutos (uma rodada por ponto cedido). Ao final das 3d6 rodadas, os pontos de força desaparecem do alvo e retornam ao ser sobrenatural.

Constituição:

Idêntico a energização de força, mas cede pontos de constituição.

Destreza:

Idêntico a energização de força, mas cede pontos de destreza.

Agilidade:

Idêntico a energização de força, mas cede pontos de agilidade.

Nível 2:**Força de vontade:**

Idêntico a energização de força, mas cede pontos de Força de Vontade.

Índice de proteção:

O ser sobrenatural pode emprestar ao alvo 2 IP de proteção de proteção durante 3d6 rodadas, e perde 2 IP durante este tempo. Só pode ser usado se o ser sobrenatural possuir pelo menos IP 2.

Nível 3:**Fé:**

Com este poder, o ser sobrenatural é capaz de ceder pontos de fé a qualquer ser que esteja em até 2m de raio à razão de até 2 pontos de fé por rodada. Estes pontos não são

absorvidos de volta, e precisam ser recuperados normalmente (meditando).

É conveniente lembrar que mesmo os seres sobrenaturais possuem sua própria religião, e muitos deles estão envolvidos em assuntos religiosos na terra.

Nível 4:**Energia mística:**

Idêntico à fé, mas o ser sobrenatural pode ceder pontos de magia ao invés de pontos de fé.

Nível 5:**Vida:**

Idêntico a energia mística, mas o ser sobrenatural cede 1d6 PVs por rodada. Os pontos de vida passados desta forma não retorna ao ser sobrenatural, tendo de ser recuperados de outra forma (regeneração, descanso, magias). Caso chegue a zero o ser sobrenatural desmaia e fica inconsciente até que 1/3 de seus pontos de vida tenha sido regenerados.

Engrandecer:

Máximo 2 níveis por século de existência.
(Daemons)

O ser sobrenatural pode aumentar seu tamanho ou ter este tamanho gigantesco naturalmente. A força e constituição aumentam gradativamente com o poder, mas os aumentos de níveis não são cumulativos. Este poder não funciona na forma humana. Também conhecido como tamanho.

Nível 2:

O ser sobrenatural recebe um bônus de +1 em IP, +3 em FR e +3 em CON.

Pode atingir até 2m de altura.

Nível 4:

O ser sobrenatural recebe um bônus de +2 em IP, +6 em FR e +6 em CON.

Pode atingir até 4m de altura.

Nível 6:

O ser sobrenatural recebe um bônus de +2 em IP, +9 em FR e +9 em CON.

Pode atingir até 8m de altura.

Nível 8:

O ser sobrenatural recebe um bônus de +3 em IP, +12 em FR e +12 em CON.

Pode atingir até 12m de altura.

Espada espectral (Soul Reaver):

Máximo 2 níveis por século de existência. Custo 5 pontos de poder.

(Anjos, Anjos caídos, Espéctros).

O ser sobrenatural tem a capacidade de projetar sua aura de seu corpo e transformar esta energia em uma lâmina fantasma igual a uma espada ou faca ou adaga ou garras. As lâminas não possuem tamanho específico, ficando sempre de tamanho proporcional ao ser sobrenatural; um ser sobrenatural com cerca de 1,75m possui uma espada espectral de cerca de 70 a 80 cm de lâmina. A espada não é formada por matéria alguma, possui um aspecto fantasmagórico como linhas de energia formando sua lâmina, mas é tão dura quanto o aço e não possui peso. O uso da espada ou das lâminas requer conhecimento no manuseio de tais armas e o dano inicial é de 1d10 e custa 5 pontos de poder para adquirir a capacidade de transformar energia em lâmina. Ela ainda pode ser melhorada. Confira a tabela:

Nível	Dano	Ataque	Defesa
Nível 1	1d6	+5 pontos	+5 pontos
Nível 2	2d6	+10 pontos	+10 pontos
Nível 3	3d6	+15 pontos	+15 pontos
Nível 4	4d6	+20 pontos	+20 pontos
Nível 5	5d6	+25 pontos (Max)	+25 pontos (Max)

O uso da espada consome energia mística do ser sobrenatural. Cada turno em uso consome 5 PVs do ser sobrenatural, mas isso pode ser reduzido.

Redução de energia mística:

Nível 2:

A espada reduz o consumo de energia mística para 3 PVs por rodada.

Nível 4:

A espada reduz o consumo de energia mística para 1 PV por rodada.

A espada também pode ser imbuída com poderes elementais e adquirir propriedades singulares pelo tipo de poder adquirido. Para tanto o ser sobrenatural deve possuir o caminho elemental e pagar um custo de 5 pontos de magia para imbuí-la com o elemento. Cada vez que a espada for criada o processo deve ser repetido. Se o usuário possuir essência elemental em seu corpo ele pode usar a própria essência para transformá-la (neste caso a um custo adicional de 3 PVs e uma redução de 2 ponto de magia), caso contrário deverá usar uma fonte elemental para imbuir a espada.

Espadas de água podem apagar chamas, espadas de fogo podem atear chamas, espadas do ar podem criar tornados, espadas da terra podem provocar terremotos, espadas de relâmpagos podem descarregar eletricidade, espadas de trevas podem inundar uma área de escuridão, espadas de luz podem literalmente cegar os inimigos, entre outras possibilidades.

A espada também pode possuir o poder de drenar a alma e com isso aumentar seu poder de ataque, mas isso também pode custar à vida do usuário, pois neste estado ela se torna uma vampira. Para adquirir o caráter vampiro da espada é necessário **1 ponto** de poder extra. Quando ela causa dano, para cada 10 pontos de dano causado, ele recebe um modificador +1 dano, até que completem 5 pontos de dano ou equivalente a 50 pontos de dano. Então a espada permanece com o bônus até ser desligada, em compensação, a cada rodada que se passa, a espada drena +1 PV por rodada, isso é, na primeira rodada drenando o próprio usuário custa 1 PV, na segunda 2 PVs, na terceira 3 PVs, na quarta 4 PVs... e ela só para de drenar o usuário se for desligada.

Drenar a alma de uma pessoa (significa matar esta pessoa) equivale a uma quantidade de dano igual aos PVs desta pessoa + 10. Isso pode colocar a espada diretamente em estado vampírico.

Essência sobrenatural:

Maximo 1 nível por século de existência.

Obs: os poderes energia mística, núcleo de energia mística e bateria perfeita não são cumulativos.

Nível X:

Capacitor:

(Anjos, Anjos caídos, Daemons, Succubi/Incubi, Espectros).

Este poder aumenta a capacidade de armazenar energia mística no corpo do ser sobrenatural. O corpo do ser sobrenatural passa a ser um imenso capacitor, acumulando cargas extras de energia mística. Cada nível deste poder dá ao ser sobrenatural a capacidade de armazenar em seu corpo +3 ponto de magia. Não é necessário dominar caminhos de magia, para comprar este poder.

Nível 1:

Dreno de essência maligna:

(Daemons, Succubi/Incubi, Espectros).

O ser sobrenatural é capaz de alimentar-se da essência maligna criada pelas mãos pensamentos das pessoas. Para tanto, o ser sobrenatural deve conversar com a pessoa, fazendo com que ela conte suas amarguras e tristezas. Durante o processo, as pessoas podem tender a praticarem atos homicidas, suicídio, depressão, ou simplesmente sentirem-se esgotadas e cansadas.

O ser sobrenatural que absorve esta essência pode convertê-la em pontos de magia. A cada pessoa que produza a essência maligna, o ser sobrenatural converte toda a essência em 1 ponto de magia, podendo acumular até 5 pontos extras de magia. Os pontos extras vão se dissipando na razão de 1 ponto por hora.

Canalização:

(Anjos, Anjos caídos, Daemons, Succubi/Incubi, Espectros).

O ser sobrenatural é capaz de canalizar melhor a energia mística de seu corpo, e utiliza-la para efeitos de rituais ou feitiços que requerem o uso de pontos de magia, sem que com isso ele gaste pontos de magia. Ao invés disso, ele usa pontos de vida, na mesma proporção que usaria os pontos de magia. O personagem necessariamente precisa ser mago, ou não poderá adquirir este poder.

Nível 2:

Desejos não realizados:

(Daemons, Succubi/Incubi, Espectros).

Todo ser possui desejos que procuram ser realizados, no entanto são poucos os que conseguem realiza-los. Você não faz idéia de

quanta energia é canalizada pela pessoa, até conseguir realizar este desejo. O ser sobrenatural com este poder, consegue absorver a energia canalizada desta forma, mas precisa conhecer o desejo da pessoa e incitar a pessoa a realiza-lo. Logicamente o ser sobrenatural fará de tudo para que a pessoa não realize este desejo absorvendo assim esta energia. Neste processo a pessoa acaba desistindo de realizar este desejo e torna-se uma pessoa amargurada e pervertida pelo seu próprio desejo, fazendo de tudo para que mais ninguém consiga o que ela não pode conseguir.

Ao absorver a energia gerada pelo desejo, o ser sobrenatural consegue recuperar 1 ponto de magia e 1d6 pontos de vida, que não podem ser acumulados. Utilizável uma vez por dia.

Requer dreno de essência maligna.

Esperanças:

(Anjos, Anjos caídos, Daemons, Succubi/Incubi, Espectros).

Muito parecido com o poder desejos não realizados, mas contrário ao poder esperanças dos Anjos de Paradisia. O ser sobrenatural se alimenta da energia das esperanças dos seres, contudo, o ser sobrenatural deve arrancar da mente das criaturas todas e quaisquer esperanças. O ser que teve as esperanças arrancadas entra em um quadro de depressão aguda, torna-se rancoroso, possessivo e violentamente destruidor, e certamente tentara o suicídio. De todos os poderes, este pode ser um dos mais tenebrosos de ser usado pelos seres sobrenaturais. Até mesmo eles acham tão poder muito depreciativo de seus nomes. Os Anjos de Paradisia recuperam as esperanças dos seres afetados pelo poder.

Ao absorver as esperanças, o ser sobrenatural recupera 1 ponto de magia e 1d6 pontos de vida, não cumulativos. Utilizável uma vez ao dia.

Requer dreno de essência maligna.

Energia mística:

(Anjos, Anjos caídos, Daemons, Succubi/Incubi, Espectros).

O ser sobrenatural, por alguma razão consegue concentrar uma quantidade maior de energia mística em seu corpo, assim como

recuperar esta energia usada torna-se mais fácil para o ser sobrenatural.

O ser sobrenatural consegue guardar permanentemente +5 pontos de magia, e recupera 1 ponto de magia a cada 5 rodadas, sem necessitar de concentração ou descanso.

Requer o poder canalização.

Nível 3:

Fogo Fátuo:

(Espectros).

O ser sobrenatural retira sua pele física e se transforma em um ente espiritual, semelhante a uma bola de luz azulada. Nesta forma pode atingir mais de 150km/h, e possuir um controle de voo muito bom. A retirada da pele demora 2 rodadas. Quando termina de voar e pousa, uma nova pele se forma dentro da bola de luz, devolvendo ao ser sobrenatural sua forma original (normalmente sem roupas, a menos que o ser sobrenatural possua alguma forma de ilusão). A pele retirada seca e apodrece em menos de uma hora, transformando-se em cinzas antes da manhã do dia seguinte.

Núcleo de energia mística:

(Anjos, Anjos caídos, Daemons, Succubi/Incubi, Espectros).

Semelhante a energia mística, mas o ser sobrenatural é capaz de guardar +8 pontos de magia e recuperar 1 ponto de magia a cada 3 rodadas.

Requer o poder energia mística.

Comer o pecado:

(Anjos, Anjos caídos, Daemons, Succubi/Incubi, Espectros).

Este poder é um tanto incomum entre os seres sobrenaturais, pois ao contrario do que pode se imaginar de um ser sobrenatural, com este poder, ele elimina todos os pecados da alma de um indivíduo, absorvendo todos os pecados para si próprio, de uma forma muito ritualística.

Certamente, uma vez realizado, o ser absolvido não mais descerá ao inferno, a menos que novos pecados sejam cometidos. Este poder é principalmente desenvolvido pelos Anjos caídos embora ainda seja muito raro, uma vez que na maioria dos casos este poder só pode ser usado quando um mortal ou qualquer ser que possua alma esteja morrendo.

Ao absorver os pecados, o ser sobrenatural recupera 1 ponto de magia e 1d3 pontos de vida por pecado. Sem limite de uso ao dia.

Requer o poder dreno de essência maligna.

Nível 4:

Bateria perfeita:

(Anjos, Anjos caídos, Daemons, Succubi/Incubi, Espectros).

Semelhante a energia mística, mas o ser sobrenatural é capaz de guardar +10 pontos de magia e recuperar 1 ponto de magia a cada rodada.

Requer o poder núcleo de energia mística.

Força & vigor:

Máximo 2 níveis por século de existência.

(todos)

O ser sobrenatural pode utilizar com muito mais eficiência seus músculos, adquirindo uma força maior que o normal e conseqüentemente pode absorver melhor impactos. Sua constituição física pode ou não ser alterada pelo poder, tornando-o aparentemente mais forte. A força e constituição aumentam gradativamente com o poder, mas os aumentos de níveis não são cumulativos. Este poder torna-se permanente.

Requer +1 ponto para utilizar na forma humana.

Nível 2:

O ser sobrenatural recebe um bônus de +1 em IP, +3 em FR e +3 em CON.

Nível 4:

O ser sobrenatural recebe um bônus de +2 em IP, +6 em FR e +6 em CON.

Nível 6:

O ser sobrenatural recebe um bônus de +2 em IP, +9 em FR e +9 em CON.

Nível 8:

O ser sobrenatural recebe um bônus de +3 em IP, +12 em FR e +12 em CON.

Forja:

Sem máximo por idade.
(Anjos, Anjos Caídos, Daemons, Death Knights).

Esta classe de poderes foi criada pelos deuses do fogo e do aço, em especial pelo Deus da grego Efesto, e vem sendo passado de gerações a gerações dentro de um círculo muito restrito de anjos, demônios e magos.

Tais poderes propiciam ao usuário uma habilidade sobrenatural na forja de armamentos e outros utensílios. Este é um dom dividido somente com os mais habilidosos artesãos, sejam eles de Paradisia, Infernais ou terrenos.

Suas habilidades são muito superiores a de um simples artesão, fornecendo ao possuidor deste poder renome em sua arte. Sendo assim, será obrigatória a compra do aprimoramento renome.

Nível 1:

Forjar:

Este poder fornece ao ser sobrenatural um conhecimento sobre-humano de técnicas de forja e preparação de matérias, equivalente à Armeiro +20%, Artífice (Carpinteiro +20%, Ferreiro +20%, Pedreiro +20%, Matérias Únicas +20%); o subgrupo matérias únicos diz respeito a materiais como olhos, ferrões, chifres, ossos e todo tipo de material exótico. Este poder também fornece um bônus em alguns subgrupos de Arte (Escultura Metal +20%, Escultura Pedra +20%, Escultura Madeira +20%, Joalheria +20%) e Artesanato (Metal +20%, Pedra +20%, Madeira +20%, Materiais Únicos +20%), Avaliação de objetos +20%. As técnicas de construção e forja destas armas são tamanhas que o tempo de construção destas será reduzido à 3/4 do tempo normal de construção.

Na aquisição deste poder o personagem recebe os bônus respectivos mesmo que não possua as perícias inicialmente, porém valores iniciais de atributo e evolução de tais perícias só poderão ser efetuados e somados com a compra prévia ou póstuma das respectivas perícias.

O personagem recebe todo o bônus deste poder por apenas **2 pontos** de poder.

Martelo de Forja:

O personagem possui um martelo especial de forja, muitas vezes fabricado por ele mesmo. Seja qual tamanho possuir ou que forma estranha ele possuir, ele é um martelo de forja considerado único pelo personagem. O personagem é tão habilidoso com este martelo que ganha um bônus de +50% na forja de armas com o uso deste martelo, além de um bônus de +20/+20, +2 de dano para o uso deste martelo em ataques, embora raramente use-o para lutar.

Este martelo é um instrumento insubstituível do personagem e o bônus deste poder é válido unicamente para este martelo. A perda do instrumento acarretará a perda do bônus conferido por este poder.

Nível 2:

Imbuir:

Seu personagem conhece técnicas para imbuir propriedades mágicas em um objeto ou armas com facilidade e rapidez. O tempo de preparo de uma arma mágica equivale à 3/4 do tempo normal e todos os requerimentos mágicos são reduzidos **-1 ponto** em Focus, porém requer um gasto de **+1 ponto** de magia, na construção do artefato ou arma, para que o poder entre em funcionamento. Da mesma forma, cada vez que o processo de construção da arma for interrompido, será necessário pagar o custo de acionamento novamente ou todo o processo de construção da arma deve ser reiniciado.

Requer poderes mágicos, forjar e martelo de forja.

Nível 3:

A alma em forja:

Seja como for seu martelinho querido, este artefato único e inseparável do personagem, ele se transformou em algo próprio do personagem, encerrado em sua essência. O martelo não mais é físico porém ainda pode se tornar sólido. O martelo se torna tão variado e único como o próprio personagem. Sua aparência reflete a essência ou alma do personagem, possuindo assim desde formas e aparências belíssimas como horripilantes. Este martelo se materializa nas mãos de seu dono quando ele desejar custando apenas **1 ponto** de magia ou vida para ser

materializado e não precisando nenhum outro custo adicional.

Mesmo quando ele for perdido, ele se desmaterializa em 24 horas, podendo em seguida ser evocado novamente.

Além de todos os bônus relacionados aos poderes anteriores, ele ainda recebe um bônus de +10/+10, +1dano, +3 em iniciativa, +3 pontos de objetos mágicos à escolha (ver lista de objetos e poderes mágicos), +40% na forja de armas.

Requer todos os poderes da classe.

Fúria:

Maximo 4 níveis por século de existência.

Todos os poderes desta classe, excetuando bashing, devem ser acionados como uma ação independente.

Nível 1:

Enfurecer:

(todos).

Este poder permite que o ser sobrenatural se enfureça com facilidade; ao contrário do normal, o ser sobrenatural poderá se enfurecer por contra própria, desde que passe em um teste de WILL vs WILL + 50% do próprio ser sobrenatural. O ser sobrenatural poderá usar este poder como forma de contra ataque sem gastar uma ação extra. Basta receber algum golpe e testas WILL vs WILL + 25% do próprio ser sobrenatural; acertos críticos ou mesmo danos críticos (acima de 1/3 de PVs do ser sobrenatural continuam enfurecendo-o automaticamente), mas a fúria agora permanece durante 5 rodadas.

Sopro de fúria:

(todos).

Com este poder, o ser sobrenatural consegue retirar forças em momentos de desespero, mesmo que esteja seriamente ferido. Quando o ser sobrenatural possuir menos de 5 PVs, ele poderá gastar uma ação em um teste de força e deve passar neste teste; caso consiga, o ser sobrenatural receberá um bônus de +25% em FR, durante as próximas 3 rodadas.

Nível 2:

Bashing:

(todos).

Este poder permite que o ser sobrenatural duplique o dano de um golpe, contudo a um custo de velocidade e destreza do golpe. Para tanto, antes de jogar os dados, o jogador deve anunciar o ataque bashing e os teste de DEX e AGI devem ser efetuados com apenas metade da velocidade e destreza normais do ser sobrenatural. Uma falha representa o erro do golpe e nenhum dano é desferido.

Fúria do sangue:

(todos).

Com este poder o ser sobrenatural poderá trocar pontos de vida por pontos de FR e CON. O ser sobrenatural consome seu próprio sangue, transformando cada PV consumido em 2 FR e 1 CON durante um único turno. Como exemplo, um ser sobrenatural que consuma 6 PVs receberá um bônus de +12 FR e +6 CON durante o turno, mas o jogador deve declarar o uso do poder antes de quaisquer outras ações.

Fúria em força 1:

(Daemons, Hellspawns Death Knights, Hordas).

O ser sobrenatural consegue dobrar sua força física durante curtos períodos de tempo, equivalente a uma única rodada; para tanto, o ser sobrenatural deve passar em um teste muito difícil de FR e WILL.

Fúria em resistência 1:

(Daemons, Hellspawns, Death Knights, Hordas).

O ser sobrenatural consegue dobrar sua resistência física durante curtos períodos de tempo, equivalente a uma única rodada; para tanto, o ser sobrenatural deve passar em um teste muito difícil de CON e WILL.

Nível 3:

Kamikaze:

(Daemons, Hellspawns, Death Knights, Hordas).

Com este poder o ser sobrenatural poderá explodir seu corpo e causar ao oponente 1d10 de dano, para cada PV restante, no entanto e preciso agarrar o inimigo antes de explodir; diferentemente dos demais poderes,

um teste de CON pode ser feito, mas reduz apenas 1/4 do dano. Muita atenção: depois da explosão, se o ser sobrenatural não possui nenhum poder de ressurreição ou se ele possui alguma fraqueza que lhe impeça de renascer, ele estará morto para sempre.

Fúria de sangue fervente:

(todos).

Semelhante ao poder fúria do sangue, mas o ser sobrenatural recebe um bônus de +3 FR e +3 CON para cada PV consumido.

Requer o poder fúria do sangue.

Nível 4:

Bomba de adrenalina:

(todos).

O ser sobrenatural produz uma overdose de adrenalina que lhe aumenta em 25% todos os atributos físicos durante 1d6 rodadas, mas custa ao ser sobrenatural sua atenção, percepção e capacidade de raciocínio, o que lhe causa uma perda momentânea de 50% em todos os atributos mentais. Após as 1d6 rodadas, os atributos do ser sobrenatural voltam ao original.

Requer fúria de sangue fervente.

Fúria em força 2:

(Daemons, Hellspawns, Death Knights, Hordas).

Semelhante ao mesmo poder de nível 2, mas é necessário passar em testes difíceis de FR e WILL.

Requer o poder fúria em força 1.

Fúria em resistência 2:

(Daemons, Hellspawns, Death Knights, Hordas).

Semelhante ao mesmo poder de nível 2, mas é necessário passar em testes difíceis de CON e WILL.

Requer fúria em resistência 1.

Nível 5:

Explosão de fúria:

(todos).

Muito parecido com o poder bomba de adrenalina, mas o ser sobrenatural pode aumentar em 50% todos os atributos físicos durante 1d6 rodadas reduzindo em 50% os atributos mentais, mas possui custo extra de

1d6 PVs (os mesmo 1d6 que definem o número de rodadas).

Requer o poder bomba de adrenalina.

Fúria em força 3:

(Daemons, Hellspawns, Death Knights, Hordas).

Semelhante ao mesmo poder de níveis 2 e 4, mas é necessário passar em testes normais de FR e WILL.

Requer o poder fúria em força 2.

Fúria em Resistência 3:

(Daemons, Hellspawns, Death Knights, Hordas).

Semelhante ao mesmo poder de nível 2 e 4, mas é necessário passar em testes normais de CON e WILL.

Requer o poder fúria em resistência 2.

Nível 6:

Acúmulo de raiva:

(todos).

Este poder funciona como adição aos poderes da série Fúria. Com este poder todos os demais poderes receberão um aumento de uma rodada, ou seja, caso um ser sobrenatural queira usar o poder explosão de fúria, ele terá direito a 1d6+1 rodadas de ação do poder sem alterar seus custos, ou mesmo usar o poder fúria e aumentar sua força por 2 rodadas seguidas. No caso de Kamikaze, cada ponto de vida dá direito a um bônus de +1d4 de dano, ou seja, o dano da explosão será de 1d10+1d4 por PV.

Fúria em força 4:

(Daemons, Hellspawns, Death Knights, Hordas).

Semelhante ao poder fúria em níveis 2, 4 e 5, mas o ser sobrenatural deve ser vitorioso em testes fáceis de FR e WILL.

Requer fúria em força 3.

Fúria em resistência 4:

(Daemons, Hellspawns, Death Knights, Hordas).

Semelhante ao poder fúria em níveis 2, 4 e 5, mas o ser sobrenatural deve ser vitorioso em testes fáceis de CON e WILL.

Requer fúria em resistência 3.

Nível 7:**Ira:**

(todos)

Semelhante ao poder acúmulo de raiva, mas o ser sobrenatural consegue retirar ainda mais potencia de sua fúria. Aumenta em 1d3 rodadas as rodadas de ação dos poderes da série; no caso de Kamikaze, aumenta em +1d6 o dano causado por PV. Este poder é uma versão superior de Acúmulo de raiva e, portanto seus poderes não são cumulativos.

Requer o poder acúmulo de raiva.

Fúria controlada:

(todos)

Este poder funciona como uma adição aos poderes bomba de adrenalina e explosão de fúria. Quando algum destes poderes for acionado, esta adição permite que o ser sobrenatural controle o acesso de raiva durante os poderes reduzindo assim a perda de concentração e raciocínio. Considere então ao invés dos 50% normais de perda, apenas uma redução de 25% nos atributos mentais.

Nível 8:**Calmaria:**

(todos).

Funciona da mesma forma que o poder fúria controlada, mas ao invés de redução de 25% não há nenhuma redução de atributos mentais, no entanto é necessário passar em um teste difícil de WILL, e caso passa no teste, tanto os atributos mentais não sofrerão nenhuma redução quanto à raiva aparente do ser sobrenatural se tornará indetectável. Será difícil saber quando um ser sobrenatural estará lutando furioso ou apenas se divertindo com seus ataques e golpes.

Requer fúria controlada.

Fúria:

(Daemons, Hellspawns, Death Knights, Hordas).

O delírio da fúria de um ser sobrenatural. Ele pode aumentar tanto FR quanto CON, durante uma única rodada; para tanto o ser sobrenatural deverá passar em testes fáceis de FR+CON e WILL. Caso o ser sobrenatural passe nos teste, ele receberá um aumento de +100% nos atributos FR e CON durante o mesmo turno.

Requer fúria em força 4, fúria em resistência 4.

Garras:

Máximo 2 níveis por século de existência.

(Death Knights, Hordas, Daemons, Hellspawns, Espectros).

Com o uso deste poder o ser sobrenatural pode projetar garras ou ter essas garras naturalmente causando assim um maior dano as vítimas, assim como possibilita rasgar armaduras, portas e cabos de aço como se fossem feitos de manteiga.

Requer +1 ponto para utilizar na forma humana.

Nível 1:

Dano de 1d6 + bônus de força por ataque.

Nível 2:

Dano de 2d6 + bônus de força por ataque.

Nível 3:

Dano de 3d6 + bônus de força por ataque.

Nível 4:

Dano de 4d6 + bônus de força por ataque.

Glifo:

Maximo 2 níveis por século de existência.

(Anjos, Anjos caídos, Daemons).

Com este poder, o ser sobrenatural é capaz de desenhar marcas, runas ou símbolos, no ar ou em superfícies, capaz de realizar efeitos místicos específicos em pessoas ou em determinadas áreas.

Nível 1:**Marca ou Runa:**

O ser sobrenatural é capaz de marcar uma superfície com um símbolo reconhecível por qualquer vila ou classe. Pode ser usado para sinalizar ou advertir outros seres sobrenaturais sobre determinado local.

Nível 2:**Proteção contra mortais:**

Protege uma determinada área de 5m de raio ao redor do glifo contra a presença de mortais. Os mortais são afastados por uma força invisível e não podem atravessar esta barreira. Os mortais podem tentar atravessar a barreira com um teste de WILL vs WILL do ser sobrenatural.

Nível 3:**Proteção contra mortos vivos:**

Similar a proteção contra mortais, mas funciona contra mortos vivos.

Proteção contra espíritos:

Similar a proteção contra mortais, mas funciona contra espíritos.

Proteção contra Yokais:

Similar a proteção contra mortais, mas funciona contra seres metamórficos e outros Yokais.

Nível 4:**Proteção contra feéricos:**

Similar a proteção contra mortais, mas funciona contra seres de Arcádia.

Nível 5:**Proteção contra demônios**

Similar a proteção contra mortais, mas funciona contra seres de Arkanum.

Nível 6:**Proteção contra grandes demônios**

Similar a proteção contra mortais, mas funciona contra seres mais poderosos de Arkanum e outros seres sobrenaturais de Infernum.

Proteção contra anjos:

Similar a proteção contra mortais, mas funciona contra seres de Paradisia.

Nível 7:**Proteção contra antigos anjos:**

Similar a proteção contra mortais, mas funciona contra seres de Paradisia mais poderosos, como deuses e anjos antediluvianos.

Círculo de proteção:

Funciona como um alarme místico. Qualquer coisa que entrar no círculo desperta a atenção imediata do ser sobrenatural e o ser sobrenatural tem total consciência do tipo de criatura que entrou no círculo; caso o ser sobrenatural já conheça o ser, ele saberá exatamente quem entrou no círculo e se associado a poderes de controle mental, saberá qual a intenção do ser que atravessou o círculo e exatamente a que distancia e posição esta do invasor. Para jogo, qualquer teste de poder mental, que identifique o estado de espírito ou pensamentos do invasor será um sucesso absoluto, não incluindo controles como hipnose, blenden, comandos complexos, etc.

Grito ou Chorus:

Máximo 3 níveis por século de existência.

(Anjos, Anjos caídos, Death Knights, Daemons, Hellspawns, Succubi/Incubi, Espectros).

Este poder permite que o ser sobrenatural envie ou receba mensagens de seus superiores hierárquicos e outros Seres sobrenaturais. O personagem emite um grito, ou uivo, ou outro som ressonante, que chega até seu destino, onde quer que o outro ser esteja, e recebe uma resposta, que pode vir na forma de “sim”, “não” ou “irrelevante”. Se este poder for usado levemente, poderá trazer graves conseqüências ao personagem. Somente o personagem e o ser sobrenatural receptor entendem a mensagem.

Nível 1:

Permite ao ser sobrenatural se comunicar com seu superior hierárquico imediato.

Nível 2:

Permite ao ser sobrenatural se comunicar com um superior hierárquico mais próximo, ou qualquer outro ser sobrenatural de mesma posição hierárquica.

Nível 3:

Socorro:

Permite ao ser sobrenatural enviar um pedido de socorro fornecendo sua localização a seu superior hierárquico.

Nível 4:

Melodia de Sonhar:

Permite ao ser sobrenatural entrar em contato imediato, mesmo que esteja acordado, com qualquer membro da classe, em geral o que estiver mais próximo, durante o sono do alvo. Funciona somente na orbe terrestre e em Sonhar.

Canto de Spiritum:

Semelhante a melodia de sonhar, mas funciona somente dentro de Spiritum, podendo contatar qualquer ser sobrenatural da classe que estiver tanto dentro quanto fora de Spiritum.

Uivo de Arcádia:

Semelhante a melodia de Sonhar, mas só funciona dentro de Arcádia, podendo contatar qualquer ser de Arcádia que tenha afinidade e que estiver tanto dentro quanto fora de Arcádia.

Grito de Infernum ou Chorus de Paradisia:

Semelhante a melodia de Sonhar, mas só funciona dentro de Infernum ou Paradisia, podendo contatar qualquer ser sobrenatural da casta que estiver tanto dentro quanto fora de Infernum ou Paradisia. Seres divinos possuem Chorus de Paradisia e seres malignos o Grito de Infernum.

Nível 5:

Chamado superior:

Somente seres com vínculo astral ou com habitantes sobrenaturais podem desenvolver tal poder. Permite que o ser sobrenatural entre em contato com seu mentor espiritual, seja ele um espírito, anjo, ser sobrenatural, mas só funciona se os seres estiverem na mesma Orbe.

Nível 7:

Bhagavad Gita, A Sublime Canção:

Somente um ser com energia espiritual muito elevada conseguira controlar tal poder.

A sublime canção pode ser usada tanto por seres que emanam auras boas quanto más, mas seres de auras malévolas geralmente não conseguem tal elevação espiritual. Trata-se da canção espiritual de libertação dos ciclos das reencarnações que Krishina transmite a Arjuna, filho de Indra, porem para seres imortais, já livre deste ciclo, a sublime canção garante a repulsão de todo o mal (ou bem) dos arredores do personagem. Equivale a uma barreira natural +90% contra seres que emanam auras opostas à do personagem e +45% contra seres que emanam auras do mesmo tipo do personagem. O poder não precisa ser acionado, mas ainda pode ser usado testes de WILL para reduzir em 1/3 o efeito do poder.

Requer proteção contra o bem, proteção contra o mal da classe defesas especiais e sétimo sentido ou poder equivalente da classe controle mental.

Língua de chicote:

Máximo 8 níveis por século de existência.

(Death Knights, Daemons, Hellspawns, Succubi/Incubi, Hordas).

Seu personagem possui uma língua elástica e muito longa, que pode ser usada como arma de ataque. Pode ser coberta de espinhos, bolhas ou chagas ou pode ser grudada como a de um camaleão. A língua pode enrolar adversários, pegar objetos ou até erguer coisas pesadas, dependendo da força que tiver. O ser sobrenatural pode possuir mais de uma língua e usa-las separadamente para efetuar ataques ou ações distintas.

Em caso de combate, o ser sobrenatural pode efetuar um ataque a cada 10 rodadas por língua.

Requer +1 ponto para utilizar na forma humana.

Custo	Força	Alcance	Dano	Línguas
Nível 0	1D	0m	0	1 língua
Nível 1	2D	1m	1d6	3 línguas
Nível 2	3D	2m	2d6	5 línguas
			(Max)	
Nível 3	4D	4m	-	7 línguas
Nível 4	5D	8m	-	9 línguas

Luminus:
Máximo 2 níveis por século de existência.

(Anjos, Anjos Caídos, Espectros).

Permite ao ser sobrenatural criar uma aura luminosa no plano físico ou astral capaz, não só de iluminar o ambiente onde está como afastar seres espectrais menos evoluídos.

Nível 1:

Permite iluminar 1m de raio com luzes azuis, avermelhadas, prateadas, roxas, etc... além de uma força equivalente a 6 WILL contra WILL dos seres menos evoluídos.

Nível 2:

Ilumina até 2m de raio e equivale a 12 WILL para testes.

Nível 3:

Ilumina até 4m de raio e equivale a 18 WILL para testes.

Nível 4:

Ilumina até 8m de raio e equivale a 24 WILL para testes.

Nível 5:

Ilumina até 16m de raio e equivale a 30 WILL para testes.

Maldições:
Máximo 2 níveis por século de existência.

Nível 1:

Causar doenças naturais:

(Anjos, Anjos caídos, Daemons, Succubi/Incubi, Espectros).

O ser sobrenatural pode causar uma doença qualquer a um mortal. Este poder pode ser utilizado uma vez por dia, e a vítima tem o direito a um teste de resistência. Apenas doenças não letais podem ser causadas.

Água morta:

(Anjos, Anjos caídos, Daemons, Succubi/Incubi, Espectros).

Permite encantar a água de uma fonte, nascente ou outra (desde que seja límpida), tornando-a água morta. Essa água pode ser usada para causar dano a mortais, anjos ou outras entidades que retirem seus poderes da água e da luz.

Nível 2:

Infortúnio:

(Anjos, Anjos caídos, Daemons, Succubi/Incubi, Espectros).

Permite ao ser sobrenatural criar uma pequena complicação na vida da vítima. As condições em que o infortúnio deve acontecer e qual o efeito causado devem ser especificados. Sempre que a condição acontecer o efeito entra em funcionamento.

O efeito não deve ser mortal, nem causar dano físico. Quanto maior a frequência que a condição ocorrer, menor deve ser a complicação. A maldição dura 1 ano e 1 dia.

Nível 3:

Mau agouro:

(Anjos, Anjos caídos, Daemons, Succubi/Incubi, Espectros).

O ser sobrenatural pode apenas com a força do pensamento, amaldiçoar um evento que poderá acontecer, fazendo com que o evento torne-se difícil de ser bem sucedido.

O evento deve ser declarado antes de ser acontecido e caso ele ocorra todos os teste provenientes do evento serão testes difíceis.

Só pode ser usada uma vez ao dia e caso o evento não aconteça à vítima estará imune à maldição durante uma semana e um dia.

Nível 4:

Ma sorte:

(Anjos, Anjos caídos, Daemons, Succubi/Incubi, Espectros).

Funciona como mal olhado, mas o evento declarado será uma falha certa.

Só pode ser usada uma vez ao dia e caso o evento não aconteça à vítima estará imune à maldição durante uma semana e um dia.

Maldição da tumba:

(Anjos, Anjos caídos, Daemons, Succubi/Incubi, Espectros).

Também conhecido como maldição do faraó. O ser sobrenatural pode amaldiçoar algum objeto de valor seu ou de outra pessoa e caso este objeto vá parar em outras mãos sem seu consentimento ou do proprietário do objeto, o ladrão sofrera de uma doença desconhecida.

Caso o objeto seja extremamente valioso ou de grande poder mágico o mestre pode e deve especificar uma maldição letal.

O efeito da maldição dura enquanto o ser sobrenatural não dissolver a maldição ou até ela ser cumprida e só é válido para um único objeto de cada vez.

Nível 5:

Macula do apodrecimento:

(Anjos caídos, Succubi/Incubi, Daemons, Espectros).

O ser sobrenatural é atingido por uma maldição que faz com que as plantas ao seu redor murchem e apodreçam com o passar de tempo e afasta pequenos animais para longe, contudo ele pode canalizar esta energia corrompida para suas mãos desenvolvendo assim um toque letal.

Apenas o toque dos dedos pode causar uma doença não letal, segurar a vítima por um período curto de tempo causa uma doença não letal e debilita em 1d6 um atributo físico, dependendo da doença, durante um dia e Agarrar sua vítima durante muito tempo pode chegar à mata, literalmente secando sua carne sobre os ossos (considere como um dano de 1d3 por rodada).

Adicione o defeito macula do apodrecimento a ficha de seu personagem.

Assombração:

(Anjos, Anjos caídos, Daemons, Succubi/Incubi, Espectros).

Ao contrário do poder afastar espíritos, o ser sobrenatural pode marcar a vítima com um símbolo amaldiçoado que atrai fantasmas e poltergeists. A maldição dura um ano e um dia.

Condição desfavorável:

(Anjos, Anjos caídos, Daemons, Succubi/Incubi, Espectros).

O ser sobrenatural pode através de rituais complexos criar uma condição, não comum, desfavorável ao uso de magia. A condição deve ser especificada e a vítima tem direito a um teste de WILL vs WILL do ser sobrenatural. Dura 90 dias e caso a vítima passe no teste ela se torna imune à maldição durante um ano e um dia.

Nível 6:

Maldição de pedra ou sal:

(Anjos, Anjos caídos, Daemons, Succubi/Incubi, Espectros).

Semelhante a maldição de sal usada pelos anjos, para destruir as cidades de Sodoma e Gomorra. É o mesmo poder usado por medusa para petrificar suas vítimas. O Ser sobrenatural precisa manter contato visual com a vítima e “hipnotiza-la” com a maldição. Requer concentração e um teste de WILL vs WILL da vítima.

Em caso de sucesso, a vítima é transformada em uma estatueta de pedra ou sal, e só poderá voltar à vida caso o ser sobrenatural dissolva a maldição ou com uma substância conhecida como Alshine, de difícil fabricação, além de poucos magos saberem como prepará-la.

Nível 7:

Praga do Inferno:

(Anjos caídos, Succubi/Incubi, Daemons, Espectros).

Imagine só, com algumas gotas de sangue, um anjo ser capaz de marcar dezenas de pessoas ou mesmo suas casas, e em uma única noite, uma epidemia de uma doença desconhecida, matar todos as pessoas marcadas, causando algo muito parecido a AIDS misturada com Ebola, Varíola, cânceres diversos, Lepra, e outras doenças nojentas e mortais. Agora imagine que ao invés de uma epidemia, as casas e pessoas marcadas serão invadidas por hordas de seres sobrenaturais insanos que destrincharão completamente as vítimas. Quer saber, eu prefiro pensar em uma horda de seres sobrenaturais.

E isso mesmo, este poder permite ao ser sobrenatural marcar uma pessoa ou mesmo sua residência com algumas gotas de seu

sangue. A vítima poderá ainda escolher seu terrível destino, ser atacada por hordas de ser sobrenatural e ter toda sua carne arrancada de seus ossos, ainda viva ou ser infligido por doenças que o tornaram o ser mais hediondo e podre já conhecido.

Uma vez marcada, só o próprio ser sobrenatural poderá retirar a marca e a maldição, e ela levará uma semana para se cumprir.

Caçada ao primogênito:

(Anjos).

Uma exceção à benção divina dos anjos. Permite ao anjo marcar um ser ou um local com o sangue de um ser vivo ou com o próprio sangue. As pessoas marcadas ou que estiverem no local serão amaldiçoadas pela vontade do anjo e estarão condenadas à morte. Este poder, foi usado pelo próprio criador na caçada aos primogênitos do Egito, mas ele pode ser empregado sobre qualquer vontade do anjo: seja na caçada a um tipo específico de ser ou uma pessoa específica. Seres mortais estão destinados a morrerem antes do próximo amanhecer, enquanto seres sobrenaturais podem efetuar um teste de WILL vs WILL do anjo. Um sucesso implica na não morte imediata, mas causa ainda 6d6 de dano à vítima. Um acerto crítico reduz este dano pela metade. Um anjo que usar mal este poder será caçado e condenado à morte.

Cólera de Deus:

(Anjos).

Outra exceção à benção divina dos anjos. Permite clamar aos espíritos da natureza pelas chamadas pragas do Egito. Dentre elas estão a chuva de fogo: causa dano de 10d10 por fogo a todas as criaturas; transformação da água em sangue: envenena todas as criaturas que bebam da água transformada, causando dores extremas e dano de 1d6; infestação por sapos, gafanhotos e abelhas: as criaturas obedecem à vontade do anjo e atacam a todas as criaturas; maldição das chagas: aos sobreviventes de todas as outras maldições, estarão condenados a se abrirem em feridas que causam 1d6 de dano mais 1 de dano por rodada; maldição do eclipse: que transforma o dia em noite, mas não somente isso, cega a todas as criaturas que olharem para o sol neste

período. Um anjo que usar mal este poder será caçado e condenado à morte.

Toque de Deus:

(Anjos).

Mais uma exceção à benção dos anjos.

Permite soprar ou drenar a vida de um corpo, seja ele de um mortal ou ser sobrenatural. A vítima recuperada da morte, sob nenhuma hipótese poderá atacar o anjo que a ressuscitou, e somente o anjo que drenou a vida e a alma do corpo da vítima poderá restaurar a vida deste ser. Este poder geralmente é usado como castigo aos seres sobrenaturais, por usarem mal os seus poderes. Mesmo quando este poder é usado para ressuscitar um corpo, o ser ressuscitado trará consigo uma melancolia extrema por estar novamente vivo antes do momento natural, e tentará se matar de qualquer forma, mas só métodos sobrenaturais causam dano real ao corpo do ser ressuscitado. Um anjo que usar mal este poder será caçado e condenado à morte.

Máquina a vapor:

Sem máximo por idade.

(Daemons, Death Knights, Hellspawns).

Você já deve ter escutado alguém falar “no calor da batalha” se referindo a um bom combate certo? Pois é! Com este poder o demônio transforma esta frase em algo realmente literal. Com auxílio dos sistemas mecânicos desenvolvidos pelo próprio demônio ele é capaz de aproveitar toda a energia produzida e liberada durante seus próprios combates. Vejamos da seguinte maneira.

Quando uma pessoa se esforça muito, ela sua, libera energia em forma de calor, energia esta que não podemos mais aproveitar, mas que se não liberarmos podemos sofrer com graves fadigas e até mesmo problemas mais sérios como infartos. No jogo, este poder permite que o demônio retenha este calor e utilize toda a energia que seria cedida ao ambiente. Seja de forma a sintetizar hormônios ou acelerar a atividade celular ou ainda funcionando como uma verdadeira máquina a vapor, que quanto mais quente estiver sua

caldeira, mais força ela consegue transmitir a seus braços, no caso do jogo, às fibras musculares do demônio.

Quanto mais tempo ele continuar lutando ou mais quente ele ficar maior será sua capacidade de luta, mas, contudo, toda esta energia trás consigo um grave problema, que será a perda gradual de pontos de vida.

Este poder é subdividido em três poderes diferentes e requer a compra do poder tecnomania em primeiro lugar. Além do custo de **2 pontos** de aprimoramento e **1 ponto** de poder deve ser pago separadamente um custo de **+2 pontos** de poder por capacidade extra no poder máquina a vapor.

Conversão de Força:

A cada turno que se passa, o demônio converte a energia térmica em energia para os músculos alterando a força de seu personagem.

Este é um processo involuntário e acontece sempre que o demônio entra em uma batalha. Improvisa bônus cumulativo de +3 FR por turno. No turno primeiro o demônio possui FR normal, no turno segundo o demônio possui FR+3, no turno terceiro o demônio possui FR+6, e assim por diante; veja que no décimo turno o demônio possuirá então FR+27. Não há limite de força.

Conversão de Resistência:

Semelhante a conversão de força, mas o demônio consegue utilizar a energia de forma a prover resistência extra ao seu corpo. A cada turno o demônio recebe um bônus cumulativo de +3 CON. Não há limite de resistência.

Conversão de Velocidade:

Semelhante a conversão de força, mas o demônio consegue utilizar a energia de forma a prover velocidade e impulsão ao seu corpo. A cada turno o demônio recebe um bônus cumulativo de +3 AGI. Não há limite de velocidade.

Todos as três conversões podem ser compradas e elas funcionaram todas ao mesmo tempo sem necessitar de serem ligadas, mas lembre-se de uma coisa. A cada turno que se passa com o superaquecimento das células o demônio necessitará pagar um custo de manutenção de 1 PV cumulativo por turno, isto

é, a partir do segundo turno, quando o poder torna-se funcional, o demônio paga 1 PV de manutenção por turno de luta até um mínimo de 5 PVs quando é declarada exaustão do personagem, independentemente do número de conversões que forem adquiridas.

Caso o demônio não possa mais pagar PVs como manutenção é declarado superaquecimento e ele deverá descansar totalmente por X turnos, onde X foi o número de turnos que o poder ficou ativo, ou então ele entra em combustão espontânea (dano de 1d6 por rodada por queimaduras, sem direito a teste de resistência, até que o fogo seja apagado). O demônio poderá exercer tarefas simples como andar, falar, mas corridas ou qualquer tipo de atividade física, mesmo que não seja durante uma luta estarão proibidos de serem efetuados. Este tempo de resfriamento pode ser reduzido comprando os poderes respectivos na classe de poder tecnomania.

O calor produzido pelo corpo do ser sobrenatural é suficientemente alto para causar danos a outros seres que toquem seu corpo ou sejam tocados pelo demônio. Ele também é transferido para todo o ambiente aumentando assim o calor do local. A diferença de temperatura pode afetar os seres de diversas maneiras, principalmente aumentando a fadiga corporal o que torna os reflexos e sentidos do indivíduo afetado mais lentos e ineficientes.

Esta variação de temperatura equivale à cerca de 27 J/m³ à 50 J/m³ em um raio de 5m do personagem liberados por rodada. Em um ambiente aberto este calor facilmente se dissipara, mas em condições de volume constante, ou seja, lugares fechados, não só a variação de temperatura será intensa como a pressão aumentará drasticamente, causando efeitos nada agradáveis sobre o indivíduo afetado.

Massa corporal:

Máximo 2 níveis por século de existência.

(Daemons, Death Knights, Hordas).

Consiste em aumentar a capacidade de massa corporal, podendo ou não afetar o tamanho do ser sobrenatural.

Um ser sobrenatural poderá pesar quatro vezes mais que o natural, sem que ele

fique quatro vezes maior, apenas aumentando a densidade corporal e não interfere nos teste de atributo do próprio ser sobrenatural. Proporcionalmente, com o aumento da massa corporal, o ser sobrenatural receberá uma quantidade de PVs significativa sua massa. O poder não é cumulativo.

O ser sobrenatural poderá aumentar sua massa, de várias maneiras: alimentando-se com sangue, com carne podre, fundindo seu corpo a restos e outros matérias (depende de possuir poder para fusão)... Mas uma vez adquirida massa, ela passará a ser sua massa “normal”.

Não há como “camuflar” o peso sob a forma humana; o ser sobrenatural poderá possuir uma aparência esbelta e bela, mas seu peso continuara aumentado.

Nível 2:

O ser sobrenatural pode acumular até +50 kg; recebe um bônus de +6 PVs e +1 IP.

Nível 4:

O ser sobrenatural pode acumular até +100 kg; recebe um bônus de +12 PVs e +1 IP.

Nível 6:

O ser sobrenatural pode acumular até +150 kg; recebe um bônus de +18 PVs e +2 IP.

Nível 8:

O ser sobrenatural pode acumular até +200 kg; recebe um bônus de +24 PVs e +2 IP.

Nível 10:

O ser sobrenatural pode acumular até +250kg; recebe um bônus de +30 PVs e +3 IP.

Membros especiais:

Sem máximo por idade.

Requer **+1 ponto** para utilizar na forma humana.

Nível 1:

Garras de morcego:

(Daemons, Hordas).

As garras do ser sobrenatural permitem que ele se dependure de cabeça para baixo em arvores e tetos de cavernas.

Pés de macaco:

(Daemons, Hordas).

Os pés do ser sobrenatural possuem o dedão separado dos outros dedos. É possível realizar tarefas simples como pegar objetos leves e facilitando (+20%) escaladas se estiver descalço.

Patas de gafanhoto:

(Daemons, Hordas).

Com este poder o ser sobrenatural é capaz de saltar até 3m de altura ou 10 metros para frente, com pouco impulso. É suficiente para saltar uma pessoa ou em combinação com efeitos acrobáticos.

Pés de pato:

(Daemons, Hordas).

Os pés do ser sobrenatural possuem membranas entre os dedos, possibilitando ao ser sobrenatural nadar com velocidade de até 10m/s.

Nível 2:

Braços e pernas longas:

(Daemons)

O ser sobrenatural possui uma constituição muscular e óssea nos braços e pernas diferenciada dos demais, de forma a possibilitar que seus membros possam alcançar um comprimento 2x maior que o normal. Este comprimento é natural do ser sobrenatural, mas pode ser camuflado sob a forma humana.

Antenas:

(Daemons, Hordas).

Da testa do ser sobrenatural, surgem antenas que servem como um receptor de ondas eletromagnéticas e sonoras. Como efeito, o ser sobrenatural ganha um bônus de +3 em PER (+12 em testes), +15% em testes de percepção. Só funciona fora da água.

Sonar:

(Daemons, Hordas).

Funciona da mesma forma que antenas, mas só é ativo debaixo da água.

Ventosas ou ganchos:

(Daemons, Hordas).

Permite ao ser sobrenatural escalar paredes e superfícies lisas usando apenas os pés e mãos, como uma aranha. Recomendável

combinar este poder com patas de gafanhoto ou sua variante, pernas de gafanhoto, sempre que possível.

Pernas de gafanhoto:

(Daemons, Hordas).

Idêntico ao poder patas de gafanhoto, mas possibilita ao ser sobrenatural pular até 8m de altura e 25m de distância com pouco ou nenhum impulso.

Exige o poder patas de gafanhoto.

Patas de Alien:

(Daemons, Hordas).

Os pés do ser sobrenatural possuem membranas longas e dedos estendidos, possibilitando ao ser sobrenatural nadar com velocidade de até 20m/s.

Exige o poder pés de pato.

Quatro braços:

(Daemons)

Permite ao ser sobrenatural realizar um ataque extra por rodada. Os quatro braços são naturais do ser sobrenatural e podem ser usados ao mesmo tempo para realizar até 4 ações simultaneamente, sem perda de DEX. O encantado passa a poder usar 1 arma a mais em combate, mas precisa desenvolver a perícia normalmente. O aprimoramento ambidestria deve ser comprado separadamente para cada par e braços.

Nível 3:

Nadadeiras e barbatanas:

(Daemons, Hordas).

Além de possuir membranas entre os dedos, o ser sobrenatural pode possuir nadadeiras, barbatanas e pele e escamas tão lisas quanto à de um tubarão, possibilitando ao ser sobrenatural nadar com velocidade de até 30m/s.

Requer o poder patas de Alien.

Seis braços:

(Daemons).

Permite ao ser sobrenatural realizar mais um ataque extra por rodada. Os seis braços são naturais do ser sobrenatural e podem ser usados ao mesmo tempo para realizar até 6 ações simultaneamente, sem perda de DEX. O encantado passa a poder usar uma arma a mais em combate, mas precisa

desenvolver a perícia normalmente. O aprimoramento ambidestria deve ser comprado separadamente para cada par e braços.

Requer o poder quatro braços.

Garra gigante:

(Daemons).

O ser sobrenatural possui, saindo de suas costas quatro patas articuladas, como a de um aracnídeo, podendo ser peludas ou cobertas por placas entre vários outros tipos e que podem possuir em suas extremidades ferrões venenosos. Elas são tão grandes quanto os braços do ser sobrenatural e podem abraçar e macerar os ossos de um adversário. Naturalmente possuem a mesma força do Ser sobrenatural e são capazes de causar 2d6+bônus por força de dano, mais o dano e efeitos por envenenamento. O efeito do envenenamento depende do poder peste.

A garra torna-se natural do ser sobrenatural, podendo ser camuflada sobre a forma humana.

Aconselhável o uso do poder peste.

Língua de broca:

(Daemons, Hordas).

A língua do ser sobrenatural pode endurecer e se tornar uma espécie de artefato giratório que funciona como uma broca capaz de causar dano por perfuração; seu dano e sua força são equivalentes ao poder língua de chicote mais bônus de +2D de força e 1d6 de dano e é capaz de perfurar as mais duras carcaças e armaduras, dependendo da força adquirida.

Corpo de abelha:

(Daemons, Hordas).

No lugar da cauda do ser sobrenatural, cresce um corpo de abelha (somente parte traseira) proporcional ao tamanho do ser sobrenatural. A parte de abelha possui um ferrão venenoso capaz de fazer um dano de +1d6 por veneno, +2d6 por perfuração e poderes relacionados ao poder cauda e cauda de ataque. No lugar de múltiplos ferrões, o ser sobrenatural é capaz de atacar tantas vezes quanto o número de caudas que ele possuiria com o respectivo poder. Este poder se torna definitivo no ser sobrenatural e não mais poderá ser desligado.

Requer poder caudas.

Membros esticáveis:
Máximo 2 níveis por século de existência.

O ser sobrenatural possui um sistema muscular e ósseo muito diferente das demais criaturas além de seus tecidos serem muito mais elásticos do que o normal. Seus braços e pernas podem esticar-se ou deslocar-se, e em alguns casos desprender-se de seus corpos, ficando ligados ao corpo somente por tendões e algumas fibras musculares (não é uma das visões mais bonitas).

Requer **1 ponto** para usar na forma humana.

Nível X:

Membros esticáveis:

(Daemons, Death Knights, Hellspawns, Espectros, Hordas).

Cada nível em membros esticáveis, fornece ao ser sobrenatural um bônus de +0,5m no comprimento total de seu membro. Um ser sobrenatural com este poder em nível 5 pode alongar seu braço +2,5m além de seu tamanho normal. Este poder permite que o ser sobrenatural estique qualquer parte de seus membros que possuam juntas; visualmente os dedos do ser sobrenatural também são esticados.

Nível 1:

Membros separáveis:

(Daemons, Death Knights, Hellspawns, Espectros, Hordas).

Para que o ser sobrenatural possa separar seus membros de seus corpos, ele deve pagar este custo adicional de **1 ponto** de poder; assim, seus membros além de poderem se esticar ou deslocar, eles podem desprender do corpo, alcançando assim uma distância ainda maior que a estimada cerca de 2x da distância conseguida com este poder; no entanto, este poder traz uma penalidade ao ser sobrenatural.

Como os membros não são presos ao ser sobrenatural e sim apenas encaixados, o ser sobrenatural sangra pelas aberturas em seus membros; um sangramento equivalente a 1 PV por rodada.

Mesmo na forma humana, este poder causa dano ao ser sobrenatural, mas a

hemorragia fica visualmente contida (ela ainda está lá, mas não é mais percebida).

Os membros separáveis, assim como membros esticáveis, englobam todas as juntas dos braços e pernas do ser sobrenatural; visualmente, os dedos do ser sobrenatural também se esticam ou se separam do corpo, mas no caso dos membros separáveis, como estes estão em constante sangramento, pode-se usar deste defeito como uma técnica de combate como, por exemplo: uso de sangue ácido.

Quando os membros se separam, eles permanecem com uma ligação de sangue com o corpo do ser sobrenatural. Somente esse elo de sangue liga os às partes do corpo do ser sobrenatural.

A tentativa de desferir um golpe apenas no sangue será encarada como golpes desferidos no corpo do ser sobrenatural, pois de uma maneira mística, o sangue que flui de uma parte do corpo ao outro recebe todos os poderes de defesa e até de ataque relacionadas à pele do ser sobrenatural. Visualmente esse elo de sangue pode ser um esguicho ou mesmo um tentáculo formado com o sangue.

Requer mínimo nível 1 em membros esticáveis.

Nível 2:

Separação do corpo:

(Daemons, Death Knights, Hellspawns, Espectros, Hordas).

Poder muito semelhante à separação de membros, mas permite que todo o corpo do ser sobrenatural se separe, podendo até se desvincular totalmente do corpo do ser sobrenatural, agindo pela vontade do ser sobrenatural. Porém para desvincular totalmente uma parte do corpo, é necessário um custo de 1 PV por parte separada do corpo, excluindo aqui a cabeça, que possui um custo de 1d6 PVs por ser o centro de comando do corpo. Qualquer parte do corpo pode ser separada, exceto quando existe uma restrição específica para isso. Seres sobrenaturais que não podem ser decapitados, não poderão separar suas cabeças do tórax, mas podem separar partes que constituem a cabeça, como olhos, boca, chifres, etc.

Requer poder membros separáveis.

Reconstituição de sangue:

(Daemons, Death Knights, Hellspawns, Espectros, Hordas).

Este é outro poder relacionado à separação de membros, mas diferentemente dos demais poderes acabam adquirindo um caráter sobrenatural tão medonho que mesmo os seres mais malignos o consideram um poder proibido. As partes do corpo do ser sobrenatural que se soltam do corpo, permanecem soltas e agindo de acordo com a vontade do ser sobrenatural, enquanto outro membro cresce em seu lugar, sendo reconstituído de puro sangue ou material que compõe a essência vital do ser sobrenatural, adquirindo todas as características da parte perdida do corpo. Para tanto é necessário que o ser sobrenatural possua poderes que permitam duplicar estas partes do corpo.

O tempo de regeneração por sangue é 4 vezes o tempo normal de regeneração, mas esta regeneração só é válida para estes casos específicos de reconstituição. O dano causado as partes separadas do corpo do ser sobrenatural causam dano direto ao ser sobrenatural.

Seres com poderes de duplicação de suas cabeças, já foram vistos expelindo suas cabeças de seus corpos, reconstituindo-as novamente de puro sangue, enquanto as cabeças soltas mordiam e dilaceravam os corpos de seus inimigos. Também já foram vistos seres que lançaram até quatro braços para segurar seus inimigos no ar, e quando seus braços cresceram novamente, eles retalharam os corpos dos inimigos.

Requer poder corpo separável, regeneração mínimo nível 1, poder de duplicação de alguma parte do corpo.

Necromancia:

Máximo 3 níveis por século de existência.

Requer **+1 ponto** para utilizar na forma humana.

Nível 1:

Necrofagia 1:

(Daemons, Succubi/ Incubi, Death Knights, Hordas).

Os seres sobrenaturais das hordas necessitam naturalmente de consumir carne

morta, mas com este poder ele pode retirar muito mais energia da carne consumida; pode consumir qualquer resto mortal de animal (cadáver). Cada quilo assimilado restaura 1 PV do ser sobrenatural.

Ghoul:

(Anjos caídos, Daemons, Succubi/ Incubi, Death Knights).

O ser sobrenatural dá a vítima 1 gole de seu sangue por noite, em 3 noites consecutivas e a pessoa passará a seguir as ordens do vampiro sem questionar, agindo como se ele fosse seu melhor amigo. A partir daí, a vítima recebe pelo menos 1 gole do sangue por semana para manter o efeito. Caso não seja possível seguir as três noites consecutivas, o ritual deve ser reiniciado.

Sangue ácido fraco:

(Daemons, Succubi/Incubi, Hordas).

O sangue do ser sobrenatural se torna ácido (negro, uma gosma verde, vermelho azulado, um ácido específico), causando 1d6 pontos de dano caso seja derramado ou espirrado sobre alguém.

Sangue venenoso fraco:

(Daemons, Succubi/Incubi, Hordas).

Causa 1d3 pontos de dano caso seja bebido e reduz em -5% do total de todos os testes de atributos pelo efeito do veneno.

Sangue restaurador:

(Anjos, Anjos caídos, Daemons, Succubi/ Incubi, Death Knights).

O sangue do ser sobrenatural pode ser bebido por um mortal e cura 1d3 PVs por PV cedido pelo ser sobrenatural.

Nível 2:

Necrofagia 2:

(Daemons, Succubi/ Incubi, Death Knights, Hordas).

Funciona como o poder necrofagia 1, mas para cada quilo de carne morta consumida, o ser sobrenatural restaura 1d3 PVs.

Requer o poder necrofagia 1.

Corpo Morto:

(Daemons, Death Knights, Hordas).

O ser sobrenatural possui um corpo constituído de matéria morta. O dano causado ao ser sobrenatural não causa dor nenhuma, mesmo danos que poderiam destruí-lo. Desta forma, mesmo que seja causado dano agravado ao ser sobrenatural ele não precisara recuperar-se do trauma causado. Um braço a menos ou mesmo um fígado faltando não será problema algum para o ser sobrenatural. Ele continuará de pé e lutará como se nada houvesse acontecido. O dano ainda é causado.

Fluxo interrompido:

(Daemons, Succubi/Incubi, Hordas).

Um poder muito invejado por outros seres sobrenaturais. O ser sobrenatural consegue interromper seu fluxo de sangue em determinados locais, como desejar. Mesmo feridas graves param de sangrar, evitando que o ser sobrenatural enfraqueça ou mesmo morra por falta de sangue, em termos de combate o dano causado ao ser sobrenatural é reduzido pela metade, caso o ser sobrenatural passe em um teste normal de constituição. Valido somente para danos que possam causar feridas graves ou cortes ao ser sobrenatural.

Sangue ácido médio:

(Daemons, Succubi/Incubi, Hordas).

Causa 1d10 pontos de dano caso seja derramado ou espirrado sobre alguém.

Necessário o poder sangue ácido fraco.

Sangue venenoso médio:

(Daemons, Succubi/Incubi, Hordas).

Causa 1d6 pontos de dano caso seja bebido e reduz em -10% do total de todos os testes de atributos pelo efeito do veneno.

Requer o poder sangue venenoso fraco.

Carniçal:

(Anjos caídos, Daemons, Succubi/Incubi).

Faz com que o laçao passe a envelhecer mais lentamente, à taxa de 1 ano para cada 5, desde que continue bebendo o sangue de seu mestre pelo menos 1 vez por semana. Caso ele deixe de beber o sangue do ser sobrenatural que o criou, ele passará a envelhecer 10 vezes mais rápido, até receber

sangue novamente ou morrer de velhice. Não funciona em criaturas sobrenaturais.

Requer o poder Ghoul.

Nível 3:

Necrofagia 3:

(Daemons, Succubi/ Incubi, Death Knights, Hordas).

Funciona como o poder necrofagia 1 e 2, mas para cada quilo de carne morta consumida, o ser sobrenatural restaura 1d6 PVs.

Requer o poder necrofagia 2.

Corpo sem coração:

(Anjos caídos, Daemons, Succubi/Incubi).

O ser sobrenatural cede um pouco de seu sangue à vítima e com auxílio de uma adaga feita de ossos do próprio ser sobrenatural, ele rança o coração da vítima. A vítima continuará magicamente viva, mas torna-se totalmente fiel ao ser sobrenatural. Tem direito a um teste de WILL e caso vença, ela morrerá tranquilamente e não se tornará serviçal do ser sobrenatural. O coração da vítima deve ser deixado dentro de um pote de bronze e caso seja devolvido a vítima, ela se torna livre do domínio do ser sobrenatural, e um novo coração nascerá no lugar.

Diferentemente dos outros poderes de controle desta classe, é válido tanto para seres mortais como seres sobrenaturais.

Requer o poder carniçal.

Necro Vitæ:

(Anjos caídos, Daemons, Succubi/Incubi, Death Knights, Hordas).

O ser sobrenatural “batiza” um ser com seu sangue. O sangue consumido causa terríveis dores a quem foi batizado, além de dano de 1d6 PVs. Em casos extremos (caso um ser consuma muito sangue sobrenatural) este poder pode causar necrose no corpo da vítima, e a vítima poderá perder um membro ou mesmo morrer.

Requer um nível de poder em sangue ácido médio e necrofagia 1.

Vampirismo:

(Daemons, Succubi/Incubi, Hordas).

O ser sobrenatural pode se alimentar de sangue de qualquer espécie infestando o animal com a essência de Vampyr.

Sangue ácido forte:

(Daemons, Succubi/Incubi, Hordas).

O sangue do ser sobrenatural fica mais forte com o passar do tempo (com aspecto negro, borbulhante, gosma verde), causando 2d6 pontos de dano caso seja derramado ou espirrado sobre alguém.

Necessário o poder sangue ácido médio.

Sangue venenoso forte:

(Daemons, Succubi/Incubi, Hordas).

Causa 1d10 pontos de dano caso seja bebido e reduz em -15% do total de todos os testes de atributos pelo efeito do veneno.

Requer o poder sangue venenoso médio.

Sangue fortificador:

(Daemons, Succubi/Incubi, Death Knights, Hordas).

O ser sobrenatural consome seu próprio sangue aumentando assim seus atributos físicos por custos períodos de tempo.

O ser sobrenatural pode consumir até 1 PV por século de existência e a cada PV cedido, o ser sobrenatural pode aumentar 3 pontos em um único atributo durante uma única rodada. Este poder não requer o uso de uma ação adicional para ligá-lo.

Requer vampirismo.

Nível 4:**Necrosis:**

(Anjos caídos, Daemons, Succubi/Incubi, Death Knights, Hordas).

Uma versão mais potente do poder necro vitæ. O sangue do ser sobrenatural causa dano de até 1d10 PVs O corpo da vítima irremediavelmente ganhará um aspecto necrosado, como se a vítima houvesse sido contagiada com lepra.

Requer o poder Necro Vitæ.

Refluxo sangüíneo:

(Daemons, Succubi/Incubi, Hordas).

O ser sobrenatural consegue não apenas reter o fluxo de sangue, mas reverter o fluxo de forma mística, e todo o sangue que estiver fora do corpo do ser sobrenatural, tenderá a retornar a ele, no entanto requer concentração. Recupera todo dano causado por sangramentos imediatamente.

Requer o poder fluxo interrompido.

Cura pelo sangue:

(Daemons, Succubi/Incubi, Hordas).

O ser sobrenatural pode não só se alimentar de sangue, como para cada 1d3 de dano causado o ser sobrenatural é capaz de restaurar 1 PV.

Necessário o poder vampirismo.

Força do sangue:

(Daemons, Succubi/Incubi, Hordas).

O ser sobrenatural pode se alimentar do coração de um indivíduo qualquer, seja ele humano, ser sobrenatural, anjo ou qualquer outro ser. Este poder deve ser empregado de forma ritualística e só funciona se o corpo estiver morto a menos de meia hora, desta forma o ser sobrenatural poderá drenar parte da força daquele indivíduo, recebendo um bônus de +10% para todos os atributos físicos durante 7 rodadas.

Necessário o poder vampirismo.

Zumbi:

(Anjos caídos, Daemons, Succubi/Incubi, Death Knights).

Dando a um cadáver um pouco de seu sangue, o ser sobrenatural é capaz de anima-lo durante um mês e um dia. O cadáver continua a se deteriorar, e não possui vontade própria.

Requer o poder carnçal.

Nível 5:**Coração satânico:**

(Anjos caídos, Succubi/Incubi).

A essência do ser sobrenatural invade não a mente da vítima, mas o coração da vítima e ela passa a obedecer todos os comandos do ser sobrenatural, além de possuir a mente em total sincronia com a do ser sobrenatural.

Requer o poder corpo sem coração.

Corpo cadavérico:

(Daemons, Death Knights, Hordas).

O ser sobrenatural consegue absorver qualquer matéria morta apenas tocando na matéria, e esta passará a constituir o corpo do ser sobrenatural. Naturalmente o ser sobrenatural passará a possuir um aspecto completamente morto. Sua carne se torna podre, exala puro cheiro de carne podre e tecidos orgânicos decompostos, podem ficar cheios de pus vazando de feridas abertas, e freqüentemente parecerão cegos, mas não estando propriamente cegos. Partes dos corpos não serão totalmente assimilados, ficando alguns membros e até mesmos cabeças destorcidas dependuradas por todo o corpo do ser sobrenatural.

Com a assimilação dos tecidos o ser sobrenatural poderá se curar de ferimentos e até mesmo reconstituir pedaços do corpo, mas mesmo entre seres sobrenaturais este não é um poder comum, pois eles preferem zelar por seu aspecto original.

Como base, para cada quilo de matéria assimilada, o ser sobrenatural pode curar até 1d6 PVs e reconstituir a mesma massa assimilada.

Requer o poder corpo morto.

Legião:

(Anjos caídos, Daemons, Succubi/Incubi, Death Knights).

O sangue do ser sobrenatural se torna portador de imenso poder e apenas uma gota de seu sangue poderá animar até 1d4 corpos mortos. Basta usar um ritual simples que consiste em criar um sinal em cruz na testa ou na nuca do corpo, e ele se tornará um serviçal do ser sobrenatural. O corpo reanimado ficará sob controle do ser sobrenatural durante uma noite e sob a luz do dia ele carboniza e vira pó.

Requer o poder zumbi.

Vitã fortificador:

(Daemons, Succubi/Incubi, Death Knights, Hordas).

Praticamente o mesmo efeito do poder sangue fortificador, mas a cada PV consumido o ser sobrenatural pode aumentar 6 pontos em um único atributo, durante uma rodada.

Requer sangue fortificador.

Nível 6:**Rio de sangue:**

(Anjos, Anjos caídos, Succubi/Incubi).

O ser sobrenatural corta seu pulso evocando o poder com as palavras mágicas, e de forma mística, o sangue do ser sobrenatural se multiplica, o que se transforma em um rio de sangue. Pode ser usado para inundar um galpão ou mesmo alimentar um exercito de vampiros. No entanto, o ser sobrenatural cede pontos de vida que serão transformados em 1d10 litros de sangue por PV cedido.

Bolha mortal:

(Anjos caídos, Daemons, Succubi/Incubi, Death Knights, Hordas).

O Ser sobrenatural pode cuspir uma bolha de sangue, espirrar ou mesmo derramar sangue sobre um objeto ou um ser, e o sangue consumira o objeto ou ser até que este se torne totalmente sem vida. Em objetos inanimados, o sangue funciona como ácido, mas em seres vivos, o sangue vai necrosando todo o corpo do indivíduo, desmanchando o indivíduo em carne podre, pus e outros fluidos. Se bebido, os órgãos internos do ser vivo se liquefarão e ela terá uma morte quase instantânea. Considere como um dano de 1d10 Pvs por rodada, até que o sangue seja eliminado ou limpo do local. Seres sobrenaturais tem direito a um teste de resistência para reduzir o dano.

Requer o poder sangue ácido forte e Necro Vitæ.

Doação:

(Daemons, Succubi/Incubi).

O ser sobrenatural dá um gole de sangue para um ser vivo, seja ele mortal ou sobrenatural, e este receberá parte dos poderes do ser sobrenatural, durante um único dia. Caso todo o sangue do ser sobrenatural seja drenado neste processo, toda a essência do ser sobrenatural e assimilada pelo ser que bebeu o sangue. O antigo corpo do ser sobrenatural vira pó e a vítima se tornará um novo ser sobrenatural, assimilando assim todos os poderes e características místicas.

Alguns seres sobrenaturais usam este poder para trocar seus antigos corpos por corpos mais novos e poderosos e até mesmo para formar colônias em um único corpo.

Requer o poder força do sangue.

Nível 7:**Mar de sangue:**

(Anjos, Anjos caídos, Succubi/Incubi).

Poder muito semelhante ao poder rio de sangue, mas o ser sobrenatural poderá forma 1d100 litros de sangue por PV cedido.

Requer o poder rio de sangue.

Anima Vitæ:

(Anjos caídos, Daemons, Succubi/Incubi).

O ser sobrenatural tem controle sobre seu sangue de uma forma tão esplendida, que ele pode movimentar seu sangue, mesmo que não esteja em contato com ele. Não é possível reabsorve-lo, mas ele pode formar tentáculos, turbilhões, formas animadas e diversos objetos apenas com seu sangue. O objeto ainda será feito de sangue e terá aparência do mesmo, mas tomará dureza, rigidez e características básicas do material imitado.

Como exemplo, pode criar uma chave para abrir uma porta.

Liquefazer:

(Death Knights, Hordas).

Um dos mais horrendos poderes de um ser sobrenatural. Permite liquefazer seu corpo, não em água ou qualquer outro tipo de material, mas em fluidos e matéria corporal. O ser sobrenatural vira literalmente uma poça gosmenta de carne derretida, com bílis, linfa, sangue, ossos derretidos e outros componentes de seu corpo. Pode até mesmo invadir uma vítima e se solidificar em seu interior, literalmente estourando a vítima.

Requer o poder corpo cadavérico.

Paixão:

Sem máximo por idade.
(Succubi/Incubi).

Nível 1:**Pequena atração:**

O ser sobrenatural faz com que um mortal tenha uma certa atração física por sua pessoa, despertando impulsos sexuais. Pessoas que naturalmente sentem atração pelo seu sexo serão atraídas. Fêmeas atraem homens e mulheres homossexuais e machos atraem mulheres e homens homossexuais.

Fantasias:

Com este poder, o ser sobrenatural pode descobrir qual a fantasia mais pervertida que uma vítima deseja realizar, apenas conversando com ela durante alguns minutos. O alvo pode fazer um teste de WILL vs WILL do ser sobrenatural para resistir. Caso a vítima passe no teste ficará imune a este poder durante 7 dias.

Nível 2:**Atração proibida:**

O ser sobrenatural desperta sentimentos sexuais muito fortes nas vítimas. Pessoas que não são atraídas pelo sexo do ser sobrenatural tem direito a um teste de resistência. O carisma do personagem em teste com a vítima escolhida recebem um bônus de 2D.

Requer pequena atração.

Voz melodiosa:

A voz do encantado soa tão maravilhosa que é impossível evitar uma ordem sua. É um poder típico de vampiros Lamiai e seres sobrenaturais da água e que na Grécia antiga deu origem à lenda das sereias. O personagem emite uma única ordem que é obedecida pela vítima (que precisa necessariamente ser do sexo oposto). Criaturas sobrenaturais (e magos) podem tentar resistir em um teste de WILL vs WILL do ser sobrenatural.

Nível 3:**Dor em prazer:**

O ser sobrenatural é capaz de transformar dor em prazer, convertendo danos causados por um ataque a si mesmo ou em um alvo escolhido em pontos de vida extras (até um máximo de 18 pontos, quando os pontos extras desaparecem à razão de um ponto por rodada, até chegarem aos pontos de vida originais. Este poder é utilizável apenas uma vez por dia).

Beijo da morte:

O ser sobrenatural beija uma vítima. Este beijo causa de dano, com direito a teste de resistência para reduzir o dano à metade. Só funciona se a vítima desejar ser beijada (mesmo que sob influências mágicas).

Amor:

Semelhante à voz melodiosa, mas faz com que a pessoa que escute fique apaixonada. Magos e outras criaturas sobrenaturais podem tentar resistir em um teste de WILL vs WILL do Ser sobrenatural +5. Este efeito dura apenas até o nascer do sol.

Requer voz melodiosa.

Patas de bode:

Sem máximo por idade.
(Death Knights, Daemons, Hellspawns, Hordas).

Requer +1 ponto para utilizar na forma humana.

Nível 1:**Patas de bode:**

Seus pés possuem o formato de cascos, e podem atacar, fazendo até 1d6+bônus de dano.

Pernas de bode:

Semelhante a patas de aranha em efeito, mas o ser sobrenatural pode ou não as patas e pernas transmutadas. Permite ao ser sobrenatural atingir velocidades de até 20m/s em solo. Dá um bônus de +3 em AGI (+12 em testes) e facilitando (+20%) manobras e acrobacias em terra.

Caso o ser sobrenatural já possua o poder pernas de aranha, ele fica impedido de conseguir tal poder.

Nível 2:**Patas de cavalo:**

Seus cascos são grossos e mais afiados que o normal, fazendo até 2d6+bônus de dano.

Requer o poder patas de bode.

Pernas de cavalo:

Permite ao ser sobrenatural atingir velocidades de até 30m/s em solo. Dá um bônus de +6 em AGI (+12 em testes) e facilitando (+30%) manobras e acrobacias em terra.

Exige o poder pernas de bode.

O poder não é cumulativo.

Pele resistente ou defesas especiais:

Maximo de 2 níveis por século de existência.

(Anjos, Anjos caídos, Daemons, Succubi/Incubi, Hellspawns).

Estas defesas podem incluir uma série de explicações possíveis: pele dura como couro, armadura pregada sobre a pele, correntes enroladas, roupa de combate, pele escamosa, coberto por placas metálicas, pele de cobra, depósitos de gordura, bolsões de carne podre, e tantas outras que sua mente doentia escolher.

A pele resistente é uma defesa permanente contra dano de qualquer origem.

Cada nível do poder pele resistente confere +1 em IP para o ser sobrenatural e sua utilização na forma humana possui um abatimento de três IP a menos.

Seres sobrenaturais com pele resistente 1, 2 ou 3, possuem IP 0 na forma humana; seres sobrenaturais com o poder em nível superior a três, por exemplo, 4, possuem +4 IP na forma sobrenatural e +1 IP na forma humana.

Peste:

Maximo 2 níveis por século de existência.

Nível 1:**Praga:**

(Anjos, Anjos caídos, Daemons, Espectros).

Infecta 2d6 ratos com algum tipo de doença conhecida. Os ratos se encarregarão de espalhar a doença normalmente, através de mordida. Uma vítima infectada perde 1d6 pontos de cada atributo físico durante uma semana (sendo que se um atributo chegar a 5 ou menos a vítima terá de ser hospitalizada).

Raiva:

(Daemons, Hordas).

A Saliva do próprio ser sobrenatural contem algum tipo de doença conhecida. Através da mordida, o ser sobrenatural pode infectar sua vítima; a vítima infectada perde 1d6 pontos de cada atributo físico durante uma semana (sendo que se um atributo chegar a 5 ou menos a vítima terá de ser hospitalizada).

Nível 2:

Grande praga:

(Anjos, Anjos caídos, Daemons, Espectros).

Infecta uma ninhada de ratos com algum tipo de doença desconhecida. Os ratos se encarregam de espalhar a doença normalmente, como qualquer outra (através da mordida). Uma vítima infectada perde 1d10 pontos de cada um dos atributos físicos durante uma semana (sendo que se este atributo chegar a 5 ou menos a vítima terá de ser hospitalizada).

Requer o poder praga.

Antraz:

(Daemons, Hordas).

As garras e presas do ser sobrenatural contêm toxinas letais. Se a vítima for arranhada ela poderá contrair uma doença conhecida; a vítima infectada perde 1d6 pontos de cada atributo físico durante uma semana (sendo que se um atributo chegar a 5 ou menos a vítima terá de ser hospitalizada). No caso da mordida, se o ser sobrenatural já possui o poder raiva, a vítima infectada perde 1d10 pontos de cada atributo físico durante uma semana, e pode ser infectada por alguma doença desconhecida.

Nível 3:

Peste bubônica:

(Anjos, Anjos caídos, Daemons, Espectros).

Cria uma epidemia da peste e a espalha por alguns ratos especialmente preparados em um ritual.

Requer o poder grande praga.

Praga de insetos:

(Anjos, Anjos caídos, Daemons, Espectros).

Comanda uma praga de gafanhotos, aranhas, mosquitos ou outros insetos para causarem mal a uma vila ou acampamento.

Ar pestilento:

(Daemons, Hordas).

O ser sobrenatural pode soltar uma nuvem de toxinas ao seu redor (seja por uma baforada, flatos, pelas glândulas de suor, ou meio místico), causando alguma doença conhecida ao alvo. Usado geralmente como

defesa, mas também pode ser usado como ataque. A nuvem pode ser de gás negro, roxo, verde ou vermelho ferrugem e permanece no local durante 1d10 rodadas.

As doenças são em geral imediatas, afetando assim os sentidos do alvo.

Nível 4:

Lepra:

(Anjos caídos, Daemons, Espectros, Hordas).

O ser sobrenatural desenvolve um toque mortal, que contamina uma pessoa com algum tipo de doença conhecida ou desconhecida (detalhes deixados à imaginação doentia do mestre). Este poder pode ser desativado por curtos períodos de tempo.

Bílis:

(Daemons, Hordas).

O ser sobrenatural pode vomitar a própria bílis, sobre algum objeto ou sobre uma fonte de água, contaminando o objeto ou água com diversos tipos de doenças. Pode ser usado diretamente em uma vítima. Caso a vítima ingira a bílis, ela não só contrai doenças, como sofre um dano direto de 2d6 por envenenamento, com direito a teste de CON para reduzir o dano à metade. Para todos os efeitos, a doença causada por toque do local contaminado reduz em 1d6 pontos cada atributo físico, e a ingestão causam uma redução agravada de 1d10 pontos em cada atributo físico.

Nível 5:

Neurotoxina fraca:

(Daemons, Hordas).

A saliva do ser sobrenatural é carregada com uma toxina super poderosa que pode até mesmo matar um ser vivo em segundos, ou em instantes. A contaminação por essa toxina causa dano de 1d6 e reduz em 1d6 cada atributo físico da vítima, sendo que se um atributo chegar a 5 ou menos a vítima cai desmaiada e deve ser hospitalizada. Com direito a teste de CON para reduzir o dano. Usável uma vez ao dia.

Requer os poderes raiva, antraz.

Nível 6:

Neurotoxina:

(Daemons, Hordas).

Idêntico a neurotoxina fraca, mas causa dano de 1d6 por 3 rodadas e a vítima perde 1d10 pontos em cada atributo. A vítima sofre de vertigens e náuseas fortes e pode perder algum dos 5 sentidos provisoriamente, dependendo da toxina existente caso algum dos atributos físicos chegue a zero, voltando gradualmente após 4 dias.

O tipo de toxina deve ser declarada quando o jogador comprar este poder, pois a toxina terá sempre o mesmo efeito sobre suas vítimas.

Requer o poder neurotoxina fraca.

Nível 7:

Neurotoxina forte:

(Daemons, Hordas).

Idêntico a neurotoxina, mas causa dano de 1d10 por 5 rodadas e a vítima perde 1d10+1d6 pontos em cada atributo podendo causar paralisia dos músculos caso algum dos atributos físicos chegue a zero, voltando gradualmente os movimentos após uma semana. Caso todos os atributos físicos cheguem a zero a vítima morre. Sem direito a teste de resistência.

Requer o poder neurotoxina.

Pinças:

Máximo 8 níveis por século de existência.

(Daemons, Hordas).

As mãos do ser sobrenatural podem adquirir a forma semelhante à de pinças, como de caranguejo ou escorpiões, e podem ser pinças permanentes. São extremamente rígidas e fortes.

Requer **+1 ponto** para utilizar na forma humana.

Custo	Força	Dano
Nível 0	1D	+0
Nível 1	2D	+1d6
Nível 2	3D	+2d6 (Max)
Nível 3	4D	
Nível 4	5D	

Possessão:

Sem máximo por idade.

(Espectros).

O ser sobrenatural só poderá utilizar este poder sob forma espiritual ou espectral.

Nível 1:

Tentação:

O ser sobrenatural é capaz de tentar os mortais a cometerem pecados. O tipo de tentação fica a cargo do mestre, mas deve estar relacionada de alguma forma com o tipo e poder do ser sobrenatural que realiza a tentação.

Nível 2:

Rebelião:

O ser sobrenatural é capaz de infligir o sentimento de rebelião em um grupo de presos, subordinados ou serviçais. É claro que para a rebelião dar certo é necessário algum tipo de estímulo (rudeza do chefe, maus tratos, etc.), mas o grupo será muito mais facilmente levado a rebelar-se ou cometer um motim com esta influência.

Nível 3:

Charme:

O ser sobrenatural é capaz de encantar ou seduzir uma pessoa, de modo a deixá-la apaixonada por sua forma humana. Para isso, é necessário que o ser sobrenatural possua uma forma humana e que a vítima falhe em um teste de WILL vs WILL do ser sobrenatural.

Nível 4:

Possessão:

A capacidade de possuir mentalmente um corpo mortal que esteja perto de si. O mortal tem o direito a um teste de WILL vs WILL do ser sobrenatural para resistir. Caso uma tentativa de possessão falhe, o humano está protegido deste ser sobrenatural por sete anos e um dia. Funciona em qualquer ser, ao contrário da mediunidade.

Nível 5:

Poltergeist:

O ser sobrenatural pode não só possuir o corpo de um ser vivo, mas também pode

possuir aparelhos eletrônicos e outros objetos inanimados, como fazem os espíritos. Assim ele poderá manipular de forma complexa os objetos.

Nas casas assombradas, é comum a presença de seres sobrenaturais espectros, e eles são capazes não só de levitar objetos e bater portas. Em uma mansão que havia várias armaduras da idade média; foi relatado que uma destas armaduras, literalmente correu e afugentou os visitantes da mansão.

O ser sobrenatural pode usar da própria energia mística para funcionar equipamentos eletrônicos sem que estes estejam conectados as tomadas, possuir artefatos sagrados ou místicos, desde que não seja vulnerável a estes artefatos, entre várias outras coisas.

Psycko:

Maximo 3 níveis por século de existência.

(Anjos, Anjos caídos, Espectros).

Nível 1:

Telecinésia:

Permite ao ser sobrenatural mover até 25 kg com a força da mente. Pode abrir portas empurrar pessoas ou mover objetos como se tivesse FR 6.

Energia cinética:

Permite ao ser sobrenatural imbuir projeteis com energia extra, transformando sua energia psíquica em energia cinética. A energia extra aumenta a velocidade, alcance e dano do projétil em até 25%.

Projétil:

Transforma pequenos objetos em projeteis. Sem auxílio de uma arma, o ser sobrenatural é capaz de atirar uma pedra ou um pedaço de borracha pequena e esta adquire tanta energia quanto um projétil disparado por uma arma. Capaz de arremessar tais objetos a uma distancia de até 20m com boa precisão, com velocidades aproximadas à 30m/s e causar até 1d6 de dano. Recebe bônus do poder energia cinética em qualquer nível.

Requer telecinésia e energia cinética.

Nível 2:

Telecinésia:

Permite ao ser sobrenatural mover até 50 kg com a força da mente. Pode abrir portas empurrar pessoas ou mover objetos como se tivesse FR 12.

Energia cinética:

Permite ao ser sobrenatural imbuir projeteis com energia extra, transformando sua energia psíquica em energia cinética. A energia extra aumenta a velocidade, alcance e dano do projétil em até 50%.

Escudo telecinético:

Permite ao ser sobrenatural criar um escudo de fragmentos e partículas ou mesmo de pura energia eletromagnética em uma região localizada do espaço à até 1m de distância de seu corpo.

O escudo pode ser movimentado em qualquer direção de acordo com a vontade do ser sobrenatural, mas requer uma ação para manobrá-lo.

O ser sobrenatural “usa” este escudo como um escudo normal IP3, 25 PVs, modificador -10/0, sem necessitar usar as mãos para manobrar o escudo. Necessário o uso de 1 ponto de magia ou 1 PV para erguer o escudo.

Requer telecinésia.

Nível 3:

Telecinésia:

Permite ao ser sobrenatural mover até 100 kg com a força da mente. Pode abrir portas empurrar pessoas ou mover objetos como se tivesse FR 18.

Energia cinética:

Permite ao ser sobrenatural imbuir projeteis com energia extra, transformando sua energia psíquica em energia cinética. A energia extra aumenta a velocidade, alcance e dano do projétil em até 75%.

Barreira cinética:

Semelhante ao escudo cinético, mas a carcaça de fragmentos e/ou energia eletromagnética circunda por completo o ser sobrenatural. O ser sobrenatural fica incapaz de atacar de dentro da barreira, mas ela fornece proteção total contra os ataques. A barreira possui IP 10 e 50 PVs. Custa 3 pontos de

magia ou 3 PVs para cria-la. O ser sobrenatural também pode usar este poder como uma jaula e prender seu inimigo dentro da barreira, facilitando a fuga do combate.

Nível 4:

Telecinésia:

Permite ao ser sobrenatural mover até 200 kg com a força da mente. Pode abrir portas empurrar pessoas ou mover objetos como se tivesse FR 24.

Energia cinética:

Permite ao ser sobrenatural imbuir projeteis com energia extra, transformando sua energia psíquica em energia cinética. A energia extra aumenta a velocidade, alcance e dano do projétil em até 100%.

Nível 5:

Telecinésia:

Permite ao ser sobrenatural mover até 400 kg com a força da mente. Pode abrir portas empurrar pessoas ou mover objetos como se tivesse FR 30.

Energia cinética:

Permite ao ser sobrenatural imbuir projeteis com energia extra, transformando sua energia psíquica em energia cinética. A energia extra aumenta a velocidade, alcance e dano do projétil em até 125%.

Rastreo:

Maximo 3 níveis por século de existência.

(Anjos, Anjos caídos, Espectros, Succubi/Incubi).

Estes são poderes usados em sua maioria para facilitar ao ser sobrenatural a identificação de pessoas e outros seres, além de objetos e locais marcados pela energia mística presente na terra ou de qualquer outra Orbe que não seja a terrestre, desde que o ser sobrenatural tenha conhecimento sobre o que está caçando ou procurando.

Nível 1:

Detectar marcas:

Permite ao ser sobrenatural enxergar quaisquer marcas suas ou de outro da mesma classe que estejam em seu campo de visão. As

marcas brilham somente para seus olhos, revelando onde estão.

Sentir o semelhante:

Com este poder, o ser sobrenatural pode saber se a pessoa com quem ele conversa é um de sua vila. Caso o alvo esteja tentando se disfarçar, um teste de WILL vs WILL do ser sobrenatural é aplicável.

Nível 2:

Sentir Criatura sobrenatural:

Este poder permite ao ser sobrenatural sentir e reconhecer uma criatura sobrenatural em um raio de até 10m. O personagem precisa estar ciente de sua presença para o poder funcionar. (Quer dizer, não funciona como alarme). Caso a vítima esteja tentando se esconder de alguma forma mística, um teste de WILL vs WILL é necessário.

Rastreo de marcas:

Permite ao ser sobrenatural sentir a localização de suas próprias marcas, desde que estejam no mesmo plano que ele. O ser sobrenatural consegue sentir somente a direção e a distância aproximada do alvo.

Nível 3:

Localização de marcas:

Idêntico ao rastreo de marcas, mas permite que o ser sobrenatural enxergue todas as marcas de Seres sobrenaturais colocadas em seu campo de visão. (Ele precisa se concentrar na marca do ser sobrenatural que deseja seguir). Este poder não revela marcas que o ser sobrenatural não sabe que existem.

Perseguição:

O ser sobrenatural faz um teste de percepção e guarda o padrão da alma da vítima, como uma impressão digital mística. Mais tarde pode-se usar este padrão para localizar novamente o padrão da alma da vítima em um raio de até 200m.

Nível 4:

Sentir criaturas sobrenaturais:

Idêntico ao poder sentir criatura sobrenatural, mas em um raio de até 100m. Pode ser usado outro poder junto a esse como telepatia, perseguição entre outros.

Apagar características:

Este poder permite ao ser sobrenatural apagar ou modificar as características de sua própria aura, ou de outra pessoa, anulando o nível 2 deste poder.

Nível 5:**Amigos próximos:**

Idêntico ao poder sentir criaturas sobrenaturais, mas em um raio de até 1km.

Deteção de teletransporte:

Quando um ser se teletransporta ou muda de plano, ele deixa um pequeno rastro místico, indicando a direção que este tomou. Apenas fornece ao caçador noções de onde sua vítima possa estar.

Nível 6:**Velhos companheiros:**

Idêntico ao poder sentir criaturas sobrenaturais, mas em um raio de até 10km.

Onda mental:

O ser sobrenatural pode enviar através do tempo-espaço uma onda mental, como se fosse um som. Esta onda mental “rebate” em pessoas, objetos, animais, forças. Elementos mágicos, espíritos e tudo mais que estiver em até 20m de raio, dando ao ser sobrenatural conhecimento sobre tudo que está a sua volta.

Regeneração:

Maximo 3 níveis por século de existência.
(todos)

O ser sobrenatural possui um metabolismo acelerado, chegando mesmo a um metabolismo sobrenatural o que o torna capaz de regenerar membros perdidos do corpo.

Nível 1:

O ser sobrenatural regenera 1 PV a cada 12 horas. Regenera lentamente pequenas partes do corpo. Demora semanas ou até meses dependendo da complexidade do órgão ou parte perdida.

Nível 2:

O ser sobrenatural regenera 1 PV a cada 6 horas. A regeneração ainda é lenta, mas

já têm a capacidade de regenerar partes um pouco maiores do corpo.

Nível 3:

O ser sobrenatural regenera 1 PV a cada 3 horas. A regeneração já é mais rápida e partes mais simples podem levar poucos dias para ser regenerado.

Nível 4:

O ser sobrenatural regenera 1 PV a cada hora. A regeneração é bem rápida e o ser sobrenatural já pode reconstituir partes grandes do corpo, mas isso leva muito tempo: meses, talvez anos.

Nível 5:

O ser sobrenatural regenera 1 PV a cada meia hora. Já é possível regenerar pequenas partes do corpo em poucos dias, partes como mãos, pés e organismos mais complexos como olhos e outros órgãos duas a três semanas, e um braço ou perna em cinco ou seis meses.

Nível 6:

O ser sobrenatural regenera 1 PV a cada rodada. Partes pequenas como dedos, nariz e orelhas são regenerados em dois ou três dias, mãos e pés em uma semana e meia e braços e pernas em três a quatro meses.

Nível 7:

O ser sobrenatural regenera 2 PVs a cada rodada. Partes pequenas como dedos, nariz e orelhas são reconstituídos em um dia, partes médias em uma semana ou menos e partes grandes em dois meses ou menos.

Rouriki:

Maximo 2 níveis por século de existência.
(Anjos, Anjos caídos, Daemons, Espectros).

Rouriki é uma palavra japonesa que significa poder espiritual de Buda e diz respeito ao poder da fé e magia branca e não a cresça da pessoa. Buda, assim como Cristo, Mohamed e outros, são seres de luz, que foram enviados à terra para ajudar os humanos, sob a forma humana, e foram cassados ou

incompreendidos assim como mortos e exilados ou apenas não acreditados. Todos eles possuíam o poder da fé e magia branca ao seu lado, outros o chamavam de Kundaline (Serpente de fogo) Ascendida, outros de Mana ou Soma elevado, e outros de Rouriki, entre diversos nomes.

Em termos de jogo, dificilmente um demônio possuirá tal poder, quase todos os anjos ligados diretamente ao círculos de magia e espiritualidade possuíram este poder, porem nada impede que tais anjos não possuam o dom e que demônios possam desenvolvê-lo.

Requer aprimoramento devoção.

Nível 1:

Equivale a um bônus de +1 WILL, +5 pontos de fé, +1D em teste de pontos de fé, +1 Focus no caminho Luz ou Spiritum.

Nível 2:

Equivale a um bônus de +3 WILL, +7 pontos de fé, +2D em teste de pontos de fé, +2 Focus no caminho Luz ou Spiritum.

Nível 3:

Equivale a um bônus de +5 WILL, +9 pontos de fé, +3D em teste de pontos de fé, +3 Focus no caminho Luz ou Spiritum.

Shadow Doppler:

Máximo 2 níveis por século de existência.

(Anjos caídos, Succubi/Incubi, Espectros).

Este poder, permite ao ser sobrenatural desprender parte, ou completamente, sua sombra de seu corpo, criando ilusões de si mesmo; ideal para manobras de defesa e confusão do inimigo. Para criar uma ilusão ou mesmo animar a sombra, será preciso uma fonte de luz, seja ela natural ou não. Em situações de pouca luminosidade, o poder não poderá ser acionado.

Nível X:

Onda de ilusão:

Este poder permite desprender pequenas partes da sombra de seu corpo, formando ilusões perfeitas de si mesmo, mas elas não podem atacar ou fazer movimentos complexos, pois exige concentração do ser

sobrenatural. Quando a ilusão é atingida ela, instantaneamente, se desfaz em pedaços como se feita de vidro e ao tocar o chão, os pedaços se desfazem em pequenas partículas negras que desaparecem quase que instantaneamente.

A ilusão é fácil de ser detectada, pois não possui sombra própria, assim um teste fácil de percepção bastará para detectar o verdadeiro ser sobrenatural.

Cada nível do poder permite ao ser sobrenatural criar 1d6 ilusões.

Força da Umbra:

Este poder funciona como um aprimoramento de toda a classe Shadow Doppler. Cada nível deste poder reduz em 1 PV o custo de acionamento dos poderes da classe, até um mínimo de 1 PV e aumenta em 1 ponto o dano causado pelas sombras, até o máximo de dano causado pelo próprio ser sobrenatural.

Nível 2:

Ilusão fatal:

Este poder permite ao ser sobrenatural desprender partes da sombra de seu corpo, formando ilusões perfeitas de si mesmo, mas diferentemente do poder onda de ilusão, a cópia poderá realizar manobras de combate, pois exige pouca concentração do ser sobrenatural; a menos que o personagem esteja desgastado mentalmente ou sofreu danos mentais, ele não poderá utilizar este poder.

Embora a ilusão possa realizar manobras de combate e outros movimentos complexos, ela não causa dano algum ao oponente e da mesma forma que no poder onda de ilusão, ela é destruída logo no primeiro golpe.

A ilusão não possui sombra própria, neste caso, durante situações calmas, um teste fácil basta, mas em situações tensas como combate, um teste normal deve ser feito, uma vez passado no teste, todas as ilusões são detectadas e perdem o efeito.

O ser sobrenatural pode criar até 1d4 ilusões + 1d3 ilusões por nível de onda de ilusão.

Requer o poder onda de ilusão.

Nível 3:

Sentinela:

Este poder permite desprender partes da sombra e criar cópias sombrias de si mesmo; as cópias são como sombras do personagem, variaram em tons de negro e cinza, possuem comportamento suicida e explodem ao serem tocadas ou atingidas, causando 1d10 de dano em um raio de 1m. O ser sobrenatural pode criar até 1d4 sentinelas + 1d3 sentinelas por nível de onda de ilusão, mas para serem criadas as sentinelas, o ser sobrenatural deve descontar 1d6 PVs do total; caso não possua PVs suficientes, as sombras se alto detonam em contato com o próprio ser sobrenatural o que certamente acarretará a sua morte.

As sentinelas não possuem sombra e podem ser destruídas a distancia ou mesmo usadas contra o próprio ser sobrenatural, pois possuem um tempo de reação retardado em cerca de 1 a 2 segundos; o suficiente para atraí-la para próximo do ser sobrenatural e detoná-la em seguida.

Requer o poder ilusão fatal.

Sombras primas:

O ser sobrenatural poder desprender pedaços de sua sombra e formar novas sombras capazes de desferir golpes e realizar manobras complexas. As sombras formadas variam em tons de negro e cinzas, possuem reação retardada em cerca de 1 a 2 segundos e realizam exatamente as manobras que o ser sobrenatural realizar. Ficaram parecendo como rastros deixados pelo ser sobrenatural realizam apenas golpes corporais (não lançará magias ou bafos ou espinhos, embora imite todos os gestos do ser sobrenatural) e causam apenas 1/3 do dano que seria causado pelo ser sobrenatural.

Cada sombra requer um teste separado para ser defendida e o ser sobrenatural poderá criar 1d4 sombras + 1d3 sombras por nível de ondas de ilusão. Duram 1d10 rodas e custam 1d6 PVs para serem criadas, caso não haja PVs suficientes, elas não são formadas, mas o dano ainda é causado no ser sobrenatural.

Requer ilusão fatal.

Nível 4:

Sombras irmãs:

O ser sobrenatural separa partes de sua sombra e cria novas sombras que podem servir de escudo ou mesmo atacar o oponente. Cada sombra criada possui 1/3 dos atributos do ser sobrenatural e possuem ação semi-independente; atacam sempre em grupo e somente quando o ser sobrenatural ataca seu oponente.

Não distanciam do ser sobrenatural, se mantendo em um raio de até 5m + 1m por nível de onda de ilusão; caso a sombra seja levada para fora deste raio ele deixa de existir instantaneamente, se quebrando como vidro.

Cada sombra possui também vida própria e pode ser controlada para servir de escudo, absorvendo assim, parte ou mesmo todo dano causado por um golpe. Só podem utilizar golpes corporais.

O ser sobrenatural poderá criar até 1d6 sombras irmãs e possuem custo de ativação de 1d6 pontos de vida.

Requer sombras primas e sentinela.

Tentáculos da Umbra Negra:

O ser sobrenatural pode expandir sua sombra sob o chão e dela fazer crescer tentáculos de pura sombra. Os tentáculos são negros como o petróleo, pingam uma substância negra, gosmenta e agem em conjunto ou separadamente, comandados pelo ser sobrenatural (considere o ataque com os tentáculos como uma única ação). O ser sobrenatural pode expandir sua sombra por até 5m + 1m por nível de onda de ilusão e criar até 1d4 tentáculos + 1d3 tentáculos por nível de onda de ilusão e só podem ser utilizados na rodada posterior. Cada tentáculo possui força igual a 25 FR, 10 PVs, IP 1 e comprimento 1m +1m por nível de força da Umbra e custa 1d10 PVs para serem invocados. Realizam ataque de constrição e manipulação equivalente a chicote 50/10.

È o único dos poderes cujo dano não é afetado pelo poder força da Umbra.

Requer os poderes força da Umbra e onda de ilusão.

Nível 5:

Assassina Impiedosa:

Este é certamente um dos poderes mais fantásticos desta classe. O ser sobrenatural consegue desprender totalmente a sombra de seu corpo, tornando-a uma sombra viva, em contra partida, o ser sobrenatural ficará sem sua sombra enquanto a cópia não for reabsorvida, ou enquanto o ser sobrenatural não criar outra sombra própria. O ser sobrenatural só poderá fazer uma única cópia por sombra, e cada nova sombra requer 1d10 PVs para serem criadas, o que ocorre instantaneamente. Cada cópia criada compartilha os atributos com o ser sobrenatural de forma mística; para saber então o atributo do ser sobrenatural e da cópia divida os atributos físicos pelo número de cópias + 1 (cópias e original) e arredonde para cima; estes serão os atributos das cópias e do ser sobrenatural original, os atributos mentais permanecem os mesmos e os PVs serão compartilhados entre as cópias e o original (permanecem os PVs naturais, mas o dano causado a uma cópia é descontado diretamente no ser sobrenatural). Cada cópia age independentemente como personagens diferentes, o que possibilita multiplicar assim os ataques durante as rodadas.

Cada cópia resiste a um dano acumulado de até 1/3 dos Pvs originais, isto é, caso o ser sobrenatural possua 60 PVs e seja causado em uma rodada dano 5, em outra dano 12 e na próxima dano 7, o ser sobrenatural sofre um dano total de 20 pontos ficando com 40 PVs e a sombra, tendo recebido 20 pontos de dano (60/3 igual a 20), deixará de existir, esfarelado-se como vidro. O ser sobrenatural poderá criar 1d4 cópias + 1 cópia por nível de onda de ilusão, e considerando as 1d3 sombras +1 sombra por nível de força da Umbra que poderão ser recriadas instantaneamente.

Requer sombras irmãs.

Nível 6:

Bailarina Maldita:

Se não bastasse o poder Assassina Impiedosa, os Seres sobrenaturais conseguiram desenvolver um poder ainda mais terrível, porem são poucos os que conseguem desenvolvê-lo, exige muito esforço, tanto físico, quanto mental, mas uma vez ativado, o ser sobrenatural transforma sua sombra, em

uma única cópia, perfeita, quase indetectável de si mesmo. Como a imagem em um espelho ou mesmo um irmão gêmeo, sua sombra desprende de seu corpo, o que causa 4d6 de dano, formando a imagem refletida do ser sobrenatural; no entanto tanto a imagem como o próprio ser sobrenatural, não possuirão sombras, o que os tornam ainda mais parecidos. A imagem possui atributos, poderes e Pvs próprios, iguais ao do ser original e age independentemente. Considere como dois personagens distintos.

Em situações calmas, para se diferenciar a imagem do real, um teste normal/difícil bastará (a critério do mestre), mas no calor dos combates, um teste muito difícil de percepção deve ser empregado (considere um teste difícil, por exemplo, PER - 20 e subtraia ainda -20 ficando assim, PER - 40) a cada rodada para se distinguir a imagem do ser real, a menos que a vítima utilize uma de suas ações para manter os olhos no personagem real (requer passar em testes separados de percepção e agilidade). Caso o teste de visão falhe, o teste de distinção deve ser aplicado novamente a cada rodada, e caso um teste de distinção falhe, considere o atacado à imagem e não ao ser real.

O ser sobrenatural não poderá recuperar sua sombra, sob nenhuma hipótese, até que a imagem seja destruída ou novamente reabsorvida. Em caso da sombra ser destruída, uma nova sombra deve ser invocada, custando 1d10 PVs, mas este processo é mais lento e requer 5 rodadas para ser totalmente reconstruída. Durante este período, a sombra irá se formando lentamente, a princípio como uma penumbra quase apagada e aos poucos vai tomando a forma, tamanho e opacidade originais, contudo a sombra só poderá ser reconstituída caso o ser sobrenatural se encontre em um local bem iluminado.

Requer os poderes Assassina Impiedosa e força da Umbra.

Simbionte:

Sem máximo por idade, mas o simbionte não pode ultrapassar o poder do ser sobrenatural, isto é, mesmo que o simbionte possa ficar mais forte, o máximo que ele poderá chegar é limitado pelos poderes e atributos do ser sobrenatural.

Simbiontes podem evoluir seguindo regras próprias.

(Death Knights, Hellspawns).

Simbiontes são seres sobrenaturais espirituais que foram criados pelos alquimistas do inferno a partir de uma versão mais primitiva dos espectros, como parasitas neurais.

Mais tarde descobriu-se que estes parasitas poderiam infectar um humano, consumindo sua essência vital até o ponto de deixa-los como uma casca seca e inerte. Foram testados em batalhas durante alguns séculos, mas falharam em um ponto. Uma vez anexados em um cadáver, tornavam-se difíceis de serem desvinculados dos corpos. O que limitava muito sua capacidade de uso em exércitos. Além disto seus poderes não funcionavam direito em habitantes de Paradisia, o que praticamente condenou estes seres sobrenaturais ao confinamento no inferno.

Seu uso perfeito em combates se dá quando os seres sobrenaturais conseguem ligar estas criaturas aos Hellspawns, deixando-os como dois simbiontes. A criatura molda-se à forma de uma vestimenta altamente maleável, porém resistente a golpes, com capacidade de ação semi-independente de seu hospedeiro (isto é, atacam com as perícias de luta de seus hospedeiros).

Para separar um simbiote de um hospedeiro, deve-se fazer um teste de FR vs FR do hospedeiro somada a FR do simbiote. O simbiote possui PVs de acordo com sua raça, e é capaz de regenerar um PV por hora. Ataques dirigidos contra o hospedeiro podem ser interceptados pelos simbiontes com um teste de DEX do simbiote, e neste caso, o dano é causado no simbiote.

Os simbiontes foram classificados em série G, H, I e J, mas foram desenvolvidos novos simbiontes mais poderosos, além de descobrirem que com o tempo, um simbiote pode evoluir e adquirir poderes próprios.

Nível 1:

O mais fraco, a série G. Os primeiros simbiontes, com todos os atributos em 3, proteção 0 e incapazes de atacar e adquirir qualquer outro poder a menos que evolua para a série H.

Nível 2:

A evolução da série G. A série H possui atributos em 1D, IP 1 e podem fazer ataques com garras, correntes ou placas que causam até 1d6 pontos de dano.

Nível 3:

A série I. Simbiontes mais poderosos, com seus atributos em 2D, IP2 e capazes de realizar ataques que causam até 2d6. São os primeiros simbiontes capazes de aprender a utilizar novos poderes. Os possíveis poderes e seus máximos são: enrijecer 1, regeneração 1, aumento de atributos físicos 1.

Nível 4:

A série J, composta de monstros maiores e mais flexíveis, capazes de formar diversos tipos de casulos e formas animadas. Possuem atributos em 3D, IP 3 e dano 3d6.

Eles podem desenvolver poderes até: enrijecer 2, regeneração 1, aumento de atributos físicos 1, camuflagem 1.

Nível 5:

A serie K foi um dos simbiontes posteriormente desenvolvidos e já possui uma grande peculiaridade de “ceder” seus pontos de vida ao hospedeiro. Possuem atributos em 4D, IP 4 e dano 4d6.

Eles podem desenvolver poderes até: enrijecer 3, regeneração 2, aumento de atributo 2, camuflagem 1, conversão 1.

Nível 6:

Estes simbiontes denominados série M foram simbiontes de uma geração, geneticamente alterada por radiação; seus antecessores, a série L apresentou diversos problemas em sua constituição e morriam muito cedo, ou tornavam-se parasitas, matando o hospedeiro dentro de pouco tempo. Logo descobriram o gene sobrenatural responsável pelo desastre e puderam corrigir a nova linha que ficou sendo denominada de série M, em lembrança a seus antecessores assassinos (Murderes).

Eles possuem atributos em 5D, IP 5 e dano 5d6, e podem desenvolver os poderes: enrijecer 3, regeneração 3, aumento de atributo físico 2, camuflagem 2, conversão 2.

Nível 7:

Séries N, O, P. As três séries foram desenvolvidas em conjunto; na verdade elas foram uma estranha combinação dos simbioses da série M com seus antecessores série L. Alguns deles rejeitaram certos corpos, mas acabaram descobrindo que a série N rejeitava Death Knights, a série O rejeitava os Hellspawns e somente a série P era considerada segura, já que não rejeitava nenhum ser sobrenatural; outra vez a maldita genética.

Todos eles possuem atributos em 5D, IP 5 e dano 5d6, e podem desenvolver os poderes: enrijecer 4, regeneração 3, aumento de atributos físicos 2, camuflagem 3, conversão 3, vampirismo 1.

Nível 10:

Séries S. Esta série foi desenvolvida recentemente e descobriram que ela é dotada de um poder muito maior que as demais séries e por esse motivo recebeu o nome de série S.

Uma de suas peculiaridades é que permite ao hospedeiro um uso mais aperfeiçoado de sua energia mística e conseqüentemente de magias assim como resistências naturais, posteriormente descobriram que este simbiote poderia ser forçado a mesclar-se com as células do próprio ser sobrenatural, tornando-os não apenas simbioses, mas a série S passaria a ser um órgão externo ao corpo do ser sobrenatural.

Porém esse simbiote também significa um perigo para o hospedeiro. Descobriram que ele não aceitava qualquer ser sobrenatural, mas apenas aqueles que possuíssem físicos adequados, poderiam suportar o desgaste do primeiro mês da simbiose, e só depois, ele se tornaria efetivamente poderoso.

Em termos de jogo, o hospedeiro deve possuir FR igual a FR+10 do simbiote e CON igual a CON+20 do simbiote, e pelo menos no primeiro mês passar em 70% dos testes de constituição. Para facilitar, ao adquirir, pode-se fazer 10 testes de constituição e caso o jogador consiga sucesso em 7 ou mais o simbiote já é dele, caso não consiga, o simbiote será rejeitado e o hospedeiro recebe um dano de 3d6.

Possui atributos em 5D, IP 6 e dano 5d6, e podem desenvolver os poderes:

enrijecer 5, regeneração 4, aumento de atributos físicos 5, camuflagem 5, conversão 5, vampirismo 2, energia mística 3, resistência natural 3, encubar.

Os poderes dos simbioses:

Até agora foram registrados apenas estes poderes do simbiote, mas as pesquisas com os simbioses podem acabar revelando mais poderes entre outras características. Os pesquisadores estão agora voltando aos testes com a série L, N e O, já que descobriram que a série S também era um perigo em potencial, mas era extremamente poderosa. Talvez quanto mais um simbiote se torna complexo, mais ele tenderá a selecionar seus hospedeiros.

Enrijecer:

O simbiote tem a capacidade de enrijecer as fibras de seu tecido, aumentando assim sua resistência contra golpes. Cada nível de enrijecer confere ao simbiote um bônus de +1 em IP cumulativo. Um simbiote com enrijecer 3 terá um bônus de +3 em IP.

Regeneração:

O simbiote já possui naturalmente a capacidade de regenerar-se, mas esta pode ser melhorada. Cada nível em regeneração confere ao simbiote um bônus de +1 PV por hora cumulativo. Um simbiote com regeneração 2 terá um bônus de +2 PVs por hora, totalizando assim 3 PVs por hora.

Aumento de atributos físicos:

O simbiote com o tempo ganha experiência e acaba aperfeiçoando o uso de sua força, sua constituição, agilidade e destreza. Cada nível do poder confere um bônus cumulativo de +2 para todos os atributos físicos. Um simbiote com o poder em nível 3 ganha um bônus de +6 em FR, CON, DEX, AGI.

Camuflagem:

O simbiote consegue assimilar os padrões existentes no ambiente até tornar-se invisível, só podendo ser detectado por magias ou outras formas de detecção eficazes. Para maiores detalhes, veja o poder camuflagem comum a outros seres sobrenaturais.

Conversão:

O simbiote tem a capacidade de converter ou ceder seus pontos de vida ao hospedeiro. Cada ponto em conversão permite ao simbiote converter 1 PV de sua própria vida para o usuário a cada rodada. Um simbiote com conversão 2 pode ceder até 2 PVs ao hospedeiro.

Vampirismo:

O simbiote tem a capacidade de alimentar-se do sangue de sua vítima e com isso recuperar-se de danos, para tanto ele deve cravar suas garras na vítima e permanecer assim sugando seu sangue. Cada ponto em vampirismo permite ao simbiote recuperar 1 PV a cada 6 pontos de dano realizado. Caso o simbiote consiga permanecer conectado a vítima ele realiza um dano de 1d6 pontos por rodada, e sempre que 6 pontos de dano forem totalizados, o simbiote recupera 1 PV. Um simbiote com o poder em nível 2 pode recuperar 2 PVs a cada 6 pontos de dano ou 1 PV a cada 3 pontos de dano.

Energia mística:

O simbiote consegue concentrar uma maior quantidade de energia mística no corpo do hospedeiro. Cada nível de energia mística concede ao hospedeiro a capacidade permanente de armazenar +5 pontos de magia. Um simbiote com energia mística 2 possibilita ao hospedeiro armazenar +10 pontos de magia.

Resistência natural:

O simbiote adquire uma maior resistência a venenos, ácidos, ao fogo, frio, eletricidade e doenças. Cada nível de resistência natural confere um bônus de +3 CON (+12 em teste) contra danos e efeitos de venenos, ácidos entre os outros listados. Um simbiote com resistência natural 2 ganha um bônus de +6 CON (+24 em testes) para testes de resistência aos males mencionados.

Encubar:

Este foi o efeito produzido por um simbiote ao forçar sua simbiose com demais seres que não os Hellspawns e os Death Knights. A primeira tentativa foi mesclar um simbiote série S a um ser sobrenatural de uma horda, mas quando o simbiote entrou em seu

corpo, ele destruiu suas células e o ser sobrenatural simplesmente se transformou em uma gosma verde. Um outro teste muito mal sucedido, foi mesclar um simbiote também série S a uma Succubi, que acabou com queimaduras de 3º grau em todo corpo. Outros testes foram feitos em outras classes de seres sobrenaturais, mas nenhum deu certo.

Por acidente, eles utilizaram o mesmo simbiote que haviam utilizado nas hordas em um Hellspawn e acabaram descobrindo que não era defeito do simbiote, mas sim uma nova característica do simbiote, mesclar-se ao DNA do ser sobrenatural.

Muita pesquisa foi necessária para concluírem que apenas simbioses que entrassem em contato com DNA de seres sobrenaturais de Hordas, conseguiriam tal capacidade fundir seu DNA ao DNA do hospedeiro, pois carregavam consigo uma característica parasita das Hordas em seu código genético. A partir deste momento, era possível induzir a fusão dos ácidos, sem com isso desfazer-se de mais seres sobrenaturais.

O simbiote entra então em um processo de encubação que dura 30 dias, sem surtir efeito nenhum, como se simplesmente não existisse o simbiote, e depois deste período, notava-se que a pele do próprio ser sobrenatural passava a possuir as características do simbiote, assim como aumento efetivo e permanente da massa muscular, sentidos mais apurados, regeneração acelerada entre outras capacidades. Logo se notou que o simbiote passou a ser parte definitiva do ser sobrenatural.

Em termos de jogo, todos os atributos, características e poderes do simbiote são somados ao hospedeiro, e o simbiote não mais pode ser retirado do ser sobrenatural, deixando assim de “existir” o simbiote. Porém esse é um poder caro que requer um custo de **5 pontos** de poder sobrenatural e requer contatos com cientistas que dominem a tecnologia.

Outros estudos defendem o uso de nano tecnologia para uma nova raça de seres sobrenaturais simbioses; os chamados tecnosímbios que poderão vir a ser os soldados de elite do futuro. Alguns estudos já desenvolveram alguns tecnosímbios chamados fantasmas que dominam os poderes psiônicos (Telepatia, telecinésia, pirocinésia) além de

altíssimo potencial mental, mas por alguma razão ainda desconhecida, os tecnosímbios, ao invadirem o cérebro do hospedeiro, paralisam rapidamente as transmissões neurais e córtex-medular, transformando-os em vegetais dentro de pouco tempo.

Embora isso, as pesquisas com tecnosímbios com humanos vêm mostrando muito mais potencial do que com seres sobrenaturais ou qualquer outro ser sobrenatural. Corpos transformados em cibernéticos, vem tendo implantado estes tipos de seres sobrenaturais tecnológicos, os tecnosímbios, e já vem sendo formada uma unidade de batalha chamada Phantom Meneance ou Ameaça fantasma, capaz de resistir a grandes emissões radioativas, com poderes paranormais e tão fortes fisicamente quanto seres sobrenaturais seculares.

Os seres sobrenaturais vêm ficando preocupados com a possibilidade de os humanos estarem querendo se livra deles e tomar o poder em Infernum e até mesmo em Paradisia.

Será realmente possível?

Sistemas de batalha:

Máximo 1 nível por século de existência.

Os poderes listados abaixo são independentes do ser sobrenatural possuir os simbioses e não são compartilhados com os simbioses.

Em hipótese nenhuma, um personagem que possua correntes 2, apenas como exemplo, terá uma simbiote também com o poder correntes 2.

As correntes podem até ser ligadas ao simbiote, mas elas pertencem ao ser sobrenatural, e o dano causado por arranca-las ou corta-las será deduzido diretamente no ser sobrenatural.

Requer **+1 ponto** para utilizar na forma humana.

Nível 1:

Projetar espinhos:

(Death Knights, Daemons, Hellspawns).

O ser sobrenatural é capaz de projetar de todo seu corpo vários espinhos de até 50cm

que podem rasgar a carne de seu adversário, mas estes espinhos depois de projetados, são automaticamente reabsorvidos pelo corpo.

O dano dos espinhos é de 2d6 e causa sangramento extremo, que pode ser considerado como dano de 1 PV por rodada, até que as feridas sejam fechadas.

O ser sobrenatural é capaz de realizar um ataque a cada 10 rodadas.

Correntes:

(Death Knights, Hellspawns).

O ser sobrenatural possui correntes amalgamadas a seu corpo. Estas correntes podem ser usadas como uma arma normal, o que requer habilidade de manuseio da arma, ou pode ser usada como um instrumento vivo, que é capaz de segurar ou estrangular o inimigo, deixando as mãos do ser sobrenatural livres para efetuar outras tarefas.

O ser sobrenatural possui até quatro correntes amalgamadas. E cada corrente possui 1D de força, 1IP e pode medir até 2m e podem amarrar-se a objetos.

Se uma corrente for cortada ou arrancada do ser sobrenatural, este receberá 1d6 de dano e uma nova corrente cresce no local depois de uma semana. Até lá ela fica impossibilitada de ser usada.

Infestação:

(Death Knights, Hellspawns, Daemons).

A língua do ser sobrenatural é como um ferrão e possui um canal por onde o ser sobrenatural pode injetar em sua vítima uma pequena criatura. Esta criatura depois de injetada no ser vivo, infesta o sistema nervoso ou diretamente o cérebro da vítima, levando a pessoa desde a loucura, até o controle completo por parte do ser sobrenatural.

Ela permanece viva durante 1 mês dentro do corpo de um ser vivo. Seres sobrenaturais ou magos podem resistir a dominação da criatura passando em um teste de WILL vs WILL+10 do ser sobrenatural.

Caso vença o teste a criatura é rejeitada pelo corpo e nenhuma outra criatura pode ser implantada durante 90 dias.

Nível 2:

Lançar farpas:

(Death Knights, Hellspawns, Daemons).

O ser sobrenatural não só pode projetar farpas ou espinhos de seu corpo, como pode lança-los a uma distancia de até 4m, com uma velocidade de até 20m/s; estas farpas são lançadas em todas as direções, ideal para atacar mais de um inimigo ou ataques que não precisem de precisão, como podem ser atiradas em um conjunto maciço e em uma única direção.

Considere ataques espalhados de espinhos como capazes de causar 1d6 de dano a até 2 inimigos. E ataques em maça com capacidade de causar até 2d6 de dano, mais sangramento a um único inimigo.

O ser sobrenatural é capaz de lançar uma rajada de espinhos a cada 10 rodadas.

Requer o poder projetar espinhos.

Correntes 2:

(Death Knights, Hellspawns).

Semelhante a correntes, mas o ser sobrenatural possui até 6 correntes com 4m de comprimento, força 2D e IP1.

Requer o poder correntes.

Armas brancas:

(Death Knights, Hellspawns).

O ser sobrenatural pode transformar seus braços e pernas em até 3 armas brancas diferentes, como espadas, machados, martelos ou qualquer outra arma de curto alcance desde que estas sejam sólidas e conservem a massa corpórea do ser sobrenatural.

Cada arma deve ser desenvolvida separadamente, como uma arma comum, mas recebe um modificador de +10/-10 e um bônus de +1d6 mais bônus por força conferido naturalmente para dano.

A aparência das armas não é nada convencional. Elas parecem feitas da própria carne e ossos do ser sobrenatural. Por exemplo, um ser sobrenatural deseja transformar sua perna direita em um machado de guerra durante uma rasteira.

O machado naturalmente é capaz de fazer um dano de 2d6 mais bônus força. O ser sobrenatural já possuía um machado como este, mas prefere usar sua espada, mesmo assim ele desenvolveu seu combate com o

machado tornando uma habilidade de luta com armas machado 50/30, então sua perna se tornara um machado com habilidade 60/20 capaz de realizar dano de até 3d6 mais o bônus de dano proveniente da força.

Arpão:

(Death Knights, Hellspawns).

As correntes do ser sobrenatural possuem em suas pontas lâminas como os arpões capazes rasgar a carne e cortar objetos sólidos. São capazes de causar um 1d6 de dano.

Requer o poder correntes.

Nível 3:

Longos espinhos:

(Death Knights, Hellspawns, Daemons).

Semelhante a projetar espinhos, mas o ser sobrenatural é capaz de projetar espinhos ou lâminas de até 1m de seu corpo, mas não pode lança-los de seu corpo. Os espinhos são capazes de causar um dano de até 3d6.

Requer o poder projetar espinhos.

Correntes 3:

(Death Knights, Hellspawns).

Semelhante ao poder correntes, mas o ser sobrenatural possui até 8 correntes amalgamadas a seu corpo. Cada corrente possui até 8m de comprimento, força 3D e IP 1. Elas possuem baixa autonomia e podem reagir a presença de inimigos, funcionando como uma espécie de alarme.

Requer o poder correntes 2.

Armas brancas 2:

(Death Knights, Hellspawns).

Semelhante ao poder armas brancas, mas o ser sobrenatural pode transformar suas pernas e braços em até 5 armas diferentes com um modificador +20/-10 e um bônus de dano equivalente a 1d6+1.

Requer o poder armas brancas.

Arpão venenoso:

(Daemons, Hellspawns).

As lâminas nas extremidades das correntes possuem um veneno conhecido que pode causar males diversos, como perda temporária de sentidos, obstrução das vias

aéreas, necrose, dependendo do tipo de veneno.

O jogador deve declarar qual o efeito causado pelo veneno do arpão e este será permanente. A vítima tem o direito a teste de resistência para reduzir os efeitos do veneno.

Requer o poder arpão.

Nível 4:

Lâminas voadoras:

(Death Knights, Daemons, Hellspawns).

O ser sobrenatural é capaz de lançar lâminas ou farpas de seu corpo a uma distância de até 8m com precisão e são capazes de realizar um dano de 3d6 a um único alvo. Cada lâmina possui cerca de até 1m.

Requer os poderes longos espinhos e lançar farpas.

Correntes 4:

(Death Knights, Hellspawns).

Semelhante ao poder correntes, mas o ser sobrenatural possui até 10 correntes amalgamadas a seu corpo. Cada corrente possui força 4D, 16m de comprimento e IP 1. Elas já possuem boa autonomia e reagem a reflexos e situações aparentemente agressivas.

Requer o poder correntes 3.

Armas brancas 3:

(Death Knights, Hellspawns).

Os membros do ser sobrenatural são capazes de assumir a forma de até 7 armas brancas distintas e cada arma possui um modificador +30/-10 e bônus de dano de 1d6+2.

Requer o poder armas brancas 2.

Garras vivas:

(Death Knights, Hellspawns).

As correntes possuem garras metálicas no lugar dos arpões, ainda capazes de cortar objetos, mas como tesouras. Cada garras podem ser compostas de duas, três, quatro ou mais lâminas e possuem a mesma força da corrente. Desta maneira elas são capazes de realizar um dano de 1d6+bônus por força da corrente e podem segurar objetos pequenos e delicados.

Nível 5:

Lanças corpóreas:

(Death Knights, Daemons, Hellspawns).

O ser sobrenatural consegue projetar de seu corpo diversas lanças com até 2m capazes de causar um dano de 4d6 e sangramento agravado (considere como dano de 1d3 por rodada).

As lanças não podem ser lançadas de seu corpo.

Requer o poder longos espinhos.

Armas brancas 4:

(Death Knights, Hellspawns).

Semelhante a armas brancas, mas o ser sobrenatural possui 9 formas diferentes de armas armazenadas em sua memória. Cada arma possui um modificador +40/-10 e bônus de dano de 1d6+3.

Requer o poder armas brancas 3.

Múltiplas correntes:

(Death Knights, Hellspawns).

Semelhante ao poder correntes, mas o ser sobrenatural possui 12 correntes amalgamadas em seu corpo. Cada corrente possui força 5D, IP 1 e 32m de comprimento e são capazes de agir independentemente do ser sobrenatural.

Requer o poder correntes 4.

Nível 6:

Corpo bélico:

(Death Knights, Hellspawns).

O ser sobrenatural possui armazenado em sua memória, conhecimento sobre 101 armas brancas diferentes e ele pode transformar seus membros em todas elas. Cada arma recebe um modificador +50/-10 e bônus de dano de 1d6+4.

O ser sobrenatural ainda pode projetar estas armas de seu corpo, como forma de defesa, como no poder projetar espinhos e suas variantes causando um dano de até 5d6 ou lança-las de seu corpo podendo causar um dano de 4d6 a uma pessoa, 3d6 a duas pessoas, 2d6 a três pessoas ou 1d6 a quatro pessoas com dano por sangramento agravado.

Em combates, o ser sobrenatural é capaz de projetar as armas de seu corpo ou lança-las de seu corpo uma vez a cada 5 rodadas.

São poucos os seres sobrenaturais que dominam tão poder, mas aqueles que o possuem são temidos em todo o inferno e logicamente possuem vários inimigos poderosos.

O mestre e o jogador devem ter cuidado ao possibilitar e adquirir este poder. Necessariamente o jogador com tal poder terá no mínimo +6 inimigos, muito poderosos que o mestre deve criar com carinho, e não só poderão como serão muitas às vezes que eles irão se enfrentar durante a jornada. Personagens com tal poder são ideais para campanhas que envolvam a guerra celestial ou mesmo batalhas entre os exércitos sobrenaturais a mando de seres sobrenaturais extremamente poderosos, que nem mesmo o personagem ousaria confronta-lo.

Requer os poderes armas brancas 4, lanças corpóreas, lâminas voadoras.

Correntes infernais:

(Death Knights, Hellspawns).

As correntes do ser sobrenatural tornam armas perigosíssimas, e dotadas de um estranho e inigualável dom. O ser sobrenatural é capaz de lançar as correntes contra seu inimigo ou em uma superfície sólida, e esta tem a capacidade de se desprender de seu corpo ao fixar-se sobre o ponto com suas garras.

Cada corrente poderá se multiplicar em três, não mais, não menos que três novas correntes dotadas de mesmo poder de ataque da original, mas neste processo o ser sobrenatural recebe um dano equivalente a 1d6 por corrente liberada. A partir daí as correntes e o ser sobrenatural se tornam indivíduos independentes, podendo ser destruídas sem causar dano extra ao ser sobrenatural.

Caso o ser sobrenatural ataque suas próprias correntes por engano, elas poderão se voltar contra o ser sobrenatural e ataca-lo também. Uma vez soltas, elas não poderão voltar ao ser sobrenatural e novas correntes crescerão dentro de uma semana.

Apesar disso, caso o ser sobrenatural seja morto, as correntes cessam sua vida, junto ao ser sobrenatural, mas se uma corrente for cortada, de cara fragmento uma nova corrente infernal nascerá. Isso significa problema em dobro, não em sêxtuplo, não multiplicado por 12, não...

Para que uma corrente seja morta, ela deve ser arrancada do ponto onde ela se fixou, ou deve ter as garras destruídas; só assim elas não voltarão a vida.

Dá mesma forma que o poder corpo bélico, é necessária extrema cautela ao possibilitar o uso deste poder. Somente seres sobrenaturais muito poderosos podem possuir tal poder geralmente serão generais dos exércitos infernais.

Requer os poderes múltiplas correntes, garras vivas. Note que o poder veneno é opcional, mas caso o ser sobrenatural o possua, as correntes infernais também o possuirão.

Tecnomancia:

Máximo 3 níveis por século de existência.

(Daemons, Succubi/Incubi, Death Knights, Hellspawns, Hordas).

Se há alguma coisa que não combina com seres sobrenaturais, esta é a tecnologia; não que os seres sobrenaturais não possam usar de tecnologia no dia a dia, mas seus corpos e essência mística são avessos a qualquer tipo de tecnologia implantada. Quaisquer equipamentos implantados em seus corpos são automaticamente descartados ou mesmo destruídos pelos sistemas de defesa do corpo do ser sobrenatural. Assim, com o auxílio da biotecnologia e dos cientistas da casa de Tecnos, os seres sobrenaturais podem agora, não só usar a tecnologia, mas também ser esta tecnologia.

Os cientistas, com muito trabalho conseguiram identificar o que era responsável pela rejeição de implantes cibernéticos nos seres sobrenaturais e assim começaram o trabalho de integralização de tecnologia aos corpos.

Os cientistas, com muito trabalho conseguiram identificar o que era responsável pela rejeição de implantes cibernéticos nos seres sobrenaturais e assim começaram o trabalho de integralização de tecnologia aos corpos.

As características destes novos seres podem e irão variar imensamente. Estes novos seres podem desenvolver capacidades únicas entre os seres vivos, como se transferir (transferir a essência sobrenatural) para dentro de computadores, contaminar redes e sistemas operacionais, viajar pela rede em alta velocidade, corromper, copiar e destruir arquivos, possuir implantes metálicos e mecânicos, transformar partes do corpo em

equipamentos de alta tecnologia, entre diversas outras possibilidades.

OBS: este é um poder opcional. Alguns dos efeitos descritos neste podem ser encontrados na lista de equipamentos cibernéticos dos livros Invasão ou Inimigo Natural. Você como jogador ou como mestre, pode ou não adotar este sistema de poder, mas uma vez adotado, certifique-se de que todos os outros participantes concordem e preferencialmente utilizem esta nova classe de poder. Somente seres sobrenaturais que vivem na era moderna podem utilizar este poder ou respectivos aprimoramentos.

Tornando-se um cibernético:

Antes de desenvolver quaisquer níveis ou poderes desta classe é necessário pagar um custo de **2 pontos** de aprimoramento e **1 ponto** de poder sobrenatural na classe tecnomancia. Depois de pago o custo, então seu personagem ser sobrenatural, poderá, não só desenvolver os poderes descritos aqui nesta classe, como também poderá usar qualquer equipamento cibernético descritos na lista de cibernéticos dos RPGs Invasão e/ou Inimigo Natural.

Nível X:

Tecnomancia:

Este poder lida com as artes arcanas ligadas matemática e física. Dá ao ser sobrenatural o conhecimento das ciências ligadas ao tempo-espaço permitindo o desenvolvimento de rituais e efeitos mágicos através das formas e caminhos de aprendizado. Cada ponto em Tecnomancia consiste em 2 pontos de Focus para gastar nos caminhos (metamagia, chronos); 1 ponto de Focus em metamagia e 1 ponto de Focus em chronos. Também recebe 1 ponto de magia para cada ponto de tecnomancia.

Ao comprar o primeiro nível do poder tecnomancia, seu personagem recebe um bônus de +30% física, +30% em matemática, +20% em uma perícia a escolha (deve ser ligada aos caminhos de metamagia e/ou chronos).

Engrenagens e sistemas de automação:

Este poder permite ao ser sobrenatural constituir seu sistema muscular com

engrenagens e sistemas de automação (hidráulicos, pneumáticos, mecânicos) ou mesmo sistemas elétricos que propiciem uma melhoria significativa nos atributos físicos do ser sobrenatural. Abaixo lista as propriedades de cada sistema. Cada nível deste poder custa **1 ponto** de poder:

Pistões, cilindros e engrenagens:

O sistema de pistões, cilindros e engrenagens são responsáveis por um aumento considerável na força do personagem. Sejam eles pneumáticos, hidráulicos ou qualquer outro tipo de sistema, cada ponto neste poder fornece um modificador +3 FR, +5% em testes. Os pontos de força provenientes deste poder não são contabilizados nos pontos de vida. Máximo nível 5.

Circuito integrado:

A destreza do personagem pode ser aumentada através de circuitos integrados, podendo ser composto de micro engrenagens ou mesmo de um conjunto de sistemas eletrônicos capazes de conduzir com muito mais eficiência os reflexos do ser sobrenatural. Cada ponto neste poder fornece um modificador +3 DEX, +5% em testes. Máximo nível 5.

Bombas de impulsão:

Através de bombas de impulsão, o ser sobrenatural pode melhorar seu sistema natural de tração, bombeando e ejetando ar, ou água, ou qualquer outro tipo de sistema de bomba impulsora. Cada ponto neste poder fornece um modificador +3 AGI, +5% em testes. Máximo nível 5.

Sistema perfeito:

Este poder é uma evolução dos sistemas de engrenagem e automação, e só pode ser comprado quando o personagem possuir tais sistemas presentes em seu corpo. A cada conjunto de níveis de engrenagem e sistemas de automação, o ser sobrenatural recebe como bônus +1 FR, +1 DEX, +1 AGI, +10% em testes de força, destreza e agilidade. O custo deste poder é de **3 pontos** de poder. Caso o ser sobrenatural possua toda classe engrenagens e sistemas de automação em nível 5, o ser sobrenatural recebe um bônus

equivalente a +5 FR, +5 DEX, +5 AGI, +50% em testes de força, destreza e agilidade.

Requer os poderes pistões cilindros e engrenagens, circuito integrado, bombas de impulsão, mínimo nível 1.

Descargas elétricas:

O ser sobrenatural possui fibras condutoras por todo o corpo e pode soltar descargas elétricas de seu corpo por estas fibras. As fibras são como circuitos que se estendem por todo o corpo. O ser sobrenatural é capaz de gerar uma corrente elétrica intensa em seu corpo, mas isso consome uma quantidade de PVs proporcional à descarga e a capacidade de atordoamento do adversário. Veja a tabela a seguir:

Consumo	Dano	Atordoamento
1 PV	1d3	1 rodada
2 PVs	2d3	2 rodadas
3 PVs	3d3	3 rodadas
4 PVs	4d3 (Max)	4 rodadas
5 PVs	-	5 rodadas
6 PVs	-	6 rodadas

Note que o dano máximo é de 4d3 PVs, mas o tempo de atordoamento pode ser maior. Caso o ser sobrenatural deseje uma descarga elétrica de 3d3 de dano, ele paga um custo de 3 PVs e automaticamente pode atordoar o inimigo por 3 rodadas, se quiser atordoar o inimigo por 7 rodadas, deve ser pago um custo de 7 PVs, mas o dano não passara de 4d3. Um inimigo atordoado perde capacidade física durante o tempo estimado. Em geral, devem ser deduzidos metade dos pontos em DEX e AGI, até um máximo de 12 pontos.

Nível 1:

Fibras musculares metalizadas:

Possibilita ao ser sobrenatural constituir seus músculos de fibras metalizadas aumentando assim sua resistência a contusões, pancadas e cortes. O ser sobrenatural recebe um modificador +3 IP, +1 CON, -1 AGI, -1 DEX, tanto na forma sobrenatural quanto na forma humana.

Necessário **+1 ponto** para usar na forma humana.

Plugs e conectores:

O ser sobrenatural possui em suas mãos um cabo de conexão e comunicação, semelhantes a cabos de rede e podem assim se conectar a rede de computadores locais. O desempenho de navegação pelos sistemas dependerá da habilidade do ser sobrenatural em sistemas computacionais, operacionais, navegação e invasão de sistemas e devem ser desenvolvidos como qualquer outra habilidade (veja a tabela de aprimoramentos e perícias).

Necessário **+1 ponto** para usar na forma humana.

Sensoriamento:

O ser sobrenatural possui micro-sensores, capazes de detectar mudanças de temperatura, pressão, ondas eletromagnéticas e movimento por toda a pele. Eles não são visíveis a olho nu. O ser sobrenatural recebe um bônus de +3 em PER e +15% em testes de percepção.

Necessário **+1 ponto** para usar na forma humana.

Nível 2:

Fibras musculares metalizadas:

Semelhante ao poder fibras musculares metalizadas, mas a constituição das fibras é uma liga metálica. O ser sobrenatural recebe um modificador +5 IP, +3 CON, -2 AGI, -2 DEX, tanto na forma sobrenatural quanto na forma humana. O poder não é cumulativo.

Necessário o poder fibras musculares metalizadas.

Sensoriamento avançado:

Semelhante ao poder sensoriamento, mas os micro-sensores são extremamente sensíveis a quaisquer mudanças. O ser sobrenatural recebe um bônus de +9 em PER e + 45% em teste de percepção. O poder não é cumulativo.

Necessário o poder sensoriamento.

Sistema de refrigeração:

Com este poder o ser sobrenatural desenvolve um sistema de refrigeração nada comum, composto de micro-vasos e capilares e de bombas capazes de bombear e circular o ar dentro do corpo, ajudando assim a dissipar o calor gerado pelo próprio corpo do ser sobrenatural. O ser sobrenatural consegue

resfriar seu corpo 2 vezes mais rápido que o normal.

Necessário **+1 ponto** para utilização na forma humana.

Nível 3:

Sistema de refrigeração avançada:

Semelhante ao poder sistema de refrigeração, mas o ser sobrenatural compõe um sistema avançado com capilares e vasos extras de circulação de líquido arrefecedor, circulando ao redor de toda a pele do ser sobrenatural. O ser sobrenatural consegue resfriar seu corpo 4 vezes mais rápido que o normal.

Necessário sistema de refrigeração.

Cabos de conexão:

O ser sobrenatural possui distribuído em seu corpo cabos de conexão capazes de interligar-se a computadores através de seus terminais de rede. Este poder é semelhante ao poder plugs e conectores, mas o ser sobrenatural é capaz de se conectar a até 1d6 computadores de uma só vez e executar tarefas distintas.

Necessário poder plugs e conectores.

Nível 4:

Terminal:

Com este poder o ser sobrenatural passa a possuir uma estrutura diferenciada em seus conectores, sendo capaz de acessar a rede de computadores através de um simples terminal telefônico, sem outro computador ou equipamento especial.

Necessário poder plugs e conectores.

Metalização:

O ser sobrenatural possui a pele metalizada ou pode metalizar a pele tornando-a reflexiva. Tiros de laser são refletidos, além de possuir uma maior resistência pelo enrijecimento da pele. O ser sobrenatural recebe um modificador +2 IP, reflexão, -30% em testes de beleza por perda de aparência. A metalização não pode ser camuflada sob a forma humana.

Necessário **+1 ponto** de poder para utilizar na forma humana.

Nano-máquinas:

Nano-máquinas são pequenos “robôs” responsáveis pela regeneração de tecidos. Estas máquinas foram produzidas pela casa de Tecnos e implantadas em cobaias terrestres como cães, gatos, lagartos, ratos... E estes possuíam membros decapitados entre outros problemas; as nano-máquinas conseguiram corrigir estes erros e reconstituir os membros perdidos. Pouco tempo depois, elas foram testadas em humanos e também resultaram nos mesmos efeitos, corrigindo problemas de vistas, destruindo células cancerígenas e reconstituindo membros perdidos.

A casa de Tecnos então começou a testa-la em seres místicos e poucos deste seres acabaram reproduzindo estas nano-máquinas no próprio corpo. As nano-máquinas, além de corrigirem pequenos problemas de constituição, são capazes de quadruplicar a regeneração de tecidos.

Nível 5:

Carapaça blindada:

O ser sobrenatural é capaz de constituir uma carapaça blindada, esférica ao redor de seu corpo e permanecer em estado de suspensão biótica durante este período. Nenhuma outra ação é realizada durante este período.

O ser sobrenatural consegue acordar quando quiser, mas sob estado de estresse ele tende a permanecer envolto à carapaça para se proteger. A carapaça requer o tempo de uma única ação para ser produzida, possui IP 50, reflexiva, resistente a calor, blindagem eletrostática, 50 PVs. Requer 5 PVs para ser produzida.

Codificação:

O ser sobrenatural é capaz de transformar sua essência ou energia mística em um código de computador. Este código torna o ser sobrenatural capaz de viajar por toda a rede mundial, ou mesmo invadir os bancos de dados de qualquer computador, desde que o ser sobrenatural possua conhecimento sobre o código base a ser imitado (ver lista de aprimoramentos e perícias). Quando o ser sobrenatural se codifica, toda a carcaça se transforma em base de dados e viaja juntamente com o ser sobrenatural por toda a

rede. A codificação demora uma rodada para ser completada.

Necessário o poder terminal.

Decodificação:

Funciona juntamente com o poder codificação. Caso um ser sobrenatural codificado queira sair de um sistema, ele deve se decodificar e para isso requer um terminal de computador ou simplesmente um terminal telefônico. A decodificação demora uma rodada para ser completada.

Necessário o poder codificação.

Nível 6:

Vírus:

Este poder permite que o ser sobrenatural reproduza um código nocivo ou mesmo de quebra de segurança. Isso facilita ao ser sobrenatural o acesso a arquivos secretos ou mesmo destruir dados. Este poder é válido como um bônus de +30% em testes de perícia computação e suas variantes.

Este poder pode ser utilizado juntamente com o poder codificação.

Necessário o poder terminal.

Base de dados mutável:

Sob a forma de dados, o ser sobrenatural torna-se vulnerável a qualquer sistema de proteção e pode até mesmo ser exterminado em um sistema. Porém com este poder, o ser sobrenatural pode transformar seu código em um código mutável, de difícil detecção e capaz de uma maior infecção de sistemas. Todos os testes de infecção de sistemas recebem um bônus de +15%, e a dificuldade de detecção do código torna-se 30% mais difícil (equivalente a um modificador -30% em testes de detecção de vírus, spywares entre diversos outros tipos de códigos potencialmente perigosos).

Só funciona sob a forma de dados.

Necessário o poder codificação.

Replicação:

O ser sobrenatural possui uma incrível e invejada capacidade de replicar o código matriz de dados; isso permite ao ser sobrenatural conservar sua base de dados em um local seguro enquanto suas replicas se encarregam de invadir e destruir sistemas. O ser sobrenatural é capaz de criar uma replica

para cada PV; caso a replica seja destruída o ser sobrenatural recebe um ponto de dano, mas consegue se reconstituir normalmente.

Só funciona sob a forma de dados.

Necessário o poder codificação.

Nível 7:

Controle de sistemas:

Com este poder o ser sobrenatural pode não só invadir os computadores e sistemas locais, e transformar-se em base de dados, mas o ser sobrenatural toma total controle dos sistemas invadidos. Só funciona sob a forma de dados.

Necessário o poder base de dados mutável, replicação e vírus.

Alta voltagem:

Este poder permite ao ser sobrenatural alimentar-se de energia elétrica, se conectando em um plug de eletricidade ou retirando esta energia diretamente das fiações de postes e transformadores. O ser sobrenatural consegue absorver até 1d6 PVs por rodada. Ele também se torna imune a ataques elétricos, mas não consegue absorver a energia destes ataques. Pode armazenar uma grande quantidade de energia em seu corpo; um total de +12 PVs, mas estes acabam com o tempo; -1 PV por rodada, até que a energia do ser sobrenatural se estabilize em seu máximo natural.

Requer o poder resistência a ataques elétricos, da classe defesas especiais.

Tentáculos:

Máximo 8 níveis por século de existência.

(Daemons, Succubi/Incubi).

A formação de membros articulados como mais braços é difícil até mesmo para os seres sobrenaturais, no entanto uma forma mais fácil e também prática de criar membros são criando tentáculos. Os tentáculos podem ser criados no momento desejado ou podem ser naturais do ser sobrenatural; podem ser tentáculos com ventosas, peludos, lisos, lubrificados ou gosmentos, entre diversas outras possibilidades. Podem manusear objetos, mas não possuem bom controle de destreza como braços. Causam dano por constrição. Podem possuir bolhas de ácido ou

farpas, mas este poder deve ser adquirido separadamente mesclando outros poderes aos tentáculos. Os tentáculos também podem se esticar ou possuir um tamanho gigantesco naturalmente.

O ser sobrenatural pode realizar 1 ação por tentáculo em cada rodada, sem que exceda o número máximo de ações possíveis por rodada.

Requer **+1 ponto** para utilizar na forma humana.

Custo	Força	Alcance	Tentáculos
Nível 0	-	1m	1 tentáculo
Nível 1	1D	2m	3 tentáculos
Nível 2	2D	4m	5 tentáculos
Nível 3	3D	8m	7 tentáculos
Nível 4	4D	16m	9 tentáculos

Tiro psíquico:

Máximo 8 níveis por século de existência.

(Anjos, Anjos caídos, Espectros).

Este poder permite ao ser sobrenatural armazenar energia nas pontas de seus dedos e efetuar disparos de energia como se atirasse uma flecha ou atirasse com armas de fogo, mas sem a necessidade das armas próprias. O tiro de energia consome tanto PVs quanto pontos de magia, um total de **1 PV e 1 ponto de magia por tiro** e não possui limite de disparos. O custo do poder está relacionado no quadro abaixo.

Nível	Dano	Alcance	Velocidade
Nível 0	-	-	10 m/s
Nível 1	1d6	8 m	20 m/s
Nível 2	2d6	16 m	40 m/s
Nível 3	3d6	32 m	80 m/s
Nível 4	4d6	64 m	160 m/s
Nível 5	5d6	128 m	320 m/s

Um ser sobrenatural que possui tiro psíquico nível 8, capaz de realizar 3d6 de dano, alcance de 32m e velocidade de até 40m/s paga então 8 pontos de poder (3+3+2). Este poder não é afetado pelos poderes da classe psycko, mas o ser sobrenatural pode usar pontos extras de magia ou vida para

fortalecer o tiro, numa razão de 1 PV ou 1 Ponto de magia por cada D6 adicional de dano até um máximo de 5d6.

Requer o poder projétil.

Transubstanciação:

Máximo 1 nível por século de existência.

(Anjos, Anjos Caídos, Daemons, Espectros, Death Knights).

Este poder é relacionado à capacidade de transformação de objetos e certos tipos de matérias. A conversão, transmutação e constituição de materiais é um processo lento e custoso e deve ser desenvolvido separadamente em cada nível de poder. A tabela de CON de material utilizada neste poder é a própria tabela periódica: segue-se as propriedades de ductilidade, ponto de fusão e número atômico e/ou raio atômico do material.

Nível 1:

Conversão:

O ser sobrenatural é capaz de mudar a estrutura de um ou mais materiais e/ou ligas constituindo ou desfazendo ligas metálicas ou outros compostos em sua matéria prima, porém jamais pode ser usado em matéria viva. Para obter sucesso o jogador deve passar em um teste de WILL vs resistência do material (CON do material), repetidas vezes até que todo o material seja convertido. Cada teste equivale a conversão de 1 Kg de material.

Transmutação:

O ser sobrenatural é capaz de converter ou como o próprio nome diz, transmutar um tipo de material em outro. Capaz de converter ferro em titânio, cobre em prata, cálcio em potássio, entre outras possibilidades. Também não funciona em matérias vivos. Este já é um processo mais difícil que somente converter matérias, pois, atua em a nível atômico. Requer um teste de WILL vs CON+50 do material e transforma 1 Kg de um material em 1Kg de outro material, a um custo de 1 ponto de magia por quilograma.

Nível 2:**Criação:**

O ser sobrenatural consegue condensar a energia mística ou mesmo a própria energia em matéria a ser trabalhada. É um excelente poder a ser usado junto à perícia de forja, pois possibilita constituir mais rapidamente uma ferramenta. Requer um teste de WILL vs 2xCON ou CON+100 (o que for mais alto) do material a ser criado. Recebe um bônus de +5 para testes, do poder transmutação e cria 1 Kg de material ao fim de 10 rodadas de sucessos. Requer consumo de pontos de magia, vida ou sanguíneos a cada rodada de teste na proporção de 1 ponto por quilograma de material criado.

Nível 3:**Transmutar a carne:**

Efeito semelhante à transmutação, porem, é possível modificar matéria viva. Em testes normais requer um teste de WILL vs CON+50 do material a ser transformado. Quando usado no próprio corpo, o teste é de CON do personagem vs WILL+30 do personagem e conserva o volume e funções vitais do corpo, possibilitando assim aumentar a força e resistência do corpo. Quando usado em batalhas, contra um adversário, requer teste de WILL vs 2xCON ou CON+100 (o que for mais alto) do oponente. É o suficiente para transformar uma perna ou um braço do adversário e material sólido mas não mata o personagem e o processo é reversível, usando poções especiais ou magias para anular o efeito do poder.

Tribunal:

Maximo 2 níveis por século de existência.

(Anjos, Espectros).

Os poderes dos juizes do inferno assim como dos concílios de Paradisia, vão muito além de capacidades diplomáticas, jurídicas e políticas. Eles também possuem um invejado poder de controlar ou até mesmo apagar a realidade que os cerca.

Nível 1:**Oratória:**

As habilidades do ser sobrenatural no quesito persuasão e lábia recebem um bônus considerável de +20% empatia, +10% lábia, além de um bônus discreto de +1 WILL, +1 INT. Recebe um adicional de +1% em persuasão e +1% em lábia a cada 5% comprado em pontos de perícia, para cada técnica.

Nível 2:**Pergaminho ou Manuscrito:**

Pergaminhos e manuscritos servem para registrar os processos dirigidos pelo juiz, porem um pergaminho ou manuscrito magicamente preparado pode servir como arma poderosa para o juiz.

Prepara-se o pergaminho mágico com pelo menos 7 dias de antecedência a ser usado, utilizando a palavra de evocação de um poder, ritual ou magia de conhecimento do juiz. De acordo com a quantidade de pontos de magia utilizados para criação do manuscrito, o poder, ritual ou magia recebe um bônus adicional de +X níveis ou +X Focus, sendo X o custo pago em pontos de magia. A magia dos pergaminhos é válida durante 40 dias após o termino do ritual de preparação e pode ser usado por três vezes, se desfazendo em cinzas após a terceira vez utilizada.

É vetado o uso deste poder sobre si mesmo, podendo até causar uma reação adversa, a escolha do mestre: dano auto infligido de 6d6, ou seja, sem direito a testes de resistência.

Martelo da tribuna:

Independente de qual instrumento for utilizado como “martelo” – um cajado, um machado, uma espada, uma mão de ferro... ou mesmo um martelo – ao soar dos três toques um campo místico envolve todos os personagens situados em até um raio de até 100m bloqueando a saída de qualquer personagem deste campo; qualquer personagem que estiver fora deste campo fica impedido de entrar no mesmo, incluindo o juiz. Não a nenhum custo para manter esta barreira mística e ela é desfeita com a morte do juiz ou quando o juiz optar sua dissolução.

Não previne ataques e não possui IP, não podendo ser usado como escudo.

Nível 3:

Tribunal:

Este poder consiste em erguer um campo místico e/ou até mesmo físico sobre o terreno que o juiz se encontra. Os juizes o chamaram de Tribunal, pois eles podem realizar suas sessões nele, porém, qualquer juiz que esteja sobre influencia deste campo místico recebe +5% em todos os testes, e qualquer não juiz que esteja dentro deste campo místico recebe uma penalidade de -5% em todos os testes e o próprio juiz que ergueu o campo recebe um bônus de +10% em todos os testes, custando apenas 1 mísero ponto de magia por rodada.

Requer poder martelo da tribuna.

Nível 4:

Executor:

Sua palavra é ordem certa; nenhum ser, mesmo sobrenatural, com WILL menor que WILL-30 de seu personagem poderá resistir às suas ordens, a menos que elas ponham em risco a vida da vítima, que poderá então passar por um teste de WILL vs WILL+30 do juiz.

Ordem suprema:

Este poder funciona juntamente com o poder tribunal e somente quando este for acionado. O juiz diz em auto e bom tom, o que jamais poderá ser feito dentro do campo místico, finalizando o comando dizendo as palavras: "... Está aberta a sessão!". A ordem não pode incluir nada que seja permitido fazer durante a sessão de um tribunal.

Se a proibição for de um ato físico, aqueles que infringirem a ordem, serão penalizados com paralisação temporária ou mesmo perda de pontos de vida. Se for um ato mental sofrerão de um violento e doloroso ataque mental e nervoso podendo também recair em perda de pontos de vida. Ninguém, nem mesmo o próprio juiz, poderá desacatar a ordem até que o Tribunal seja dissolvido.

Requer poder tribunal.

Nível 5:

Absolvição:

O juiz impugna um personagem qualquer, nunca ele mesmo, de qualquer dano ou falha durante uma rodada de jogo, ao custo da própria rodada de jogo. Qualquer dano ao

absolvido é anulado e qualquer falha e descartada, sempre considerando seu teste como um sucesso. O jogador que usar este poder deve sempre declará-lo no início de cada rodada, antes de quaisquer outros jogadores.

Requer poderes tribunal e ordem suprema.

Jurado culpado:

A inversão do poder Absolvição. O Juiz determina um personagem que receberá penalidade máxima em todos os testes, excetuando teste de resistência físico contra danos diretos: Os valores de teste serão todos de 0%; qualquer ação do personagem recai em falha, salvo os casos já declarados. Da mesma forma, o juiz deve declarar o réu antes mesmo de qualquer ação dos demais jogadores.

Requer poderes tribunal e ordem suprema.

Nível 6:

Revogação:

Nunca deixe um juiz irritado. O poder de revogação consiste em aniquilar em um único turno seu adversário, apagando por completo sua essência (o ser sobrenatural deixara de existir para "todo o sempre"). O juiz ainda pode definir se o restante do mundo lembrara do individuo aniquilado ou apagar por completo toda e quaisquer lembranças da vítima.

Será muito difícil presenciar um juiz utilizando este poder, já que é tão custoso quanto perigoso seu uso. Geralmente todo um tribunal será responsável por aplicar esta pena (cerca de 5 ou mais juizes juntos). Requer um teste de WILL do juiz vs WILL+100 do oponente, reduzindo -5 no teste para cada juiz que participar do ritual e todos devem obter sucesso no teste.

Como efeito, o ritual cria um vórtice que suga o réu para algo que os próprios juizes chamaram de Zona Absoluta da Nulidade (ZAN vortex), por falta de uma definição melhor, não sabendo então se a criatura continua existindo do outro lado do vórtice.

Note que é um poder com boa possibilidade de história.

Requer poderes absolvição e jurado culpado.

Valor:
Maximo 1 níveis por século de existência.
(Anjos).

Estes poder, específico dos anjos retrata sua supremacia divina sobre vários outros seres sobrenaturais, inclusive dos demônios. Anjos caídos também podem desenvolver este poder, porem, são considerados espíritos imundos que sujam o nome da classe, sendo caçados por seus irmãos divinos.

Nível 1:
Milagre da força:

Anjos poderosos são capazes de atos incríveis, mesmo que estes ainda estejam fora do alcance dos anjos. Com este poder, o anjo pode utilizar de sua fé para prover um aumento de força equivalente à +12 FR e 4x valor de teste em uma única ação ao custo de 3 pontos de fé. Este poder é usável uma única vez a cada 10 rodadas.

Milagre da renovação:

Com este poder o anjo é capaz de curar completamente os ferimentos de um mortal que estiver perto da morte, mas não morto e deixá-lo em condições de batalha, ao custo de 4 pontos de fé, consumindo toda o turno da batalha. Este poder é usável uma única vez a cada 10 rodadas.

Iniciativa:

Com a voz suprema de comando dos anjos, ele é capaz de incitar um mortal durante um combate. Ao custo de toda a sua rodada, o jogador determina qual será o jogador que começara a batalha, sem necessitar de nenhum outro tipo de teste de iniciativa. Este poder é usável uma única vez a cada 10 rodadas.

Nível 2:
Milagre da força:

Semelhante ao nível anterior porem o anjo é capaz de prover esta força a um mortal. Este mortal é um personagem que o jogador escolher a um custo de 2 pontos de fé. Este poder é usável uma única vez a cada 10 rodadas.

Requer poder milagre da força nível 1.

Milagre da renovação:

Semelhante ao nível anterior, porém, o anjo também é capaz de curar ferimentos de seres sobrenaturais da mesma maneira, ao custo adicional de +2 pontos de fé. Este poder é usável 1 vez a cada 10 rodadas e não pode ser usado no próprio anjo.

Requer poder milagre da renovação nível 1.

Iniciativa:

Semelhante ao nível anterior, contudo, pode ser usado também com seres sobrenaturais e não requer custo em pontos de fé. Este poder é usável uma única vez a cada 10 rodadas.

Requer poder iniciativa nível 1.

Nível 3:
Milagre da força:

Semelhante aos níveis anteriores, o anjo agora é capaz de prover o bônus de força a outros ser sobrenatural a um custo de 4 pontos de fé. Este poder é usável 1 vez a cada 10 rodadas.

Trombeta:

Ao som das trombetas dos anjos, caíram os muros da cidade de Jerico, e ao som das mesmas trombetas seus inimigos se ajoelham diante deles. Com este poder, o anjo é capaz de anular toda a ação de um único oponente nas próximas 1d6 rodadas ao custo de 8 pontos de fé e 1 ponto de magia.

Requer poderes mágicos, caminho de Hypnos e caminho da Luz.

Espada dos sois:

O poder que emana da espada sagrada de Gabriel pode ser usado pelos anjos durante um combate, toda via, saiba que este poder não é nem um milésimo do real poder da espada dos mil sois. O anjo levanta seu braço, e apontando os dedos em direção ao céu, uma luz tão intensa quanto o sol é criada, aniquilando quaisquer pestes e maldições que esteja à 100m do local ao custo de 10 pontos de fé.

Requer poderes mágicos, caminho da Luz e caminho de Spiritum.

Nível 4:

Trombeta de prata:

Semelhante ao poder trombeta, afeta até 1d6 adversários anulando toda a ação em 1d6 rodadas ao custo de 9 pontos de fé e 1 ponto de magia por adversário afetado.

Requer poder trombeta.

Convicção:

O anjo roga sua ordem a um grupo de até 1d6 guerreiros, que recebem durante a próxima rodada de combate um bônus de +5% em testes, +1 dano, +1 iniciativa, ao custo de 4 pontos de fé.

Requer poderes milagre da força nível 3 e iniciativa nível 2.

Nível 5:

Trombeta de ouro:

Semelhante aos poderes trombeta e trombeta de prata, afeta até 2d6 adversários anulando toda a ação em 1d6 rodadas ao custo de 10 pontos de fé e 1 ponto de magia por oponente afetado.

Requer poder trombeta de prata.

Fanatismo:

Uma versão aprimorada do poder convicção. O anjo roga ao um grupo de até 2d6 guerreiros, que recebem durante a próxima rodada de combate um bônus de +10% em testes, +3 dano, +2 iniciativa, ao custo de 8 pontos de fé.

Requer poder convicção.

Nível 6:

Redenção:

Poder assombroso de um anjo, ele toca sua trombeta e é capaz de subjugar até 3d6 adversários, anulando toda a ação em 1d6 rodadas ao custo de 11 pontos de fé e 1 ponto de magia por oponente afetado.

Requer poder trombeta de ouro.

Ressurreição:

Este é o milagroso poder de retornar a vida a qualquer mortal que esteja morto há, no máximo, 3 dias. O anjo consome 3 pontos de fé a cada ponto de vida restaurado ao corpo, de forma a restaurar toda a vitalidade do corpo de uma só vez. Se não puder completar o processo por falta de pontos de fé, o espírito fica

impedido de retornar ao corpo, mesmo que outro anjo o faça.

Requer poder milagre da renovação nível 2.

Santuário:

Semelhante ao poder convicção e fanatismo, o anjo roga sua ordem a um grupo de até 3d6 acompanhantes, que recebem um bônus de +15% em testes, +5 dano, +3 iniciativa, ao custo de 12 pontos de fé.

Requer poder fanatismo.

Nível 7:

Valor:

“Não temas, pois, estai junto dos anjos de Deus”.

O surpreendente poder dos anjos consiste em imbuir um bônus de até +20% em teste, +7 dano, +4 iniciativa, a um grupo de até 3d6 guerreiros, além de reduzir em 20% os valores de testes de qualquer ser sobrenatural que utilize energia das trevas, ao misero custo de 16 pontos de fé.

Requer poderes santuário e ressurreição.

Juízo Final:

“E a terra se abriu... E os exércitos do mal serão lançados mais uma vez às chamas da danação”.

Se há um poder que um anjo deva temer é à força do próprio juízo final. A magnífica e suprema dádiva, permitida aos anjos é capaz de subjugar até 3d6 adversários, anulando toda a ação em 1d6+1 rodadas ao custo de 16 pontos de fé, 1 ponto de magia por oponente afetado +3 pontos de magia, e ainda causa um dano direto de 3d6 pontos a qualquer ser sobrenatural que utilize energia das trevas, que seja afetado pelo poder.

E saiba que este poder representa apenas uma fagulha do poder real do Demiurgo.

Requer poderes santuário e redenção.

Visão do passado e futuro
Máximo 2 níveis por século de existência.
(Espectros).

Permite vislumbrar possíveis acontecimentos no tempo-espaço, de acordo com a tabela abaixo. Para avaliar efeitos, tanto de previsão do futuro quanto de observação de eventos ou pessoas distantes, a soma de tempo + espaço deve ser no máximo igual ao valor do nível de poder do ser sobrenatural. Caso um alvo esteja protegido ou se escondendo com meios místicos, um teste de resistência pode ser aplicado. O mestre sempre deve lembrar ao jogador que estas visões nunca são 100% certas, e somente indicam o curso mais provável de ações. As visões podem mudar ao longo do tempo, de acordo com as ações do personagem ou de seus aliados/inimigos. O uso

deste poder requer 10 rodadas de concentração absoluta (o ser sobrenatural não pode fazer nenhuma outra ação durante este tempo).

Para consultar a tabela, some os valores de cada uma e o nível de poder deve ser menor ou igual à soma de espaço + tempo.

Nível	Espaço	Tempo
Nível 0	O próprio ser sobrenatural	Alguns minutos
Nível 1	Uma casa ou um castelo	Algumas horas
Nível 2	Mesma vila	Um dia
Nível 3	Mesmo estado ou região	Uma semana
Nível 4	Mesmo país	Um mês
Nível 5	Mesmo continente	Uma estação
Nível 6	Mesma Orbe	Um ano

Índice de poderes:

A transformação -----	19	Forja -----	59
Abdômen de aranha -----	22	Fúria -----	60
Absorção -----	23	Garras -----	62
Asas -----	24	Glifo -----	62
Asas de fio cortante -----	25	Grito ou Chorus -----	63
Asas especiais -----	25	Língua de Chicote -----	64
Ataque frenético -----	26	Luminus -----	65
Aumento de atributos na forma humana -----	26	Maldições -----	65
Aumento de atributos na forma sobrenatural -----	27	Máquina a vapor -----	67
Auras de ataque -----	28	Massa corporal -----	68
Bafo ou sopro -----	29	Membros especiais -----	69
Beleza & Animalidade -----	30	Membros esticáveis -----	71
Benção -----	31	Necromância -----	72
Bio-sistemas -----	32	Paixão -----	76
Bruxaria -----	35	Patas de bode -----	77
Buraco do vento -----	36	Pele resistente ou Defesas especiais -----	77
Cabelos -----	37	Peste -----	77
Camuflagem -----	38	Pinças -----	79
Cauda -----	39	Possessão -----	79
Controle mental -----	40	Psycko -----	80
Chifres -----	44	Rastreo -----	81
Círculos de magia -----	44	Regeneração -----	82
Conhecimento & Perícia -----	46	Rouriki -----	82
Conhecimento & Capacidade sobrenatural -----	46	Shadow doppler -----	83
Corpo espectral -----	49	Simbionte -----	85
Corpo monstruoso -----	50	Sistemas de batalha -----	89
Defesas especiais -----	53	Tecnomância -----	92
Dentes & Boca -----	54	Tentáculos -----	96
Energização -----	55	Tiro psíquico -----	97
Engrandecer -----	55	Transsubstanciação -----	97
Espada espectral (Soul Reaver) -----	56	Tribunal -----	98
Essência sobrenatural -----	56	Valor -----	100
Força & vigor -----	58	Visão do passado e futuro -----	102

Os novos

Caminhos

de Magia

Há muito tempo, quando deuses e demônios compartilhavam de mesmos poderes na terra, muitos homens buscaram a ajuda destes seres para adquirir conhecimento e poder. Hoje não sendo diferente, muitos homens buscam riquezas, conhecimento e poder, mas diferente dos tempos antigos, muitos demônios e deuses vêm em busca dos homens para adquirir tal conhecimento. Com o avanço da ciência, o velho mundo e seus costumes foram sendo esquecidos e em tempos difíceis como os atuais, muitos vêm procurando um “novo” método para adquirir poder.

Este novo método, não basta do uso do conhecimento antigo, que vem cada dia mais ganhando espaço dentro da sociedade moderna. A magia, como hoje chamamos, é um conhecimento milenar, mais antigo do que os próprios humanos. Ela veio sendo modelada, desde então, adquirindo novas possibilidades de uso.

Quando Hermes e Samyaza ensinaram os primeiros passos para o homem, sobre a antiga magia, mal sabiam eles que o homem seria capaz de “aperfeiçoar” tal poder, tornando a magia uma arma perigosa, como também uma fonte de riqueza jamais pensada.

Toda a atual tecnologia devesse a este aperfeiçoamento da magia. A televisão, o micro-ondas, as armas de fogo e bombas, entre muitos outros conhecimentos que vem sendo desenvolvidos.

Na década de 40, do século passado, os homens presenciaram uma das maravilhas da moderna magia; talvez presenciaram da pior forma possível, mas sim, é uma maravilha. A descoberta do potencial nuclear possibilitou ao ser humano construir uma arma que ficou conhecida entre os seres sobrenaturais como a arma de destruir deuses; a famosa bomba atômica.

Muitos países desde então, têm construído tais bombas, mas sabem do potencial destrutivo destes artefatos, e acabam

hesitando em usá-las. Demônios têm vindo aos montes para a terra, em busca deste conhecimento e pretendem aperfeiçoá-lo ainda mais.

Talvez se Hermes e Samyaza tivessem pensado um pouco mais, não tivessem ensinado magia aos mortais.

No entanto, nem tudo que o homem criou com auxílio da antiga magia foi armas de destruição em massa. A evolução da chamada ciência traz também coisas como rádio, uma caixa mágica que nos permite ouvir outras pessoas, a quilômetros de distância. A eletricidade, que nem consigo imaginar o que seria de nós hoje sem a eletricidade.

Até pequenos artefatos como uma garrafa de plástico, tem origem na antiga magia e no desenvolvimento desta. Pensem bem; o plástico é um dos materiais que mais está presente no mundo atual. Equipamentos eletrônicos como computadores, rádios, televisão, toca fitas, toca cds, relógios; tecidos como o poliéster, náilon; utensílios como facas, garfos, copos, rolos de massa; objetos como chaveiros, guarda-chuvas; brinquedos e muitos outros. Todos feitos de plástico, além de outros objetos feitos com derivados da mesma matéria primam, como a borracha, o vinil, combustíveis, etc.

Ainda bem que Hermes e Samyaza ensinaram a magia para os mortais.

Do desenvolvimento da magia, acabaram surgindo casas de magia, que durante milênios estiveram no topo do controle das massas. Eram elas as detentoras de poder e riqueza, assim também detentora das leis mundanas.

Com o desenvolvimento tecnológico, os métodos antigos foram sendo esquecidos e novas casas de magia começaram a surgir, na tentativa de tomar o lugar das antigas e já não tão poderosas casas de magia, porém não obtiveram sucesso. Magos iniciantes jamais teriam poder como os antigos Arcanos.

Porem, algum tempo atrás, digo, cerca de 500 anos, uma nova casa, e mais secreta delas, de magia formou-se para tentar impedir que o final da era do domínio da magia acabasse. Era composta por pouquíssimos magos e sempre tentavam se encontrar em lugares que nenhum outro mago poderia imaginar onde seria. Eles não se encontravam em catacumbas, ou mausoléus, ou igrejas ou

mesmo em círculos mágicos em vales e florestas, mas sim dentro das suas próprias casas, aparentemente como amigos ou familiares, em caçadas reais e até mesmo em praça pública, na frente de centenas de pessoas.

A princípio o que parecia loucura, acabou sendo a melhor estratégia; quem imaginaria que aquelas pessoas que conversavam logo ao seu lado, seriam os magos fundadores de Tecnos?

E conversavam sobre todo tipo de assunto que mais tarde seria estudado pela casa de magia: Filosofia, Religião, Veterinária, Física, Medicina, Direito, Robótica... deve estar surpreso, mas para tudo tense uma explicação.

A nova escola de magia, Tecnos:

A casa de Tecnos é uma das mais novas escolas de magia criadas, e mesmo assim, tem representantes em todos os locais do mundo. A nova civilização, mesmo não sabendo, tem uma grande tendência e confiança a aceitar os resultados obtidos pela casa de Tecnos. Muitos de seus representantes são professores e pesquisadores das áreas exatas e biológicas, embora haja muitos teólogos, geógrafos, arquitetos e muitos outros; subindo de grau dentro da casa ou universidades como graduados, mestres, doutores, especialistas.

Adotam a política padrão de cada local do mundo e sempre tendem a negar qualquer descoberta, até que esta esteja em um grau de avanço significativo. Permitem a existência de não magos dentro dos círculos, desde que este apresente proveito em seus estudos, podendo a admiti-lo como um futuro mago.

Tendem a manter seus poderes em patamares equivalentes, tendo sempre os diferentes caminhos em Focus muitos próximos e mantendo sempre a forma entender em grau de Focus mais avançado que os demais.

Seus caminhos preferidos são Metamagia e qualquer outro caminho dentro dos listados (Chronos, Humanos, Animais, Plantas, Arkanun, Spiritum, Hypnos), mas não tendem a desenvolver mais de três caminhos; claro que há exceções.

Os mais conhecidos magos, representantes de Tecnos são: Einstein, Da

Vinci, Newton, Tesla, Maxwell, Faraday, Currie, entre outros físicos, químicos e biólogos famosos.

São geralmente pacíficos, embora isso são os grandes responsáveis pelo desenvolvimento bélico. Estão sempre a muitos passos a frente de qualquer outros magos ou seres sobrenaturais no quesito tecnologia.

A escola de Tecnos foi a primeira a desenvolver os caminhos de magia relacionados ao controle mental e a distorção temporal, e depois dela muitos outros magos vem aprendendo os segredos deste caminho, mas todos acabam possuindo uma ligação com a casa de Tecnos.

Também são responsáveis pelo desenvolvimento de muitos projetos na atualidade, juntamente com as demais casas de magia e também com as forças militares de todo mundo. Entre alguns lugares em que Tecnos está envolvida estão: Área 51, Norad, MIB, Majestic-12, Templários, Ordens Prussianas, Ordens Espanholas, Ordens Árabes, Ordens Hindus, Ordens da Rosa e da Cruz (Rosa-Cruzes) e praticamente todas as ordens de magia que aceitem membros de outras escolas.

O desenvolvimento tecnológico e da magia dentro desta casa, sempre decorreu de forma muito mais avançada que a tecnologia e magia fora desta escola.

Enquanto o homem comum começava a pensar na possibilidade de eletricidade, os magos Tecnos já sabiam como manipulá-la, quando os homens comuns começavam a entender a medicina, os discípulos da casa já sabiam técnicas avançadas de tratamento das enfermidades. Agora que o homem comum começou a desenvolver o projeto de clonagem, um dos exércitos de Tecnos, já são formados por clones geneticamente alterados, transformados em supersoldados.

Existem também aquelas tecnologias, que cientistas não ligados a tecnos possuem apenas em teoria e a casa de magia já os possui desenvolvidos, como motores de fusão a frio, armazenamento de energia dos relâmpagos, máquinas do tempo (estas tiveram seu uso proibido desde 1920, pois há um boato que diz que a primeira guerra, teve início devido ao mau uso da máquina do tempo), motores e propulsores iônicos já sendo capazes de

alcançar velocidades próximas a da luz e até mesmo geradores de campo de dobra, abrindo um localizado e controlado buraco negro, ligando dois pontos do espaço a distância zero.

E foi assim, com o desenvolvimento da magia e conseqüentemente da tecnologia, o humano aprendeu a usar a magia a tal ponto que pode por si só, desenvolver novas formas de magia. Talvez, algumas delas não tenham sido ensinadas por Hermes e Samyaza, pois sabiam do perigo potencial, mas o astuto humano, acabou desvendando os segredos destes caminhos sozinhos. Os efeitos listados serão listados apenas até Focus 6.

Os caminhos adicionais:

Aqui neste suplemento serão listados apenas os dois novos caminhos de desenvolvimento da magia, Hypnos o caminho mental e Chronos o caminho temporal.

Hypnos (mental):

Hypnos, o caminho da mente; começou a ser desenvolvido pelos médicos, que dominavam o caminho dos humanos, mas insatisfeitos com os resultados, pesquisaram a existência de um novo caminho, que não trabalhava apenas com o corpo, mas com a mente dos humanos. Acabaram descobrindo que o caminho de Hypnos, não só era eficaz nos humanos, mas em qualquer ser vivo, ou que contenha essência vital. Um dos mais famosos magos praticantes de Hypnos foi Freud. Conseguiu detalhar a construção do psiquismo humano e sua teoria acabou sendo conhecida como a teoria Freudiana da psicologia. É hoje uma das mais aceitas, mas outros magos, tão bons quanto ele já surgiram e ainda vem surgindo. Outros magos, ou como gostam de serem chamados, psicólogos; muito conhecidos foram Vygotsky, Wallon, Jean Piaget, Pavlov e Skinner; mas há muitos outros psicólogos muito bons que vem desenvolvendo seus próprios estudos, ou mesmo aperfeiçoando o conhecimento já existente.

Os psicólogos são os magos que lidam com a forma entender Hypnos, mas há muito mais além de entender a psicologia por traz do caminho e forma entender Hypnos.

Também há pessoas que lidam com a forma controlar Hypnos, e elas são chamadas

de hipnotizadores. Conseguem induzir as pessoas ao sono, ou outros estados de transe, e são capazes de arrancar qualquer informação destas pessoas durante este estado de hipnose. Outros magos que controlam Hypnos são capazes de infiltrar-se nos sonhos das pessoas.

Magos mais poderosos são capazes de fundir sua própria mente, com a mente da vítima e projetando sua própria imagem mental, caminhar pelos corredores sombrios e desvendar segredos mais ocultos do consciente e inconsciente dos seres vivos. São capazes de fundir a mente de outros seres, usando-se como uma ponte, e fazê-los sentir as emoções um do outro. Também podem bloquear ou liberar sentimentos e memórias de uma pessoa e alterar os cinco sentidos de uma pessoa.

Os magos que dominam a forma criar Hypnos podem ser os mais perigosos. Eles têm como poder criar e apagar memórias. Podem projetar alucinações diretamente nos cérebros das vítimas, capazes de destruir completamente as mentes das vítimas. São capazes de implantar idéias e emoções nunca vividas e experimentadas por uma pessoa e aquela pessoa jurará que passou por aquilo tudo. Pode fazer “downloads” e “backups” e trechos ou mesmo de toda a memória de um indivíduo, podendo transferir este conhecimento para outra pessoa.

Magos muito poderosos tem a capacidade de aniquilar um indivíduo, apenas destruindo completamente as zonas de consciente. A pessoa se tornaria um vegetal.

Efeitos:

Note que a maioria dos efeitos listados do caminho Hypnos não precisam do gasto de pontos de magia, apenas concentração. Apenas os efeitos de ataque mental, como implantar idéias, lembranças e alterar os sentidos usam pontos de magia.

Magos poderosos são capazes não só de ler os sentimentos das pessoas, mas senti-los, apenas ficando perto das pessoas. São considerados empatas.

Também são capazes de fundir suas mentes a de qualquer outro ser presente em sonhar. Podem ser capazes de localizar objetos em qualquer orbe, desde que este seja duplicado em sonhar. Permite o uso de qualquer tipo de controle mental e capaz de sentir e ouvir criaturas, apenas drenando a

essência deixada por um objeto dentro de sonhar, mas diferente do plano material, um objeto que tenha sua essência drenada, dentro de sonhar, deixará de existir e jamais, por hipótese nenhuma, poderá ser reconstruído dentro de sonhar.

A replica do objeto fora de sonhar tenderá a perder sua essência aos poucos, tornando-se frágil e quebradiça, ou apodrecendo aos poucos. Um outro mago que tenha o mesmo poder poderá desconfiar do que está se passando.

Controlar Hypnos, Focus 1:

O mago é capaz de induzir uma pessoa, com facilidade, a praticar uma ação, desde que está não represente perigo à vítima. Consegue controlar parcialmente seu sono, dormindo períodos curtos e mantendo-se acordado com facilidade mesmo quando sonolento.

Tocando o adversário e mantendo contato e concentração, o mago é capaz de copiar conhecimentos e até perícias adquiridas em até 5%. Neste caso, é necessário o gasto de pontos de perícia para a drenagem da mesma. A perícia ainda não pode ser utilizada, mas pode ser evoluída ao final da sessão de jogo como se comprasse uma perícia normalmente.

A vantagem deste processo é que todo o conhecimento mínimo já é assimilado e, portanto, não é necessário tempo de treinamento e nem mesmo background para adquirir tal perícia, bastando apenas a vontade do jogar de incrementar ser personagem com as características copiadas.

Efeitos contrários, como inibir conhecimentos e perícias, também podem ser conseguidos, mas nunca este processo será definitivo.

Controlar Hypnos, Focus 2:

O mago é capaz de hipnotizar uma pessoa e induzir uma ação simples, como “acompanhe-me”, “entre neste carro”, “abra esta porta”, mortais seguiram as ordens dos magos sem e hesitar, desde que não lhe represente risco. Também pode influenciar com facilidade, um grupo de até 3 pessoas a praticar uma ação desejada. Já é capaz de penetrar em um sonho de uma pessoa, desde que esta se encontre em estado alfa (estado

onde o nosso cérebro emite as ondas de sono profundo, e é quando nós sonhamos).

Controlar Hypnos, Focus 3:

O mago tem a capacidade de induzir uma pessoa a um transe, e extrair informações desta pessoa, fazendo perguntas, mas as respostas serão diretas como “sim”, “não”, “isso é irrelevante”. Também tem controle sobre seu próprio sono e pode passar longos períodos sem dormir sem que isso lhe cause algum distúrbio mental (não requer gasto de ponto de magia). Transpor a barreira de sonhar já é uma tarefa relativamente fácil para o mago, e ele pode se conectar a uma pessoa conhecida e trocar informações valiosas.

Capaz de copiar perícias e conhecimentos de outra pessoa em até 10%

Controlar Hypnos, Focus 4:

O mago tem grande capacidade de controle mental; é capaz de induzir um grupo de até 5 pessoas a obedecer a uma ordem simples. Capaz induzir até 3 pessoas a um estado de transe. Capaz de induzir uma pessoa a contar-lhe segredos apenas olhando em seus olhos. Pode hipnotizar uma pessoa e extrair informações com mais detalhes, como “ele foi para uma casa, não um apartamento”, “Sim, atirou três vezes em sua vítima”. Pode liberar zonas do consciente e inconsciente, fazendo com que uma pessoa se lembre de algo. Pode controlar o sono de outras pessoas, fazendo-as ficarem acordadas sem causar distúrbios devido ao sono.

Controlar Hypnos, Focus 5:

O mago pode penetrar na mente de sua vítima e extrair informações com riquezas de detalhes. Pode induzir até 7 pessoas a uma ação sem riscos. Pode induzir uma pessoa a uma ação arriscada. Pode bloquear zonas do consciente e inconsciente. É capaz de percorrer todo o consciente humano, atrás da informação desejada. Pode dar as mãos dois indivíduos, e estes saberão o que os outros estão sentindo. Possui grande controle de seus sonhos e é capaz de alterar a emissão de ondas alfa, é permanecer consciente mesmo quando se está dormindo; este é um ótimo mecanismo de defesa.

Capaz de copiar perícias e conhecimentos adquiridos por outra pessoa em até 15%.

Controlar Hypnos, Focus 6:

O mago já é mestre em sua área. Pode induzir até 9 pessoas a uma ação. Capaz de induzir um indivíduo a cometer um assassinato ou suicídio (seres sobrenaturais ou outros magos tem direito à teste de resistência), pode infiltrar-se nas zonas do inconsciente a procura de uma informação. Capaz de alterar a sensibilidade dos sentidos, enganando os mesmos; uma pessoa poderia comer uma cebola e sentir o gosto de uma maçã, ver coisas que não estão lá, ou sentir-se beliscado, quando ninguém o beliscou. Controla com perfeição seus sonhos, é capaz de controlar os sonhos de uma outra pessoa. Permite entrar em transe, emitindo ondas alfa, permanecendo em um estado parecido com o sonambulismo. O mago, ainda está acordado, mas ele fica conectado a sonhar diariamente e pode comunicar-se com qualquer ser que esteja presente em sonhar, mas suas ações requerem mais concentração. Em nível de jogo, considere um dado a menos para ações difíceis de serem realizadas.

Criar Hypnos, Focus 1:

O mago pode criar sensações superficiais em um indivíduo.

Pode simular efeitos de qualquer perícia em até 5%.

Criar Hypnos, Focus 2:

O mago pode, colocando as mãos na cabeça do indivíduo, criar memórias simples e confusas sobre um acontecimento. Capaz de criar sensações agradáveis e de desconforto em um indivíduo.

Criar Hypnos, Focus 3:

O mago consegue sem muito esforço, criar uma lembrança vaga de um acontecimento, como se este fosse do passado da pessoa. As demais lembranças da pessoa como sensações, o local do acontecimento e como aconteceu são criadas pela própria pessoa; o mago apenas implanta a idéia inicial. Permite ao mago criar pequenos objetos dentro do plano de sonhar.

Já pode simular efeitos de qualquer perícia em até 10%.

Criar Hypnos, Focus 4:

O mago já é bom no que faz, e é capaz de induzindo uma pessoa a um estado de transe, implantar uma lembrança com riquezas de detalhes, ditadas pelo próprio mago. Também é capaz de implantar sem nenhum esforço, qualquer sentimento superficial a uma pessoa, como ódio a um vizinho. Esta pessoa não saberá porque odeia o vizinho, apenas o odiará sem nenhum motivo. Ele pode criar grandes objetos e utilizá-los em sonhar.

Pode criar uma passagem para o plano de sonhar, mas só seu espírito pode atravessá-la.

Criar Hypnos, Focus 5:

O mago consegue implantar idéias nas mentes de um indivíduo e este nem saberá se está idéia é sua ou de outra pessoa, mas achará que a idéia foi dele. Pode criar uma gama de sensações em um indivíduo, podendo ou não ser contraditórias umas com as outras. Certamente será frustrante para uma pessoa, ter sentimentos adversos sobre a mesma coisa.

Pode implantar sentimentos e idéias superficiais a dois indivíduos, momentaneamente, fazendo-os se apaixonarem ou odiarem, por exemplo, isso sem nenhum esforço.

Pode criar uma memória em um indivíduo, totalmente construída pelo mago, mas a memória não representará nenhum mau potencial ao indivíduo.

Permite ao mago apagar parcialmente a memória de um ser.

O mago também pode, apenas com a força pensamento, criar pequenos objetos, fora de sonhar. Estes objetos são simples e tem curto período de duração. Dentro de 2 a 3 horas no máximo.

Permite criar um portal para o reino dos sonhos, é transportar seu corpo material para ele, por curtos períodos de tempo.

Já pode simular efeitos de qualquer perícia em até 15%.

Criar Hypnos, Focus 6:

O mago pode criar memórias potencialmente destrutivas em um indivíduo, por exemplo: “Ele foi a uma guerra e ficou

desaparecido durante dois anos, e quando o encontraram, sua esposa já havia casado com outra pessoa”; a vítima já sofria de um ciúme doentio pela esposa, agora pense bem no que ela pode fazer.

O mago é capaz de destruir completamente uma memória recente do indivíduo.

Capaz de paralisar os movimentos de uma pessoa, por um curto período de tempo ou deixar a pessoa cega, durante um dia.

O mago pode criar qualquer objeto em sonhar. Pode criar objetos mais complexos fora de sonhar ou simples objetos que durarão cerca de 4 vezes mais tempo que o normal.

Permite criar um grande portal para sonhar, e transpor a barreira que limita a existência física em sonhar, podendo permanecer até uma semana em sonhar. É capaz de levar um mortal consigo, para o reino dos sonhos e este poderá permanecer em sonhar por curtos períodos de tempo.

Entender Hypnos, Focus 1:

O mago consegue ler os sentimentos superficiais de uma pessoa.

Com o gasto de pontos de magia, é capaz de improvisar um bônus de +5% em qualquer perícia adquirida.

Entender Hypnos, Focus 2:

O mago, ouvindo as pessoas, consegue vislumbrar acontecimentos futuros, devido ao estado emocional de uma pessoa. Não é capaz de ver o futuro, mas consegue com um bom acerto, prever os pensamentos e ações da vítima.

Têm bom entendimento de sonhos e é capaz de traduzir um sonho com 50% de perfeição.

Entender Hypnos, Focus 3:

O mago é capaz de entender as pessoas profundamente, devido à capacidade de leitura de seus sentimentos. Ele é capaz de segurar a mão de um garoto assustado, e entender o motivo de seu medo. Consegue ler a mente de uma pessoa, e extrair informações superficiais. Capaz de traduzir um sonho com 70% de exatidão.

Já consegue improvisar um bônus de +10% em qualquer perícia.

Entender Hypnos, Focus 4:

O mago consegue apenas olhando para uma pessoa, extrair informações primárias de uma pessoa e traçar um perfil psicológico complexo da pessoa. Capaz de analisar um grupo de até 3 pessoas e perceber os sentimentos escondidos das pessoas. Pode ler a mente de um indivíduo e extrair informações mais complexas. Capaz de traduzir um sonho com 90% de exatidão. Capaz de tatear objetos no plano de sonhar.

Entender Hypnos, Focus 5:

O mago tem a incrível capacidade de olhar para uma pessoa, e saber tudo que ela esta pensando apenas observando suas ações. Nada ficará escondido do mago. É capaz de prever um possível acontecimento e ações futuras de uma pessoa, com 80% de exatidão, apenas juntando o perfil psicológico da pessoa com as ações presentes. É capaz de ler mentes com extrema perfeição. Consegue entender sonhos com perfeição, mas lembre-se, o sonho de uma pessoa não necessariamente fará algum sentido ou terá alguma informação relevante.

Consegue improvisar um bônus de +15% nas perícias adquiridas.

Entender Hypnos, Focus 6:

O mago consegue extrair qualquer informação emocional, analisando um indivíduo, mesmo que este seja dotado de uma extrema frieza, nenhum sentimento ficara escondido do mago. Também tem a capacidade de compreender os medos de uma pessoa e seus fundamentos apenas olhando nos olhos de uma pessoa. Consegue juntar qualquer informação, mesmo que pareça irrelevante, montando com precisão a cena de um assassinato ou qualquer outra cena.

Consegue ler os sentimentos e pensamentos de até 5 pessoas, mesmos os mais escondidos como se eles estivessem “escritos em suas testas” ao mesmo tempo, retirando informações relevantes de uma situação. Por exemplo: “estas pessoas estão dispostas a assaltar aquela senhora e se preciso, usarão armas de fogo”.

Pode sentir a localização de objetos presentes em sonhar. É capaz de tatear um objeto em sonhar e sentir sua localização na terra, se este objeto estiver presente na terra.

Chronos (tempo):

Muitos magos já tentaram desenvolver este caminho, mas poucos são os que conseguem sucesso ao desenvolvê-lo. Exige árduo treinamento e disciplina e para rituais de alto Focus, exige grande capacidade física, para sobreviver às distorções temporais produzidas, capazes de superoxidar um organismo vivo. Seres mortais que dominem este caminho, não poderão realizar mais de uma viagem físico-temporal por ano, ou poderão morrer durante o processo.

Seres sobrenaturais, dotados da imortalidade, podem realizar até 2 viagens físico-temporais por ano sem sofrerem danos, mas acima disto, já sofrem graves danos físicos e podem entrar em estado de coma irreversível.

Somente grandes magos do temporais, geralmente magos milenares são capazes de realizar mais de duas viagens por ano e mesmo assim, sofrendo efeitos do desgaste pela oxidação. Podem perder momentaneamente, alguns dos cinco sentidos; geralmente o tato, sofrem grande penalidade em todos os atributos físicos. Claro que tais magos só irão utilizar tal poder, se realmente for necessário.

Dentre todos os efeitos possíveis, os mais comuns são os dons de previsão e adivinhação, como os gurus e outros adivinhos, mas que se utilizam de outros métodos, menos seguros para realizar tal fato. Pode também alterar o tempo ao redor de seu corpo, tornando-se mais rápido que outras pessoas, ou pode até acelerar ou retardar o tempo de uma outra pessoa.

Um dos poucos magos conhecidos que domina o vórtice temporal é o próprio ser que original este caminho de magia. Chronos, controlador do tempo e das eras, irmão de Zeus, que se nega a ensinar tal magia sobre qualquer circunstância, pois sabe o desastre que ela pode causar. Foi ele um dos cientistas que revelou o caminho de magia de chronos aos mortais e explicou que se algo fosse alterado no tempo, criaríamos um semiplano paralelo que poderia acarretar em um desastre total nas dimensões, já que apenas o plano em que foi mudada a história seria duplicado, e os demais planos passariam a conviver com este paradoxo temporal, por isso qualquer mago do

tempo que tente alterar uma situação ou fato histórico, por mais irrisório que seja, será cassado pelo exercito de Chronos.

Um dos poucos mortais que dominou este poder foi Nostradamus que conseguiu profetizar com exatidão de detalhes até 200 anos após a sua morte e mais 300 anos com boa precisão de detalhes.

Efeito:

Domina a alteração do tempo, as passagens tempo-dimensionais, vórtices temporais o efeito deja-vu, saltos temporais, adivinhações e previsões.

Controlar Chronos, Focus 1:

O mago consegue controlar uma pequena bolha de tempo, capaz de adiantar ou atrasar em alguns segundos seu tempo biológico.

Controlar Chronos, Focus 2:

O mago tem o poder de controlar pequenos objetos, acelerando ou retardando seu avanço, podendo acelerar um projétil no tempo, aumentando assim o estrago que ela é capaz de fazer. Cada projétil requer um consumo de 1 ponto de magia. Também é capaz de acelerar ou retardar em cerca de alguns minutos seu tempo biológico.

Controlar Chronos, Focus 3:

O mago tem um dom sobre o tempo, já invejado por muitos. Ele tem a capacidade de controlar o tempo de objetos grandes, podendo acelerar ou retardar o processo de decomposição do objeto. Pode acelerar-se ou retardar-se em horas e os efeitos do tempo, sobre o corpo do mago já começam a se atenuar. Mesmo magos velhos, poderão gozar de uma saúde mais avançada para sua idade.

Controlar Chronos, Focus 4:

O mago já possui um controle sobre outros corpos ou áreas localizadas de outros corpos. Pode impedir o avanço de uma doença localizada, como câncer e é capaz de acelerar ou retardar o tempo biológico de outros corpos além do seu próprio. Capaz de avançar ou retardar seu tempo biológico em dias.

Controlar Chronos, Focus 5:

O mago já parece não envelhecer com facilidade, capaz de atrasar ou adiantar seu tempo biológico em meses. Consegue acelerar o processo de decomposição de objetos, podendo decompor uma garrafa plástica em alguns dias; lembre-se que o tempo de vida estimada do plástico é de mais de 200 anos. Para objetos maiores, faça a devida correção com auxílio da ajuda do mestre; de forma geral divida o tempo de vida do objeto por 1000.

O organismo do mago consegue consumir poucos recursos vitais e pode passar uma semana sem consumir nenhum alimento, sem que isto causa debilidades.

O mago também é capaz de rejuvenescer outras pessoas ou retardar o envelhecimento das outras pessoas, mas este poder só poderá ser usado uma vez por pessoa, e nenhum outro mago ou ser sobrenatural com o mesmo poder, ou com poderes de efeito semelhante, poderão aplica-los no mesmo ser. Uma pessoa que esteja sobre efeito deste poder poderá ter seu envelhecimento retardado em até 5 vezes.

Controlar Chronos, Focus 6:

O mago literalmente para no tempo, permanecendo com a mesma aparência de quando adquiriu o poder controlar chronos em Focus 6, mas não consegue rejuvenescer seu corpo. Seu organismo consegue consumir muito menos recursos que o normal e ele pode passar até 1 mês sem alimentos, sem causar debilidades.

O mago já consegue parar o tempo de avanço de doenças localizadas com tumores cerebrais e até retroceder em um ano a doença. Capaz de acelerar seu metabolismo em pontos localizados, curando feridas graves, mas não pode regenerar partes do corpo. Este poder será listado mais à frente no suplemento.

Pode alterar o tempo de outros corpos, acelerando ou retardando o processo degenerativo em até 10 vezes, podendo ser capaz de infligir doenças em corpos; não que este poder permita ao mago implantar uma doença, mas doenças que aparecem com o tempo porem causadas devido à aceleração do metabolismo nos corpos, principalmente doenças degenerativas genéticas, comuns na velhice, mas o mago precisa saber que a pessoa carrega esta doença em seu código genético.

Criar Chronos, Focus 1:

O mago consegue criar uma bolha de distorção temporal de até 1m de raio e acelerar ou retardar o tempo ao redor de seu corpo em até 2 vezes. Para uma criatura que se encontre dentro da bolha, o mago tem o dobro da velocidade e consegue realizar o dobro de ações. Este poder pode ser ligado e desligado e consome 1 ponto de magia por rodada. A bolha não acelera ou diminui o tempo biológico dos corpos. Naturalmente, a bolha tem uma queda aproximadamente exponencial do tempo ao redor do mago, mas devido às dificuldades de se calcular este decaimento exponencial durante uma partida, iremos considerar decaimentos em escada nos próximos níveis, o que é uma forma muito brusca de aproximação, não chegando a ser uma aproximação da função exponencial. Claro que se o mestre tiver condição de calcular esta queda exponencial será de muito melhor.

Criar Chronos, Focus 2:

O mago consegue criar uma bolha de distorção temporal de até 2m de raio e acelerar ou retardar o tempo ao redor de seu corpo em 4 vezes. Para uma criatura o mago possui 4 vezes a velocidade normal e pode realizar o quádruplo de ações em uma rodada. O poder de distorção temporal da bolha decai com a distância. De forma brusca, considere um decréscimo de 1 vez o tempo distorcido. Este poder consome um equivalente de 1 ponto de magia por $x/2$ vezes o tempo distorcido por rodada. Se um mago acionar este poder para ter capacidade de distorcer o tempo em 4 vezes, ele precisa pagar 2 pontos de magia por rodada; caso o inimigo esteja a mais de um metro de distância, mas ainda dentro do raio da bolha, a velocidade relativa do mago não é multiplicada por 4, mas apenas por 3. Caso o mago deseje alterar o tempo em apenas 3 vezes, note que o consumo de magia relativa seria de 1,5 pontos de magia por rodada. Você pode optar pelo consumo de 1 ponto de magia em uma rodada e dois pontos de magia em outra rodada, mas deve sempre permanecer com um ponto de magia como margem de segurança.

Criar Chronos, Focus 3:

O mago consegue retardar o tempo ao redor de seu corpo em até 6 vezes em um raio

de até 4m. o poder da distorção temporal decai com a distância na razão de 1 vez o tempo distorcido por metro. Uma criatura a menos de um metro de distância ficará mais lento que o mago em 6 vezes, de 1m a 2m a criatura fica mais lenta em 5 vezes, de 2m a 3m a criatura fica mais lenta 4 vezes e assim por diante. Fatores ímpares de distorção temporal devem ser corrigidos ou mantidos o consumo racional de pontos de magia. Este poder consome um equivalente de 1 ponto de magia a cada $x/2$ vezes o tempo distorcido por rodada.

O mago já consegue criar um vórtice temporal, capaz de transportar-se para o passado ou para o futuro em algumas horas.

Criar Chronos, Focus 4:

O mago consegue criar uma bolha de distorção temporal de até 6m, capaz de retardar o tempo ao redor de seu corpo em até 8 vezes. A distorção temporal decai com a distância a razão de 1 vez o tempo distorcido por metro e tem custo de 1 ponto de magia a cada $x/2$ vezes o tempo distorcido por rodada.

O mago consegue criar um vórtice temporal, capaz de transportar-se para o passado ou para o futuro em no máximo 3 dias. O mago já começa a sofrer efeitos da superoxidação inevitável do corpo.

Criar Chronos, Focus 5:

O mago consegue criar uma bolha de distorção temporal de até 8m, capaz de retardar o tempo ao redor de seu corpo em até 10 vezes. A distorção decai com a distância a razão de 1 vez o tempo distorcido por metro e tem custo de 1 ponto de magia a cada $x/2$ vezes o tempo distorcido por rodada.

Já consegue manter uma bolha de distorção temporal equivalente ao poder criar chronos em Focus 1 em um outro indivíduo.

O mago também pode criar um vórtice temporal capaz de viajar no tempo até um máximo de uma semana, mas sofre efeitos da superoxidação do corpo.

Criar Chronos, Focus 6:

O mago já é considerado um ser imbatível. Consegue retardar o tempo ao seu redor em até 12 vezes em um espaço de 10m de raio.

Pode manter uma bolha de distorção temporal equivalente ao poder criar chronos em Focus 2 em outro indivíduo.

Também pode criar um vórtice temporal capaz de viajar no tempo até um máximo de 1 mês, sofrendo efeitos agravados pela superoxidação. Magos que não dominem este poder com perfeição ou que não possuam um bom condicionamento físico podem morrer durante a passagem temporal.

Entender Chronos, Focus 1:

O mago tem boa noção do tempo, podendo marcar o tempo de rituais ou hora do dia com precisão de segundos. Consegue prever ações simples com até uma hora de antecedência. Tem bom conhecimento de equipamentos de marcação de tempo e pode improvisa-los com matérias adequados.

Entender Chronos, Focus 2:

O mago possui perfeita noção do tempo e pode marcar o tempo exato de rituais e horas do dia. Consegue prever ações simples com até um dia de antecedência. Tem bom conhecimento de equipamentos de marcação de tempo e pode ganhar a vida, construindo relógios e outros artefatos simples de marcação feitos artesanalmente.

Entender Chronos, Focus 3:

O mago já é dito clarividente e pode prever acontecimentos mais complexos com até 3 dias de antecedência. Consegue construir qualquer artefato de marcação de tempo devido ao conhecimento na área.

Entender Chronos, Focus 4:

O mago pode prever acontecimentos mais complexos com precisão até 1 mês de antecedência e precisão de horas. Consegue criar uma janela temporal e assistir junto a outras pessoas que dominem o poder entender chronos em Focus 1, acontecimentos com um dia de antecedência. Estes acontecimentos não necessariamente acontecerão já que a malha do tempo pode ser alterada a cada instante.

Entender Chronos, Focus 5:

O mago pode prever ações complexas com até 1 ano de antecedência de precisão de dias. Pode criar uma janela temporal e assistir junto a outros magos temporais

acontecimentos com até um mês de antecedência.

Possuem alto conhecimento de engenharia do tempo e podem ser capazes de construir maquinas do tempo com o equipamento próprio. Mas maquinas do tempo são artefatos difíceis de serem construídos.

Entender Chronos, Focus 6:

O mago pode prever situações detalhadas com até 7 anos de antecedência e precisão de dias. Pode criar uma janela temporal e assistir acontecimentos futuros ou passados com outros magos temporais com até um ano de antecedência.

São mestres de engenharia temporal e na maioria das vezes são físicos muito conhecidos. Einstein foi um dos mais famosos magos temporais e conseguiu descrever o processo que limita a transição temporal da matéria em sua lei da relatividade.

Caminhos secundários:

A seguir, uma lista de alguns caminhos secundários criados a partir de caminhos já existentes e outros criados a partir dos novos caminhos.

Anulação (Luz, Trevas):

Permite a anulação parcial ou total de efeitos mágicos, anulação instantânea de feitiços, quebra de encantamento de artefatos e fetiches.

Controlar Anulação, Focus 1:

O mago consegue controlar o campo de energia a sua volta, possibilitando inibir o efeito mágico em um determinado campo de ação. Não destrói a magia do artefato, feitiço ou qualquer outro fetiche, porem este efeito não o influencia. Quanto mais longe o objeto mágico mais difícil será a detecção da magia correta que o afeta porém mais fácil será de quebrar o encanto; equivale a um teste de WILL+PER-20 do personagem contra 2xWILL do inimigo ou 10xFocus da magia existentes em artefatos ou fetiches. Inicialmente o mago consegue constituir um campo de anulação de 1m à sua volta.

Controlar Anulação, Focus 2:

O mago já consegue constituir um campo de anulação de até 2m de raio ao seu redor, já consegue detectar com certa precisão o efeito da magia utilizada causa sobre seu corpo utilizando melhor processo para inibir este efeito. Equivale a um teste de WILL+PER-10 do personagem contra 2xWILL do inimigo ou 10xFocus da magia existentes em artefatos ou fetiches.

Controlar Anulação, Focus 3:

O mago já consegue constituir um campo de anulação de até 3m de raio ao seu redor, consegue detectar precisamente o efeito da magia utilizada causa sobre seu corpo utilizando o processo adequado para inibir o efeito. Equivale a um teste de WILL+PER do personagem contra 2xWILL do inimigo ou 10xFocus da magia existentes em artefatos ou fetiches.

Controlar Anulação, Focus 4:

O mago já consegue constituir um campo de anulação de até 4m de raio ao seu redor, consegue detectar precisamente o efeito da magia utilizada causa sobre seu corpo utilizando o processo adequado para inibir o efeito. Equivale a um teste de WILL+PER+10 do personagem contra 2xWILL do inimigo ou 10xFocus da magia existentes em artefatos ou fetiches.

Controlar Anulação, Focus 5:

O mago já consegue constituir um campo de anulação de até 5m de raio ao seu redor, consegue detectar precisamente o efeito da magia utilizada causa sobre seu corpo utilizando o processo adequado para inibir o efeito. Equivale a um teste de WILL+PER+20 do personagem contra 2xWILL do inimigo ou 10xFocus da magia existentes em artefatos ou fetiches.

Controlar Anulação, Focus 6:

O mago já consegue constituir um campo de anulação de até 6m de raio ao seu redor, consegue detectar precisamente o efeito da magia utilizada causa sobre seu corpo utilizando o processo adequado para inibir o efeito. Equivale a um teste de WILL+PER+30 do personagem contra 2xWILL do inimigo ou

10xFocus da magia existentes em artefatos ou fetiches.

Criar Anulação, Focus 1:

Efetivamente este nível em criar anulação não tem utilidade direta, porém ele reflete sobre a forma controlar anulação equivalendo a um bônus de +1 em teste por nível de Focus, funcionando como uma melhoria no campo de anulação.

Criar Anulação, Focus 2:

Neste nível, o personagem já consegue controlar o campo de anulação de forma ofensiva, conseguindo desfazer ou destruir magias, fetiches, encantamentos, rituais ou artefatos que venham a afetá-lo. Consegue desfazer efeitos mágicos de poder equivalente à Focus 1, passando por um teste de WILL+PER-20 do personagem contra 2xWILL do inimigo ou 10xFocus da magia existentes em artefatos ou fetiches. Para criar o efeito destrutivo deve-se pagar um custo de pontos de magia igual ao Focus da magia que se tenta combater e deve ser gasto antes de rolar os dados de teste, sendo que, desta forma, uma falha acarreta a perda dos pontos de magia gastos. Improvisa um bônus de +2 em testes de resistência contra efeitos mágicos por Focus em controlar anulação.

Criar Anulação, Focus 3:

Consegue desfazer efeitos mágicos de poder equivalente à Focus 2, passando por um teste de WILL+PER-10 do personagem contra 2xWILL do inimigo ou 10xFocus da magia existentes em artefatos ou fetiches. Improvisa um bônus de +2 em testes de resistência contra efeitos mágicos por Focus em controlar anulação.

Criar Anulação, Focus 4:

Consegue desfazer efeitos mágicos de poder equivalente à Focus 3, passando por um teste de WILL+PER do personagem contra 2xWILL do inimigo ou 10xFocus da magia existentes em artefatos ou fetiches. Improvisa um bônus de +3 em testes de resistência contra efeitos mágicos por Focus em controlar anulação.

Criar Anulação, Focus 5:

Consegue desfazer efeitos mágicos de poder equivalente à Focus 4, passando por um teste de WILL+PER+10 do personagem contra 2xWILL do inimigo ou 10xFocus da magia existentes em artefatos ou fetiches. Improvisa um bônus de +4 em testes de resistência contra efeitos mágicos por Focus em controlar anulação.

Criar Anulação, Focus 6:

Consegue desfazer efeitos mágicos de poder equivalente à Focus 5, passando por um teste de WILL+PER+20 do personagem contra 2xWILL do inimigo ou 10xFocus da magia existentes em artefatos ou fetiches. Improvisa um bônus de +5 em testes de resistência contra efeitos mágicos por Focus em controlar anulação.

Entender Anulação, Focus 1:

O personagem possui conhecimento de rituais, magias, fetiches, encantamentos e artefatos além de maneiras de destruí-los, além de maneiras de inibir seus efeitos em seu personagem ou até mesmo em outras pessoas por formas de encantamentos, rituais, magias, fetiches ou artefatos; equivale a um conhecimento de 20% na área, podendo ser somado ao conhecimento de rituais e outras formas de magia, aprendido em livros.

Entender Anulação, Focus 2:

O personagem possui conhecimento de rituais, magias, fetiches, encantamentos e artefatos além de maneiras de destruí-los, além de maneiras de inibir seus efeitos em seu personagem ou até mesmo em outras pessoas por formas de encantamentos, rituais, magias, fetiches ou artefatos; equivale a um conhecimento de 30% na área, podendo ser somado ao conhecimento de rituais e outras formas de magia, aprendido em livros.

Entender Anulação, Focus 3:

O personagem possui conhecimento de rituais, magias, fetiches, encantamentos e artefatos além de maneiras de destruí-los, além de maneiras de inibir seus efeitos em seu personagem ou até mesmo em outras pessoas por formas de encantamentos, rituais, magias, fetiches ou artefatos; equivale a um conhecimento de 40% na área, podendo ser

somado ao conhecimento de rituais e outras formas de magia, aprendido em livros.

Entender Anulação, Focus 4:

O personagem possui conhecimento de rituais, magias, fetiches, encantamentos e artefatos além de maneiras de destruí-los, além de maneiras de inibir seus efeitos em seu personagem ou até mesmo em outras pessoas por formas de encantamentos, rituais, magias, fetiches ou artefatos; equivale a um conhecimento de 50% na área, podendo ser somado ao conhecimento de rituais e outras formas de magia, aprendido em livros.

Entender Anulação, Focus 5:

O personagem possui conhecimento de rituais, magias, fetiches, encantamentos e artefatos além de maneiras de destruí-los, além de maneiras de inibir seus efeitos em seu personagem ou até mesmo em outras pessoas por formas de encantamentos, rituais, magias, fetiches ou artefatos; equivale a um conhecimento de 60% na área, podendo ser somado ao conhecimento de rituais e outras formas de magia, aprendido em livros.

Entender Anulação, Focus 6:

O personagem possui conhecimento de rituais, magias, fetiches, encantamentos e artefatos além de maneiras de destruí-los, além de maneiras de inibir seus efeitos em seu personagem ou até mesmo em outras pessoas por formas de encantamentos, rituais, magias, fetiches ou artefatos; equivale a um conhecimento de 70% na área, podendo ser somado ao conhecimento de rituais e outras formas de magia, aprendido em livros.

Tempo-Espaço (Metamagia, Chronos):

Criar dobramentos tempo-espaciais e portais dimensionais. Possui conhecimentos elevados em técnicas e tecnologias de transporte tempo-espacial e espaço-dimensional e teorias relacionadas. Capaz de desfazer falhas de ordem tempo-espacial (incluindo um efeito descrito como de-ja-vu reverso).

Controlar Tempo-Espaço, Focus 1:

O mago consegue controlar a oscilação tempo-espacial, criando dobramentos no espaço (o efeito de dobra espacial, ou abertura de portais capazes de ligar dois pontos distintos do espaço a distancia zero). Consegue também desfazer tais efeitos. A distância da viagem equivale ao gasto de pontos de magia x 100m e permite a passagem do mago. Permite também controlar a malha espacial, capacitando a abertura de portais interdimensionais, até mesmo para orbes não físicas como Sonhar (mesclando pesadelos à realidade), permitindo a passagem do mago.

Controlar Tempo-Espaço, Focus 2:

O mago consegue controlar a oscilação tempo-espacial, criando dobramentos no espaço (o efeito de dobra espacial, ou abertura de portais capazes de ligar dois pontos distintos do espaço a distancia zero). Consegue também desfazer tais efeitos. A distância da viagem equivale ao gasto de pontos de magia x 200m e permite a passagem do mago e mais um acompanhante. Permite também controlar a malha espacial, capacitando a abertura de portais interdimensionais, até mesmo para orbes não físicas como Sonhar (mesclando pesadelos à realidade), permitindo a passagem do mago e mais um acompanhante.

Controlar Tempo-Espaço, Focus 3:

O mago consegue controlar a oscilação tempo-espacial, criando dobramentos no espaço (o efeito de dobra espacial, ou abertura de portais capazes de ligar dois pontos distintos do espaço a distancia zero). Consegue também desfazer tais efeitos. A distância da viagem equivale ao gasto de pontos de magia x 400m e permite a passagem do mago com mais dois acompanhantes ou 4 pessoas não incluindo o mago. Permite também controlar a malha espacial, capacitando a abertura de portais interdimensionais, até mesmo para orbes não físicas como Sonhar (mesclando pesadelos à realidade), permitindo a passagem do mago com mais dois acompanhantes ou 4 pessoas não incluindo o mago.

Controlar Tempo-Espaço, Focus 4:

O mago consegue controlar a oscilação tempo-espacial, criando dobramentos no espaço (o efeito de dobra espacial, ou abertura

de portais capazes de ligar dois pontos distintos do espaço a distancia zero). Consegue também desfazer tais efeitos. A distância da viagem equivale ao gasto de pontos de magia x 800m e permite a passagem do mago com mais quatro acompanhantes ou 8 pessoas não incluindo o mago. Permite também controlar a malha espacial, capacitando a abertura de portais interdimensionais, até mesmo para orbes não físicas como Sonhar (mesclando pesadelos à realidade), permitindo a passagem do mago com mais quatro acompanhantes ou 8 pessoas não incluindo o mago.

Controlar Tempo-Espaço, Focus 5:

O mago consegue controlar a oscilação tempo-espacial, criando dobramentos no espaço (o efeito de dobra espacial, ou abertura de portais capazes de ligar dois pontos distintos do espaço a distancia zero). Consegue também desfazer tais efeitos. A distância da viagem equivale ao gasto de pontos de magia x 1600m e permite a passagem do mago com mais seis acompanhantes ou 12 pessoas não incluindo o mago. Permite também controlar a malha espacial, capacitando a abertura de portais interdimensionais, até mesmo para orbes não físicas como Sonhar (mesclando pesadelos à realidade), permitindo a passagem do mago com mais seis acompanhantes ou 12 pessoas não incluindo o mago.

Controlar Tempo-Espaço, Focus 6:

O mago consegue controlar a oscilação tempo-espacial, criando dobramentos no espaço (o efeito de dobra espacial, ou abertura de portais capazes de ligar dois pontos distintos do espaço a distancia zero). Consegue também desfazer tais efeitos. A distância da viagem equivale ao gasto de pontos de magia x 3200m e permite a passagem do mago com mais oito acompanhantes ou 16 pessoas não incluindo o mago. Permite também controlar a malha espacial, capacitando a abertura de portais interdimensionais, até mesmo para orbes não físicas como Sonhar (mesclando pesadelos à realidade), permitindo a passagem do mago com mais oito acompanhantes ou 16 pessoas não incluindo o mago.

Criar Tempo-Espaço, Focus 1:

O mago é capaz de criar e desfazer processos de dobramento tempo-espacial de forma destrutiva (inclui nos diversos efeitos o deja-vu reverso que permite apaga momentos do tempo, criando uma descontinuidade temporal, brecha na linha tempo-espacial que pode alterar a realidade, muito perigoso e também a formação de buracos negros, pontos de alta concentração gravitacional capaz até mesmo de sugar a luz para seu interior). Pode apagar provisoriamente ou definitivamente o equivalente à uma hora na malha tempo-espacial, ou pode ser capaz de criar um buraco negro com força equivalente à $Xd6$ (Sendo que X equivale aos pontos de magia utilizados) ou ainda pode criar um campo de dobramento espacial capaz de funcionar como um escudo com IP equivalente à $+X$ IP (Sendo que X equivale aos pontos de magia utilizados), capaz de defletir danos balísticos como uma proteção $+1$ IP.

Criar Tempo-Espaço, Focus 2:

Pode apagar provisoriamente ou definitivamente o equivalente à seis horas na malha tempo-espacial, ou pode ser capaz de criar um buraco negro com força equivalente à $2Xd6$ (Sendo que X equivale aos pontos de magia utilizados) ou ainda pode criar um campo de dobramento espacial capaz de funcionar como um escudo com IP equivalente à $+2X$ IP (Sendo que X equivale aos pontos de magia utilizados), capaz de defletir danos balísticos como uma proteção $+2$ IP.

Criar Tempo-Espaço, Focus 3:

Pode apagar provisoriamente ou definitivamente o equivalente à um dia na malha tempo-espacial, ou pode ser capaz de criar um buraco negro com força equivalente à $3Xd6$ (Sendo que X equivale aos pontos de magia utilizados) ou ainda pode criar um campo de dobramento espacial capaz de funcionar como um escudo com IP equivalente à $+3X$ IP (Sendo que X equivale aos pontos de magia utilizados), capaz de defletir danos balísticos como uma proteção $+3$ IP.

Criar Tempo-Espaço, Focus 4:

Pode apagar provisoriamente ou definitivamente o equivalente à uma semana na malha tempo-espacial, ou pode ser capaz de

criar um buraco negro com força equivalente à $4Xd6$ (Sendo que X equivale aos pontos de magia utilizados) ou ainda pode criar um campo de dobramento espacial capaz de funcionar como um escudo com IP equivalente à $+4X$ IP (Sendo que X equivale aos pontos de magia utilizados), capaz de defletir danos balísticos como uma proteção $+4$ IP.

Criar Tempo-Espaço, Focus 5:

Pode apagar provisoriamente ou definitivamente o equivalente à um mês na malha tempo-espacial, ou pode ser capaz de criar um buraco negro com força equivalente à $5Xd6$ (Sendo que X equivale aos pontos de magia utilizados) ou ainda pode criar um campo de dobramento espacial capaz de funcionar como um escudo com IP equivalente à $+5X$ IP (Sendo que X equivale aos pontos de magia utilizados), capaz de defletir danos balísticos como uma proteção $+5$ IP.

Criar Tempo-Espaço, Focus 6:

Pode apagar provisoriamente ou definitivamente o equivalente à três meses na malha tempo-espacial, ou pode ser capaz de criar um buraco negro com força equivalente à $6Xd6$ (Sendo que X equivale aos pontos de magia utilizados) ou ainda pode criar um campo de dobramento espacial capaz de funcionar como um escudo com IP equivalente à $+6X$ IP (Sendo que X equivale aos pontos de magia utilizados), capaz de defletir danos balísticos como uma proteção $+6$ IP.

Entender Tempo-Espaço, Focus 1:

O mago possui um conhecimento quase instintivo sobre o assunto além de conseguir formular com eficiência teorias e modelos sobre tudo que diz respeito ao assunto, equivalente à uma perícia de $+20\%$ na área. Entende como funciona o mecanismo de transição tempo espacial com precisão e por este motivo tem mais facilidade em controlar e criar efeitos deste próprio caminho de magia, equivalente à um bônus de $+5\%$ em testes nas formas criar e controlar Tempo-Espaço.

Entender Tempo-Espaço, Focus 2:

O mago possui um conhecimento quase instintivo sobre o assunto além de conseguir formular com eficiência teorias e modelos sobre tudo que diz respeito ao

assunto, equivalente à uma perícia de +30% na área. Entende como funciona o mecanismo de transição tempo espacial com precisão e por este motivo tem mais facilidade em controlar e criar efeitos deste próprio caminho de magia, equivalente à um bônus de +10% em testes nas formas criar e controlar Tempo-Espaço.

Entender Tempo-Espaço, Focus 3:

O mago possui um conhecimento quase instintivo sobre o assunto além de conseguir formular com eficiência teorias e modelos sobre tudo que diz respeito ao assunto, equivalente à uma perícia de +40% na área. Entende como funciona o mecanismo de transição tempo espacial com precisão e por este motivo tem mais facilidade em controlar e criar efeitos deste próprio caminho de magia, equivalente à um bônus de +15% em testes nas formas criar e controlar Tempo-Espaço.

Entender Tempo-Espaço, Focus 4:

O mago possui um conhecimento quase instintivo sobre o assunto além de conseguir formular com eficiência teorias e modelos sobre tudo que diz respeito ao assunto, equivalente à uma perícia de +50% na área. Entende como funciona o mecanismo de transição tempo espacial com precisão e por este motivo tem mais facilidade em controlar e

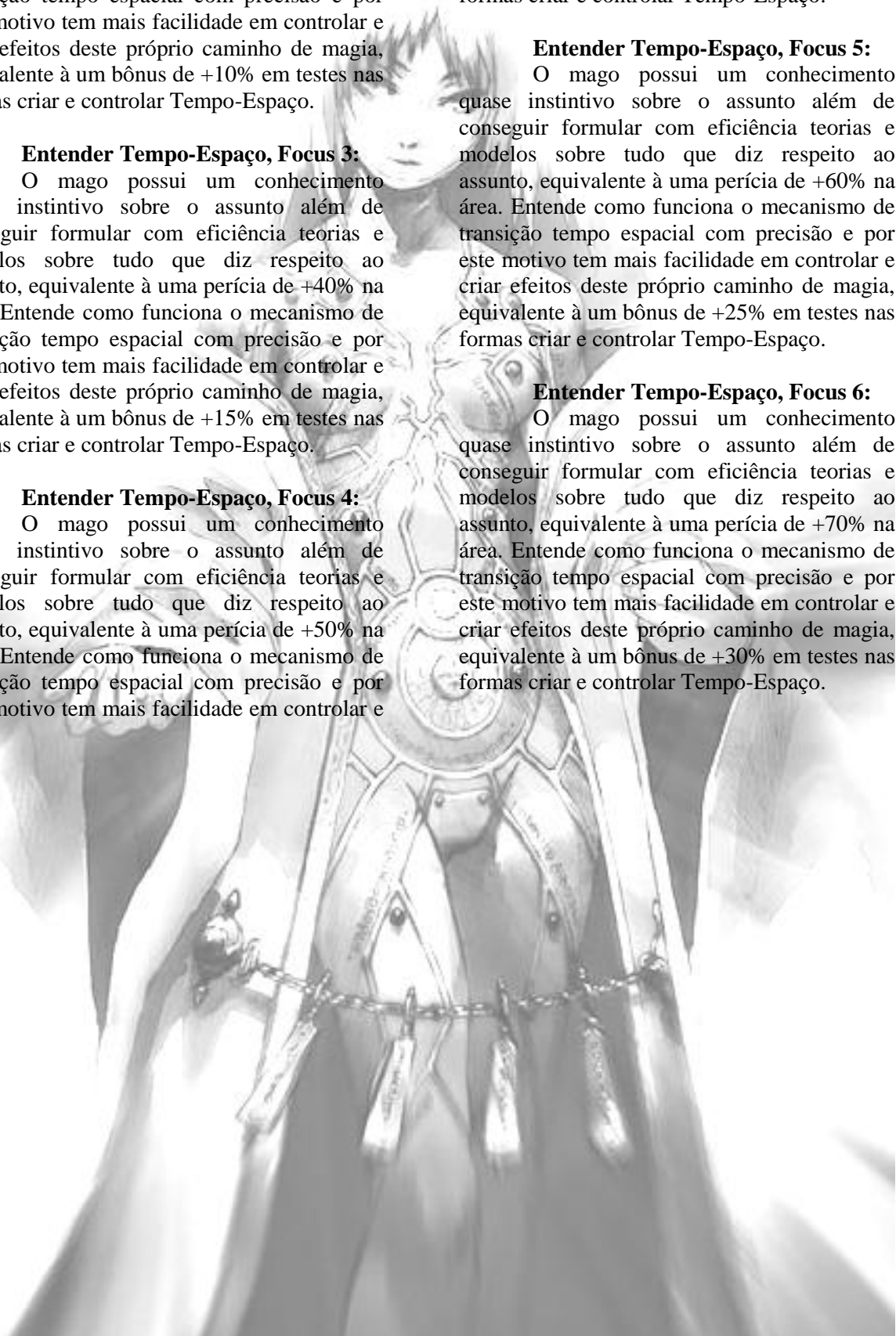
criar efeitos deste próprio caminho de magia, equivalente à um bônus de +20% em testes nas formas criar e controlar Tempo-Espaço.

Entender Tempo-Espaço, Focus 5:

O mago possui um conhecimento quase instintivo sobre o assunto além de conseguir formular com eficiência teorias e modelos sobre tudo que diz respeito ao assunto, equivalente à uma perícia de +60% na área. Entende como funciona o mecanismo de transição tempo espacial com precisão e por este motivo tem mais facilidade em controlar e criar efeitos deste próprio caminho de magia, equivalente à um bônus de +25% em testes nas formas criar e controlar Tempo-Espaço.

Entender Tempo-Espaço, Focus 6:

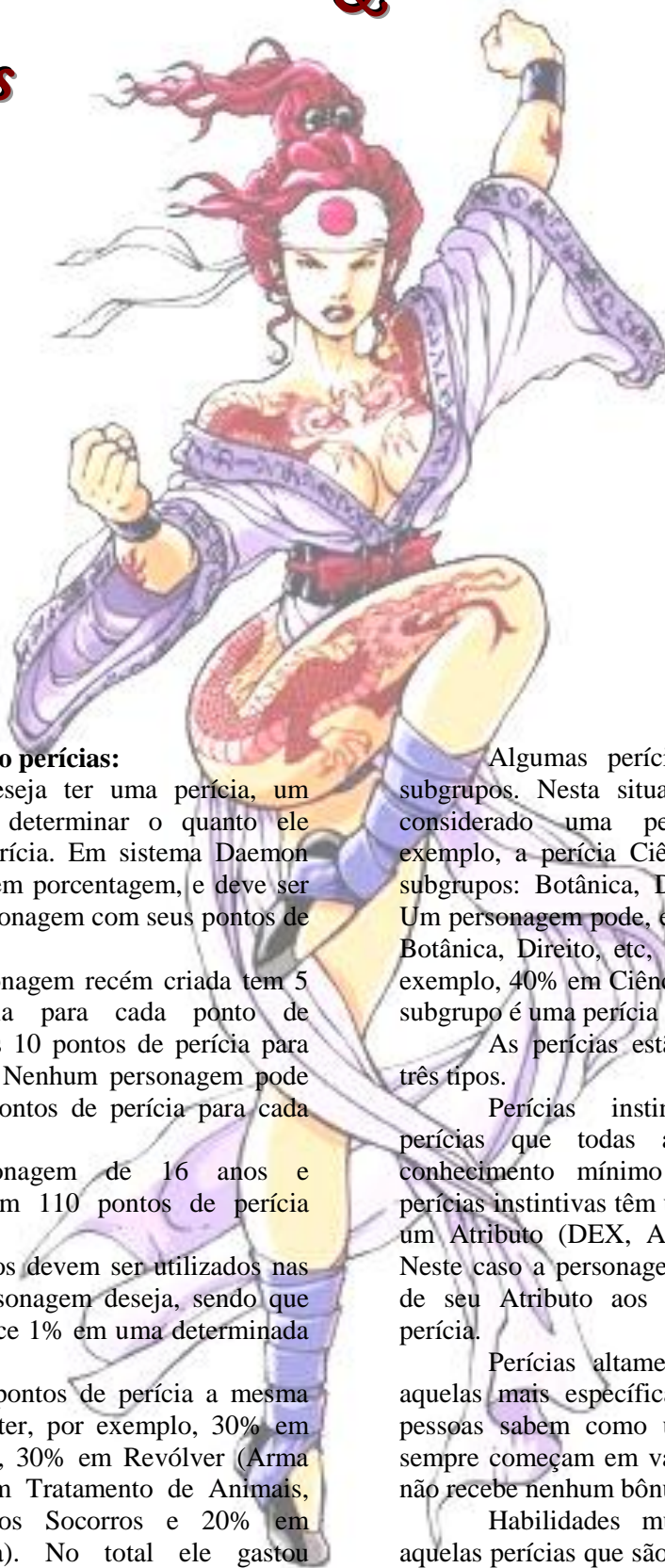
O mago possui um conhecimento quase instintivo sobre o assunto além de conseguir formular com eficiência teorias e modelos sobre tudo que diz respeito ao assunto, equivalente à uma perícia de +70% na área. Entende como funciona o mecanismo de transição tempo espacial com precisão e por este motivo tem mais facilidade em controlar e criar efeitos deste próprio caminho de magia, equivalente à um bônus de +30% em testes nas formas criar e controlar Tempo-Espaço.



Técnicas



Perícias



Adquirindo perícias:

Quando deseja ter uma perícia, um personagem deve determinar o quanto ele conhece aquela perícia. Em sistema Daemon este valor é dado em porcentagem, e deve ser adquirido pela personagem com seus pontos de perícia.

Toda personagem recém criada tem 5 pontos de perícia para cada ponto de Inteligência e mais 10 pontos de perícia para cada ano de vida. Nenhum personagem pode ter mais de 500 pontos de perícia para cada 100 anos de vida.

Um personagem de 16 anos e Inteligência 10 tem 110 pontos de perícia $[(5 \times 10) + (10 \times 16)]$.

Estes pontos devem ser utilizados nas perícias que a personagem deseja, sendo que cada 1 ponto oferece 1% em uma determinada perícia.

Com 110 pontos de perícia a mesma personagem pode ter, por exemplo, 30% em Botânica (Ciência), 30% em Revólver (Arma de Fogo), 15% em Tratamento de Animais, 15% em Primeiros Socorros e 20% em Zoologia (Ciência). No total ele gastou $(30+30+15+15+20)$ 110 pontos de perícia.

Algumas perícias são divididas em subgrupos. Nesta situação cada subgrupo é considerado uma perícia separada. Por exemplo, a perícia Ciências apresenta vários subgrupos: Botânica, Direito, Geografia, etc. Um personagem pode, então, gastar pontos em Botânica, Direito, etc, mas não pode ter, por exemplo, 40% em Ciências. Lembrem-se, cada subgrupo é uma perícia diferente.

As perícias estão divididas ainda em três tipos.

Perícias instintivas: são aquelas perícias que todas as pessoas têm um conhecimento mínimo para utilizá-las. As perícias instintivas têm um valor inicial igual a um Atributo (DEX, AGI, WILL, INT, etc). Neste caso a personagem pode somar o valor de seu Atributo aos pontos gastos com a perícia.

Perícias altamente técnicas: que são aquelas mais específicas, que nem todas as pessoas sabem como utilizar. Estas perícias sempre começam em valor 0, e a personagem não recebe nenhum bônus de Atributo.

Habilidades muito aparentadas: são aquelas perícias que são muito similares a uma outra perícia, e por isso seu valor inicial é igual ao valor de uma outra perícia.

As perícias Botânica e Zoologia têm valor inicial 0, portanto nossa personagem tem 30% em Botânica e 20% em Zoologia. Revólver é uma Arma de Fogo, uma perícia instintiva, e seu valor inicial é DEX; como nossa personagem tem DEX 13, ele passa a ter 43% em Revólver. Primeiros Socorros também é uma perícia instintiva, com valor inicial em INT, e por isso nossa personagem passa a ter 25% em Primeiros Socorros. Tratamento de Animais é uma habilidade muito aparentada a Primeiros Socorros. Como a personagem tem Primeiros Socorros 25%, e gastou 15% em Tratamento de Animais, seu valor nesta perícia passa a ser 40%.

Finalmente, as perícias da personagem agora são Ciências (Botânica 30%, Zoologia 20%), Revólver 43%, Primeiros Socorros 25%, Animais (Tratamento de Animais 40%).

O valor inicial de cada perícia é mostrado entre parênteses na descrição das perícias.

Para as perícias instintivas, toda personagem terá um valor mínimo nestas perícias. Então todos os personagens com DEX 10 tem automaticamente 10% em todas as perícias instintivas baseadas em DEX.

Sempre que um personagem estiver em uma situação em que sua perícia será determinante no sucesso ou fracasso da ação, ele deve Testar sua perícia. Um teste de perícia é feito lançando-se 1d100 e comparando o resultado com o valor de sua perícia. Se o valor obtido nos dados for igual ou menor que o valor de sua perícia, a personagem foi bem sucedida em utilizá-la, caso seja maior, ele fracassa no uso desta. Um resultado nos dados maior que 95% sempre será considerado uma falha.

Algumas vezes a personagem pode sofrer penalidades ou receber bônus em seu teste. Um bônus é um valor que é subtraído do resultado obtido no dado (ou somado ao valor da perícia) e uma penalidade é um valor que deve ser somado ao resultado do dado (ou subtraído do valor da perícia), mas válido APENAS para este teste; um bônus ou penalidade desaparece logo após o teste ser realizado. Isso torna o teste mais fácil ou mais difícil.

Um teste Fácil será feito sempre com o dobro do valor da perícia, e um teste Difícil é

feito com metade deste valor (arredondado para baixo).

Nossa personagem precisa fazer um teste de Tratamento de Animais. Ele lança o dado e obtém 20, tendo, portanto, sucesso no teste – já que seu valor nesta perícia é 40%.

Em outra situação, a personagem deve fazer o mesmo teste, mas com uma penalidade de -5%. Assim, ele deve lançar os dados e obter um resultado igual ou inferior a 35, devido a esta penalidade.

Caso ele receba uma penalidade Difícil no teste, deve lançar os dados e obter um valor igual ou inferior a 20, pois esta é a metade de seu valor real (40%).

A tabela abaixo demonstra o quanto à personagem é bom em determinada perícia, de acordo com o valor que ele tem nesta.

Até 15%	Curioso. A personagem ouviu isso em algum lugar.
16% a 20%	Novato. A personagem esta começando a aprender a perícia.
21% a 30%	Praticante. A personagem usa a perícia diariamente.
31% a 50%	Profissional. A personagem trabalha com esta perícia.
51% a 60%	Especialista. A personagem é considerada um especialista no assunto.
61% ou mais	A personagem é um dos melhores na área.

Sempre que vai aprender uma perícia totalmente nova, a personagem é obrigada a gastar, no mínimo, 10 pontos nesta perícia. Estes pontos representam o esforço em desenvolver as habilidades básicas dentro da perícia. Depois disso ele pode gastar quantos pontos desejar.

Um personagem recém criado nunca pode gastar mais de 50 pontos em uma mesma perícia. A única forma de possuir valores maiores do que 50% são nos casos de perícias instintivas ou habilidades muito aparentadas. Neste caso a personagem pode gastar os 50 pontos e aumentar pelo uso de seus Atributos ou de suas outras perícias.

Kits de perícias:

Muitos livros que utilizam o sistema Daemon têm Kits de personagem. Os Kits apresentam uma lista de perícias básicas. Quando um personagem adquire aquele kit ele

automaticamente terá aquelas perícias com os valores indicados.

Após adquirir o Kit o Jogador deve fazer os ajustes nas perícias: incluir os valores iniciais de cada uma delas (para perícias instintivas ou habilidades muito aparentadas) e depois deve gastar os pontos de perícia que ainda tem para adquirir novas perícias ou para aumentar os valores daquelas que ele já possui. Lembre-se que nenhum personagem recém criado pode ter mais de 50 pontos em uma mesma perícia.

Perícias por Nível:

Conforme avança de nível um personagem recebe novos pontos de perícia. Estes pontos estão divididos em três tipos: mundanos e místicos. Veja a tabela de pontos de perícia a seguir.

Nível	Mundanos	Místicos
1	Inicial	Inicial
2	+25	+15
3	+50	+30
4	+75	+45
5	+100	+60
6	+125	+75
7	+150	+90
8	+175	+105
9	+200	+120
10	+225	+135

Estes pontos adquiridos podem ser usados para aumentar o valor das perícias que a personagem já tem ou para adquirir novas perícias. Para aumentar o valor de uma perícia o Jogador deve gastar no mínimo 5 pontos e no máximo 10 pontos em uma mesma perícia. No caso de uma perícia totalmente nova, a personagem deve gastar 10 pontos para adquiri-la, e não pode gastar mais nem menos pontos.

A maioria das personagens recebe 25 pontos de perícia por nível (ou seja, utilizam a coluna de Pontos de perícia Mundanos). Entretanto, personagens arcanos ou servos dos deuses (que tenham os Aprimoramentos Poderes Mágicos ou Pontos de Fé) recebem apenas 15 pontos por nível (ou seja, utilizam a coluna de Pontos de perícia Místicos). Por outro lado estes personagens recebem

gratuitamente 5% em Teoria da Magia, por nível, e 5% em Rituais (ambos subgrupos de Ciências Proibidas). Se desejar, o Jogador pode dispensar estes bônus e receber os Pontos de perícia Mundanos.

Um guerreiro, ao atingir o 2º nível recebe 25 pontos de perícia para gastar em qualquer perícia que desejar.

Um mago, ao atingir o 2º nível recebe 15 pontos de perícia para gastar em qualquer perícia que desejar. Além disso, ele também recebe 5% em Teoria da Magia e 5% em Rituais, gratuitamente.

Ao atingir o 3º nível o mago resolve que não quer receber os bônus em Teoria da Magia nem Rituais. Então ele decide passar de nível recebendo os Pontos de perícia Mundanos. Assim, ele recebe +25 pontos de perícia ao invés dos +15 pontos habituais.

Na verdade, não existe diferença entre pontos de perícia mundanos ou místicos, o que acontece é que 10 pontos de perícia dos 25 pontos totais, se tratando de pontos de perícia místicos são automaticamente gastos com as perícias Teoria da Magia e Rituais; perícias extremamente necessárias para a formação do mago.

Testes Resistivos:

Para obter sucesso no uso de uma perícia um personagem deve simplesmente lançar 1d100 e obter um resultado igual ou menor ao seu valor de perícia.

Um teste Resistido ocorre quando um personagem esta tentando usar sua perícia contra a perícia de uma outra personagem ou contra um de seus Atributos. Por exemplo, um personagem tentando se aproximar silenciosamente de um alvo pode usar sua perícia Furtividade contra a perícia Escutar do alvo. Há duas formas de conduzir um teste Resistido.

A mais fácil é que os dois devem fazer testes de suas respectivas perícias e aquele que for bem sucedido obtêm sucesso. Se ambos forem bem sucedidos no teste, aquele que foi bem sucedido por uma margem maior será o vencedor da disputa.

Outra forma é por Fonte Ativa e Fonte Passiva. Um das personagens será a Fonte Ativa e a outra a Fonte Passiva. Deve-se então subtrair o valor da Fonte Ativa do valor da

Fonte Passiva, e este deve ser somado (ou subtraído, se o resultado foi negativo) a 50%.

Um ladrão esta tentando aproximar-se silenciosamente de um guarda atento. Um ladrão tem Furtividade 50% e o guarda tem Escutar 70%. A chance do ladrão se aproximar sem ser ouvido é de 30% [50% básico + (50%-70%)].

Lista de perícias:

Cada perícia descrita a seguir é apresentada da forma descrita a baixo:

Perícias* (valor inicial)

Descrição da perícia.

Subgrupo (Valor inicial): Descrição de cada subgrupo.

Outros subgrupos Possíveis: Se houverem outros subgrupos, estes estarão descritos.

Observação: O símbolo * só aparecerá quando a perícia tiver subgrupos. Neste caso o Jogador deve escolher um dos subgrupos correspondentes. Cada subgrupo é considerado uma perícia.

Animais*

Este grupo de perícias reflete o tratamento e conhecimento que um personagem tem com relação a animais. Em mundos de Fantasia, esta perícia pode ser usada apenas para animais e criaturas naturais, ela geralmente não serve para monstros, apenas com algumas exceções.

Tratamento de Animais (Primeiros Socorros): A personagem tem bons conhecimentos de veterinária, que lhe permitem tratar de animais feridos ou doentes. Esta é uma versão mais primitiva da perícia Veterinária.

Treinamento de Animais (0): A personagem sabe como treinar animais domésticos, para que executem truques simples; ensinar tarefas mais complexas, como truques de circo, podem exigir testes difíceis.

O treinamento de um animal é algo que exige tempo e disposição. Um único teste não basta para que o animal seja treinado adequadamente. Em média são necessários 60

dias para adestrar animais domésticos. Pode ser mais fácil para animais mais inteligentes, portanto cada ponto de INT reduz o tempo em 1 dia de treinamento. A cada dia a personagem deve obter sucesso em um teste da perícia (teste normal para aprender pequenos truques; teste difícil caso sejam truques mais complexos).

Montaria* (AGI): A personagem sabe montar e cavalgar um animal (em geral cavalos, mas podem ser montarias mais exóticas, como elefantes, camelos e outros). Montar um cavalo não é o mesmo que montar um elefante. Portanto, a personagem deve especificar qual o tipo de montaria que ele conhece. Cada tipo de montaria é considerada uma perícia diferente. Então, Montar Cavalos não é a mesma perícia que Montar Camelos. Todas elas, entretanto, tem AGI como valor inicial.

Doma (0): A personagem é um domador de feras, o que pode ser muito perigoso. É muito semelhante a Treinamento de Animais, mas válido para feras e criaturas selvagens.

Domar um animal selvagem ou monstruoso segue as mesmas regras apresentadas na perícia Treinamento de Animais (tempo de treino, testes necessários, ect).

A perícia Doma também pode ser usada para domar animais selvagens e mantê-los afastados. Para isso, entretanto, deve-se obter sucesso em um teste Normal (com penalidades à escolha do Mestre). Se falhar, a personagem corre o risco de ser imediatamente atacado pela criatura.

Veterinária (0): Permite a um personagem cuidar de animais, conhecendo seu metabolismo e suas funções. Funciona da mesma forma que Tratamento de Animais (subgrupo da perícia Animais), mas a personagem também é capaz de realizar cirurgias em animais. A perícia Veterinária também pode ser usada para identificar e classificar animais, como na perícia Zoologia (veja a seguir).

Armadilhas (INT)

Personagens com esta perícia têm várias habilidades com armadilhas. Eles conseguem armas e preparar qualquer tipo de armadilha, e também são capazes de desarmar ou consertá-las. Para desarmar ou consertar uma armadilha à personagem deve estar ciente de sua existência. Esta perícia também pode ser usada para encontrar armadilhas escondidas.

A perícia abrange todo tipo de armadilha, desde simples laços para animais, alçapões com lanças e até mesmo armadilhas mágicas, no caso de cenários de Fantasia. Um personagem pode usar esta perícia para achar e desarmar uma armadilha mágica (o que significam dois testes separados). Entretanto os testes geralmente serão Difíceis, e apenas personagens com 40 pontos ou mais nesta perícia podem tentar realizar o teste.

Armas brancas* (DEX / DEX)

Armas brancas incluem espadas, facas, maças, cajados entre tantas outras armas de combate corporal. Cada arma é considerada um subgrupo de perícias: Espadas, Facas, Maças, cada uma destas é uma perícia diferente, pois um personagem que sabe usar uma Espada não necessariamente saberá usar uma Maça ou um Cajado. Todas as armas brancas têm o valor de DEX como valor inicial, então mesmo que não tenha gastado nenhum ponto em Cajado, toda personagem terá um valor nesta perícia igual à sua DEX.

Entretanto as perícias com Armas Brancas seguem uma regra um pouco diferente. Além de estar dividida em vários subgrupos, cada subgrupo esta dividido em duas partes: um valor de Ataque e um valor de Defesa.

O valor de Ataque reflete a habilidade que a personagem tem ao atacar com aquela arma, enquanto o valor de Defesa reflete sua habilidade em defender-se ao usar a arma.

Ataque e Defesa são considerados perícias diferentes. Um personagem não pode gastar apenas 10 pontos e ter 10% em Ataque e Defesa. Para ter Ataque 10% e Defesa 10% um personagem deve gastar 20 pontos de perícia.

Geralmente os valores de Ataque e Defesa são separados por barras.

Um personagem guerreiro com DEX 15 já tem 15% em Ataque e 15% em Defesa com a perícia Espada Longa. Ele decide gastar 30 pontos em Ataque e 20 pontos em Defesa, totalizando 50 pontos gastos. Assim, quando usar sua Espada Longa ele terá Ataque 45% e Defesa 35% (Espada Longa 45/35).

Alguns subgrupos Possíveis: Faca, Adaga, Punhal, Espada Curta, Espada Longa, Espada Bastarda, Espada de Duas Mãos, Mangual, Mangual Pesado, Maça, Estrela da Manhã, Martelo de Combate, Machado de Guerra, Lança Curta, Lança Longa, Tridente, etc.

Armas brancas de longo alcance ou arremesso* (DEX / 0)

Armas brancas de longo alcance incluem arco e flecha, bestas e fundas, entre algumas outras. Em geral elas seguem as mesmas regras que as demais Armas Brancas, mencionadas a cima. Entretanto, elas são um pouco diferente.

Todas as armas brancas de longo alcance têm Defesa 0; ou seja, a personagem nunca pode usar seus pontos para aumentar a Defesa, pois estas armas não podem ser usadas para se defender, apenas atacar.

Uma arma branca de longo alcance é mais difícil de ser utilizada. Em regras, ela custa mais pontos para ser aprendida. Para ter 1% no Ataque com uma arma branca de longo alcance a personagem deve gastar 2 pontos de perícia. Ou seja, cada 2 pontos oferecem 1%. Então, para ter 10% no Ataque deve-se gastar 20 pontos de perícia!

Isso parece uma grande desvantagem, mas há um detalhe: ataques feitos com uma arma branca de longo alcance são muito rápidos, e muito difíceis de serem defendidos. Contra um Ataque de uma arma branca de longo alcance a única Defesa permitida é Esquiva (veja esta perícia mais adiante). Entretanto, devido à velocidade do ataque, o teste de Esquiva sempre será considerado Difícil; ou seja, a personagem pode usar apenas metade de seu valor de Esquiva (arredondado para baixo). Não é à toa que arco e flecha é uma arma muito valorizada na Fantasia Medieval.

Alguns subgrupos Possíveis: Arco Curto, Arco Longo, Arco Composto, Arco de Guerra, Funda, Besta Leve, Besta Pesada, Azagaia, Zarabatana, etc.

Armas de arremesso (como Lanças, Punhais e Dardos) não se incluem nesta categoria. Estas armas de arremesso exigem o uso da perícia Arremesso (de Esportes – veja mais adiante) e permitem Defesa normalmente, além de ser adquirido normalmente (ou seja, não é necessário pagar o dobro).

Armas de fogo* (PER/DEX)

Em cenários modernos ou futuristas as armas de fogo são um item muito comum. Cada tipo de arma de fogo é uma perícia diferente, e todas têm PER/DEX como seus valores iniciais. Um personagem que saiba usar um revólver não saberá disparar tão bem com um rifle sniper.

Armas de fogo, diferente das armas brancas, nunca podem ser usadas para Defesa e por isso elas apenas têm valor de Ataque (sua Defesa sempre será 0%). Por outro lado, um personagem nunca pode desviar ou bloquear um disparo com arma de fogo. Ou seja, contra uma arma de fogo a defesa do alvo sempre será 0% – a não ser em cenários de Ficção Científica. Geralmente, a única coisa capaz de proteger um o alvo é um colete à prova de balas.

Você pode perceber que há dois valores de teste para ataques com armas de fogo, um baseado em percepção e outro em destreza; deve-se ao fato da distância em que se encontra a vítima do personagem. Tiros próximos à vítima usam valores de teste baseados em DEX, já tiros a longa distância necessitam muito mais da capacidade de percepção do personagem.

Ao elevar tal perícia, não será necessário comprar separadamente pontos de ataque em DEX e PER, basta comprar o bônus para um dos ataques e o outro automaticamente receberá o bônus respectivo sem necessidade de custo extra.

Na maioria das sociedades o porte de uma arma de fogo é proibido. Seu uso é permitido apenas a personagens treinados e credenciados.

Alguns subgrupos Possíveis: Revólver, Pistolas, Armas Antigas, Submetralhadoras, Escopetas, Rifles de Caça (Espingardas), Rifles Militares, Metralhadoras, Armas Pesadas, Granadas, Armas Experimentais, Snipers.

Armas de feixe* (PER/DEX)

Similar às armas de fogo, mas disparam laser, fóton ou prótons ao invés de balas de chumbo e pólvora. Armas de feixe são possíveis apenas em cenários de Ficção Científica, em um futuro distante ou como armas experimentais.

Como as armas de fogo, as armas de feixe não permitem nenhuma Defesa, a não ser armaduras especiais. Em geral apenas armaduras específicas, que tenham IP específico contra luz/laser, são eficazes contra armas de feixe. Em cenários muito avançados e Fantásticos seria possível desviar dos disparos de feixe ou bloqueá-los com alguma arma especial – como uma espada laser. Estas opções ficam por conta de cada Mestre e são específicas de cada cenário.

Como acontece com as armas de fogo, o porte de armas de feixe pode ser proibido em algumas sociedades, e isso pode trazer problemas aos personagens.

Alguns subgrupos Possíveis: Revólver, Pistolas, Armas Antigas, Submetralhadoras, Escopetas, Rifles de Caça (Espingardas), Rifles Militares, Metralhadoras, Armas Pesadas, Granadas, Armas Experimentais, Snipers.

Armas naturais (DEX)

Armas naturais incluem Garras, Mordida, Ferrão, Asas, Tentáculos, Cascos, entre outras possibilidades. As armas naturais apenas podem ser adquiridas por criaturas que pertençam a raças especiais, dotadas destes membros. O dano provocado por estas varia de uma espécie a outra, e algumas vezes dentro de uma espécie.

Quase todas as armas naturais são baseadas em DEX, mas existem algumas exceções (especificadas na descrição de cada criatura). A maioria delas permite Ataque e Defesa (DEX/DEX), mas algumas podem ter

Defesa 0 – como Mordida e Asas. Novamente, este detalhe é especificado na descrição de cada criatura.

Armeiro (0/ ferreiro ou carpinteiro)

Personagens com esta perícia têm habilidades para construir e consertar armas, armaduras e escudos. Seu valor inicial depende do material utilizado na fabricação do item. Caso a personagem esteja fabricando ou reparando uma espada ou escudo de madeira, seu valor inicial em Armeiro será o valor de Carpinteiro, mas se esta construindo ou consertando uma armadura metálica, seu valor inicial será o mesmo da perícia Ferreiro.

Qualquer arma, armadura ou escudo pode ser fabricado com esta perícia, contanto que a personagem tenha tempo e todos os materiais necessários. A tabela a seguir dá uma idéia do tempo necessário para se consertar armas brancas.

Esta tabela é apenas uma idéia geral para fabricar armas e armaduras metálicas. Itens de madeira levarão metade deste tempo, e apenas reparar danos geralmente levam apenas um terço do tempo apresentado. A obtenção de matéria prima fica por conta do Mestre e do Jogador.

Arma/Armadura	Tempo de Construção
Adaga	5 dias
Espada Curta	20 dias
Espada Longa	30 dias
Espada de Duas Mãos	45 dias
Besta Leve	15 dias
Besta Pesada	20 dias
Flechas	10 por dia
Lança	20 dias
Machado	10 dias
Mangual	15 dias
Tridente	20 dias
Armadura de couro	50 dias
Armadura de Anéis	60 dias
Armadura de Malha	60 dias
Armadura de Ferro	65 dias
Armadura Completa	80 dias

A perícia Armeiro também pode ser usada para reconhecer e até mesmo avaliar uma arma (se for uma arma mágica, a personagem saberá avaliá-la apenas como uma

arma normal). Este tipo de teste não requer tempo nem material.

Artes*

Há controvérsias sobre o que pode ser considerado Arte. A perícia Acrobacia, por exemplo, é tida por alguns como um esporte – enquanto que para os malabaristas de circo ela é uma arte.

Falsificação, Tortura e outras técnicas também podem ser consideradas artes, sob o ponto de vista de seus praticantes. Em jogo esta discussão não tem nenhum efeito, pois uma habilidade, artística ou não, sempre será considerada uma perícia.

Além de ser usada para produzir obras, as perícias de Artes também podem ser utilizadas para avaliar a qualidade ou até a legitimidade de um trabalho artístico relacionado à sua perícia. Um Acerto Crítico no uso desta perícia (o que acontece quando o Jogador obtém um resultado no dado igual a um quarto do valor necessário – por exemplo, obtém 10 quando o valor de teste seria de 40%) significa que a personagem pôde produzir uma grande obra de arte, muito apreciada e valorizada.

Algumas obras podem levar dias, ou até mesmo vários anos, para serem concluídas. Nestes períodos o Jogador deve realizar vários testes da perícia, sendo que cada fracasso pode atrasar ainda mais a conclusão desta.

Arquitetura (0): Esta perícia esta relacionada à criação de projetos visuais, paisagismo, urbanismo, construção de casas e projetos de edifícios. A Arquitetura usa conhecimentos que vão desde a Engenharia Civil até a História da Arte, realizando trabalhos com elegância visual, sem deixar de lado a competência técnica.

Atuação (CAR): Reflete a capacidade de interpretação de um personagem. Esta perícia permite aa personagem simular emoções, crenças ou um estado de espírito que não é necessariamente o seu; também pode ser usada para simular sentimentos, tornar seus argumentos mais convincentes ou fingir ser outra pessoa. Pode ser usada em conjunto com outras perícias como Disfarce e Maquiagem. Quando um personagem esta tentando usar sua

Atuação para enganar um alvo, deve-se fazer um teste Resistido entre a Atuação da personagem e a PER do alvo.

Crítica de Arte (PER): Esta é a interpretação e reconhecimento das formas de arte e não necessariamente sua realização. A perícia deve estar ligada a qualquer outra perícia de arte – a personagem pode ser um crítico literário ou musical, mas não um crítico geral (o que necessitaria um gasto de pontos em várias formas de perícia de arte – crítica de arte).

Canto (CAR): A personagem sabe cantar de modo agradável. Uma boa pontuação nesta perícia geralmente também significa que a personagem tem uma voz melodiosa, pois treinou muito para obter esta habilidade. Fracasso em um teste de Canto geralmente significa que a personagem não contentou a platéia, desafinou ou esqueceu da letra, etc.

Culinária (PER): A habilidade de cozinhar bem. Esta perícia permite não apenas preparar bons alimentos como também identificar ingredientes de certas receitas. Alguns pratos sofisticados e mais requintados podem ser produzidos apenas com um teste Difícil.

Dança (AGI): A personagem sabe como dançar vários estilos e ritmos. Quanto maior a pontuação nesta perícia mais ritmos e estilos a personagem conhecerá. Entretanto, não existem perícias separadas para cada ritmo ou estilo musical. Com esta perícia a personagem simplesmente tem talento com a dança, independente do estilo.

Desenho e Pintura (DEX): Reflete uma habilidade com desenho, a capacidade de um personagem para representar formas sobre uma superfície através de linhas e manchas, produzindo uma ilusão profissional. Existem várias técnicas de desenho e pintura: lápis, carvão, óleo, etc. Existem também muitos estilos de desenhos, como cartoon, mangá, hq, comic, barroco, etc. Esta perícia reflete a capacidade de utilizar qualquer tipo de desenho e pintura.

Escapismo (AGI): personagens com esta perícia tem habilidades para escapar de algemas, correntes, cordas, camisas de força e outras formas de imobilização. Esta perícia também pode ser usada para escapar de qualquer forma de imobilização, como um abraço de urso, substituindo os habituais teste de FR e AGI para escapar destas situações.

Escultura (DEX): É a arte de produzir figuras tridimensionais moldando barro, madeira, pedra, mármore ou metal. Cada tipo de material é considerado uma perícia diferente, pois um personagem que sabe esculpir madeira não necessariamente saberá esculpir em metal.

Fotografia (PER): A personagem é capaz de operar máquinas fotográficas, conseguir a iluminação, ângulos e foco adequados para uma fotografia. Se tiver acesso a um laboratório, pode também revelar fotos. A perícia pode ser usada para fotos artísticas e jornalísticas.

Ilusionismo (DEX): A arte dos mágicos. A personagem conhece os procedimentos necessários para serre pessoas ao meio, faze-las levitar ou desaparecer. Realizar um número assim exige toda uma preparação. É diferente da perícia Artes presdigitação usada apenas com objetos pequenos. A ética dos mágicos proíbe que os segredos de um truque sejam revelados.

Instrumentos Musicais (DEX): Reflete a capacidade de um personagem de utilizar qualquer tipo de instrumento musical. Também permite afinar e corrigir pequenos problemas em instrumentos musicais. Cada tipo de instrumento musical é uma perícia diferente, pois nem toda personagem que sabe tocar guitarra saberá tocar uma flauta. Instrumentos musicais semelhantes (como guitarra, baixo e violão) podem ser consideradas como uma perícia única.

Joalheria (DEX): A personagem sabe como lidar com metais e pedras preciosas. Esta perícia pode ser usada para avaliar trabalhos envolvendo jóias e pedras preciosas. Também pode ser usada para fabricar pequenos utensílios com estes materiais, como anéis,

alianças, colares, pulseiras e outros similares, como faria um artífice – na verdade a perícia Artífice pode ser uma variação de Joalheria.

Presdigitação (DEX): A personagem tem “mãos rápidas”. Esta perícia permite realizar pequenos truques tidos como mágicos, mas que na realidade não tem nenhum efeito místico. Inclui truques com cartas de baralho, fazer sumir pequenos objetos, entre tantos outros truques. Esta é a perícia padrão para os “mágicos”.

Redação (INT): A personagem sabe produzir textos para qualquer finalidade. Escrever um texto informal como uma carta ou bilhete não requer esta perícia (para isso use Idiomas), apenas trabalhos profissionais. Ele pode usar a perícia para escrever poesias, romances, dissertações, reportagens ou livros de RPG.

Artes marciais*

Existem vários tipos de artes marciais: judô, caratê, jiu-jitsu, capoeira (embora esta também possa ser um Esporte) e tantos outros. Cada arte marcial tem seus golpes, seu estilo e usa as habilidades de forma diferente.

Diferente da perícia Briga, Artes Marciais envolve um estilo de luta, com manobras e, algumas vezes, acrobacias (mas em geral não inclui os efeitos da perícia Acrobacia). Quando combate desarmado, um personagem causa 1d3 pontos de dano (1d2 no caso de criaturas pequenas, como halflings, e 1d4 no caso de criaturas maiores que um humano) mais o bônus de Força. Entretanto pode haver alguma variação, pois algumas criaturas possuem armas naturais que podem ser usadas no uso de Artes Marciais e podem provocar mais ou menos dano.

Assim como armas brancas e seus subgrupos, esta perícia tem dois valores: o valor de ataque e o valor de defesa. O valor de ataque serve para aplicar golpes e o valor de defesa para apará-los com as mãos ou golpes específicos. Os pontos de perícia devem ser gastos separadamente para cada valor. Vale lembrar que não se pode aparar tiros ou golpes de armas cortantes com as mãos, funcionando apenas com socos chutes ou bastões. Cada subgrupo possui suas próprias características

de ataque e defesa, podendo variar o tipo de atributo necessário para tais manobras. Em todos os casos o valor de defesa das artes marciais será sempre somadas a perícia esportiva: Boxe 30/20, esportiva 20; efetivamente a personagem possui Boxe 30/40.

Alguns subgrupos Possíveis: Aikido (DEX/DEX), Capoeira (DEX/AGI), Hap-Ki-Do (DEX/AGI), Karatê (DEX/AGI), Judô (DEX/DEX), Jiu-Jitsu (DEX/DEX), Muai-Tai (DEX/AGI), Kung-Fu (DEX/AGI), Tae-Kwon-Do (DEX/AGI), Ninjitsu (DEX/AGI), Kendo (DEX/DEX), Sumô (DEX/DEX), Boxe (AGI/AGI).

Artesanato* (DEX/Artes)

Esta perícia permite aos personagens criar peças decorativas de vários tipos de materiais. Estes trabalhos podem oferecer uma boa fonte de renda a um personagem, desde que ele dedique tempo suficiente para produção e venda de seus trabalhos.

Cada estilo de Artesanato utiliza um subgrupo de Arte como base. O valor inicial da perícia é METADE do valor que a personagem possui na Arte e pode-se gastar pontos de perícia normalmente para elevar esse valor.

Alguns subgrupos Possíveis: Cerâmica, Escultura, Madeira, Pedra, Pintura, Gravuras.

Artífice* (DEX)

Um artífice é um personagem com a habilidade de trabalhar com algum material específico, permitindo-lhe construir ou consertar roupas, móveis, caixas, utensílios, ferramentas, potes, armários ou até mesmo casas (mas não armas – para isso deve-se usar a perícia Armeiro).

Um artífice tem o conhecimento para fabricar e consertar um objeto, mas não a produção. O projeto de uma casa deve ficar para um arquiteto e uma fechadura de uma caixa para um chaveiro. A personagem também pode reconhecer o tipo e a condição em que se encontra um objeto qualquer.

Artífice engloba uma enorme quantidade de profissões. Os subgrupos representam cada uma delas.

Para exercer esta perícia de forma eficiente, o artífice precisa de equipamentos e materiais adequados para o seu trabalho.

Alguns subgrupos Possíveis: Carpinteiro (Madeira), Costureiro (Tecidos), Coureiro (Couros), Ferreiro (Metais), Pedreiro (Pedras), Sapateiro (Sapatos – Couro Rígido).

Artilharia* (INT)

Reflete a habilidade de um personagem em manobrar e operar armas de cerco ou estratégicas. Esta perícia é usada para Ataque em um combate de larga escala.

Alguns subgrupos Possíveis: Aríete, Balestra, Canhão, Catapulta, Lança foguetes, Bombardeio, Morteiro.

Avaliação de objetos (PER)

Reflete a capacidade de um personagem em avaliar corretamente qualquer tipo de item. Apenas observando o objeto, uma personagem com esta perícia pode dizer quanto vale um quadro, uma jóia, uma arma ou outro item qualquer, assim como determinar a autenticidade do item.

Testes de Avaliação de Objetos devem ser realizados pelo Mestre em segredo. Objetos reconhecidos ou comuns devem proporcionar um bônus (geralmente será um teste Fácil). Caso seja bem sucedido, o Mestre dá ao Jogador uma noção (ou até mesmo o valor exato) do objeto em questão. No caso de uma falha no teste, a personagem não consegue avaliar e não tem nenhuma noção sobre o item. No caso de uma falha crítica (95% ou mais) o item será avaliado de forma completamente errada, mas plausível o suficiente para que o Jogador não desconfie.

Briga (DEX/DEX)

Esta perícia reflete a capacidade de um personagem em defender-se sozinho. A perícia Briga permite usar os braços para bloquear ataques e ao mesmo tempo desferir socos e chutes.

Diferente da perícia Artes Marciais, a Briga não envolve nenhum estilo, são apenas socos e chutes. Quando luta dessa forma um

humano normal provoca dano de 1d3 (mais o bônus de Força). Criaturas menores provocam 1d2 (+FR) e maiores provocam 1d4 (+FR).

A perícia Briga não pode ser usada para bloquear ataques feitos com armas de corte, a menos que o defensor faça um teste Difícil. Caso fracasse ele acaba recebendo o golpe.

Camuflagem (PER)

Com esta perícia um personagem é capaz de esconder-se ou esconder uma outra criatura ou objeto em ambientes naturais, como florestas e campos.

A Camuflagem geralmente é usada em um teste Resistido contra a PER ou a perícia Escutar de uma outra personagem. Utilize esta situação sempre que ele estiver sendo procurado.

Geralmente a perícia Camuflagem também pode ser usada para esconder-se nas sombras ou em outros lugares não naturais.

Criaturas pequenas (menores que um ser humano) podem se esconder com mais facilidade. Qualquer criatura de tamanho inferior ao humano (como halflings e gnomos, no caso de Fantasia) recebe +10% de bônus no teste de Camuflagem. Criaturas muito maiores que humanos, entretanto, sofrem -10% de penalidade no teste, pois é mais difícil para elas não ser detectado.

Ciências* (INT)

Uma ciência é um grupo de conhecimentos relativos a determinado assunto ou grupo de assuntos. Esses conhecimentos geralmente são obtidos através de estudo – leitura, meditação, observação direta, etc.

Agricultura: Capacidade de organizar, corrigir e executar qualquer tipo de plantação. Saber como e quando plantar os tipos de culturas mais comuns, como estocar os produtos, como combater as pragas e outras atividades diretamente relacionadas.

Anatomia: Estudo do corpo humano em suas formas e partes internas. A personagem sabe a localização exata de cada órgão interno, ossos, nervos ou estrutura do corpo humano.

Antropologia: A rigor, é o estudo do homem. O enfoque é o homem enquanto animal e pertencente ao meio-ambiente.

Arqueologia: O estudo de fatos a partir de monumentos e instrumentos não escritos. A personagem sabe sobre civilizações antigas, sua cultura e hábitos.

Astronomia: É a ciência de identificar constelações, estrelas, planetas e cometas. Esta perícia pode ser usada apenas para testes de conhecimento mundano, não inclui coisas místicas como determinar o temperamento de uma pessoa de acordo com as constelações e estrelas de seu nascimento – para esta situação veja Ciências Proibidas.

Biologia: A Biologia é uma ciência que esta fragmentada em vários subgrupos: Botânica, Ecologia, Herbalismo, Veterinária e Zoologia. Uma personagem NÃO PODE ter pontos em Biologia, apenas nestes subgrupos; para efeitos de jogo Biologia não é uma perícia específica.

Botânica: É a ciência que estuda as plantas, sua forma e sua fisiologia. A personagem sabe identificar diferentes espécies de plantas e determinar se são comestíveis, venenosas, medicinais, etc.

Didática: Ciência da educação e do ensino. A personagem sabe ensinar coisas as outras pessoas. Para isso, deve ter pelo menos 30% na perícia sobre o assunto que pretende lecionar.

Direito e Jurisprudência: A ciência das normas que regem a sociedade. Representa a chance de um personagem conhecer manobras legais, processos e intimações. A personagem conhece a maioria das leis de sua sociedade, e tem uma noção geral daquelas que não tem conhecimento profundo, possibilitando agir da forma mais correta em cada caso.

Ecologia: O ramo da Biologia que estuda a interação entre os animais de uma mesma espécie, entre animais de diferentes espécies e entre os animais e o meio onde

vivem. Em jogo ela pode ser usada para determinar a “função” um animal em seu meio.

Filosofia: Apesar de não ser uma ciência no sentido estrito da palavra, a filosofia é o estudo do pensamento humano. A personagem conhece os métodos científicos e é capaz de criticar um raciocínio com clareza e objetividade – por isso os filósofos costumam ser pessoas que duvidam ou questionam tudo que lhe é apresentado. Para fins de jogo, filosofia é um subgrupo de Ciências.

Física: A ciência da força e do movimento. Investiga os campos, forças e leis fundamentais do comportamento da matéria, explicando coisas como inércia, gravitação e outras leis básicas que regem o Universo.

Genética: Ramo da biologia que estuda a transmissão de caracteres hereditários. A personagem pode cruzar animais para obter novas variedades ou criar novas espécies através da engenharia genética.

Geografia: A geografia estuda a Terra ou o planeta onde a personagem vive, seus acidentes físicos, climas, solos e vegetações. Também permite aa personagem produzir mapas profissionais e reconhecer lugares através de paisagens.

No caso de cenários espaciais, onde os personagens podem viajar através de vários planetas, cada planeta terá sua Geografia, e conseqüentemente cada planeta será considerado uma perícia separada de Geografia.

Geologia: Ciência ligada à geografia, química e física, é o estudo das características do solo e matérias que o compõem. A personagem pode identificar um tipo de material ou compostos de um solo, determinar riquezas minerais ou atributos geomorfológicos em um local ou tipo de solo.

Heráldica: Estuda os brasões e símbolos. Permite reconhecer símbolos da nobreza, das famílias, sinais, brasões, selos e até mesmo um pouco da história que envolve o brasão ou sinal em questão. Heráldica não pode ser usada para compreender sinais secretos.

Herbalismo: Trata das ervas. Esta perícia lida com a confecção de poções, venenos e outros compostos derivados de ervas e plantas medicinais. Ela é mais específica que a Botânica, possibilitando manipular muito melhor as ervas e suas propriedades. Um teste Normal permite identificar a maioria das ervas e também seus possíveis usos como medicina.

História: O estudo de fatos notáveis ocorridos do longo da história da humanidade. Tecnicamente a História teve início com a invenção da escrita, há cerca de 4 mil anos.

Como ocorre com a Geografia, em cenários onde haja vários mundos ou planetas cada um deles terá sua História, e, portanto, cada região terá uma perícia História diferente e tratada separadamente.

Literatura: O conhecimento relativo a obras e autores literários famosos. A personagem sabe sobre grandes escritores e seus trabalhos e pode localizar informações em bibliotecas.

Matemática: Ciência que investiga as relações entre os números e suas propriedades. A personagem sabe fazer cálculos matemáticos complexos.

Meteorologia: A ciência de compreender o clima podendo prever como será o clima nas próximas horas com um teste Normal. A cada novo dia o teste é feito com uma penalidade de -5%, pois, torna-se mais difícil descobrir o que virá a ocorrer. Note que a prisão nem sempre segue os rumores esperados.

Pedagogia: ciência que estuda a relação comportamento-aprendizado aplicada aos alunos e professores.

Psicologia: Ciência dos fenômenos psíquicos e do comportamento. A personagem conhece o funcionamento da mente humana e pode prever o comportamento de um indivíduo, se tiver informação suficiente sobre ele.

Química: Estuda a estrutura e transformação das substâncias. Permite identificar elementos e compostos químicos diversos.

Sociologia: Estuda as interações sociais e suas conseqüências para a vida humana. Diferente de história, a sociologia é mais voltada para aplicações na sociedade atual com o objetivo de sanar os eventuais problemas que ela mesma detecta.

Teologia ou Religião: Esta perícia dá a personagem conhecimentos básicos sobre as religiões existentes em seu mundo e em sua época. Princípios básicos, crenças, datas religiosas, símbolos sagrados, exigências e mitos são conhecidos e lembrados com um teste Normal. Esta perícia é freqüentemente tratada como Religião.

Ufologia: O estudo dos ÓVNIS e seres extraterrestres. Ao contrário da perícia Ciências Proibidas, a ufologia trata apenas de informações publicadas em livros e revistas especializadas, disponíveis ao público. Infelizmente a ufologia não é reconhecida como uma ciência séria.

Zoologia: Ramo da Biologia que estuda os animais. A personagem sabe identificar diferentes espécies de animais e determinar seus hábitos, alimentação, anatomia e comportamento, além de seu parentesco com outras criaturas similares. A perícia Zoologia não pode ser usada para cuidar de animais, para isso deve-se usar a perícia Veterinária (veja a cima). Em cenários de Fantasia a perícia pode ser usada em algumas criaturas mágicas naturais, como unicórnios, grifos e outros, mas não monstros.

Ciências proibidas ou alternativas*

(0)

Estas Ciências determinam o quanto um personagem sabe sobre assuntos alternativos e fora do contexto de uma pessoa. Em altos níveis esta perícia pode ser perigosa, pois quanto mais um personagem conhece sobre o mundo das Ciências Proibidas, mais visado ele será por aqueles que desejam manter ocultos estes segredos.

Assim como a perícia Pesquisa/Investigação, o uso constante desta perícia pode estragar uma Aventura – e não deve ser permitido pelo Mestre. Esta perícia deve ser testada sempre que algo exigir conhecimento sobre coisas escondidas do público.

Geralmente um personagem não pode ter pontos nesta perícia e em seus subgrupos durante a criação da personagem, apenas com pontos obtidos conforme a personagem avança de nível ou com Aprimoramentos específicos.

Todas estas limitações geralmente são aplicadas apenas em cenários de horror, onde os mistérios ocultos são um desafio constante aos Aventureiros. Em outros cenários estas perícias podem ser mais brandas.

Alquimia: Ciência da antiga ordem das forças da natureza. Permite aa personagem violar as leis da química, conseguindo assim poções e elixires impossíveis de destilar usando os métodos químicos tradicionais. Em mundos de Fantasia a alquimia é necessária para fabricação de poções mágicas.

Astrologia: A ciência que permite aa personagem traçar o perfil da pessoa e descobrir o futuro próximo dela através do estudo de mapas astrais, posição das constelações e planetas e de datas relevantes como a de nascimento.

Ocultismo: Também chamado simplesmente de Oculto. Permite aa personagem reconhecer e até entender um pouco da realidade que se passa à sua volta. Pode ajudar a identificar Rituais, itens místicos, gestos, livros fetiches de Magias.

Em cenários de Fantasia esta perícia pode ser usada para identificar um item mágico. Geralmente o teste será Normal, mas em alguns casos o Mestre pode impor penalidades.

Rituais: A capacidade de entender a lógica intrínseca por trás da confecção dos componentes de um Ritual. Apesar das diferenças, esta perícia inclui conhecimentos sobre Rituais de diferentes origens (São Cipriano, Marranos, Católicos, Islâmicos, etc). Para cada ponto de Focus necessário para

realizar um Ritual ou efeito, é necessário ter pelo menos 10% nesta perícia.

Em cenários de Fantasia a perícia Rituais é necessária para magos e outros arcanos que desejam criar novas Magias. Para criar uma nova Magia toda personagem arcano deve ter no mínimo 10% nesta perícia para cada ponto de Focus necessário para a Magia. Por exemplo, para criar uma Magia cujo Focus total seja 4, o mago deve ter 40% ou mais na perícia Rituais.

Tarot: Possui as mesmas atribuições da Astrologia (de Ciências Proibidas), mas utiliza cartas em lugar dos mapas astrais. Existem diversas variações no método de leitura.

Teoria da Magia: Existe um sem número de termos e conceitos importantes para o estudioso da Magia. Sem esse conhecimento, um mago terá tremenda dificuldade para estudar as Formas e Caminhos da Magia. Recomenda-se que todo mago dedique pontos de perícia suficientes para que tenha pelo menos 40% nesta perícia, mais um adicional de 5% por nível, sem os quais terá dificuldades de aprendizado.

Em cenários de Fantasia esta perícia é necessária para que um arcano possa aprender uma nova Magia. Para aprender uma Magia nova o arcano deve ter, no mínimo 10% em Teoria da Magia para cada ponto de Focus total da Magia. Por exemplo, para aprender uma Magia de Focus 3 é necessário ter 30% em Teoria da Magia.

Viagem Astral: É a habilidade de controlar o movimento da alma fora do corpo; permite pequenas incursões a Spiritum, desde que se permaneça dentro da mesma Orbe.

Outros subgrupos Possíveis: Anjos, Arkanun, Bruxas, Búzios, Demônios, Éden, Elfos (desconsiderado para cenários de Fantasia Medieval), Encantamentos, Infernun, Paradisia, Possessões, Psionicismo, Spiritum, Vampiros.

Concentração (WILL)

Esta perícia determina a capacidade de um personagem em manter-se concentrado. É especialmente útil para conjuradores, pois permite a eles não perder a concentração e continuar sua conjuração.

Sob aprovação do Mestre, um teste da perícia Concentração pode substituir um teste de Resistência de WILL quando envolve concentração. Além disso, quando um personagem esta conjurando uma Magia, se ele vier a sofrer dano geralmente ele perde a concentração e não consegue usar a Magia. Caso ele obtenha sucesso em um teste de Concentração (com uma penalidade igual ao dano recebido) ele não perderá a concentração e ainda poderá continuar a usar a Magia (embora ainda sofra o dano normalmente).

Condução/Pilotagem* (AGI)

Esta perícia reflete a capacidade da personagem em conduzir carroças, veículos automotores e até mesmo aeronaves (neste caso o termo mais usado é Pilotagem, mas a perícia funciona da mesma forma). Cada tipo de veículo, automotores ou não, é considerada uma perícia diferente. Um personagem que sabe conduzir uma carroça não precisa saber conduzir um carro.

Personagens que tenham no mínimo 30% em Condução geralmente não precisam realizar testes, pois já estão habituados. Neste caso os testes apenas tornam-se necessários caso a personagem venha a realizar uma manobra mais arriscada ou tenha que conduzir o veículo em uma velocidade muito grande.

Alguns subgrupos de Condução:
Automóvel, Ônibus, Caminhão,
Empilhadeiras, Guindaste, Carruagem,
Motocicleta, Bicicleta, Skate, Patins.

Alguns subgrupos de Pilotagem:
Carro de Corrida, Motocicleta de Corrida,
Helicópteros, Avião Comercial, Avião Militar,
Ônibus Espacial, Lancha, Iate, Veleiro, Navio
Cargueiro, Ultraleve, Asa Delta.

Conhecimentos* (INT)

Existem vários tipos de conhecimentos que podem ser adquiridos por uma personagem. Esta perícia permite à personagem conhecer praticamente tudo sobre alguma coisa. Por exemplo, Conhecimento sobre mortos-vivos permitiria a um personagem identificar um morto-vivo, incluindo suas fraquezas gerais, mas Conhecimento sobre Vampiros será ainda mais específico, e permitirá a personagem saber exatamente quais as fraquezas de um Vampiro, o que é boato e o que é verdade, como agir para enfrentá-los, qual seu comportamento, o que esperar deles, etc.

Um teste de Conhecimento deve ser realizado toda vez que a personagem deseja obter alguma informação sobre o conhecimento em questão. Geralmente o teste será Normal, mas para lembrar-se de uma informação mais profunda e obscura o Mestre pode exigir um teste Difícil.

Antes de criar uma perícia Conhecimento certifique-se de que não existe uma outra perícia que tenha este mesmo objetivo. Por exemplo, não faz sentido uma perícia Conhecimento sobre Religiões quando já existe a perícia Ciências (Teologia).

Alguns subgrupos Possíveis: Anões, Dragões, Elfos, Goblinóides, Halflings, Mortos-Vivos, Vampiros, Zumbis.

Disfarce (INT)

Esta perícia reflete a habilidade de um personagem em se parecer com outra pessoa – ou, ao menos, ocultar a própria aparência. Coisas simples, como pegar uma caixa e se ocultar entre os carregadores, pode ser considerado um teste Fácil, mas quando o alvo conhece bem a pessoa o teste pode se tornar Difícil.

Testes de Disfarce geralmente são usados em testes Resistidos contra a PER de uma outra personagem, especialmente se ele estiver sendo procurado.

Disfarce aplica-se apenas à aparência física de um personagem; para ser capaz de representar uma outra pessoa deve-se usar a perícia Atuação (de Artes).

Eletrônica (0)

Reflete o conhecimento que um personagem tem em eletrônica e aparelhos eletrônicos. Entre outras coisas, um teste de Eletrônica permitiria descobrir a função de um aparelho desconhecido, enquanto um teste Difícil possibilitaria consertá-lo – consertar um aparelho conhecido e simples é um teste Normal.

Engenharia* (0)

A Engenharia é a habilidade de desenvolver e projetar mecanismos complexos. Note que esta perícia não é usada para construir estes aparelhos, apenas para projetar. Existem milhares de engenharias conhecidas.

Alguns subgrupos Possíveis:
Aeronáutica, Alimentos, Civil, Computação, Demolições, Elétrica, Eletrônica, Genética, Materiais, Mecânica, Mecatrônica, Naval, Química, Alienígena.

Escudos (DEX)

A personagem sabe como utilizar escudos de qualquer tipo para proteger-se em combate. A perícia Escudo é usada como uma forma de Defesa em combate, para bloquear golpes de seus inimigos. É muito raro que um personagem utilize um Escudo como forma de ataque, e neste caso ele segue as mesmas regras que uma arma branca (ou seja, têm perícias separadas para Ataque e Defesa baseadas em DEX/DEX).

A vantagem de se usar um escudo em combate é que além dele oferecer uma boa proteção, cada escudo tem um IP próprio (esse valor de IP não é descontado de AGI e DEX como as armaduras, pois não dificulta o movimento da personagem). Por outro lado o escudo mantém uma das mãos ocupadas durante o combate, impossibilitando o uso de armas de duas mãos (a não ser no caso de um broquel). Caso a personagem esteja usando um escudo, o valor da perícia Escudo substitui o valor de Defesa da arma.

Escutar (PER)

Esta perícia permite a personagem treinar seus ouvidos para ser capaz de interpretar ou discernir sons, conversas no meio de uma multidão, vozes atrás de uma porta e coisas assim.

Esquiva (AGI)

Com algum treinamento, é possível a qualquer pessoa desviar de golpes e de objetos arremessados contra ela. Esta perícia deve prevalecer sobre um teste de Agilidade em determinadas situações nas quais a personagem pode usar sua técnica e instintos treinados para se safar de um problema com mais eficiência. Entretanto, a Esquiva não pode ser usada no lugar de um teste de Resistência de AGI.

Um personagem que esteja surpreendido pode usar sua perícia Esquiva com um teste Difícil. Entretanto, nesta situação é válida apenas sua habilidade de esquiva, não seus reflexos básicos. Então, quando usar esta perícia nesta situação, a personagem deve descontar seu valor de AGI da perícia.

Por exemplo, um personagem com AGI 15 e Esquiva 65% terá uma Esquiva de 25% quanto estiver surpreendido – pois perde os 15 pontos de sua AGI e depois realiza o teste como se fosse Difícil.

Em combate, a Esquiva pode ser usada como uma ação de Defesa, da mesma forma que se usaria uma arma. Nesta situação, considera-se que a personagem está apenas desviando do ataque.

Esportes*

Existem vários tipos de Esportes que podem ser selecionados pela personagem. A seguir existem alguns exemplos.

Acrobacia (AGI): Dá a personagem a habilidade de equilibrar-se em pequenas superfícies, andar sobre cordas, fazer malabarismo e coisas do tipo. Assim como Esquiva, a Acrobacia pode ser usada como uma forma de Defesa em um combate, pois a personagem pode desviar dos ataques com saltos e movimentos acrobáticos.

Um teste Normal de acrobacia permite a um personagem reduzir em 3 metros uma queda, mas apenas para determinar o dano sofrido.

Arremesso (DEX): Além das modalidades atléticas de arremesso de dardo, disco e peso, a personagem com esta perícia pode também atirar facas e outros objetos como forma de Ataque. Como nas demais perícias de Ataque, um sucesso no teste indica que o objeto arremessado atingiu o alvo. Arremesso permite dano dobrado em caso de Acerto Crítico.

Escalada (FR): Quando se tem o equipamento necessário, um teste de Força é suficiente para escalar um muro, parede, calha ou outros similares. A perícia Escalada é usada para escalar, muros, montanhas e outros lugares íngremes sem nenhum equipamento apropriado. Escalar paredes muito lisas ou muito íngremes pode ser considerado um teste Difícil.

Natação (AGI): A personagem sabe nadar. Manter-se na superfície é tarefa fácil, exigindo um teste Fácil. Salvar alguém que não sabe nadar, ou nadar contra uma correnteza forte é um teste Difícil. Personagens que estejam carregando muito peso também sofrem penalidades no teste (em geral, -5% para cada 2,5 quilos de equipamento, incluindo armaduras e armas).

Salto (AGI): perícia geralmente usada apenas para competições – salto em altura, em distância, com vara. Para saltos normais, como pular um muro, o procedimento normal é fazer um teste de Agilidade. Saltos mais mirabolantes, como de um telhado ao outro, podem exigir a perícia Salto.

Outros subgrupos Possíveis: Alpinismo (AGI), Artes Marciais (AGI), Basquete (DEX), Caça (PER), Canoagem (CON), Corrida (CON), Esqui (AGI), Futebol (AGI), Mergulho (CON) Pára-quedaismo (AGI), Pesca (PER), Salto Ornamental (AGI), Tênis (DEX), Voleibol (DEX).

Etiqueta* (CAR)

Esta perícia permite a a personagem sabe como falar, vestir-se e portar-se educadamente de acordo com a situação. É útil em festas, bailes e discussões diplomáticas. Um teste bem sucedido não garante que a personagem vai livrar-se de uma encrenca, mas ao menos evita que seja mal interpretado. A perícia garante apenas que ele diga as coisas da maneira correta. O conteúdo do diálogo deve ser resolvido através da atuação do Jogador por seu personagem.

Em geral a Etiqueta pode ser usada em qualquer situação que envolva o comportamento. Entretanto, também é possível que ela seja dividida em diferentes subgrupos.

Alguns subgrupos Possíveis: Clero, Comercial, Diplomacia, Mercado Negro, Nobreza, Submundo.

Explosivos (0)

É a habilidade em se utilizar explosivos para demolições. Um teste bem sucedido desta perícia permite calcular o lugar exato onde um explosivo deve ser depositado para uma demolição segura.

Esta perícia também pode ser usada para armar e desarmar explosivos de qualquer tipo. Quanto mais complexo o mecanismo mais difícil será desenvolvê-lo ou desativá-lo. Os modificadores ficam por conta do Mestre.

Falsificação* (INT)

É a técnica usada para criar cópias convincentes de cartas, documentos, obras de arte e demais objetos. Para falsificar um item de forma eficiente a personagem deve ter no mínimo 30% na perícia correspondente. Por exemplo, falsificações de documentos exigem que a personagem tenha pelo menos 30% em Escrever no Idioma utilizado, enquanto falsificar obras de arte exige da personagem um mínimo de 30% na perícia Artes correspondente (Desenho e Pintura, Escultura, Joalheira, etc). Esta perícia também serve como valor limitante.

Uma falha em um teste de Falsificação indica que a personagem não conseguiu criar

uma cópia satisfatória e não será capaz de enganar alguém que já tenha visto a peça original. O teste da perícia Falsificação é feito em segredo pelo Mestre.

Algumas vezes a perícia Falsificação pode ser usada em um teste Resistido contra a perícia Avaliação de Objetos, para que a personagem possa identificar o item falso.

Alguns	subgrupos	Possíveis:
Documentos,	Esculturas,	Fotografias,
Joalheria,	Pinturas.	

Furtar (DEX)

Esta perícia reflete a arte (?) de retirar objetos da posse das pessoas sem que elas percebam. Também chamado Punga. Pode ser usada para colocar objetos em uma pessoa sem que ela perceba.

Os testes de Furtar geralmente serão feitos como um teste Resistido contra a PER da vítima.

Furtividade (AGI)

Enquanto a Camuflagem é usada para esconder-se, a perícia Furtividade permite a um personagem manter-se oculto nas sombras e mover-se sem produzir qualquer ruído. Testes de Furtividade também podem ser usados para esconder-se, à escolha do Mestre.

A perícia Furtividade geralmente é usada em um teste Resistido contra a perícia Escutar de um alvo.

Idiomas/Línguas* (0)

Na maioria dos mundos de RPG existem analfabetos, mas poucos participam das Aventuras como personagens; a menos que seja estipulado em contrário, todos os personagens sabem falar, ler e escrever pelo menos um idioma, com valor igual a 30% (sem custo em pontos de perícia). Este valor pode ser aumentado com pontos de perícia de forma normal.

Para aprender outro idioma é preciso comprá-lo com pontos de perícia. Cada idioma é considerado uma perícia. Além do mais os Idiomas são divididos em Falar e Ler/Escriver. A perícia básica é Falar. É permitido gastar pontos de perícia de forma normal para igualar

esses valores, mas são perícias independentes. Por exemplo, um personagem pode gastar 40 pontos de perícia para ser capaz de falar o idioma chinês com 20% e ser capaz de escrever/ler em chinês com 20%, ou qualquer outra combinação.

Existem vários subgrupos possíveis para esta perícia. Alguns estão listados a seguir.

Aquan: Este idioma é usado apenas em cenários de Fantasia. É o idioma padrão das raças submarinas, como sereias, tritões, elfos-do-mar e outros.

Dracônico: Este idioma é usado apenas em cenários de Fantasia. É o idioma utilizada pelos dragões e por algumas raças reptílicas, como trogloditas, kobolds, homens-lagarto e outros. Este idioma também é usado para armazenar Magias em pergaminhos antigos.

Braile: usado na impressão de livros para cegos. Tratam-se de uma seqüência de pontos dispostos em duas colunas e três linhas, dispostos de forma que cada combinação de pontos represente uma letra do alfabeto.

Código Morse: Usado para transmitir mensagens compostas de pontos e traços, através de luzes e sons intermitentes. Um sinal curto significa um ponto e um sinal longo um traço. Cada combinação ou combinações representa uma letra do alfabeto, contudo é preciso dominar o idioma utilizado.

Criptografia: è a habilidade de criar mensagens secretas que não possam ser lidas por pessoas não autorizadas ou decodificar essas mensagens quando você é a pessoas não autorizada. Existem vários tipos de criptografia e podem ser formuladas muito mais, desde criptogramas semelhantes ao alfabeto Árábico a desenhos e símbolos nada convencionais. Caso a personagem já conheça o criptograma utilizado ela recebe um bônus de +10% na perícia.

Linguagem de Sinais: Através de gestos feitos com as mãos, a personagem consegue comunicar-se sem som. Usada por surdos-mudos e por mergulhadores. Não exige conhecimento prévio de nenhum idioma, sendo

uma boa alternativa quando se tenta conversar com alguém sem conhecer sua língua.

Leitura Labial: Esta perícia não é um idioma, mas permite a um personagem compreender o que um alvo está falando apenas observando o movimento de seus lábios. A maioria dos testes serão Normais, mas caso o alvo esteja muito distante o teste pode tornar-se Difícil.

Silvestre: Este idioma é usado apenas em cenários de Fantasia. É o idioma utilizado por criaturas da natureza, como centauros, fadas e outros. Os elfos têm um idioma próprio, mas é comum que aprendam também este idioma.

Outros subgrupos Possíveis: Inglês, russo, japonês, entre tantos outros idiomas possíveis. Embora não sejam exatamente idiomas, existem ainda: Braile, Código Morse, Criptografia, Linguagem de Sinais.

Outros subgrupos Possíveis para Fantasia Medieval: Élfico, Anão, Orc, Gigante, Halfling, entre mais de 2000 idiomas e dialetos catalogados pelos sábios e estudiosos.

Idiomas Antigos* (0)

As línguas antigas constituem uma base importante para o conhecimento, na medida em que muitos livros importantes foram escritos há milênios e jamais foram traduzidos.

Para esses idiomas, Ler/Escriver é mais fácil do que falar, na medida em que é difícil (e em alguns casos até mesmo perigoso) encontrar alguém que saiba a pronúncia correta das palavras.

Em cenários de horror, muitos idiomas antigos estão carregados de Magia e podem significar um grande perigo.

Alguns subgrupos Possíveis: Egípcio Antigo, Latim, Hebraico, Aramaico, Grego Antigo, Pintura Rupestre, Rúnico, Druida, Cabalístico, etc.

Informática* (0)

É a habilidade de utilizar computadores. Embora pareça algo relativamente simples esta é dividida em vários subgrupos.

Computação: Este subgrupo reflete a habilidade de um personagem em realizar trabalhos simples em computador, como usar programas de digitação, gráficos e tantos outros.

Internet: É a habilidade de navegar na internet. Um teste bem sucedido permite ao personagem encontrar textos, figuras, arquivos, programas e outros itens que podem ser encontrados na rede mundial de computadores.

Hacker: A personagem com esta perícia pode não entender muito dos programas, mas sabe como burlar senhas, invadir computadores, entrar em contas de banco, entre tantas outras possibilidades.

Manutenção: Este subgrupo é usado para manutenção, reparo, configuração e montagem de computadores.

Programação: Embora possa não entender de muitos programas (como na perícia Computação), um personagem com este subgrupo pode criar seus próprios programas para as mais diversas finalidades. Quanto mais complexo um programa mais tempo ele leva para ser desenvolvido e mais difícil será o teste a ser realizado.

Jogos*

Em todos os cenários de RPG existem diversos tipos de jogos de azar. Esta perícia, dividida em vários subgrupos, permite ao personagem conhecer alguns jogos simples, que não chegam a ser considerados esportes.

Alguns subgrupos Possíveis: Cartas (PER), Dados (DEX), Tabuleiro (INT), Videogame (DEX), RPG (INT), Memória (PER), Quiz ou Jogo de perguntas (INT).

Manipulação*

É a habilidade de obter favores de outras pessoas por diversos meios, seja contra a sua vontade, seja convencendo-a de que essa é realmente sua vontade. Pode ser usada para conseguir informações, documentos secretos, acesso a locais proibidos entre outras tarefas. São diversos os subgrupos de Manipulação, variando entre técnicas sutis e violentas.

Quando o alvo da perícia não deseja revelar a verdade ele pode fazer um teste Resistido entre a Manipulação e sua WILL.

Empatia (CAR): A personagem compreende e é capaz de sentir as emoções de outras pessoas, estando apto a reagir prontamente a elas. Esta perícia também pode ser usada para detectar mentiras, mas o teste será sempre Difícil e contra a perícia Lábia do outra personagem.

Hipnose (0/Empatia): Através de luzes, movimentos ou palavras, a personagem afeta a mente da vítima fazendo com que se torne questionável e mais fácil de manipular. A hipnose, contudo, não transforma a vítima em um zumbi obediente: apenas melhora as chances de convencê-la de algo.

Impressionar (CAR/Etiqueta): É a habilidade de usar a roupa certa, o palavreado certo, tudo na hora certa. A intenção é ganhar a confiança dos presentes, às vezes fazendo-os sentir que a personagem é um deles, mesmo que não seja.

Interrogatório (INT): Através de perguntas habilidosas e muita pressão emocional, a personagem consegue “colocar o sujeito na parede” e fazer com que caia em contradições (existam elas ou não), conseguindo dele o que desejar. Costuma ser utilizada em conjunto com Intimidação.

Um Interrogatório nem sempre envolve pressão e Intimidação. A perícia também pode ser usada para fazer perguntas aparentemente inofensivas, mas que aos poucos podem revelar verdades que o alvo não desejava revelar. Muitas vezes é permitido um teste Resistido entre Interrogatório e Lábia.

Intimidação (WILL): Similar à Lábia, mas utiliza ameaças em vez de conversa civilizada. Um personagem habilidoso pode intimidar alguém mesmo que não tenha condições de cumprir a ameaça (desde que a vítima não saiba disso).

Lábia (CAR/Manha): Trata-se da habilidade de persuadir ou confundir as pessoas através de muita bajulação, conversa mole ou mentiras convincentes. A perícia também pode ser utilizada para mentir, fazendo com que os alvos acreditem em suas mentiras, mesmo que pareçam absurdas – o que pode tornar o teste mais Difícil. Algumas vezes é permitido um teste Resistido entre Lábia e PER ou outra perícia.

Liderança (CAR): A capacidade de fazer outras pessoas seguirem ordens em suas próprias capacidades. Grandes feitos e status facilitam o uso desta perícia.

Manha (CAR): Similar à Lábia. Permite a personagem obter informações através de conversas. Quando o alvo não deseja revelar nada, deve-se fazer um teste Resistido entre a perícia Manha e a PER do alvo.

Sedução (CAR/Manha): A personagem finge sentimentos românticos com relação ao alvo. Beleza física não é fundamental para seduzir, basta usar o charme – apesar de que uma boa aparência pode ajudar muito o teste.

Tortura (INT/Intimidação): A personagem consegue o que deseja infligindo dor física através de chicotadas, agulhas, choques elétricos e demais técnicas. Uma falha crítica nesta perícia traz danos permanentes à vítima, ou até mesmo a morte. Algumas vezes para se usar a Tortura deve-se obter sucesso em um teste Resistido entre Tortura e WILL do alvo.

Manobras de combate*

Esta categoria de perícias é um caso excepcional. São apresentadas aqui algumas manobras especiais de combate. Elas não são utilizadas como perícias, na medida em que

não se faz teste de Manobra. A personagem simplesmente sabe realizá-la. As manobras têm um custo fixo em pontos de perícia listados entre parênteses. Não há valor inicial nem limitante.

Andar sobre a água (+40 pontos):

O que antes parecia impossível não é mais impossível. Talvez improvável, já que poucos possuem o domínio desta técnica. Andar sobre a água já foi um dia mais normal do que parece ser; monges e samurais muito bem treinados já foram capazes de correr sobre lagos até atingir seus inimigos na outra margem. Não se trata de um poder sobrenatural e sim de uma técnica específica que surgiu de uma variação da técnica do vôo. Embora os antigos lutadores já fossem capazes de dar saltos enormes e muito precisos, atravessar toda a extensão de um lago era realmente complicado, porém, estes mesmos guerreiros, estudando o antigo manual do vôo, descobriram que eram capazes também de sincronizando seus passos a um movimento harmônico sobre o plano da água, atingindo uma velocidade suficiente para que seus corpos pudessem se locomover sobre ela, sem quebrar a tensão superficial e afundar. Era realmente difícil de se conseguir, mas aqueles que o fizeram são hoje verdadeiras lendas.

Em termos de jogo, seu personagem será capaz de se locomover sobre a superfície da água se passar em um teste difícil de AGI. Sendo necessário um teste a cada turno que permanecer sobre a superfície da água (podendo assim até travar batalhas sobre a água sem afundar, porém nunca poderá parar de se locomover).

Esta perícia requer a perícia Vôo.

Chaves de membro (20): As chaves de braço e de perna servem para dominar o oponente torcendo o membro escolhido. Com um ataque bem sucedido, pode-se segurar um membro do adversário de tal maneira que, se ele se mover, quebrará o membro preso. Para escapar de uma chave, é preciso um Teste de Esquiva contra a perícia que o adversário usou no ataque.

Corrida do trovão (50 pontos):

Este foi o nome dado à corrida de um jovem mestre samurai, que usava sua incrível

agilidade como a mais letal das armas. Seu nome não é dito em nenhum de seus manuais, parecendo que ele quis ficar no anonimato. Conseguia correr a altas velocidades e tornando-se “invisível” aos olhos do inimigo. Este nome foi dado, pois, durante a corrida, o jovem mestre executava pequenos saltos, batendo a ponta dos dedos do pé no chão, produzindo um ruído como de uma pequena explosão, mas somando a intensidade do som de várias batidas no chão a esta imensa velocidade, produzia um pavoroso estrondo como de um trovão ou uma imensa explosão. Juntamente com toda a poeira que ele era capaz de levantar durante estas pancadas. O objetivo deste mestre, mais que desaparecer da visão do inimigo era amedrontá-lo com tal barulho e com uma imensa coluna de poeira voando em sua direção.

A técnica aprimorada de corrida que permite que o personagem corra a altas velocidades podendo literalmente desaparecer da visão de seus inimigos. Embora seja uma técnica simples de ser executada, requer muita precisão e harmonia de movimentos, para que seja capaz de desaparecer diante os olhos do adversário. Requer um mínimo de **30%** na perícia **corrida**, e deve ser executado com metade do valor de teste de corrida. Um teste difícil nesta mesma perícia indica se o personagem conseguiu se locomover rápido o suficiente se tornando virtualmente invisível; um teste de percepção pode se usado para detectar este corredor. O interessante desta corrida e que o personagem consegue correr com velocidade equivalente à 2x AGI e se passar no teste difícil pode chegar até 4x AGI. Pode ser somada a outras técnicas e perícias produzindo diferentes efeitos.

Corrida do trovão aprimorada (+10 pontos)

Esta perícia não passa de um aprimoramento da perícia corrida do trovão. O custo da perícia é de **+10 pontos** de perícia para cada **5%** em técnica., sendo que o valor da perícia corrida do trovão não pode superar o valor da perícia corrida. Não se esqueça que ela requer um teste difícil, portanto, quanto maior o valor de teste, mais chances terá de obter o sucesso desejado.

Defesa de Mãos Nuas (40): É considerada uma arte preciosa entre muitos lutadores marciais. Permite não desarmar, não roubar, mas defender um ataque armado de um adversário somente utilizando as mãos. Possibilita defender ataques de corte, perfuração e contusão como espadas, manguais, machados, maças, chicotes... Mas não possibilita a defesa de projéteis ou arremessos. Seu valor de defesa é AGI+DEX+10. O mestre também pode pedir um teste de Força vs Força do oponente; caso perca o teste, a arma escapole das mãos da personagem infligindo dano reduzido.

Defesa de Projéteis (+20): Semelhante à defesa de mãos nuas, permite defender ou segurar certos projéteis somente com as mãos porém com valor de defesa reduzido AGI+DEX-10. Boleadeiras, Bumerangues, flechas e facas e machados de arremesso são alguns exemplos de “projéteis” considerados, contudo projéteis de armas de fogo não podem ser bloqueados.

Desarme (40): Esta manobra permite tirar a arma do controle do oponente sem ferir-lo (muito). Geralmente isso é feito com um teste Difícil de Ataque. Para personagens com esta manobra o Desarme é um Ataque feito com -10% no teste. Caso obtenha sucesso ele não causa dano, mas seu inimigo perde sua arma.

Escape/Fuga (30): A personagem conhece técnicas e manobras que possibilitam livrá-lo de imobilizações e golpes. Tal técnica é usada para escapar ou reduzir o dano de golpes diretos. Caso seja usado contra uma perícia de imobilização ou chaves de membros, facilita os testes de fuga (+20% em testes de escape).

Imobilização (20): A personagem é capaz de, com o próprio corpo, manter o adversário imóvel. É muito utilizada quando se quer capturar alguém sem machuca-lo.

Luta às Cegas (40): A personagem é capaz de lutar mesmo sem enxergar (vendado ou cego), guiando-se por sons e movimentos (vibração do ar). Uma personagem com esta manobra não sofre nenhuma penalidade por

lutar às cegas, a menos que estejam privados também do sentido de audição; neste caso siga as regras normais.

Luta com Duas Armas (50): A personagem é capaz de lutar com duas armas, desde que sejam do mesmo tipo e uma delas seja menor que a outra. Para usar cada arma é feito o teste individualmente. Se a personagem tiver também o Aprimoramento Ambidestria, poderá usar duas armas do mesmo tipo e do mesmo tamanho.

Manobras para Impressionar (30): A personagem pode realizar efeitos com sua arma visando chamar a atenção. Ele descreve a ação que deseja e realiza um Ataque. Se for um acerto, a manobra será conforme o descrito. Uma falha crítica colocará a personagem em uma situação embaraçosa. De qualquer maneira, uma Manobra para Impressionar NUNCA causa dano a ninguém, a não ser pelo dano normal conforme o Ataque.

Mira (30): Se a personagem com esta Manobra ficar uma rodada inteira mirando ao utilizar uma arma de longo alcance (seja arma branca ou de fogo) ele recebe +30% no seu teste de Ataque, mas apenas na próxima rodada.

Quebramentos (+10): Complemento da chave de membro, mas com técnicas especiais para quebrar os ossos dos oponentes (a vítima faz um teste de CON vs FR por rodada para evitar).

Refém (30): A personagem conhece técnicas de imobilização de reféns em situações de crime. Pode ser uma faca no pescoço em posição estratégica ou uma estaca no coração. Se uma personagem com esta Manobra estiver com um refém e decidir matá-lo, não há NENHUM tipo de ação que o impeça.

Repulsão (20): A personagem conhece manobras ou golpes capazes de repelir seu adversário a uma considerável distância. Estes golpes ou manobras não causam dano ao adversário, apenas o impede de se aproximar demais para um eventual ataque.

Roubar (+30): Não confunda tal perícia com furto ou roubo comuns; tal habilidade propicia uma grande vantagem em lutas. A personagem conhece técnicas de desarme mais avançadas; é capaz, portanto, não só de desarmar como roubar a arma do adversário durante o mesmo ataque.

Técnica dos cinco pontos (70 pontos):

Uma técnica lendária; lendária por ser mortal e por quem a desenvolveu. A técnica dos cinco pontos foi desenvolvida por um ancião chinês, que viveu por volta de 600 a 700 depois de Cristo, chamado Pai Mei. Ele já era bem velho quando desenvolveu esta técnica e dizem que lutou em diversas batalhas sanguinárias. Porém o caso mais famoso de sua técnica é uma história antiga que diz: um dia Pai Mei, passeando pelo campo, cortejando a natureza e apreciando sabe-se lá o que um homem velho e sábio como Pai Mei apreciaria, encontrou em seu caminho um jovem monge Chao-Lin, e discretamente cumprimentou o monge. O monge não retornou o cumprimento e seguiu sua viagem. Pai Mei fez o mesmo porém, estava zangado pelo monge não lhe ter cumprimentado. Não se sabe se o monge não quis fazê-lo ou se não viu o gesto de Pai-Mei. No dia seguinte, ele foi até o templo Chao-Lin, explicou ao mestre por que ele estava lá e exigiu que ele lhe cedesse sua vida. O mestre riu e tentou consolar Pai Mei, mas notou que ele era inconsolável. Disse então ao velho que se retirasse do templo com aquele absurdo de vingança, mas Pai Mei não o fez e por isso foi atacado por cerca de 20 monges peritos nas artes marciais. Ele derrotou todos sozinho e aproximando-se do mestre aplicou seu famoso golpe. Deixou então que o mestre fosse embora porém depois do quinto passo dado pelo mestre ele caiu morto.

Esta técnica consiste em atacar o oponente em cinco pontos específicos do tórax e pescoço, impedindo a circulação por esses pontos e sobrecarregando o coração da vítima. Porém a vítima não morre logo que executado o golpe. A cada passo que ela dá, seu coração se enche de sangue que não consegue ser expelido, e após cinco passos, o coração não agüenta a pressão e explode dentro do próprio peito da vítima, numa morte instantânea e sem direito a testes de resistência. Cada um dos

cinco pontos requer um ataque diferente e seu valor de teste é (DEX/2)/0. Note que é um golpe usado somente para ataque.

Vôo (50 pontos):

A lendária técnica do vôo dos antigos artistas marciais é até hoje comentada entre os grandes guerreiros que sonham em adquiri-la e também é muito apreciada pelas demais pessoas devido à sua beleza de movimentos e suavidades destes. Um artista marcial que possui esta técnica, não necessariamente sabe voar, já que não possui nenhum tipo de poder que permite criar azas ou levitar, porém ela se reflete nos saltos dos guerreiros. Eles conseguem uma capacidade quase sobrenatural de manipular todo seu corpo e tudo à sua volta durante este “vôo”, que se trata de um salto muito bem estudado e preciso. Para tanto, a personagem precisara de pelo menos um mínimo de **30%** na **perícia saltos**. O chamado vôo é executado com metade do valor da perícia saltos. Todos os testes executados durante o vôo não sofrem nenhum tipo de penalidade e a personagem poderá efetuar qualquer tipo de esquiva durante o vôo.

Vôo aprimorado (+10 pontos):

Esta perícia não passa de um aprimoramento da perícia vôo. O custo da perícia é de **+10 pontos** de perícia para cada **5%** em técnica., sendo que o valor da perícia vôo não pode superar o valor da perícia saltos. A princípio pode parecer desvantagem, mas lembre-se que todos os testes executados durante o vôo não sofrem nenhum tipo de penalidade, inclusive, a personagem poderá efetuar qualquer tipo de esquiva durante o vôo o que não é permitido durante os saltos.

Zan-Zou-Ken (50): A chamada técnica dos ventos, Zan-Zou-Ken, consiste em utilizar a força dos ventos produzidos pelo deslocamento de ar dos golpes em favor do atacante, produzindo dano ou se defendendo do oponente. Com movimentos rápidos e específicos durante os golpes efetuados durante uma luta armada ou desarmada, a personagem pode aplicar um golpe com tais propriedades, capaz de causar dano agravado (bônus de 1+1d3+dano por força/2) direto ou dano indireto somente pelo vento cortante proveniente do golpe (1+dano por força/3). O

valor inicial da técnica é $(DEX+AGI)/2$ e custa 50 pontos de perícia para obtê-la em seu valor inicial. Para efetuar os ataques Zan-Zou-Ken será necessária duas paradas de dados. Uma para definir o ataque normal (se acertará diretamente ou não o inimigo) e outra para definir o acerto da técnica (caso falhe, significa que o personagem se esquivou do golpe e ainda permaneceu fora do alcance da técnica Zan-Zou-Ken). Um acerto crítico, significa dano dobrado da técnica, porém só pode ser considerado em caso de dano direto.

Zan-Zou-Ken (+5 por nível): Após adquirir a técnica inicial de Zan-Zou-Ken, você pode subi-la de nível naturalmente, porém deve-se pagar um custo de 5 pontos de perícia para subir um equivalente de +5% na taxa de ataque utilizada em testes. Assim uma personagem com Zan-Zou-Ken em nível 2 possui um ataque equivalente à $(DEX+AGI)/2 + 5\%$; já uma personagem com esta técnica em nível 5 possui um ataque equivalente à $(DEX+AGI)/2 + 20\%$. Note que não existe aumento de valor de defesa para esta técnica, simplesmente porque não existe equivalente defensivo desta técnica, embora exista algo semelhante.

Zan-Zou-Ken Defensivo (+50): Muito semelhante à técnica anterior e até possui os mesmos princípios, porém a forma que é utilizada esta técnica torna-a diferenciada. Não causa dano algum, no entanto, cria uma zona de tornado, com ventos girando a altíssimas velocidades, capaz de impedir o inimigo de contra atacar expelindo-o para longe ou mesmo aqueles que consigam permanecer no local são imobilizados ou tendem a ficar imóveis dentro da zona de tornado. A técnica é declarada assim que a defesa é acionada e requer um teste com metade do valor de ataque da técnica. Se obter sucesso, a cada 10% de diferença entre ataque vs defesa, é criada uma zona de tornado com bônus de força equivalente à +6 FR que deve ser somado aos ventos que possuem força inicial igual a $(DEX+AGI)/2$ de quem utilizou a técnica. O inimigo deve passar em um teste de FR vs FR dos ventos para conseguir se libertar dos ventos.

Manuseio de fechaduras (DEX)

É a habilidade que um personagem tem em trancar, destrancar, instalar, consertar e compreender diversos mecanismos de fechaduras e cadeados. Embora esta habilidade seja muito útil para grupos de Aventureiros, seus praticantes geralmente não são vistos com bons olhos pela sociedade.

Um personagem que tenha 70 pontos ou mais em Manuseio de Fechaduras pode tentar destrancar uma porta ou cadeado que esteja magicamente trancado, mas o teste sempre será considerado Difícil para este personagem. Neste caso deve haver um teste Resistido entre a personagem que destranca a fechadura e o mago que a encantou: aquele que destranca deve usar metade de seu valor em Manuseio de Fechaduras contra o Poder do mago que a trancou (o Poder de um mago é igual ao seu nível multiplicado por 5).

Um ladrão com Manuseio de Fechaduras 70% esta tentando destrancar uma porta magicamente selada por um mago de 5º nível. O Poder deste mago é 25%, o teste do ladrão será de apenas 35%. Então, sua chance de destrancar a fechadura é de 60%.

Mecânica (DEX)

Esta perícia dá a personagem a habilidade de trabalhar com vários tipos de maquinarias. O tipo de maquinaria vai depender da época e do cenário. Em um cenário de Ficção Científica a perícia Mecânica pode ser usada para consertar e detectar pequenos defeitos em veículos automotores, enquanto na Fantasia Medieval pode ser usada para trabalhar com máquinas a vapor, balões de ar quente e outras máquinas rústicas, como sistemas de roldanas.

Um teste de Mecânica permite consertar ou montar uma máquina relativamente simples. Máquinas mais complexas podem levar vários dias para serem construídas ou consertadas, e geralmente envolverão testes Difíceis.

Medicina*

Dá aa personagem conhecimento e prática médica. Esta perícia tem várias funções, mas geralmente é usada para cuidar de vítimas acidentadas (geralmente acidentes mais graves, que um simples Primeiros Socorros não poderiam resolver), como amputações e fraturas (internas e externas).

A perícia Medicina é mais importante em cenários Modernos ou de Ficção Científica. Ela permite cuidar de uma vítima com acidente grave, fazendo-a recuperar 1 Ponto de Vida por dia, em caso de sucesso num teste Normal. No caso de uma falha crítica o médico comete algum erro e acaba provocando a morte do paciente. A Medicina esta dividida em várias especialidades.

Cirurgia (DEX): É a técnica de operações. Com esta perícia um personagem pode operar um paciente pelos mais diversos motivos – retirada de tumores, desbloquear vasos entupidos, etc. Cirurgias mais complicadas podem tornar o teste Difícil.

Especialidades (INT): Cada especialidade médica entra como um subgrupo. Alguns exemplos são Oftalmologia, Dermatologia, Psiquiatria, Cardiologia, Neurologia, Urologia, Ortopedia, Oncologia, Gastroenterologia, Otorrinolaringologia, Veterinária, entre tantas outras.

Mineração* (0)

Esta perícia dá aa personagem os conhecimentos necessários para obter minérios (ouro, prata, cobre, ferro, chumbo, carvão) ou pedras preciosas. Isto é, encontrar um local onde se possa explorar algo ou executar a mineração em si sem virar parte do minério (evita acidentes e soterramentos).

O Mestre deve pré-determinar se e onde existe algum material explorável. Caso um Jogador deseje que seu personagem procure uma mina, deve se lembrar que deve procurar por alguma coisa específica. Não se pode procurar por tudo ao mesmo tempo. Investigar uma simples montanha é um trabalho de várias semanas, ao fim das quais o

Mestre rola em segredo e informa aa personagem se ele achou alguma coisa.

Esta perícia também pode ser usada para construir uma mina sem que ocorram desabamentos.

Alguns subgrupos Possíveis: Cristais, Gemas, Metais, etc.

Navegação (INT)

Este é o conhecimento necessário para conduzir um veículo ou embarcação de um ponto a outro da superfície através do mar e oceano. Testes de Navegação permitem encontrar a direção certa a seguir quando se esta em alto mar.

Também permite interpretar mapas, como a perícia Geografia, mas válida apenas para viagens marítimas ou oceânicas. A dificuldade do teste varia com as condições do tempo (tormenta, calmaria, céu encoberto...).

Negociação*

Este grupo de perícias permite aa personagem sair-se bem no mundo das finanças e evita que faça maus negócios – seja no momento de pechinchar um preço melhor quando compra uma mercadoria, seja para evitar que seu negócio vá à falência.

Barganha (CAR/Manha): Também chamado de “pechincha”, a habilidade de conseguir alguma coisa por um preço menor. Barganhas podem ser realizadas em alguns minutos. Outras, complexas, podem levar semanas, meses ou anos.

Burocracia (INT): A capacidade de saber quais papéis assinar, quais selos são necessários e como receber qual contrato, para ter direito a que certificado. Também ajuda em subornos e chantagens.

Contabilidade (INT): Cuida dos processos de contabilidade e funcionamento de negócios, pagamentos e/ou recebimentos. Pode ser usada para investigar as finanças de um nobre, descobrir subornos, detectar desvios de recursos.

Pesquisa / Investigação (PER)

Esta perícia esta relacionada à obtenção de informações. Ela pode ser usada em uma biblioteca para encontrar os livros certos sobre o assunto, nas ruas para encontrar a pessoa ou lugar que se procura, ou em uma sala onde estão as provas de um crime. Uma falha pode significar não achar tais informações, enquanto uma falha crítica pode dar aa personagem informações erradas ou pistas falsas.

Observação: O Mestre não deve permitir o uso constante dessa perícia, já que ela torna as coisas fáceis demais. A descoberta de informações é quase sempre a parte mais importante da Aventura – e os Jogadores devem tentar isso à moda antiga: pensando! Como regra opcional, o Mestre pode aceitar apenas acertos críticos em testes de Pesquisa/Investigação.

Primeiros socorros (INT)

A personagem sabe fazer curativos em ferimentos, imobilizar fraturas, deter sangramentos, aplicar curativos e outros procedimentos que devem – ou NÃO devem – ser tomados em caso de acidentes com vítimas.

A perícias permite restaurar 1d3 Pontos de Vida de uma vítima sob seus cuidados, ou o dobro disso em caso de um Acerto Crítico. É permitido apenas um teste por pessoa para cada acidente ou ferimento. Golpes diferentes de um mesmo combate são considerados como uma única ocorrência. Além disso, a perícia não pode ser usada em combate ou em movimento, deve-se estar concentrado e dedicado ao procedimento.

Observação: Um teste de Primeiros Socorros não pode restaurar mais Pontos de Vida do que o ferimento causou.

Procura (PER)

Esta perícia reflete a atenção de um personagem ao procurar por alguma coisa. Testes de Procura podem ser realizados para que a personagem encontre um item

escondido, ou até mesmo uma pessoa Camuflada.

Caso esteja procurando alguém, geralmente deve-se realizar um teste Resistido entre a perícia Procurar e a perícia Camuflagem.

Rastreio (PER)

Esta é a habilidade de encontrar e seguir pistas e pegadas. Para que uma pista seja seguida, é preciso que a pessoa, criatura ou veículo (carruagem, carroça, etc) sendo seguido deixe uma pista.

Rastrear em trilhas de barro, areia ou alguém arrastando algo é um teste Fácil; rastrear em terra batida, grama ou mata fechada é um teste Normal; o teste será Difícil em terrenos rochosos, sob chuva ou neve, ou quando a criatura seguida tenta disfarçar a trilha.

A perícia deve ser testada novamente se a personagem interrompeu o rastreio por qualquer motivo. Uma falha crítica leva a uma trilha errada. Abaixo há uma tabela de modificadores para algumas situações comuns no uso desta perícia.

Situação	Modificador
Trilha de barro	+20%
Sinais claros, arrastando um objeto.	+15%
Pegadas espaçadas, areia.	+10%
Trilha comum, piso de madeira.	0
Pedra, água.	-50%
Cada 2 integrantes no grupo.	+5%
Cada 12 horas passadas.	-5%
Cada hora de chuva ou neve.	-25%
Grupo tenta disfarçar trilha.	-25%
Iluminação fraca.	-30%

Sobrevivência* (PER)

A personagem sabe o que é preciso para sobreviver em um ambiente selvagem, longe da civilização. Testes bem sucedidos desta perícia permitem construir um abrigo, encontrar água ou comida, orientar-se, fazer uma armadilha para animais e assim por diante. Uma personagem com esta perícia pode garantir não apenas a própria sobrevivência, mas também a de um pequeno grupo (até 4 pessoas).

Alguns subgrupos Possíveis: Deserto, Floresta, Geleiras, Montanhas, Planícies, Selvas, Pântanos, Cavernas, Ilhas, Alto-Mar, etc.

A personagem sabe, até mesmo, como proceder em casos de envenenamento ou até como retirar o veneno de uma criatura morta ou imobilizada.

Subterfúgio (PER)

Com esta perícia, a personagem é capaz de burlar a observação de outras pessoas. Permite burlar a observação atenta (?) dos guardas de um castelo ou fortificação, ou de alguém que o está procurando. Deve ser feito um teste Resistido de Subterfúgio contra a PER de quem estiver encarregado de impedir a entrada de estranhos.

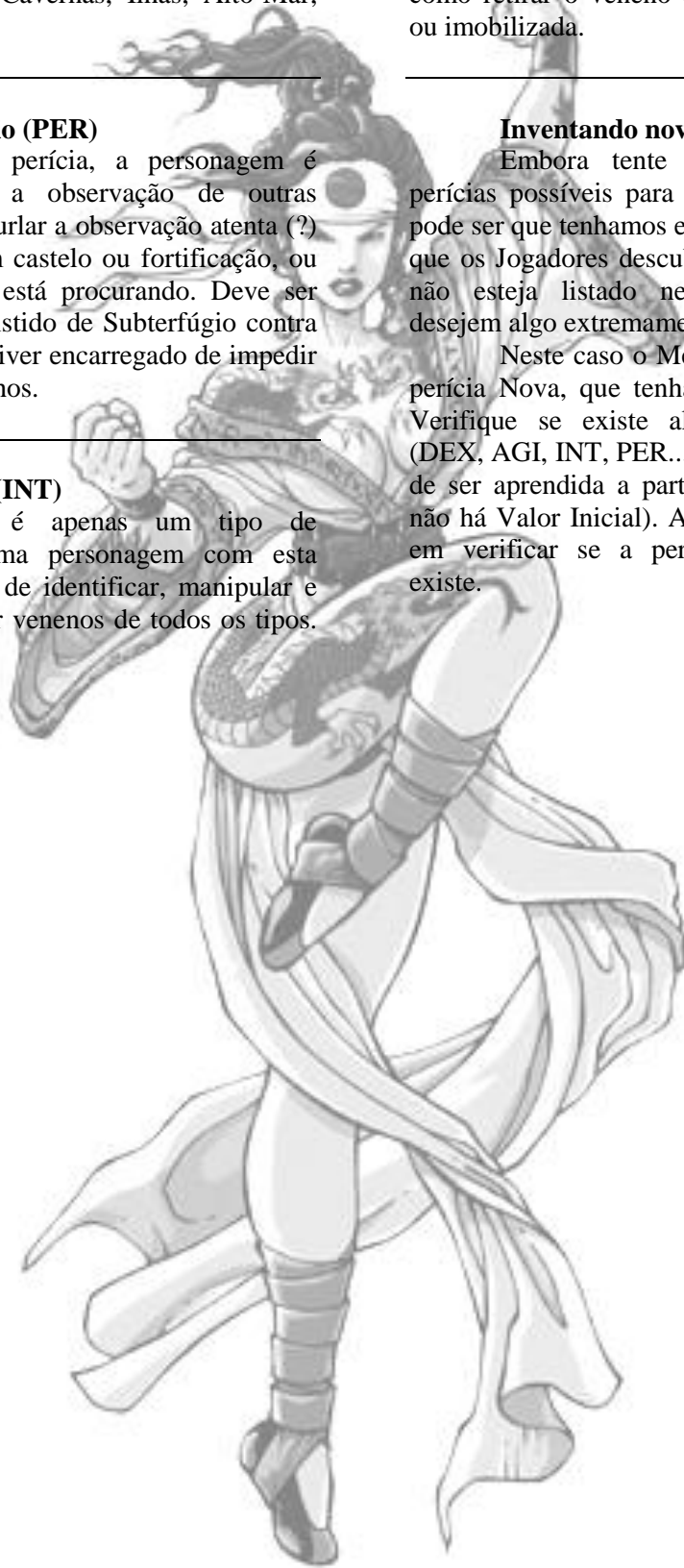
Inventando novas perícias:

Embora tente englobar todas as perícias possíveis para o Sistema Daemon, pode ser que tenhamos esquecido de alguma, que os Jogadores descubram algo novo que não esteja listado neste livro, ou que desejem algo extremamente específico.

Neste caso o Mestre pode criar uma perícia Nova, que tenha o efeito desejado. Verifique se existe algum Valor Inicial (DEX, AGI, INT, PER...) ou se a perícia tem de ser aprendida a partir do zero (ou seja, não há Valor Inicial). Apenas tome cuidado em verificar se a perícia realmente não existe.

Venefício (INT)

Venefício é apenas um tipo de Conhecimento. Uma personagem com esta perícia será capaz de identificar, manipular e até mesmo fabricar venenos de todos os tipos.



Qualidades

Aprimoramentos

Defeitos

Aprimoramentos:

Aprimoramentos são detalhes incomuns, raros ou até mesmo sobrenaturais que tornam a Personagem diferente dos demais, além de conceder certas vantagens em jogo. Cada Personagem humano começa com uma quantidade de pontos de aprimoramento determinado pelo tipo de campanha (geralmente entre 4 a 10 pontos) e o jogador pode gastá-los como desejar.

Estes pontos não podem simplesmente ser gastos, mas o mestre e o jogador precisam fazer todo o *roleplay* de COMO e QUANDO sua personagem conseguiu tais características. Os pontos devem fazer parte do *background* da personagem e não apenas serem vantagens e desvantagens.

Lembre-se que para ter acesso a um aprimoramento em nível 2 é preciso ter esse mesmo aprimoramento em nível 1. Gasta-se um ponto de aprimoramento para aumentar um aprimoramento em um nível (exceto os que já custam mais de um ponto).

Como os universos de cada mestre são distintos, existem todos os tipos de

aprimoramentos possíveis e imaginários e o mestre deve tomar cuidado com quais aprimoramentos ele vai autorizar para sua campanha, para que ela não perca sua linha original de ação. Antes de autorizar os Jogadores a comprarem seus aprimoramentos, o mestre deve estabelecer quais aprimoramentos estão disponíveis em sua campanha.

Esta lista de aprimoramentos engloba todos os aprimoramentos apresentados na linha daemon nos livros: Arknaum, Trevas, Anjos, Demônios, Spiritum, Templários, Inquisição, Anime, Inimigo Natural e invasão, além de alguns novos aprimoramentos.

Lista de Aprimoramentos:

Para facilitar a consulta da lista, os aprimoramentos abaixo, serão listados em ordem alfabética.

Adaptação fácil:

seu personagem se adapta facilmente ao meio em que está vivendo. Aprende rapidamente os costumes locais, aprende rapidamente a língua local, adapta seu estilo de vida ao local.

1 ponto: todos os testes relacionados ao meio e sobrevivência local, recebem um bônus de 5%, todas as perícias relacionadas a sobrevivência e percepção do local em que se encontra recebe um bônus de 5% (+5% em todas as sobrevivências, mesmo as que não foram compradas), mesmo em locais totalmente estranhos para o personagem, ele conseguiu adaptar-se rapidamente (metade do tempo necessário para adaptação), mas requer INT igual ou superior a 9, WILL igual ou superior a 12.

2 pontos: Seu personagem parece ter nascido para viajar, pois sua capacidade de adaptação é incrível. Todos os testes relacionados ao meio e sobrevivência local, recebem um bônus de +15%, todas as perícias relacionadas à sobrevivência e percepção do local em que se encontra recebe um bônus de 10% (+10% em todas as sobrevivências, mesmo as que ainda não foram aprendidas), adapta ao meio em 1/3 do tempo normal, mas requer INT igual a superior a 12 e WILL igual ou superior a 15.

Afinidade com fadas:

3 pontos: a presença da personagem não assusta as fadas e outras criaturas de Arcádia; ao invés disso, ele as atrai e aguça sua curiosidade. Ao contrário dos outros humanos, as fadas, gnomos, ondinas e salamandras consideram sua personagem diferente dos outros mortais.

4 pontos: não só a presença do personagem não assusta as fadas e outros seres de Arcádia, mas ele possui um ou dois amigos nos reinos de Arcádia. Detalhes da construção da ficha desses amigos ficam a cargo do mestre, que deve utilizar esses NPCs como pano de fundo para aventuras.

5 pontos: a personagem possui 3 ou 4 companheiros dentro dos reinos de Arcádia, bem como acesso a pelo menos dois portais de ligação entre a Terra e o reino de Arcádia. Pode também possuir uma cabana, casa ou fortificação pequena em uma das orbes. Detalhes devem ser discutidos com o mestre.

Afinidade com magia:

(apenas para não magos).

1 ponto: sua personagem, apesar de não ser um mago, possui algum tipo de afinidade com um dos caminhos de magia. Ele recebe sempre 1D de proteção contra magias desse caminho e pode realizar efeitos sutis, equivalentes a uma magia de Focus 1, utilizando o caminho escolhido. Em compensação receberá +1d6 de dano em magias do caminho elemental oposto que sejam feitas contra ele.

Uma vez escolhido o caminho, o jogador não poderá muda-lo.

Afinidade tecnológica:

O ser sobrenatural sente curiosidade sobre as novidades a medida em que elas vão aparecendo. Ele procura se informar sobre novas máquinas, novos hábitos sociais e novas linhas artísticas.

1 ponto: o ser sobrenatural fica imune aos problemas causados pela estagnação, devido à sua atitude de atualização. O mestre pode julgar este aprimoramento como obrigatório em campanhas com personagens avançados e seculares ou simplesmente descartar este nível do aprimoramento pulando diretamente para o nível 2.

2 pontos: além de ficar imune à estagnação, o personagem fica dispensado de pagar pontos de perícia para poder utilizá-las em suas formas mais modernas. São geralmente seres sobrenaturais extremamente ligados à tecnologia e menos ligados à magia.

Alastor:

Sua personagem pertence à categoria de Alastores, ou membros da justiça sobrenatural encarregado de caçar fugitivos dos três juízes. A personagem possuirá diversas vantagens, sendo tratada como um representante da lei dentro dos nove Círculos e na sociedade sobrenatural. Em geral é composta por demônios, mas seres como anjos e até yokais podem fazer parte deste grupo.

1 ponto: A personagem possui conhecimentos sobre a criatura que caça com até 60%, além de saber como encontrá-las, capturá-las ou mesmo como destruí-las seguramente.

2 pontos: Sua personagem é um Alastor Majora, ou chefe de um pequeno grupo de caçadores. Ela possui conhecimentos sobre a criatura foragida equivalente a 90% e conhece muitos outros caçadores. Pode vir a pertencer a uma sociedade de caçadores, que irá auxiliá-la nestes missões. Nem todos os personagens podem possuir tal aprimoramento, já que somente seres poderosos e de muita confiança são condecorados com tal patente. Em geral haverá somente um único Alastor Majora na missão, a menos que o mestre deseje o contrário.

Alma dupla:

3 pontos: por algum motivo, dois espíritos compartilham um mesmo corpo - ou dois corpos compartilham uma mesma alma. A personagem pode ser ao mesmo tempo gêmeas, amantes, pai e filho, amigos. Pode ainda ter dois corpos: um deles fica em Spiritum e o outro na Terra, ligados entre si por um cordão branco (cordão de prata). Os dois corpos nunca podem estar em um mesmo plano ao mesmo tempo.

4 pontos: igual ao nível anterior, mas em determinadas circunstâncias, conjunções astrais, datas ou fenômenos naturais os dois corpos podem aparecer no mesmo plano por um curto período de tempo (no máximo um dia). Crie cada personagem separadamente.

Este aprimoramento necessita de uma explicação no *background* da personagem.

5 pontos: semelhante ao nível anterior, porém o corpo do personagem surgiu da união das duas almas e não simplesmente é habitado pelas almas. Sob algum feitiço ou situações específicas, as almas podem ser separar do corpo original formando cada uma um corpo gêmeo. Podem permanecer assim durante todo o efeito do feitiço, inclusive podem permanecer separados durante todo tempo, unindo-se apenas para gerar um efeito ou adquirir um poder extra se, e somente se as almas se reunirem.

5 pontos: semelhante à alma dupla, mas chamado alma tripla, onde três espíritos habitam um mesmo corpo. É extremamente rara.

Alma pura:

2 pontos: Nenhum demônio é capaz de chegar perto de sua personagem, muito menos toca-la ou ataca-la, fisicamente ou mentalmente, enquanto a personagem mantiver sua alma limpa – sem nenhum pecado. O demônio pode permanecer na mesma sala que a personagem ou dialogar com ela, porém, será incapaz de ataca-la.

Caso a personagem quebre algum dos dez mandamentos, sua alma ficará maculada por, no mínimo, uma semana e um dia e os demônios serão capazes de ataca-la nesse período. A personagem deve se confessar e pagar a penitência adequada para recuperar a pureza da alma.

Magias demoníacas sofrem um redutor de 4D em relação ao personagem enquanto este mantiver sua alma pura.

3 pontos: os mesmos poderes acima, mas magias do caminho de Arkanum e de trevas sofrem um redutor de 5D em relação à personagem.

3 pontos: valido somente para demônios, possui as mesmas características do nível anterior porém tais seres possuem a alma pura, isenta de maldade. São em geral seres que já passaram pelo ciclo das reencarnações e

purificaram sua alma dos pecados e energias malignas.

Embora não sejam bem vistos pelos anjos, tais seres podem agir semelhantemente aos anjos e possuem as mesmas qualidades e obrigações dos anjos e seres puros. São sempre, seres mais antigos (no mínimo 500 anos) e detentores de grandes poderes, sejam eles mágicos ou poderes sobrenaturais de sua espécie.

Tais seres serão muito procurados como mestres espirituais e dizem alguns que eles são uns dos poucos seres capazes de conversar diretamente com Deus.

Necessário possuir o aprimoramento possuidor de alma.

4 pontos: os mesmos poderes e vantagens acima, mas magias do caminho de Arkanum e de trevas sofrem um redutor de 5D em relação às personagens sobrenaturais.

Ambidestria:

2 pontos: a personagem pode manusear armas e instrumentos tanto com a mão direita quanto com a mão esquerda, com igual eficiência. Também pode usar duas armas brancas ao mesmo tempo, se forem pequenas o bastante para o uso com uma única mão. Estão fora desta categoria arcos, bestas, lanças, a maioria dos machados e martelos e as grandes espadas. A ambidestria afeta apenas perícias baseadas em destreza e não em agilidade como boxe, artes marciais e outras que não recebem benefícios pela ambidestria.

Ambiente favorável:

(Apenas para personagens magos).

Alguns magos são capazes de canalizar melhor sua energia mística em determinadas condições. Isso se deve a fortes ligações astrais com uma situação que não ocorre o tempo todo, mas que é periódica.

Em termos de jogo, isso dá ao jogador 1D adicional em cada magia que ele fizer enquanto o ambiente favorável acontecer. O jogador deve especificar claramente qual é o ambiente que o favorece.

1 ponto: situações raras. A magia do mago é mais forte durante casos excepcionais como dias de eclipse ou equinócios.

2 pontos: situação incomum. O mago é mais poderoso durante um mês, um signo do zodíaco, enquanto chove ou neva.

3 pontos: situação comum. O mago é mais poderoso durante uma fase da lua ou durante uma estação do ano.

4 pontos: situação freqüente. Seu poder é maior durante a luz do sol ou a noite, em áreas verdes (florestas, bosques) ou próximo a leitos de rios.

Amigo sobrenatural:

1 ponto por contato: este aprimoramento garante à personagem um amigo fiel no qual pode confiar. Quem exatamente é este amigo (parente, pai, mãe, irmão, companheiro, noiva, etc.) ou a qual espécie sobrenatural ele pertença (mago, espectro, espírito, demônio, anjo, elemental ou algum outro tipo de yokai, etc.) fica a cargo do mestre e do jogador e deve fazer sentido em relação ao *background* da personagem.

Anjo da guarda ou guardião:

2 pontos: a personagem possui um espírito guia, que as vezes pode se comunicar com ele em sonhos. O espírito pode passar algum tipo de dica para o personagem, quando o mestre julgar apropriado. Quem é o espírito e o porque ele ajuda a personagem devem ser explicados no *background*.

3 pontos: alguma coisa observa e protege a personagem. Ela não tem idéia do que seja, mas sabe que está sendo observada e protegida. Em momentos de grande necessidade, pode ser socorrido por um ser sobrenatural (o mestre controlará um NPC, seja ele um anjo Protetore ou qualquer ser sobrenatural com algum interesse nesta personagem).

4 pontos: aceitando ou não, sua personagem sabe muito bem o que a observa e protege. Na maioria das vezes será um anjo Protetore, porém em alguns casos é possível que o guardião seja uma outra entidade como um demônio de Infernum. Qual a relação mantida pela personagem e seu guardião e quais os interesses envolvidos, deverão ser discutidos entre jogador e mestre.

Aparência inofensiva:

1 ponto: Por algum motivo você não parece perigoso. Talvez pareça muito pequeno, muito fraco, uma menininha segurando um pirulito... você escolhe o motivo. Tal aparência traz para seu personagem uma série de vantagens: entrar em lugares protegidos sem levantar suspeitas, surpreender um oponente durante um combate (durante o primeiro turno e só no primeiro encontro seu personagem ganha iniciativa automática), ser subestimado por um grupo de guerreiros e até ser deixado de lado durante um combate, facilitando assim sua fuga. O que pode ocorrer de negativo e ser visado por ladrões e grupos de arruaceiros que desejam brincar com os “fracos e oprimidos”.

Apetrechos e tranqueiras:

(Disponível somente para Hordas).

1 ponto: A horda possui um ou mais de seus indivíduos carregando um saco com apetrechos aparentemente inúteis, mas que podem ajudar o grupo em alguma situação (lápis, caderno, pilhas, lanterna, pá, corda, sinos ou outro objeto que ninguém lembrou de pegar).

O mestre não só pode, como deve restringir este aprimoramento, caso o jogador tente abusar dele.

Para que a Horda consiga achar algum apetrecho que sirva ao grupo, o jogador rolar os dados em um teste de inteligência e caso passe, consegue achar o apetrecho que sirva no momento. Caso contrário apenas haverá um punhado de bugigangas inúteis para o momento esparramadas pelo chão.

2 pontos: A horda já passou por mais de uma missão e já acumulou uma quantidade muito boa de quinquilharias úteis. Na verdade, ela até já compreendeu os tipos mais frequentes de equipamentos que podem ser usados em cada tipo de missão. Assim o personagem tem uma chance maior de conseguir um apetrecho que sirva para a missão, equivalente a +30% de chances de conseguir algo útil que esteja carregando.

Arcano:

3 pontos: Seu personagem nasceu com um forte dom da magia impregnado em seu corpo. Desde pequeno ele já consegue usar da magia, como algo natural de sua vida. As razões que levam a este ser nascer tão especial podem variar muito, desde ser concebido em locais sagrados altamente impregnados de energia mística até mesmo ser uma reencarnação de ser místico muito antigo e poderoso. Ele recebe um bônus de +3 Focus para ser distribuído entre os caminhos e formas de magia, +2 pontos de magia, +1 ponto de magia proporcionais à INT e WILL (dado pela média INT+WILL e o resultado divise por 5, arredondados para baixo).

Porem ainda na infância seu personagem é perseguido por anjos, demônios e outros seres que querem possuir tal poder. É interessante que você comece este personagem ainda criança e vá desenvolvendo ele até alcançar a idade adulta. Só pode ser adquirido durante a fase de criação do personagem.

Arena:

Como o próprio nome diz, este aprimoramento diz respeito a um campo de batalha específico ou localização específica ao qual seu personagem poderá tirar proveito durante a batalha. A arena trata-se de um lugar especial para o personagem: campo de treinamento, lugar onde vive, um pântano ou floresta que ele conhece bem.

OBS: tanto o custo 3 quanto o custo 4 deste aprimoramento são muito interessantes para jogadores que queiram desenvolver campanhas no RPGAnime. Para qualquer outro tipo de campanha é sensato impedir a

compra de tais arenas, limitando somente ao custo 2.

2 pontos: sua arena é um lugar real, que existe fisicamente em seu mundo, seja onde ele treina ou vive ou conhece. Como vantagem da adaptação ao lugar todos os testes de perícias relacionadas recebem um bônus de +30% para testes. Para quem conhece sua floresta de nascimento, encontrar esconderijos ou mesmo saltar de árvore em árvore se torna um trabalho bem mais fácil.

3 pontos: sua arena é uma arena nada convencional; digamos que é um lugar mágico que pode ser invocado como um espírito crescendo e transformando-se ao redor do personagem. Além do susto de tal arena surgir à volta de seu oponente, traumatizando-o, ela pode ser invocada a qualquer momento como uma magia de custo de 3 pontos de magia. Logo você nota que somente seres que possuem habilidades mágicas podem possuir tal vantagem. A aparência de tal arena não necessita ser convencional.

4 pontos: sua arena é a mais especial de todas; chamada de arena mística ou arena arcana, além das vantagens anteriores, em sua arena seu personagem ganha um bônus de +1 em Focus em todos os caminhos e formas de magia que possuir. Tal arena é muito difícil de ser invocada e mantida; requer custo de 5 pontos de magia para invocar a arena e mais 1 ponto de magia a cada hora que for mantida. Só pode ser invocada uma vez por dia e se desfaz quando sua magia acaba. Esta arena pode possuir uma aparência tão diversa e alucinante como sua criatividade desejar.

Ataque especial:

Por alguma razão que deve ser especificada no *background*, sua personagem é capaz de gerar algum tipo especial de energia em suas mãos e arremessá-la contra seus inimigos. O personagem consegue dispará-la uma vez a cada três rodadas, mas se permanecer concentrando a energia em suas mãos por uma rodada inteira (sem ser atingido ou perturbado), o disparo terá um bônus de +1D de dano.

1 ponto: dano equivalente a 1D.

2 pontos: dano equivalente a 2D.

3 pontos: dano equivalente a 3D.

4 pontos: dano equivalente a 4D.

5 pontos: dano equivalente a 5D.

Ataque paralisante:

1 ponto: A personagem conhece algum golpe ou disparo especial capaz de paralisar sua vítima, deixando-a imobilizada com o ataque. A vítima pode fazer um teste de CON vs 4D para resistir. Caso falhe no teste, ficará imobilizada por 1d6+1 rodadas.

Biblioteca:

A personagem possui uma vasta biblioteca em seu refúgio, recebida como herança de seu mentor, roubada, adquirida ou até criada por ele mesmo em seus bons tempos de aprendiz. Se o personagem estiver em condições de consultá-la, a biblioteca aumentará os conhecimentos da personagem em alguns assuntos. Uma biblioteca possui apenas conhecimentos estudados em livros. Em termos de jogo, a biblioteca triplicará, até um máximo de 90%, o valor de alguns subgrupos de perícias, sempre relacionados a conhecimentos. O jogador deve especificar durante a criação da personagem quais subgrupos que a biblioteca dispõe. Podem ser subgrupos de várias perícias diferentes.

1 ponto: a biblioteca trata de 2 subgrupos de perícias.

2 pontos: a biblioteca trata de 6 subgrupos de perícias.

3 pontos: a biblioteca trata de 10 subgrupos de perícias.

4 pontos: a biblioteca trata de 14 subgrupos de perícias.

5 pontos: a biblioteca trata de 20 subgrupos de perícias.

Biblioteca mística:

(Somente para personagens magos).

Funciona como a biblioteca, mas é especializada em rituais antigos. Talvez sua personagem tenha herdado essa biblioteca de um mentor, ou de um parente, talvez seja reflexo de sua idade e pesquisa. A biblioteca mística fornece ao mago mais rituais conhecidos logo no início da campanha.

Somente o mago pode se beneficiar destes rituais iniciais, porém as outras personagens magos do grupo, se estas houveram, podem aprender os rituais contidos na biblioteca, mas deverão dedicar tempo e estudos para isso.

1 ponto: o mago possui 5 rituais extras.

2 pontos: o mago possui 15 rituais extras.

3 pontos: o mago possui 25 rituais extras.

4 pontos: o mago possui 35 rituais extras.

5 pontos: o mago possui 45 rituais extras.

Boa fama:

1 ponto: é parecido com status, mas serve para o público em geral. Seu personagem é conhecido por alguma característica que possua (nobreza, um estilo de luta, uma grande vitória contra um inimigo, etc.). Esse aprimoramento não garante fama entre seus iguais, apenas entre as pessoas leigas. Boa fama pode ajudar bastante um aventureiro quando ele procurar por informações, mas ao mesmo tempo, pode dificultar sua vida se ele precisar agir escondido ou disfarçado.

Bom senso:

1 ponto: todas as vezes que um personagem que tenha bom senso for fazer alguma coisa obviamente estúpida, o mestre pode dizer a ele que a ação que pretende tomar é uma burrice. Este aprimoramento é muito útil para jogadores iniciantes, como uma forma de justificar a ajuda que o mestre dá ao personagem que estão começando, sem enfurecer os demais jogadores. O mestre também pode obrigá-lo a comprar este aprimoramento.

Caçador de seres sobrenaturais:

Quando o jogador escolhe este aprimoramento, sua personagem possui a missão de caçar e exterminar os seres sobrenaturais, seja por qual motivo for (vingança, ódio, dinheiro, um juramento). A personagem passará a vida toda atrás desse objetivo e sempre se aliará a outros caçadores. O tipo de criatura sobrenatural caçada deve ser especificado; entre elas estão: anjos, demônios, espíritos, vampiros, yokais, etc.

1 ponto: a personagem possui conhecimentos sobre o tipo de criatura que caça em até 30%, além de saber como encontrá-los, ou mesmo como destruí-los.

2 pontos: a personagem possui conhecimentos de determinado tipo de criatura em 45%, e conhece outros caçadores como ele. Pode vir a pertencer a uma sociedade secreta com esse fim.

Canalizador:

(Apenas para personagens magos).

O mago é capaz de conectar sua própria essência vital a seus poderes mágicos. Com isso, pode drenar sua energia mágica de seu corpo. Trata-se de uma habilidade rara e perigosa, que freqüentemente leva a morte seu praticante, principalmente os mais jovens.

Em termos de jogo ele troca PVs por pontos de magia. As trocas são sempre irreversíveis e consomem uma rodada inteira em caso de combate. Pontos de vida perdidos

assim não podem ser recuperados por magia, apenas por descanso natural.

2 pontos: o mago pode trocar 6 PVs por um ponto de magia sempre que precisar.

4 pontos: o mago pode trocar 4 PVs por um ponto de magia sempre que precisar.

Capaz de enxergar auras;

1 ponto: com alguma concentração ou um teste fácil de percepção, a personagem pode sentir a aura de uma pessoa. Ela detecta seu estado de espírito verificando as cores de sua aura. Cada cor corresponde a uma emoção diferente e a personagem sabe o significado de cada cor. Esta é uma habilidade natural e não pode ser cancelada por rituais.

Cibernéticos:

Sua personagem possui algumas partes do seu corpo na forma mecânica. Pode variar desde um simples olho biônico até todo um exoesqueleto de metal. Você pode comprar os cibernéticos utilizando os pontos de cibernéticos, com auxílio de alguma lista de cibernéticos dos livros anteriormente citados (Anime, Inimigo Natural, Invasão).

1 ponto: possui 1 ponto de cibernéticos para ser gasto.

2 pontos: possui 3 ponto de cibernéticos para serem gastos.

3 pontos: possui 5 ponto de cibernéticos para serem gastos.

4 pontos: possui 7 ponto de cibernéticos para serem gastos.

5 pontos: possui 9 ponto de cibernéticos para serem gastos.

Comunicação em sonhos:

2 pontos: a personagem pode se comunicar com outras pessoas enquanto elas sonham. Para isso a pessoa deve estar

adormecida. A personagem precisa de alguns minutos e transe até formar uma conexão. Não existe um limite de distância para a comunicação em sonhos, mas a vítima deve ser capaz de entender o que foi dito para que o aprimoramento funcione.

3 pontos: igual ao nível anterior, porem a personagem também adquire um ou dois meios de entrar em Sonhar. O fetiche e o ritual utilizado devem ser explicados no *background*.

4 pontos: além das vantagens dos níveis inferiores, a personagem ainda conhece uma ou duas criaturas no reino de Sonhar. Detalhes sobre as criaturas e contatos devem ser acertados com o mestre.

Conhecimentos arcanos:

2 pontos: a personagem conhece algum método de prever a sorte. Ela é capaz de interpretar corretamente os sinais místicos capturados na aleatoriedade das cartas, runas, leitura do Tarot de Marselha, I-Ching, Feng-Shui, roleta ou búzios. O jogador pode fazer uso desses métodos uma vez por sessão de jogo, conseguindo até três respostas, do tipo SIM, NÃO ou IRRELEVANTE.

Conjuração:

4 pontos: com este aprimoramento, a personagem possui o conhecimento sobre a Forma-Pensamento e a capacidade de canalizar essa energia para os planos físicos. Com um teste de percepção, a personagem é capaz de tatear o mundo de Spiritum em busca de algum objeto, e materializa-lo onde estiver.

Constituição alterada:

(Este aprimoramento só é válido para seres humanos e só pode adquirido a criação da personagem).

O personagem possui a constituição física alterada, geralmente por efeito genético, e esta alteração influencia em alguns atributos físicos do personagem, tornando os testes e perícias mais fáceis de serem executados por

ele. As alterações físicas afetam a força (alterações em funções musculares), constituição (alterações em volume muscular e resistência de fibras e tecidos), agilidade (alterações na potência e trabalho realizados pelos músculos e sistema nervoso) ou a destreza (alterações no sistema nervoso e processamento de informações) do personagem. Cada alteração física deve ser comprada separadamente.

1 ponto: o personagem recebe um bônus de +1 em atributo, +1 a cada 4 pontos contabilizados do atributo.

2 pontos: o personagem recebe um bônus de +3 em atributo, +1 a cada 3,5 pontos contabilizados do atributo arredondados para cima.

3 pontos: o personagem recebe um bônus de +5 em atributo, +1 a cada 3 pontos contabilizados do atributo.

Pontos provenientes de poderes, magias, equipamentos cibernéticos e do próprio atributo não são contabilizados, apenas os pontos base.

Contatos e/ou aliados:

Cada ponto de contato equivale a alguns pequenos contatos (o jogador deve especificar qual ou quais são dentro das áreas descritas abaixo) ou a um contato importante (um NPC), de acordo com os pontos gastos. Cada subgrupo deve ser comprado separadamente.

1 ponto: equivale a 1 contato ou aliado.

2 pontos: equivale a 2 contatos ou aliados.

3 pontos: equivale a 4 contatos ou aliados.

4 pontos: equivale a 8 contatos ou aliados.

O mestre deve sempre se lembrar que os contatos e aliados da personagem também têm seus próprios problemas, não estando à disposição do jogador sempre que ele necessitar e que ocasionalmente também cobrarão favores ou pedirão ajuda a ele (isso pode ser usado como fonte de aventuras pelo mestre).

Lembre-se que os aliados podem morrer com o passar do tempo. Quando isso ocorrer, assume-se que a personagem conseguiu outro aliado no mesmo ramo, passou a conhecer os descendentes dele ou seu sucessor.

Burocracia ou política: inclui manter o controle burocrático sobre a região, não importando através de que meios. Pode ser controlando o prefeito, burocratas, secretárias ou outros funcionários.

Direito e Jurisprudência: sua personagem conhece as leis ou aqueles que as fazem. Mantém contato com senadores, legisladores, advogados, promotores e juízes. Pode fazer multas e pequenas acusações se “perderem na papelada”, cancelar casos, modificar penas ou atralhar investigações. Permite à personagem manipular ou mesmo mudar as leis e regras que compõem uma sociedade.

Igreja: controle sobre o clero, sobre padres, bispos, fiéis, ativistas, caçadores de bruxas e dependendo da época e local onde se passa a aventura, controlar e manipular templários, a inquisição e ordens militares religiosas.

Indústrias: sua personagem possui influência na área industrial, sobre organizações de trabalhadores, artesãos, operários, engenheiros, transportes e outras pessoas ligadas a área industrial. Pode conseguir equipamentos, projetos, especificações, cálculos ou outras operações ligadas à área de engenharia (ou cibernéticos se a campanha permitir).

Mídia: controle sobre os meios de comunicação como um todo. Existem cada vez mais meios de comunicação e mídia, como jornais, rádio, televisão, revistas, internet e

outros. Apesar de ninguém duvidar que a mídia é corrupta, até mesmo as personagens se assustariam se descobrissem quem cobre os olhos da mídia às vezes...

Polícia: Inclui delegados, investigadores, escrivões, algumas forças especiais como SWAT, alguns ramos do FBI, narcóticos, homicídios, DENARC, GARRA, etc.. Pode ajudar a conduzir investigações, se elas forem importantes, ou desviar a atenção da lei para casos mais “interessantes”.

Submundo: O que seria de uma personagem sem suas gangues de arruaceiros para cuidar de pequenos problemas que podem surgir? Submundo inclui um contato com alguma organização criminosa como a Máfia, a Cosa Nostra, a Tríade, a Yakusa ou os traficantes colombianos.

Controle e burocracia:

Sua personagem possui controle sobre um certo grupo ou local, sendo um representante importante da sua área de atuação: seja a personagem um político ou bispo, ou seja ela um grande investidor da área industrial ou delegado de polícia, suas ordens serão acatadas sendo elas malucas ou não. Porém, uma pessoa de poder sempre possui seus inimigos e aqueles que querem retirá-lo do poder. A personagem recebe então uma quantidade de inimigos poderosos extras, de acordo com o nível comprado do aprimoramento.

1 ponto: controle sobre um bairro e um inimigo poderoso extra.

2 pontos: alguns bairros ou uma pequena cidade e um inimigo poderoso extras.

3 pontos: uma metrópole ou várias pequenas cidades e dois inimigos poderosos extras.

4 pontos: um estado ou região e três inimigos poderosos extras.

5 pontos: dois ou três estados ou uma grande região e quatro inimigos poderosos extras.

6 pontos: um pequeno país e cinco inimigos poderosos extras.

7 pontos: dois ou três pequenos países ou um grande país e um mínimo de seis inimigos poderosos extras.

8 pontos: alguns países próximos e um mínimo de oito inimigos poderosos extras.

9 pontos: todo um continente e um mínimo de dez inimigos poderosos extras.

Além das características relacionadas acima, a personagem também recebe um bônus de +10% em burocracia e +10% em área relacionada à atuação para cada ponto em aprimoramento sem necessitar descontar de seus pontos de perícia (pessoas relacionadas à igreja recebem bônus em religião, pessoas relacionadas à polícia recebem bônus em direito, pessoas relacionadas à mídia recebem bônus em jornalismo, etc.).

Quanto maior for o controle da personagem sobre uma região, mais este aprimoramento deverá ser incorporado durante o jogo. Possivelmente esta personagem proverá mais recursos ao demais participantes, sendo ela mesma o patrono da missão; logo é obrigatória a aquisição do aprimoramento dinheiro, no mínimo equivalente ao nível +3 deste aprimoramento: controle e burocracia.

Burocracia ou política: inclui manter o controle burocrático sobre a região, não importando através de que meios. Pode ser controlando o prefeito, burocratas, secretárias ou outros funcionários.

Direito e Jurisprudência: sua personagem conhece as leis ou aqueles que as fazem. Mantém contato com senadores, legisladores, advogados, promotores e juízes. Pode fazer multas e pequenas acusações se “perderem na papelada”, cancelar casos, modificar penas ou atrapalhar investigações. Permite à personagem manipular ou mesmo mudar as leis e regras que compõem uma sociedade.

Igreja: controle sobre o clero, sobre padres, bispos, fiéis, ativistas, caçadores de bruxas e dependendo da época e local onde se

passa a aventura, controlar e manipular templários, a inquisição e ordens militares religiosas.

Indústrias: sua personagem possui influência na área industrial, sobre organizações de trabalhadores, artesãos, operários, engenheiros, transportes e outras pessoas ligadas a área industrial. Pode conseguir equipamentos, projetos, especificações, cálculos ou outras operações ligadas à área de engenharia (ou cibernéticos se a campanha permitir).

Mídia: controle sobre os meios de comunicação como um todo. Existem cada vez mais meios de comunicação e mídia, como jornais, rádio, televisão, revistas, internet e outros. Apesar de ninguém duvidar que a mídia é corrupta, até mesmo as personagens se assustariam se descobrissem quem cobre os olhos da mídia às vezes...

Polícia: estão incluídos delegados, investigadores, escrivões, algumas forças especiais como SWAT, alguns ramos do FBI, narcóticos, homicídios, DENARC, GARRA, etc.. Pode ajudar a conduzir investigações, se elas forem importantes, ou desviar a atenção da lei para casos mais “interessantes”.

Submundo: O que seria de uma personagem sem suas gangues de arruaceiros para cuidar de pequenos problemas que podem surgir? Submundo inclui um contato com alguma organização criminosa como a Máfia, a Cosa Nostra, a Tríade, a Yakusa ou os traficantes colombianos.

Corpo maleável:

1 ponto: o corpo da personagem é maleável, podendo dobrar-se em posições que seriam consideradas estranhas pela maioria das pessoas sem, contudo, sofrer danos por isso. O personagem recebe um redutor de 1d6 pontos de dano para todos os ataques e danos que causem dano por concussão (quedas, socos, golpes contundentes, etc.). Porém, devido à sua genética, o corpo maleável é fraco, não podendo possuir FR maior do que 12.

Criatura serva:

2 pontos, Homúnculo: a personagem possui um homúnculo, um pequeno demônio voador com cerca de 10cm a 50cm de altura, totalmente fiel a seu mestre. Ele pode ser utilizado para missões ligeiras e outros pequenos trabalhos. O homúnculo precisa beber pelo menos uma gota do sangue de seu senhor por dia, diretamente de seu corpo (o mais comum é permitir que ele perfure um dedo com seus dentes afiados). Sem esse alimento ele perderá 1PV por dia e morrerá, levando cerca de uma semana para um outro brotar novamente de dentro da garganta de seu senhor – um processo extremamente doloroso.

Homúnculo: FR 1D+2, CON 1D+2, DEX 3D, AGI 3D, INT 2D, WILL 3D, CAR 1D+1, PER 3D+1. PVs 3 a 7, IP 1, ataques 1, Garras 30/30 dano 1d3+1 + 1d6 por envenenamento. Pode ter outros poderes, se o mestre autorizar.

2 pontos, Imps: são demônios menores conjurados do plano de Arkanum para servirem ao mago que os criou.

Um Imp se assemelha muito a um pequeno demônio clássico: possui pele avermelhada, rabo terminado em ponta de lança, chifres e muitos carregam consigo um tridente como arma principal de ataque.

Imp: FR 1D+6, CON 1D+3, DEX 2D+6, AGI 4D, INT 1D+4, WILL 2D, PER 2D+6, CAR 2D. PVs 10 a 15, IP 2, ataques 1 ou 2, Garras 40/45 dano 1d4, Tridentes 40/30 dano 2d6, pontos de magia 3, Focus 5 (Trevas, Spiritum, Arkanum, Fogo, Relâmpagos). Pode ter outros poderes se o mestre autorizar.

2 pontos, Mandrágora: são criaturas formadas a partir de uma raiz da planta do mesmo nome, que o mago cultiva seguindo rituais específicos e são extremamente fieis a seus donos.

A grande vantagem da mandrágora sobre os outros familiares e servos e que boa parte delas possui inteligência, às vezes superior à dos humanos. Existem mandrágoras na forma masculina e feminina.

Mandrágora: FR 2D, CON 2D, DEX 3D, AGI 3D, INT 3D, WILL 3D, PER 3D, CAR 4D. PVs 3 a 7, IP 2, ataque 1, Garras 30/35 dano 1d3, pontos de magia 4, Focus 6 (Água, Ar, Terra, Luz, Plantas, Humanos). Pode ter outros poderes se o mestre autorizar.

3 pontos, Pequeno demônio: devido a algum trato ou algum outro forte motivo, sua personagem é servida por um pequeno demônio de Infernum. Este demônio permanece fiel ao servo até que este o liberte ou esteja morto. Demônios não costumam gostar de servir outros seres e poderá tramar planos para matar seu mestre, porém, nunca por suas próprias mãos. Os atributos da criatura e seus poderes devem seguir as mesmas regras de construção de personagem contidas no manual dos jogadores.

4 Pontos, Grande criatura: pode ser um elemental antigo, um grande demônio, um Youkai poderoso, ou até mesmo um anjo de paradisíia. Os motivos que os levaram a servir esta personagem vão muito além da compreensão, e geralmente são levados à fazê-lo por uma promessa ou retribuição de um grande favor (muito sinistro). Eles podem ser encarados como aliados, mas sempre que seu personagem correr perigo e o nome da criatura for evocado, elas farão de tudo para proteger seus senhores. Uma vez que a promessa seja cumprida eles se vem livre do elo de serventia, e se não forem tratados com o respeito que eles julgam merecer, eles poderão romper o trato servil sem nenhum empecilho. As regras de criação são as mesmas para criação de qualquer outro personagem e pode até ser uma ligação entre dois jogadores.

Deflexão:

2 pontos: o “poder” secreto dos personagens de anime em se desviar de balas! Personagens com deflexão podem fazer um teste de esquivo para desviar de balas. Para isso, faça um teste de AGIx4 vs perícia dos atiradores. Não existe uma explicação racional para esta habilidade. Eventualmente a personagem não se desvia das balas, mas elas simplesmente passam perto dele sem acertá-lo.

Desalmado:

(Este aprimoramento só poderá ser adquirido por seres mortais e não magos).

4 pontos: por algum motivo, o indivíduo nasceu sem alma. Ninguém sabe o motivo disso e todos se assustam por que, além de não ter alma, ele ainda está vivo. Por não possuir alma, os espíritos não conseguem percebê-lo e, se o fazem (possuindo corpos humanos, por exemplo), não conseguem usar poderes mentais sobre ele, apenas dano físico. O desalmado também é totalmente imune ao caminho dos espíritos e recebe 3D de resistência em relação a magias do caminho humanos. Desalmados são extremamente raros, e tendem a possuir alguns distúrbios psicológicos, definidos pelo jogador e pelo mestre.

As mesmas restrições encontradas para os espíritos são também encontradas por qualquer outro ser sobrenatural que tente possuir o corpo do desalmado ou utilizá-lo de alguma forma.

Um ser desalmado é também impedido de adquirir magias, pois, não possuir alma é também não possuir o condutor de energias místicas. O ser ainda poderá efetuar rituais ou qualquer outro encantamento que utilizem apenas meios externos de canalização.

Detecção de magia:

2 pontos: com sucesso em um teste de percepção, a personagem sente a presença de material não natural ou resíduos místicos em um objeto, criatura ou local. Pode também detectar vagamente sua intensidade e direção.

3 pontos: igual ao nível anterior, mas a personagem pode detectar exatamente a intensidade, distancia e direção.

Empatia sobrenatural:

1 ponto: a mera presença da personagem faz com que animais acalmem-se e tornem-se mais dóceis. Isso pode ter a ver com a vida que ela tinha anteriormente, ou ser

alguma espécie de compatibilidade da essência do personagem com o caminho dos animais. Animais com raiva, fome ou dor fazem uma disputa de WILL com a personagem; caso percam eles se acalmam, caso contrário, nada muda, e caso a personagem ganhe com uma diferença superior a 40%, o animal adormece.

2 pontos: a personagem é capaz de afetar seres humanos dessa mesma forma.

Evolução sobrenatural:

(Válido somente para seres angelicais ou demoníacos e só pode ser adquirido durante a criação da personagem).

Sua personagem é um ser extremamente evoluído e portanto possui características mais elevadas que qualquer outro ser da sua classe possui. Estas características extras dizem respeito aos poderes de sua personagem, atributos e até capacidade mágica ou psíquica pode ser alterada, porém, ser um evoluído em meio a muitos que sonham com tal benção é tornar-se alvo de uma grande fúria e despertar o desejo por seu sangue. A personagem possuirá inimigos que nem mesmo sonhava que pudessem existir, além de que sua simples existência é capaz de atrair uma legião de invejosos dispostos a lhe destruir.

Existe também pelo menos uma sociedade secreta que lhe considera uma grande ameaça, portanto nunca fique por muito tempo em uma única região. Em contra partida, poderá haver uma sociedade que lhe considera um deus ou avatar e acabe lhe ajudando em suas missões, porém você nunca saberá se esta sociedade lhe quer bem ou mal, pois somente o mestre saberá qual a verdadeira intenção desta e de qualquer outra personagem que lhe acompanha em sua jornada.

A energia de um evoluído e diferenciada e assim sendo, qualquer personagem que possua algum tipo de leitura de aura ou energia mística poderá identificar sua personagem como um evoluído, porém deverá passar em um teste de PER vs WILL do evoluído. Ela ainda pode tentar camuflar sua energia diferenciada por meio de magia, objetos mágicos ou algum poder específico, porém não impede que o adversário consiga

senti-la, apenas torna o teste de percepção um teste difícil.

3 pontos: a personagem ganha um bônus de 2+1d6 pontos de poder, 5+1d6 pontos de atributo, 2+1d6 pontos de Focus, 1+1d6 pontos de magia ou Psy, 1+1d6 inimigos poderosos. O dado 1d6 deverá ser jogado uma única vez e seu resultado somado a todos os modificadores.

4 pontos: a personagem ganha um bônus de 4+1d6 pontos de poder, 7+1d6 pontos de atributo, 3+1d6 pontos de Focus, 2+1d6 pontos de magia ou Psy, 2+1d6 inimigos poderosos. O dado 1d6 deverá ser jogado uma única vez e seu resultado somado a todos os modificadores.

5 pontos: a personagem ganha um bônus de 6+1d6 pontos de poder, 9+1d6 pontos de atributo, 4+1d6 pontos de Focus, 3+1d6 pontos de magia ou Psy, 3+1d6 inimigos poderosos. O dado 1d6 deverá ser jogado uma única vez e seu resultado somado a todos os modificadores.

Expert em armas de fogo:

A personagem possui um talento natural para armas de fogo em geral. Normalmente, a personagem não treina estas perícias, apenas possui um domínio natural sobre elas. Quando escolhe este aprimoramento, o jogador marca na ficha de seu personagem as perícias nas quais ele é expert e, conforme vai avançando em níveis, as perícias escolhidas vão aumentando também.

No primeiro nível, as perícias escolhidas estão em 50/50 (este aprimoramento não permite somar o valor de PER ou DEX à perícia) e cada nível que avança, recebe automaticamente +5% em cada uma delas. Contudo, o jogador não pode acrescentar pontos de perícia que recebe com o avanço de níveis a estas perícias.

1 ponto: expert em até 3 perícias.

2 pontos: expert em até 5 perícias.

3 pontos: expert em até 7 perícias.

4 pontos: expert em até 9 perícias.

5 pontos: expert em até 11 perícias.

Expert em combates corporais:

A personagem possui um talento natural para armas brancas e lutas em geral. Quando escolhe este aprimoramento, o jogador marca na ficha de seu personagem as perícias nas quais ele é um expert e, conforme a personagem vai avançando em níveis, as perícias escolhidas vão aumentando também.

No primeiro nível, as perícias escolhidas estão em 30/30 (este aprimoramento não permite somar o valor de DEX à perícia) e cada nível que ele avança, recebe automaticamente +5/+5 em cada uma delas.

1 ponto: expert em até 3 perícias.

2 pontos: expert em até 5 perícias.

3 pontos: expert em até 7 perícias.

4 pontos: expert em até 9 perícias.

5 pontos: expert em até 11 perícias.

Familiares:

Sua personagem possui um familiar. Estes familiares são animais que acompanham a personagem, mas que possuem poderes e qualidade superiores as dos animais comuns, não sendo necessariamente mágicos ou sobrenaturais.

1 ponto: um animal relativamente simples e comum (gato, sapo, coruja, cobra, cachorro, etc.).

2 pontos: um animal mais exótico ou maior (lobo, bode, pássaros raros, etc.).

3 pontos: animais raros, difíceis de serem encontrados ou grandes (leões, tigres, crocodilos, etc.).

4 pontos: criaturas místicas (unicórnios, manticores, grifos, demônios, lacraias gigantes, etc.).

Filho das trevas:

4 pontos: o indivíduo nasceu ou foi concebido durante uma possessão por espectros, ou qualquer outro demônio ou ser que possa possuir a vítima; são possessões daquelas que chegam a afetar a vítima fisicamente. Isso o tornou diferente, alterando sua essência e sua alma. Ele tende a ser mais arredio, mais negro em seus pensamentos. Sua própria aparência é um pouco decadente, às vezes demonstrando o tumulto de sua alma.

Poderes das trevas não afetam normalmente este indivíduo e ele pode senti-los sem problemas. A personagem sabe exatamente quando alguém tenta usar o caminho de Spiritum, trevas ou Arkanum perto dele e ainda tem 4D de resistência à magia em relação a estes caminhos. Esse tipo de personagem não tende a ter muitos amigos.

Forças militares:

Este aprimoramento equivale a um grupo de homens bem treinados e armados que defendem sua personagem. Podem ser exércitos regulares, paramilitares, esquadrões de elite, exércitos particulares ou outros. Os soldados não precisam ficar onde o demônio esteja. Podem ser soldados que recebam ordem diretamente do demônio ou de um de seus generais.

1 ponto: possui um contingente de 15 à 20 pessoas.

2 pontos: possui um contingente de 30 à 40 pessoas.

3 pontos: possui um contingente de 60 à 80 pessoas.

4 pontos: possui um contingente de 120 à 160 pessoas ou uma pequena tropa de mercenários humanos escolhida pelo próprio demônio (no máximo 10 mercenários e cada um deve ser construído separadamente).

5 pontos: possui uma companhia com 240 à 320 agentes bem treinados ou uma tropa de mercenários sobrenaturais escolhida pelo

próprio demônio (no máximo 6 mercenários e cada um deve ser construído separadamente). Entre as raças sobrenaturais possíveis estão os demônios, anjos, yokais, vampiros, etc.

Forma alternativa:

2 pontos: sua personagem possui duas formas diferentes (construídas separadamente, mas cada uma delas possui este aprimoramento) que se alteram em determinadas circunstâncias. A explicação para esta segunda forma e seus poderes deve ser explicada detalhadamente.

Fúria feminina:

(apenas para personagens fêmeas).

1 ponto: quando a personagem é assediada ou atormentada por qualquer personagem masculino, ela recebe um bônus de +6 em FR e +10% em todos os ataques contra aquele indivíduo específico.

Obs: como em animes, este aprimoramento dá um toque cômico à situação desenrolada pelas personagens envolvidas; tente explorar este fator da melhor e mais criativa forma possível.

Gárgula:

3 pontos: A personagem possui um gárgula como criatura protetora. Gárgulas são estatuas de pedra, animadas através de complexos rituais, construídas nas formas de anjos, demônios, ogros ou outras criaturas. Sua função aparente era ornamentar as igrejas góticas e impressionistas da Europa. Como, quando e onde sua personagem adquiriu tal criatura devem ser explicados no *background*.

Gárgulas não toleram a luz do sol. Quando expostos a ela, ficam incapazes de se mover, tornando-se novamente estátuas, até que o sol se ponha e ele retorne à vida. Este processo não é doloroso nem desagradável para a gárgula; ela simplesmente retorna a forma ornamental de origem perdendo ficando sem capacidade de se defenderem.

As gárgulas obedecem apenas às ordens do mago que os criou. Isto se garante

através da runa de comando escolhida pelo mago no final do ritual de criação da gárgula. A ativação desta runa exige uma gota de sangue do mago. Se a gárgula ficar dez anos e um dia sem receber um comando, ela perde a memória de seu criador e o próximo mago que desenhar a runa correta e colocar uma gota de sangue será seu novo mestre.

As gárgulas podem possuir poderes diferenciados que devem ser definidos pelo jogador juntamente com o mestre, equivalente à 5 pontos de poder (são geralmente poderes ligados aos poderes de seu dono, mas podem possuir outros poderes diferenciados).

Gárgula: FR 3D+3, CON 3D+3, DEX 2D, AGI 2D, INT 2D, WILL 2D, PER 3D, CAR 0. PVs 10 a 21, IP 1, Ataques 1, Garras 50/50 dano 1d6+2, pontos de magia 0. Pode possuir mais poderes se o mestre autorizar.

5 pontos: a personagem possui uma gárgula que é sua imagem e semelhança. A gárgula possuirá todos os poderes da personagem porem com um modificador -1 por níveis dos poderes até um mínimo de 1 nível por poder e modificadores INT -3D, WILL -3D, PER -2D, CAR 0, até um mínimo de INT 3D, WILL 3D, PER 3D. A gárgula precisa ser alimentada com uma gota de sangue ao dia e só acorda na presença de uma ameaça. Ela geralmente é colocada próxima à entrada de onde a personagem descansa.

6 pontos: semelhante ao nível anterior, porem a gárgula possui uma ligação psíquica com a personagem. Sempre que a gárgula acordar para a luta, sua personagem receberá o chamado mental da gárgula, podendo assim, fugir ou se preparar para “receber a visita”.

Gremlins:

2 pontos, Gremilint: disponível somente para Hordas. Este aprimoramento foi desenvolvido pelos demônios russos durante os primeiros séculos após Christos. Estas hordas adquiriram a capacidade de desligar ou causar pane em qualquer máquina ou equipamento elétrico. Os gremlins devem passar em um teste de WILL para ativar este poder.

3 pontos: ao que parece, um pequeno grupo de gremlins (criaturas empenhadas em sabotar equipamentos) resolveu acompanhar a personagem. As coisas quebram ou não funcionam em sua presença. Porém, os gremlins decidiram ajudar a personagem, que pode pedir-lhes ajuda nos momentos de crise. O mestre faz um teste de CAR para ver se os gremlins atendem ao pedido.

Guardião de artefato:

3 pontos: a personagem foi designada como guardiã de um item de grande valor. Esse aprimoramento pode ser menos vantajoso e mais daninho: objetos poderosos atraem a atenção de seres poderosos. Cabe ao mestre escolher qual artefato sua personagem possui e as razões dela estar com esse personagem. Este aprimoramento não deve ser usado levemente.

Imunidade a venenos:

2 pontos: sua personagem nasceu imune a venenos naturais e recebe bônus de 1D contra venenos mágicos ou artificiais.

3 pontos: além dos venenos naturais, sua personagem também possui imunidade a venenos artificiais, criados através de poções e alquímia. Também possui 2D de proteção contra venenos mágicos. Deve ser explicado no *background*.

Inocência:

1 ponto: a personagem tem uma habilidade quase sobrenatural de passar a impressão de ser inocente em qualquer acusação sem testemunhas. Ela consegue facilmente arrumar alibis e provas que convençam outras pessoas de sua inocência.

2 pontos: funciona da mesma maneira que o nível anterior, mas desta vez até mesmo uma testemunha pode se convencer de que se enganou ao acusar a personagem (para isso, deve passar em um teste normal de manipulação - *lábria*). Ela ainda torna todos os

testes de manipulação - interrogatório - difíceis.

Inteligência elevada:

(Este aprimoramento só é válido para seres humanos e só pode ser adquirido durante a criação da personagem).

1 ponto: O personagem possui uma inteligência nada comum, superando em muito as expectativas normais. Possui uma memória realmente incrível podendo aprender muito mais coisas que as outras pessoas. A personagem recebe um bônus de +3 INT, +100 em perícias, +150 pontos máximos de perícias, podendo superar assim o limite de 500 pontos de perícias. Este aprimoramento só pode ser adquirido no momento da criação do personagem, pois, entende-se que o personagem já nasceu com esta inteligência quase sobrenatural, e só pode ser comprado por seres humanos (seres sobrenaturais geralmente vivem mais tempo que seres humanos ou mesmo possuem a imortalidade para aprender coisas novas e poderes que permitem aumentar a inteligência).

Este aprimoramento pode ser comprado até três vezes por um personagem, totalizando assim +9 INT, +300 perícias, +450 pontos máximos de perícias.

Lacre para demônios:

1 ponto: a personagem conhece maneiras e fórmulas para lacrar demônios. Para isso, basta que possua algum objeto lacrável (como baús, cestos, poços, livros e até panelas) e o conhecimento das fórmulas. Quando conseguir prender um demônio dentro deste objeto e conjurar o lacre, o demônio fica aprisionado até que o lacre seja quebrado. Esses lacres também impedem a entrada de demônios nestes locais.

2 pontos: um demônio ou criatura poderosa, quando lacrado, tende a obedecer a personagem que a aprisionou; ainda existe aqueles que estão eternamente ligados a um artefato antigo e querem sua liberdade, e para conseguir tal liberdade tendem a satisfazer os desejos do mestre. Este é aprimoramento

necessário para se possuir um “gênio da lâmpada”, porém o demônio ou criatura aprisionada não necessariamente obedecerá às suas ordens a menos que seja também de seu interesse ou por algum outro bom motivo.

No geral o que realmente acontece e eu tais criaturas se tornam vingativas e cruéis mesmo com seu mestre, e mesmo não podendo mata-lo (matar a sua personagem), você ficaria surpreso com o que lhe pode acontecer.

Levitação e vôo:

1 ponto: sua personagem pode levitar. Não voar, mas apenas flutuar alguns centímetros acima do chão, a uma velocidade pouco maior que o caminhar (3 m/s).

2 pontos: sua personagem pode voar. Pode chegar a alguns metros acima do chão, a uma velocidade superior a um corredor (10 m/s).

3 pontos: sua personagem pode atingir grandes velocidades e grandes alturas, semelhantes às de um pequeno avião ou helicóptero.

Ligação natural:

1 ponto: sua personagem e uma outra personagem possuem uma ligação natural entre elas (ambas as personagens precisam comprar esse aprimoramento). Pode ser algum tipo de magia, predestinação ou ligação psíquica, mas cada uma das personagens poderá saber os pensamentos superficiais do outro e se comunicarem sem nenhum sinal aparente, se estiverem no mesmo campo de visão. Se estiverem afastados, um sempre será capaz de localizar o outro e sentir suas emoções básicas. O único problema é que se alguma das personagens sofrer dano, a outra recebe 20% deste dano também, a um mínimo de 1 ponto de dano. Se uma delas morrer, a outra precisa passar em um teste de CON ou sofrer 3d6 pontos de dano.

Moldar-se na forma humana:

1 ponto: As hordas não possuem nenhum poder em relação a se disfarçar de humanos. Enquanto a maioria dos demônios pode assumir a forma humana, os pequenos demônios não possuem nenhum tipo de ritual para isto.

Este aprimoramento reflete esta técnica desenvolvida pelas Hordas, que consiste em espremer seus componentes dentro de uma roupa larga (um sobretudo ou capote, chapéu, cachecol, óculos escuros, botas, luvas e outras parafernalias) e sincronizar os movimentos de modo a parecer uma figura humana.

Para funcionar, este aprimoramento depende muito do local, da iluminação e de outros fatores determinados pelo mestre. Quanto mais escuro ou caótico o local estiver. Melhor fica para eles representarem corretamente uma pessoa. Por outro lado, um ambiente totalmente iluminado e organizado torna este aprimoramento praticamente inútil, mas nem por isto as Hordas deixam de tentar utilizá-lo.

Mechas e naves [*]

Esse aprimoramento depende inteiramente do tipo de campanha que está sendo jogado. O grupo tem o direito a uma nave grande (cujo dono precisa pagar **3 pontos** de aprimoramentos) e cada uma das demais personagens pode ter até duas naves ou mechas pessoais, de no máximo 4 toneladas (ao custo de **1 ponto** de aprimoramento cada).

Para que o mestre autorize este tipo de equipamento, todos no grupo precisam do aprimoramento Patrono ou Contatos que lhe permitam conseguir estes veículos. Além disso, toda a campanha será voltada para a manutenção e utilização destes. Regras para a construção de naves e mechas são dadas no livro AnimeRPG.

Memória expandida:

2 pontos: sua memória é infalível e gigantesca, podendo lembrar cenas, gestos, sons e odores perfeitamente. Sua personagem é capaz até de imitar algumas perícias que tenha visto alguém executar (até o limite de 25%), mesmo que nunca tenha feito isso antes.

Mestre:

1 ponto: sua personagem ainda possui contato com a pessoa que a ensinou tudo o que sabe (ou pelo menos parte de seus conhecimentos). Pode ser um guerreiro veterano, um velho sábio, um mestre nínja ou um mago que a aceitou como aprendiz. Em caso de necessidade, sua personagem pode tentar contatá-lo para buscar informações e ajuda. O ponto negativo é que de tempos em tempos, o mestre é que pedira ajuda à sua personagem, podendo ser um favor ou que resolva alguma missão de menor importância.

Monstros de bolso:

Sua personagem possui algum tipo de criatura que o acompanha em suas jornadas. A quantidade de poderes que ela possui depende dos pontos de aprimoramento, mas podem evoluir com o decorrer da campanha. A maioria dos monstros pode evoluir uma ou duas vezes no decorrer de uma campanha, quando atinge determinadas características (ou nível de personagem) determinadas pelo mestre.

1 ponto: inicia com 3 poderes; 1º evolução para 5 poderes; 2º evolução para 7 poderes.

2 ponto: inicia com 5 poderes; 1º evolução para 7 poderes; 2º evolução para 9 poderes.

3 ponto: inicia com 7 poderes; 1º evolução para 9 poderes; 2º evolução para 11 poderes.

4 ponto: inicia com 9 poderes; 1º evolução para 11 poderes; 2º evolução para 13 poderes.

5 ponto: inicia com 11 poderes; 1º evolução para 13 poderes; 2º evolução para 15 poderes.

Mutante:

Sua personagem é uma mutante. Esta característica é um gene alterado passado para o filhote pelos genes X ou genes maternos. Qualquer alteração de capacidade natural como uma disfunção ou melhoramento é considerado uma mutação, porém, esta mutação lhe proporcionou poderes limitados nada comuns aos seres humanos. Ela pode ter herdado esse gene como também pode ter sido alterada em laboratório, sendo implantado um gene alterado, ou mesmo ter sido transformada durante um evento não comum, como uma explosão de lixo tóxico, exposição à radiação, entre outras possibilidades. Em todos os casos lembre-se que mutações como essas são raras e tais personagens mutantes serão investigados pelos diversos órgãos de pesquisa e desenvolvimento genético, tornando a vida da personagem um verdadeiro inferno.

Os poderes mutantes, assim como outros poderes estão descritos na sessão respectiva e precisam ser explicados no *background*. Basicamente, todos os poderes, demoníacos, angelicais, mediúnicos, mágicos, vampíricos e outros podem ser considerados poderes mutantes. O mestre deve decidir quais poderes poderão ser desenvolvidos pelas personagens como poderes mutantes.

1 ponto: possuidor de 1 poder mutante.

2 pontos: possuidor de 3 poderes mutantes.

3 pontos: possuidor de 5 poderes mutantes.

4 pontos: possuidor de 7 poderes mutantes.

5 pontos: possuidor de 9 poderes mutantes.

Nobreza:

(Este aprimoramento só poderá ser comprado por seres sobrenaturais que nasceram durante ou anteriormente as idades Médias e Modernas e que possuam necessariamente a forma humana).

2 pontos: a personagem, nesta época, era um nobre ou descendente imediato de algum título de nobreza. Pode ser um conde, visconde, barão ou marquês. Isso garante à personagem, mesmo depois de seu renascimento, alguns direitos e poderes sobre os humanos. Tome cuidado ao fazer uso de sua influência, pois os nobres costumam ser pessoas muito visadas, e o fato de ter uma aparência muito jovem ou deveras muito exótica ou bela, pode chamar a atenção indesejada. Independente da época, um nobre é sempre um nobre, não deixando nunca certos costumes de lado.

Objetos mágicos:

A personagem possui um ou mais objetos mágicos ou fetiches encantados com ele. Podem ser vários itens de menor poder ou um mais forte e decisivo. Para uma lista de itens mágicos possíveis, consulte outros RPGs da linha daemon ou utilize a seção construção de itens mágicos deste suplemento.

1 ponto: equivale a 1 ponto de objetos mágicos.

2 pontos: equivale a 3 pontos de objetos mágicos.

3 pontos: equivale a 5 pontos de objetos mágicos.

4 pontos: equivale a 7 pontos de objetos mágicos.

5 pontos: equivale a 10 pontos de objetos mágicos.

Pactos:

1 ponto: pactos com entidades poderosas podem ser uma ótima fonte de poder, se você estiver disposto a pagar o preço. Demônios precisam sempre de energia mística para manterem-se vivos na Terra.

Alguns magos oferecem parte de sua energia (pontos de atributos, pontos de magia, pontos de perícia ou sua própria alma) em troca de riquezas, poder, a cura de uma doença ou a morte de um inimigo.

Os benefícios podem incluir rituais únicos, uma arma mágica, um exorcismo de outra personagem, habilidades especiais, pontos de Focus, conhecimento ou apenas mais poder dentro da sociedade secreta. Note que pactos são muito perigosos de serem feitos, e mais ainda de serem desfeitos, pois quando se está desesperado, se aceita o que for oferecido e se paga o estipulado, além de que entidades poderosas nunca deixaram de cobrar a dívida do pacto quando lhe convier.

Palavra de comando:

4 pontos: uma vez por seção de jogo, sua personagem pode dar uma ordem a alguém em voz alta e esta pessoa será obrigada a seguir esta ordem literalmente, sem chances de resistência. Algumas poucas criaturas sobrenaturais podem ser imunes a este poder.

5 pontos: funciona como o nível anterior, mas mesmo criaturas com imunidade a controle mental podem sucumbir ao seu comando, porém sua personagem deve passar em um teste difícil de WILL vs WILL da criatura.

Patrono:

2 pontos: sua personagem trabalha para alguma organização muito rica: uma corporação, uma empresa gigantesca, a polícia secreta, o governo, os rebeldes, etc. Isto significa que eles podem pagar transporte, estadia, equipamentos e armas para sua personagem quando ele está em uma missão.

Eventualmente, pode até enviar missões de resgate ou ajuda para sua personagem.

O ponto negativo é que a personagem precisa ser leal e seguir sempre as ordens e missões designadas pelo patrono. Desobedecer às ordens dela significa perder todas as vantagens adquiridas (e muitas vezes ter um prêmio pela sua cabeça).

OBS: estes dois pontos podem ser pagos por duas ou mais pessoas de um mesmo time, cada uma delas pagando apenas **1 ponto** pelo mesmo aprimoramento.

Persocon:

2 pontos: um Persocon é um computador pessoal na forma humana, que aparece em alguns animes. Ele pode possuir qualquer forma imaginável, mas todos os seus atributos físicos serão 10, não importando sua forma. Ele acatará todas as ordens da personagem, sendo completamente obediente a ela.

4 pontos: Sua personagem é um projetista de Persocons, podendo ela mesma construir Persocons para seu uso pessoal, com as características que desejar. Os Persocons seguem as regras descritas acima.

Poderes angelicais:

Por alguma razão, sua personagem possui poderes limitados de anjos. Ela pode ser um filho de anjo e uma humana e ter herdado esses poderes de seu pai/mãe.

Os poderes angelicais, assim como outros poderes estão descritos na sessão respectiva e precisam ser explicados no *background*.

1 ponto: possuidor de 1 poder angelical.

2 pontos: possuidor de 3 poderes angelicais.

3 pontos: possuidor de 5 poderes angelicais.

4 pontos: possuidor de 7 poderes angelicais.

5 pontos: possuidor de 9 poderes angelicais.

Poderes demoníacos:

Por alguma razão, sua personagem possui poderes limitados de demônio. Ela pode ser um filho de demônio e uma humana e ter herdado esses poderes de seu pai/mãe.

Os poderes demoníacos, assim como outros poderes estão descritos na sessão respectiva e precisam ser explicados no *background*.

1 ponto: possuidor de 1 poder demoníaco.

2 pontos: possuidor de 3 poderes demoníacos.

3 pontos: possuidor de 5 poderes demoníacos.

4 pontos: possuidor de 7 poderes demoníacos.

5 pontos: possuidor de 9 poderes demoníacos.

Poderes espectrais ou mediúnicos:

(Somente para seres de Spiritum, seres essenciais, sem forma física, magos de Spiritum, médiuns e equivalentes).

Estes poderes são os poderes que tornam cada espírito único no reino dos mortos, ou cada médium, oráculo, estudioso do umbral, necromantes, entre outros, diferentes de todos os outros seres.

Por alguma razão, sua personagem possui poderes espectrais ou mediúnicos limitados. Ela pode ser um espírito, ou ser essencial, um mago necromante, um médium ou mesmo nascido durante uma possessão.

Os poderes espectrais, assim como os outros poderes poderão estar descritos na sessão respectiva e precisam ser explicados no *background*.

1 ponto: possuidor de 1 poder spectral ou mediúnico.

2 pontos: possuidor de 3 poderes espectrais ou mediúnicos.

3 pontos: possuidor de 5 poderes espectrais ou mediúnicos.

4 pontos: possuidor de 7 poderes espectrais ou mediúnicos.

5 pontos: possuidor de 9 poderes espectrais ou mediúnicos.

Poderes mágicos:

(Obrigatório para personagens magos).

1 ponto: aprendiz de magia. A personagem possui alguns conhecimentos de efeitos de magia. Possui 2 pontos de Focus para dividir entre os caminhos que desejar. Começa o jogo com 1 ponto de magia.

2 pontos: discípulo avançado. A personagem pratica as artes arcanas há algum tempo. Começa o jogo com 3 pontos de Focus e 2 pontos de magia.

3 pontos: mago desenvolvido. A personagem possui 5 pontos de Focus, 3 pontos de magia e pelo menos um inimigo mortal a mais do que já possuía.

4 pontos: mago experiente. Possui 7 pontos de Focus, 5 pontos de magia e pelo menos um inimigo mortal além dos que já possuía.

5 pontos: mestre arcano. Possui 9 pontos de Focus, 7 pontos de magia e pelo menos dois inimigos mortais além dos que já possuía. Na maioria das vezes, já possui um pupilo (geralmente único), ao qual a personagem ensina seus conhecimentos.

Poderes ocultos:

Sua personagem possui uma reserva de energia que pode ser aplicada uma vez por batalha em seus atributos, aumentando-os até níveis sobre-humanos. Cada nível de poder oculto fornece +1d6 que podem ser adicionados a quaisquer atributos físicos (CON, FR, AGI ou DEX).

Este aprimoramento ainda confere um bônus de resistência, dano, iniciativa ou ataque dependendo do atributo fortalecido e dependendo do nível alcançado. O aumento respectivo a CON fornece um bônus de +1 IP, o aumento em FR fornece um bônus de +1 dano, o aumento de AGI, fornece bônus de +1 em iniciativa e o aumento em DEX já fornece um bônus de +10% em quaisquer perícias e testes relacionados à destreza.

Caso a personagem possua “poder oculto 2 ou 3”, ela pode eventualmente adicionar +2d6 ou +3d6 a um único atributo em uma batalha, ou dividir estes dados como preferir entre os atributos. Por exemplo, +2d6 em FR e +1d6 em DEX, conseguindo ainda um bônus de +2 em dano e +10% em todas as perícias e testes de destreza.

1 ponto: fornece bônus de +1d6 que pode ser adicionado a quaisquer atributos.

2 pontos: fornece bônus de +2d6 que pode ser adicionado a quaisquer atributos.

3 pontos: fornece bônus de +3d6 que pode ser adicionado a quaisquer atributos.

4 pontos: fornece bônus de +4d6 que pode ser adicionado a quaisquer atributos.

5 pontos: fornece bônus de +5d6 que pode ser adicionado a quaisquer atributos.

Poderes psíquicos ou psiônicos:

Por alguma razão, sua personagem possui poderes psíquicos ou psiônicos. Ela pode ter nascido com tais poderes ou ser fruto de um experimento, ainda pode ter adquirido tais poderes devido a muito treino e educação mental.

Seja lá como tais poderes foram adquiridos, os poderes psíquicos estão intrinsecamente ligados ao eu interior da personagem, não dependendo de qualquer forma de energia externa para manifestá-los. A maioria dos mestres irá refutar a construção de personagens com poderes psíquicos e mágicos, o que não significa que eles não podem ser usados juntamente (existe muita discussão a respeito da magia ser ou não natural como os poderes psiônicos).

Os poderes psiônicos, assim como outros poderes estão descritos na sessão respectiva e precisam ser explicados no *background*.

1 ponto: a personagem possui 2 pontos de Focus e 1 ponto de PSI.

2 pontos: a personagem possui 3 pontos de Focus e 2 pontos de PSI.

3 pontos: a personagem possui 5 pontos de Focus e 3 pontos de PSI.

4 pontos: a personagem possui 7 pontos de Focus e 5 pontos de PSI.

5 pontos: a personagem possui 9 pontos de Focus e 7 pontos de PSI.

Poderes vampíricos:

Por alguma razão, sua personagem possui poderes limitados de vampiro. Ela pode ser um filho de vampiro e uma humana (os chamados Daiphiris) e ter herdado esses poderes de seu pai/mãe.

Os poderes vampíricos, assim como outros poderes estão descritos na sessão respectiva e precisam ser explicados no *background*.

1 ponto: possuidor de 1 poder vampírico.

2 pontos: possuidor de 3 poderes vampíricos.

3 pontos: possuidor de 5 poderes vampíricos.

4 pontos: possuidor de 7 poderes vampíricos.

5 pontos: possuidor de 9 poderes vampíricos.

Pontos heróicos:

Pontos heróicos são PVs extras que o sua personagem recebe quando realiza atos heróicos. Você só pode comprar este

aprimoramento se o seu Kit de personagem não fornecer pontos heróicos.

1 ponto: começa com 1 ponto heróico; recebe +1 ponto heróico por nível.

2 pontos: começa com 1 pontos heróicos; recebe +2 ponto heróico por nível.

3 pontos: começa com 2 pontos heróicos; recebe +3 pontos heróicos por nível.

4 pontos: começa com 2 pontos heróicos; recebe +4 pontos heróicos por nível.

5 pontos: começa com 3 pontos heróicos; recebe +5 pontos heróicos por nível.

Pontos de fé:

(Obrigatório para personagens clérigos ou paladinos).

Os pontos de fé indicam o quão devotado sua personagem é de um deus ou deusa. Quanto mais pontos de fé possuir, mais fanática será sua personagem. Pontos de fé também servem para realizar efeitos extras de encantamento ou bênçãos.

1 ponto: o seguidor, começa com 1 ponto de fé + 1 ponto de fé a cada 2 níveis.

2 pontos: o fiel, começa com 2 pontos de fé + 1 ponto de fé a cada 2 níveis.

3 pontos: o entusiasta, começa com 3 pontos de fé + 1 ponto de fé por nível.

4 pontos: o fanático, começa com 5 pontos de fé + 1 ponto de fé por nível.

5 pontos: o fanático, começa com 8 pontos de fé + 2 pontos de fé por nível.

Portal natural:

1 ponto: o indivíduo é um portal natural para o mundo espiritual, simplesmente atraindo forças de Spiritum conforme seu estado de espírito.

Quando está nervoso, tende a atrair fantasmas e poltergeists, manifestando sua

fúria sem querer através deles (os poltergeists e outros espíritos zombeteiros conjurados podem realizar efeitos de até 1D na área onde a personagem se encontra).

Quando está calmo, espíritos do bem e guias espirituais se aproximam dele, dano um bônus de +4 em Carisma.

2 pontos: o indivíduo é um portal ativo, atraindo qualquer tipo de espírito, independente de seu estado de espírito.

Quando está nervoso, tende a atrair fantasmas e poltergeists, manifestando sua fúria sem querer através deles (os poltergeists e outros espíritos zombeteiros conjurados podem realizar efeitos de até 3D na área onde a personagem se encontra).

Quando está calmo, espíritos do bem e guias espirituais se aproximam dele, dano um bônus de +12 em Carisma.

Espíritos que tentem usa-lo como canal, mesmo que seu estado de espírito seja adverso, devem passar em um teste de WILL vs WILL +20 da personagem ou sofrem um dano de 3d6 podendo até ser aniquilados.

4 pontos: o indivíduo possui as mesmas características do nível anterior, porem ele sabe que os espíritos o rondam e possui maior controle sobre seu estado de portal ativo, podendo incorporar um espírito ou qualquer ou ser que possa possuí-lo; porem, quando possuído desta forma, a personagem não perde a consciência e é capaz de usar os poderes do ser que a possuiu como se fossem dela mesma.

Possuidor de alma:

(somente para seres inicialmente desprovidos de alma e só pode ser adquirido durante a criação do personagem).

3 pontos: Não se sabe se por algum erro da natureza ou se por presente dos deuses, sua personagem possui uma alma, assim como a dos mortais. Ser possuidor de uma alma é o mesmo que ganhar sua estadia permanente na Terra. Entre outras vantagens, um ser que possui alma, poderá retornar à vida, mesmo que seu corpo seja morto e transformado em pó, passando pelo ciclo da reencarnação. Para um ser como um anjo ou um demônio, possuir

alma significa ser livre e viver por toda a eternidade, mesmo que o corpo deste seja destruído em seus planos de origem ele ainda assim poderá voltar à vida e acordar toda sua memória passada assim como seus poderes.

Porém, possuir uma alma aguçara a cobiça daqueles que não a possui e seu personagem será caçado por seus semelhantes tendo seu nome no topo da lista das almas valiosas, podendo ser escravizada como qualquer outra alma.

Recursos e dinheiro:

Descreve quanto dinheiro, jóias e posses sua personagem conseguiu reunir ao longo de seus anos de vida. Inclui propriedades e outras fontes de renda que levam tempo até serem convertidas em dinheiro. Os valores a seguir são fornecidos em dólares (época contemporânea), devendo ser ajustados relativamente de acordo com a época e local da campanha. A personagem possui ao todo cerca de 50 vezes o valor de sua renda.

1 ponto: renda de até US\$ 2.000 mensais.

2 pontos: renda de até US\$ 4.000 mensais.

3 pontos: renda de até US\$ 8.000 mensais.

4 pontos: renda de até US\$ 16.000 mensais.

5 pontos: renda de até US\$ 32.000 mensais.

Regeneração:

(Somente para seres que não possuam tal poder e que não possam possuir tal poder de forma sobrenatural).

Regeneração é a habilidade de se curar muito mais rapidamente que outras personagens.

1 ponto: recupera 1 PV a cada 12 horas.

2 pontos: recupera 1 PV a cada 6 horas.

3 pontos: recupera 1 PV a cada 3 horas.

4 pontos: recupera 1 PV a cada 90 minutos.

Resistência à magia:

(Não pode ser adquirido por personagens que usam magia).

No nascimento ou renascimento de seu personagem ele foi “abençoado” com uma resistência natural às energias arcanas. O personagem não se torna imune, nem resistente a todas as magias, mas um caminho de magia será bem menos efetivo contra ela. Em caso de um caminho secundário a resistência deve ser reduzida pela metade e assim sucessivamente.

1 ponto: sua personagem possui uma resistência sobrenatural à magia. Todas as magias elementais feitas contra ela recebem um redutor de -1D automaticamente.

2 pontos: idêntico ao nível anterior, porem as magias elementais realizadas contra a personagem recebem um redutor de -2D automaticamente, magias não elementais que afetem diretamente o personagem recebem um redutor -1D automaticamente.

3 pontos: idêntico ao nível anterior, porem as magias elementais realizadas contra a personagem recebem um redutor de -3D automaticamente, magias não elementais que afetem diretamente o personagem recebem um redutor -2D automaticamente.

4 pontos: idêntico ao nível anterior, porem as magias elementais realizadas contra a personagem recebem um redutor de -4D automaticamente, magias não elementais que afetem diretamente o personagem recebem um redutor -3D automaticamente.

5 pontos: idêntico ao nível anterior, porem as magias elementais realizadas contra a personagem recebem um redutor de -5D automaticamente, magias não elementais que

afetem diretamente o personagem recebem um redutor -4D automaticamente.

Resistência natural:

(Este aprimoramento só é válido para seres humanos).

Seu personagem passou por um longo período de treinamento ou foi forçado a viver em condições extremas de temperatura (calor intenso de vulcões, sobrevivência em cavernas e nevascas, o próprio contato com o fogo), agressão por toxinas (venenos, radiação), descargas elétricas e até mesmo a contusões e golpes. Assim sendo, o personagem adquiriu uma resistência natural a estas condições adversas.

3 pontos: o personagem possui 1D de resistência à fogo e/ou calor, gelo e/ou frio, venenos, eletricidade e um bônus de +1 IP em defesa.

5 pontos: o personagem possui 2D de resistência à fogo e/ou calor, gelo e/ou frio, venenos, eletricidade e um bônus de +2 IP em defesa.

Sábio:

1 ponto: existe uma perícia (exceto perícias de combate) na qual sua personagem conhece absolutamente tudo o que existe a respeito. Considere que ela tenha 90% nessa perícia, além da experiência, contatos e conhecimentos relacionados a essa área. Cada personagem pode escolher este aprimoramento somente uma vez e no máximo duas personagens de cada grupo podem escolhê-lo.

Durante o jogo, o mestre pode ajudar a personagem em questões relacionadas à perícia escolhida, com idéias, sugestões e o melhor procedimento a ser tomado.

Saúde de ferro:

1 ponto: sua personagem recupera 3 pontos de vida a cada dois dias, ao invés dos dois normais. Pontos heróicos são recuperados normalmente. Além disso, ele normalmente nunca fica doente ou incapacitado e tem uma

resistência natural a doenças comuns. Todos os testes de CON relacionados são considerados fáceis.

Sedutor:

1 ponto: a personagem recebe +25% em qualquer teste envolvendo sedução. Acém disso, ela exerce uma sedução natural em qualquer membro do sexo oposto (e em algumas pessoas do mesmo sexo também).

Sensitivo:

Sua personagem possui grande intuição, uma sensibilidade extrema que lhe permite saber coisas mesmo sem ter acesso informações sobre elas.

1 ponto: a personagem sonha com coisas sobrenaturais, que podem vir a ocorrer. Escreve livros, modela esculturas e pinta quadros a respeito. Estes quadros devem ser usados pelo mestre como ajuda na preparação de campanhas e aventuras.

2 pontos: a personagem possui uma espécie de sexto sentido, uma percepção extra-sensorial que beira a para-normalidade. Em alguns casos, com a permissão do mestre, o jogador pode tentar um teste de percepção para notar coisas que estão além dos sentidos normais: uma presença sobrenatural, um risco para sua vida ou localização de um objeto perdido.

Senso de direção:

1 ponto: sua personagem sabe se orientar, mesmo sem bases visuais, não precisando de bússola, do sol estrelas ou outros pontos de referência para saber onde ficam os pontos cardeais. Sempre será capaz de lembrar-se de um caminho que já tenha percorrido.

Senso numérico:

1 ponto: a personagem é capaz de contar imediatamente grandes quantidades de objetos, com muita precisão. Pode contar cabeças de gado, quantos palitos de fósforo caíram de uma caixa, cartas de baralho e coisas assim.

Sentidos aguçados:

1 ponto para cada sentido: a personagem possui sentidos mais aguçados do que as outras personagens. Sua visão, audição, tato, olfato e paladar são muito mais desenvolvidos. Em testes de percepção que utilizem esses sentidos, o mestre deve reduzir a dificuldade (testes difíceis tornam-se normais, testes normais tornam-se fáceis e testes fáceis são considerados sucessos imediatos).

Simpatizantes:

Funcionando de forma semelhante ao aprimoramento contatos e aliados, cada ponto de simpatizante equivale a um ou alguns simpatizantes (os quais o jogador e personagem não saberão quem são). Diferentemente de contatos e/ou aliados, o personagem não tem acesso a estas pessoas, nem mesmo deveria saber de sua existência, mas por alguma razão, algumas pessoas podem se identificar com seu personagem e ajuda-los em momentos de dificuldades. Quando menos esperar, poderá haver uma pessoa por perto que ajude o personagem de formas aparentemente malucas. Estas pessoas poderão a vir tornar-se fortes aliados, mas geralmente, da mesma forma que elas entram na história, elas também podem sair da história.

Existem duas formas de se tratar este aprimoramento. Uma delas é determinando um personagem específico com simpatizante, e assim este personagem poderá atuar de maneira ativa em diversos momentos do jogo, em uma mesma campanha, quantas vezes o mestre achar viável, ou poderão ser tratados como diversos personagens, e cada ponto no aprimoramento limitará o número de vezes que

seus simpatizantes podem lhe ajudar durante o jogo; desta forma, até aquela mulher que estendia roupa no varal, pode “sem querer querendo”, derrubar a bacia de roupas na cabeça do detetive que não saia de sua cola, claro que você vai parar para agradecer a ajuda, não é!

1 ponto: um simpatizante ou ajudas ao dia.

2 pontos: dois simpatizantes ou ajudas ao dia.

3 pontos: quatro simpatizantes ou ajudas ao dia.

4 pontos: oito simpatizantes ou ajudas ao dia.

É aconselhável que o mestre e os outros jogadores não permitam o abuso deste aprimoramento ou tornará o jogo, uma marmelada só. Dá mesma forma que os seus personagens podem possuir simpatizantes, seus inimigos e NPCs também podem usar deste aprimoramento.

Sono leve:

1 ponto: sua personagem possui sono leve e pode acordar com qualquer barulho, movimento brusco ou agitação próximo do local onde ela está dormindo. Muito bom para os que não querem ser pegos de surpresa durante o descanso.

Sortudo:

2 pontos: esta personagem é portadora de uma sorte incrível. Uma vez por sessão de jogo, o jogador pode rolar novamente um dado caso tenha falhado em um teste (qualquer tipo de rolagem de dados). Ele deve anunciar essa decisão antes de rolar os dados (mesmo que consiga um sucesso logo de imediato, o jogador já terá gasto a “sorte” nesta sessão).

Sociedade secreta e/ou escola de magia:

Obrigatório se a sua personagem pertencer ao Arkanum Arcanorum. Com este aprimoramento, sua personagem pode ter acesso a alguns dos recursos de uma ordem dos mistérios, como ajuda em investigações, hospedagem em determinadas cidades, empréstimo de equipamentos e transporte, línguas e símbolos secretos. Por outro lado, a personagem passa a estar envolvida automaticamente em qualquer problema que envolva a sociedade secreta.

Existem outras sociedades secretas como a sociedade secreta de Orcus, uma organização secreta que opera em Dite, e visa trazer o fundador da cidade de volta ao poder e também os Filhos de Anúbis, a sociedade fundada pelo deus chacal egípcio (veja no RPG demônios para maiores detalhes), assim como diversas outras sociedades secretas, seitas e escolas de magia possíveis.

1 ponto: sua personagem pertence à sociedade, mas como um membro dos círculos externos, ou aprendizes.

2 pontos: sua personagem pertence aos círculos mais internos da sociedade, com influencia dentro dela.

3 pontos: sua personagem foi indicada possível sucessora de um mago do mais alto círculo dentro da sociedade e portanto recebe muito prestígio de alguns e é visado pela ganância, inveja e cobiça de outros.

4 pontos: sua personagem é uma líder da sociedade secreta, esteja juntamente com outros seres líderes da sociedade ou seja ela o pilar de sustentação da sociedade secreta. Quanto mais afastados estiverem dos círculos mais internos, a tendência será de seus subordinados serem cada vez mais fanáticos, porem quanto mais interno eles estiverem, maior será os questionamentos sobre as ordens dadas pela personagem.

Status:

Indica a reputação e o status entre seus iguais (caçadores de recompensas, pilotos de Mechas, lutadores, pilotos de corrida, etc.). Quanto mais status sua personagem possuir, melhor tratado ou temido pelos outros NPCs ela será.

1 ponto: a personagem é reconhecida em uma cidade.

2 pontos: a personagem é reconhecida em uma metrópole.

3 pontos: a personagem é reconhecida em um estado ou região.

4 pontos: a personagem é reconhecida em um país.

5 pontos: a personagem é reconhecida em vários países ou todo um continente.

Tocado por Gaia:

3 pontos: Muitas pessoas costumam dizer que ficam tristes ou entediadas em dias de chuvas, enquanto outras não. Algumas destas são tão suscetíveis à mudança do tempo que chagam a entrar em depressão quando não conseguem sentir pelo menos um raio de sol em seu rosto. Um caso raríssimo, porem acontecia com frequência no mundo antigo era a ligação mística do espírito da pessoa com o espírito da natureza. A pessoa passava a sentir todas as alegrias, tristezas, dores, angustias, paixões e amores da natureza, e o contrario também acontecia, a natureza também sentia todos os sentimentos deste abençoado, chovia quando ele chorava, trovejava quando a criatura se enfurecia, floria quando ele se apaixonava, etc.

O toque de Gaia se consiste neste divino dom, porem muito difícil de controlar e mais ainda de suportar. As agressões à natureza causam dano psíquico direto ao indivíduo; em casos extremos este dano psíquico pode até mesmo afetar o físico da pessoa causando um dano respectivo à 1d6 de

dano, podendo chegar até mesmo há 6d6 de dano em casos muito graves (uma explosão nuclear, um derramamento de óleo, um vazamento tóxico em um grande lago, etc). Catástrofes naturais não alteram nem influem na personagem, pois faz parte do próprio ciclo da natureza.

Este ser é extremamente alegre, extrovertido, simpático, otimista; ainda assim sua sensibilidade é afetada bruscamente pelos seus sentimentos, podendo em um instante estar dando gargalhadas e no outro, bufando e rosnando de ira, sobre o cadáver de seu inimigo.

Um tocado por Gaia recebe um bônus de +1 em Focus para todos os caminhos naturais (Humanos, Plantas, Animais). Quando se encontra diretamente na natureza (em um campo, uma floresta, perto de um rio não maculado, ect.) a personagem recebe um bônus de +10% em todas os testes mentais. Ele ainda pode requerer um teste de (WILL+CAR)/2, teste difícil, e caso passe pelo teste, a natureza entra em sintonia máxima com a personagem que recebe um bônus adicional de +1 em Focus para os caminhos naturais e elementais, além de um redutor de 1 ponto em magia destes mesmos caminhos.

Vampiro psíquico:

3 pontos: a personagem possui os mesmos poderes de um vampiro psíquico, sendo capaz de absorver a aura de suas vítimas e regenerar PVs perdidos. Por outro lado, sem absorver a energia vital de outras pessoas, o vampiro psíquico torna-se muito fraco, chagando até mesmo a definhar.

O vampiro perde 1 ponto de FR, AGI e CON a cada 12 horas. Se chegar a zero em qualquer um destes atributos, o vampiro desmaia e entra em coma profundo, do qual só poderá sair se puder drenar pontos de alguma pessoa.

Para recuperar estes pontos, o vampiro precisa drenar a energia vital de outras pessoas, na base de 2 pontos drenados para cada ponto recuperado. Normalmente, os vampiros psíquicos absorvem estes pontos de pessoas aleatórias durante todo o dia, mas em tempos de necessidade, o vampiro pode drenar essa energia de pessoas específicas. Uma vez a

cada dez minutos, o vampiro pode drenar 1d6 pontos de atributo (FR, CON ou AGI) de um alvo escolhido (a vítima pode fazer um teste de WILL para resistir, desde que saiba que está sendo vítima deste poder). O vampiro só pode usar este poder em uma pessoa uma vez a cada 12 horas. Se tentar utilizar este poder antes deste período de tempo, não funcionará.

Desses pontos, o vampiro adiciona a metade (arredondados para baixo) aos atributos que possui (estes pontos extras podem elevar seus atributos a até 24 e duram cerca de 12 horas, o mesmo tempo que a vítima precisa para recuperar os pontos perdidos).

4 pontos: os mesmos poderes e fraquezas acima, com a diferença que o vampiro psíquico pode drenar também pontos de vida de uma vítima escolhida. Para isso, ele precisa ser capaz de tocar as mãos nuas sobre a pele da vítima e absorver 1d6 PVs, regenerando 1 PV para cada dois que roubou. Esta habilidade pode ser utilizada uma vez a cada três horas.

Viagem astral:

2 pontos: a personagem conhece os rituais, respirações e relaxamentos necessários para se conseguir o desdobração astral (conhecido também por viagem astral).

Com ela, a personagem é capaz de deixar o seu corpo em um estado de transe enquanto liberta seu espírito para viajar pelo plano astral e Spiritum. O espírito permanece conectado ao corpo através de um cordão de prata, mas o corpo fica completamente indefeso enquanto o espírito estiver fora.

3 pontos: semelhante ao nível inferior, mas a personagem tem a capacidade de transportar seu espírito pela malha temporal, vislumbrando coisas que aconteceram e acontecerão em breve. Não significa que tudo aquilo que ela vê realmente é verdade, muitas vezes tendo de ser interpretado para que este poder realmente tenha algum valor divinatório.

Talento:

1 ponto por arte: todos os testes normais ligados a uma determinada arte (perícia) são feitos como se fossem testes fáceis e testes difíceis são considerados normais. A critério do mestre, outras perícias podem ser escolhidas pelo jogador, desde que não sejam perícias de combate.

Tutor:

Tutor é a pessoa que ensinou a magia à sua personagem. Se você desejar que ele ainda esteja com o personagem, ensinando-o ou protegendo-o, este é o aprimoramento necessário. O tutor, ou mentor pode possuir até uma pequena biblioteca ou laboratório que talvez deixe sua personagem utilizar e pode auxiliá-lo com algumas dúvidas. O mestre possui a liberdade total para definir a verdadeira história do tutor. Seus problemas, seus desejos e anseios e seus objetivos, afinal, ele não iria ensinar a magia a sua personagem sem um bom motivo.

1 ponto: seu tutor é um humano. Ele ainda está vivo e pode ou não morar com a personagem. Pode possuir um laboratório ou biblioteca, ser um druida solitário que quase nunca é encontrado, ou ser um sujeito misterioso escondido nas sombras, que procura a personagem quando interessar.

2 pontos: seu tutor é uma criatura sobrenatural; pode ser um demônio ou um anjo mais novo ou mesmo o espírito de um mago morto. Pode ainda ser um oráculo ou um espírito da floresta ou mesmo um vampiro ou yokai.

3 pontos: Seu tutor é uma criatura sobrenatural de grande poder como um grande demônio ou um anjo antigo. Ele vive refugiado na Terra escondido em catacumbas, cavernas, florestas ou até igrejas. Podem possuir todo o tipo de caráter e geralmente são traiçoeiros e mesquinhos pensando sempre no bem deles antes de qualquer coisa. Poderá vir a ajudar o personagem a se desfazer de outras criaturas e são poderosos magos.

4 pontos: Seu tutor é uma das criaturas mais poderosas existentes. Pode ser um Arcanjo ou um líder ou general infernal. Os motivos para tais criaturas virem até a Terra ensinar as artes místicas a um mortal são tão obscuros quanto suas próprias naturezas. Geralmente, personagens com mentores como esses tendem a se proclamar como mensageiros do outro plano e, portanto, merecem um tratamento especial, seja por parte da inquisição ou quaisquer outras sociedades secretas. A maior vantagem destes tutores é que eles costumam acompanhar de longe o que seus pupilos andam fazendo e chegam até a materializar-se na Terra para conversas com eles, embora isso seja muito raro.

Vontade inabalável:

(Este aprimoramento só é válido para seres humanos e só pode ser adquirido durante a criação da personagem).

O personagem possui tamanha força de vontade que mesmo em situações totalmente adversas, ele ainda possui força de reação. O personagem pode estar à beira da morte que consegue se erguer por pura força de vontade e continuar batalhando por sua vida. Isso explica o fato de muitos gladiadores e principalmente samurais estarem espetados de lanças e flechas incrustadas em seus corpos e continuarem avançando em direção a seu inimigo.

2 pontos: o personagem recebe um modificador +1 WILL, +10% para testes em WILL e +1 PV a cada 5 pontos completos em WILL.

3 pontos: o personagem recebe um modificador +3 WILL, +20% para testes em WILL e +1 PV a cada 4 pontos completos em WILL.

4 pontos: o personagem recebe um modificador +5 WILL, +30% para testes em WILL e +1 PV a cada 3 pontos completos em WILL.

Ysea:

4 pontos: é o ritual africano de passagem para o reino dos sonhos. A personagem é capaz de entrar naturalmente nos reinos dos sonhos durante seu sono, quando desejar. Ysea também é o nome que dão a aqueles que nascem com esta capacidade instintivamente.

Uma vez dentro dos reinos dos sonhos, ela cria um simulacro dela mesma, com os mesmos valores de sua ficha, com a diferença que, se a personagem morrer nos sonhos, ela acorda subitamente, como se despertasse de um pesadelo. Porém, existe uma pequena chance de que ela venha mesmo a falecer desta forma (respectiva a 5% de chance).

Aprimoramentos negativos:

Para cada ponto adquirido em aprimoramentos negativos na criação de personagem, seu personagem ganha um ponto de aprimoramento para comprar aprimoramentos da lista anterior.

É importante lembrar que nem todos os aprimoramentos negativos darão direito aos pontos de aprimoramento extras. Caso estes pontos negativos sejam adquiridos devido a circunstâncias de jogo, como, por exemplo: o personagem ficar cego durante uma luta.

Alcoólatra:

-1 ponto: viciado em álcool. Pode ser dependente de qualquer tipo de bebida, ou de uma específica. Um alcoólatra deve ter sucesso em teste de WILL difícil para evitar o vício quando estiver diante dele. Quando bêbado, todos os testes são difíceis.

Alma drenada:

A alma, energia mística ou ectoplasma de um ser é o maior responsável pelos poderes adquiridos por este ser. Tais traços ficam guardados em sua alma, como cifras em um imenso pergaminho.

-2 pontos: o personagem que tenha a alma, energia mística ou ectoplasma drenado fica inibido de usar certos poderes ou mesmo perde estes poderes. Também torna mais difícil a aquisição de novos poderes, já que sua essência mística foi reduzida e pode até mesmo chegar à morte. Tal criatura perde 30% de todos os seus poderes, mas estes podem ser reconquistados, seja comprando novamente os poderes ou readquirindo a parte drenada de sua alma. Somente características provenientes de poderes podem ser afetadas.

-3 pontos: o personagem teve toda a sua alma drenada, mas por algum motivo seu personagem não morreu, no entanto perdeu todos os seus poderes, sejam eles mágicos ou de origem sobrenatural e não poderá desenvolver nenhum outro poder até reconquistar sua alma. Seu personagem automaticamente ganha o aprimoramento desalmado, mas sofre de uma síndrome nada natural, sua aparência torna-se morta (pele pálida, olheiras), sente frequentemente calafrios, está sempre doente (mas esta doença nunca levará à morte), está sempre reclamando de frio intenso e frequentemente é atormentado por pesadelos, mesmo quando está acordado (os seres de Sonhar, Tenebras e regiões mais desgastadas de Infernum e do próprio Inferno tentam frequentemente invadir seu corpo, mas não o conseguem). O risco de vida para se personagem é constante, pois adquire tendências suicidas, mesmo que seja contra a sua vontade.

Alma vendida:

-1 ponto: em algum momento de sua vida, sua personagem vendeu a alma para um demônio, arquimago ou anjo. Quaisquer benefícios que tenha recebido já se esgotaram, restando apenas o horror e arrependimento. Tem medo de morrer, pois não quer para si a danação eterna. E o responsável por sua alma fará o possível para que seu personagem morra o quanto antes.

Alucinado:

-1 ponto: o personagem sofre constantes alucinações. Nem tudo que seu personagem vê está mesmo ali e nem tudo que está ali ele vê. Vai precisar de constantes testes de Inteligência (não de percepção) para discernir a realidade de suas alucinações. Podem ser visões, sons misteriosos ou vultos.

Ambiente especial:

-1 ponto: seu personagem é dependente do ambiente de origem, seja a água, clima ártico, clima desértico, atmosfera especial ou outro terreno que não existe em abundância no local da campanha. Pode ficar afastado de seu ambiente durante um número de dias iguais à sua constituição; quando esse prazo se esgota, você começa a perder 1 ponto de FR, CON, AGI por hora, caindo conseqüentemente seus pontos de vida. Se chegar a zero em um deles, o personagem desmaia e se chegar a zero em todos, ele morre.

Analfabeto:

-1 ponto: por algum motivo, o personagem não aprendeu a ler e escrever. Pode ser um marginal de rua, um trabalhador rural, ou apenas alguém que nunca teve chance de ir à escola. Um anal fabeto não tem perícias que tenham valor inicial baseado em INT: perícias do subgrupo ciências, por exemplo, tem valor inicial 0. Qualquer conhecimento que ele possua terá sido conseguido de forma oral, jamais através de livros ou revistas. Perícias como redação, literatura, computação, criptografia e outras são impróprias para ele. Outras proibições para personagens analfabetos caberão ao mestre.

Assassino serial:

-2 pontos: seu personagem é um assassino serial. Ele tem algum tipo de marca registrada, ligada ao tipo de vítima (apenas crianças, ruivas, estrangeiros, pessoas de manto) ou método de execução (tortura suas vítimas antes de matá-las, envia cartas ameaçadoras, coleciona seus dedos, arranca e guarda a pele de seus rostos, etc.). Já cometeu alguns de seus crimes e está sendo procurado pela guarda, talvez até mesmo pela inquisição.

-3 pontos: Igual ao acima, mas seu personagem já cometeu vários assassinatos, tendo um destacamento inteiro da guarda em sua perseguição. O mestre pode exigir um teste de WILL quando o assassino tenta resistir à chance de atacar uma vítima em potencial.

Assombrado:

-1 ponto: por algum motivo, pessoas mortas que o personagem conheceu em vida retornam como espíritos para assombrá-lo. Podem ficar por perto e, em alguns casos, conversar com ele. Alguns espíritos apresentam formas assustadoras, decompondo-se lentamente, noite após noite, em sua presença. Muitos fazem perguntas do tipo “por que você me matou?” ou “por que deixou que eu morresse?”.

Aversão a armas de fogo:

-1 ponto: sua personagem odeia armas de fogo e nunca as usará em nenhuma hipótese. Também não deixará de destruir qualquer arma de fogo que retire de seus inimigos derrotados e não deixará outros personagens do grupo usarem armas perto dela. Se os aliados insistirem em usar armas, poderá até ocorrer brigas entre eles.

Azarado:

-1 ponto: as coisas dão errado para este personagem com indesejável frequência. Uma vez a cada sessão de jogo, um de seus testes terá o pior resultado, sem a necessidade de jogar os dados. Isso sempre acontecerá no pior momento possível (momento esse escolhido pelo mestre).

Bateria:

Apenas para andróides, ciborgues ou meio-máquinas.

-1 ponto: seu personagem depende de uma fonte de energia para viver ou para a manutenção de seus poderes. Esta energia dura cerca de quatro horas por ponto de CON do personagem, tendo de ser recarregada após este período. Caso não faça isso, as partes mecânicas são desligadas por 2d6 horas, para se recarregar. Caso não haja como recarregar, o personagem fica desligado (imobilizado), ou pelo menos parte, até que alguém carregue as baterias por ele.

Canibal:

-3 pontos: este personagem foi amaldiçoado com uma apreciação sem igual pelo sabor da carne humana. Como o Assassino Serial, já matou algumas vezes para satisfazer essa necessidade e está na lista dos procurados pela guarda.

O mestre pode exigir um teste de WILL quando o antropófago precisar resistir a uma chance de matar e fazer seu banquete.

Cleptomaniaco:

-2 pontos: seu personagem precisa roubar alguma coisa de todos os lugares que visita. Pode ser algum tipo específico de objeto (apenas enfeites, chaveiros, porta-retrato), coisas aleatórias e até mesmo objetos de muito valor. Muitas vezes a cleptomania funciona de

forma inconsciente – o personagem não se lembra de ter surrupiado o objeto.

Código de Honra:

-1 ponto: seu personagem possui um código de honra que ele segue até a morte. Esse código inclui nunca atacar em vantagem numérica, um adversário desarmado ou de forma covarde, proteger os mais fracos e indefesos, honrar as mulheres, ser sempre educado e respeitar os mais velhos, entre outros.

Código dos cavalheiros:

-1 ponto: nunca atacar uma mulher seja qual for a situação. O personagem pode apenas se desviar dos golpes dados. Também não deixa seus colegas homens atacarem mulheres (apenas mulheres podem combater com mulheres). Também nunca se recusa a atender os pedidos de uma mulher, mesmo correndo o risco claro de ser enganado ou prejudicado.

Defeito físico:

Se o defeito físico for corrigido por meio de cibernéticos, o personagem perde o direito aos pontos negativos de aprimoramento.

-1 ponto: seu personagem não tem um olho. Ele não consegue julgar profundidade e todos os seus testes de PER envolvendo a visão são considerados difíceis.

-1 ponto: mudo. Seu personagem não é capaz de proferir nenhum tipo de som que não sejam grunhidos.

-1 ponto: desajeitado. Seu personagem é extremamente desajeitado. Qualquer teste envolvendo agilidade e tratado como se fosse difícil. Além disso, fica complicado para ele esconder-se, passar por lugares apertados ou mesclar-se na multidão. A AGI máxima de um personagem destes é 8 para humanos e 16 para seres sobrenaturais.

-1 ponto: desfigurado. Seu personagem possui um rosto completamente destruído, seja por problemas de nascença, seja por tortura ou por alguma doença. O CAR não pode ser maior do que 10 e todas as pessoas comuns reagem negativamente a ele em um primeiro momento.

-2 pontos: surdo. Seu personagem não ouve nenhum tipo de som, porém pode aprender a perceber os sons através das vibrações sentidas dos sons, requerendo um teste difícil de PER.

-2 pontos: aleijado. Seu personagem não possui uma mão ou um braço ou perna dificultando assim a locomoção ou uso de certos equipamentos. A AGI ou DEX do personagem fica comprometida de acordo com o problema que possui. Seres não sobrenaturais não podem possuir o atributo maior que 8 pontos e seres sobrenaturais possuem um máximo de 16 pontos para este atributo.

Dependente:

-1 ponto: o personagem possui filhos, animais de estimação queridos, persocons caríssimos e outros NPCs que são dependentes dele e precisam ser protegidos a qualquer custo. O dependente não pode possuir atributos maiores do que 10 e não pode ter nenhum tipo de perícia ou poder ofensivo. O mestre deve criar este NPC e ele deve estar sempre relacionado ao *background* do personagem.

Drogado:

-1 ponto: seu personagem é viciado em alguma droga (cocaína, crack, LSD, heroína, anfetaminas ou outras drogas experimentais, vacinas e outras substâncias). Um viciado deve ter sucesso em teste de WILL (difícil) para evitar o vício quando estiver diante dele. Para um personagem drogado, todos os testes são difíceis.

-2 pontos: seu personagem não é necessariamente viciado em uma droga, mas depende de seu uso constante para sobreviver; pode ser devido a doenças (AIDS, câncer,

hemofilia, doenças cardíacas, etc), como pode possuir motivos nada naturais (use sua imaginação doentia, eu sei que consegue). Passar o dia sem consumir a droga certamente causara debilidades físicas ou mentais. O consumo das drogas também acaba afetando o físico e o mental dificultando os testes de WILL (não necessariamente tornando todos testes difíceis). Tais drogas podem trazer benefícios rápidos como causarem bem estar ou mesmo aumento temporariamente da capacidade do personagem (drogas que inibam dores ou sensibilidade fornecem um dado extra de proteção; calmantes fornecem um dado extra para testes mentais em situações de estresse; energéticos fornecem um dado extra para testes de WILL; etc).

Dupla ou múltipla personalidade:

-3 pontos: conhecido na psicologia como síndrome de Caim, seu personagem possui duas ou mais personalidades diferentes habitando um mesmo corpo. Podem ser pessoas violentas, clamas, covardes, mentirosas, com afinidade ou ódio por alguma coisa. São pessoas totalmente diferentes, com suas próprias lembranças. O jogador pode construir um personagem para cada uma. A mudança de uma personalidade para outra não é controlada pelo jogador.

Escravidado:

-3 pontos: sua alma ou essência foi escravizada por um mago poderoso, outro demônio ou ser sobrenatural. São seres poderosos que agora o enviam para várias missões ou forçam a cometer atos insanos. Muitas vezes, o personagem possui livre arbítrio enquanto seu dono não necessita dele para alguma missão. Neste caso, todas as outras prioridades são ignoradas e o personagem precisa realizar a missão imposta por seu possuidor.

Esquizofrênico:

-2 pontos: este personagem vive em um mundo só seu. Pode ser perseguido por

“eles”, ser o único que sabe a verdade, ter delírios de grandeza, “saber” que é uma figura histórica ou mitológica reencarnada. Costuma ter idéias completamente absurdas e acredita nelas como se fossem verdadeiras (para ele são verdadeiras).

Ferro frio:

-2 pontos: o ferro frio se opõe às coisas mágicas; seu personagem é altamente vulnerável ao toque do ferro frio – uma espécie de alergia mágica. Basta um toque para que uma vermelhidão intensa apareça em sua pele. Exposição prolongada causa bolhas muito dolorosas (dano de 1d6 por rodada). Usar armas e armaduras metálicas é um problema sério.

Fobia grave:

-1 ponto cada: sua personagem morre de medo de alguma coisa. Não é apenas medo, mas pânico total, um horror irracional e inexplicável diante do objeto de sua fobia.

As fobias mais comuns são: acrofobia (medo de altura), agorafobia (medo de espaços abertos), balistofobia (medo de armas de fogo), belenofobia (medo de agulhas ou espinhos), claustrofobia (medo de lugares fechados), demofonia (medo de estar em multidões), entomofobia (medo de insetos), necrofobia (medo dos mortos), pirofobia (medo do fogo), etc.

Para evitar uma fuga alucinada ou crise de histeria, um personagem confrontando com o objeto da fobia deve ter sucesso em um teste difícil de WILL.

Fúria:

-1 ponto: sempre que o seu personagem sofre dano em um ataque ele entra em estado de *berserker*, atacando sem parar e sem retroceder até que ou ele ou o oponente esteja derrotado. A fúria dá ao personagem +5% para teste de ataques e +1 dano nos golpes, mas em compensação, uma vez que a batalha tenha começado, não há maneira de pará-la.

Fúria Trancada:

-1 ponto: seu personagem não consegue manifestar sua fúria como os demais personagens. Ele ainda sente a fúria, mas por alguma razão ela não consegue ser expelida ou usada normalmente. Personagens com estes defeitos podem pedir os testes normais de fúria, mas somente um a cada dez testes terá efeito. Como mestre, podem ser considerados sempre os últimos dos dez testes como um sucesso. A maneira que a fúria é manifestada também não é como a maneira normal, podendo variar imensamente de personagem para personagem; alguns ganhando temporariamente poderes extras, outros perdendo tais poderes e outras características, alguns mudando para uma forma alternativa, outros acionando outro defeito ou maldição, etc. Para cada diferente efeito ao qual fúria Trancada irá manifestar, este deve ser aprovado pelo mestre e seus custos são pagos normalmente, somente dependendo do acesso de fúria para ser acionado o efeito.

Glutão:

-1 ponto: o personagem é desesperado por comida. Não participará de nenhuma aventura ou esforço físico se não for recompensado com fartos banquetes. Caso não coma pelo menos algum doce a cada três horas, ficará fraco (perda de -3 FR e CON) até que coma qualquer coisa.

Gremlinint:

-2 pontos: ao que parece, um pequeno grupo de Gremlins (minúsculas criaturas empenhadas em sabotar objetos em geral) resolveu acompanhar o personagem aonde quer que ele vá. As coisas quebram ou não funcionam em sua presença. Cadeados não duram uma semana em suas caixas, ampulhetas quebram sem cair no chão e janelas emperram sem explicação. Este aprimoramento só funciona contra o personagem.

Identidade secreta:

-1 ponto: a personagem tem uma identidade secreta que precisa ser protegida a qualquer custo. A razão para isso pode ser quaisquer uma explicada ao mestre (vingança de criminosos contra a família do herói, uma avó doente que ficaria muito preocupada, o fato do herói causar uma tremenda destruição por onde passa e ter muitos credores, etc.).

Se a identidade for descoberta, a personagem perde todos os pontos de aprimoramento positivos que ela recebeu e ainda terá de sofrer as conseqüências de seus inimigos conhecerem sua identidade secreta (em termos de jogo você não perde as vantagens compradas pelos pontos negativos, mas é forçado a pagar seus custos assim que possível).

Inimigos:

-1 ponto: a personagem pode ter arrumado encrenca “da grossa” com algum NPC muitíssimo poderoso (algo quase incontrolável pelos jogadores). Pode ser um chefe de quadrilhas, um poderoso mago demonologista, um dragão, um clérigo poderoso, um sacerdote de Tenebras ou outros. O inimigo pode e deve ser usado pelo mestre como pano de fundo para aventuras e até mesmo como *background* para a campanha.

Má fama:

-1 ponto: é o oposto da boa fama. Sua personagem é conhecida por alguma característica que possua. Esse aprimoramento não garante fama entre seus iguais, apenas entre as pessoas leigas. A má fama pode atrapalhar bastante um aventureiro quando ele procura por informações ou fechar acordos, por que ninguém confia nele.

Mal entendidos:

-1 ponto: em campanhas que não envolvem muitos combates, o mal entendido funcionará apenas na criação de diversos erros, besteiras, mal-entendidos que colocarão a personagem sempre em problemas embaraçosos. Recomenda-se que o mestre só autorize jogadores experientes a pegar este aprimoramento, por que se o jogador não fizer um *role-play* satisfatório de seus mal-entendidos, ele não poderá usar o ponto negativo de aprimoramento.

Mal humorado:

-2 pontos: é comum que algumas vezes as pessoas se sintam chateadas e irritadas, porem para seu personagem isso faz parte do dia a dia. Este contínuo mal humor torna a convivência com seu personagem difícil até mesmo para seus aliados e companheiros. Todos os testes que requerem o uso de CAR são considerados testes difíceis.

Maldição:

Seu personagem foi amaldiçoado e carrega consigo algum tipo de restrição que afeta a todos ao seu redor.

-1 ponto: maldição suave. É uma maldição que atrapalha mas não chega a causar penalidades em termos de jogo.

-2 pontos: maldição grave. Já é uma maldição que chega a causar penalidades ao personagem.

-3 pontos: maldição gravíssima, semelhantes as maldições bíblicas. Seu personagem teve a infelicidade de ser amaldiçoado por uma entidade muito poderosa como uma demônio ou espectro, e por onde ele passa catástrofes acontecem. O pior é que seu personagem sabe disso e não sabe o que fazer para reparar esta maldição.

Mania de perseguição:

-1 ponto: para esta personagem paranóica, “eles” estão sempre de olho. Extraterrestres, demônios, fantasmas, vampiros, agentes secretos, comunistas, mafiosos, terroristas... Membros de um destes grupos (ou mais de um) perseguem o personagem aonde quer que ele vá. Pelo menos, é nisso que ele acredita com todas as forças.

-2 pontos: semelhante ao anterior, porem, “eles” realmente existem e estão mesmo perseguindo seu personagem onde quer que ele vá.

Maníaco depressivo:

-2 pontos: O personagem sofre mudanças drásticas de humor, indo do entusiasmo flamejante ao desejo de morrer e vice-versa. Já tentou suicídio uma ou duas vezes. Preocupa-se com facilidade e constantemente pondera sobre a vida e a morte, tentando mais para a morte.

Mentiroso compulsivo:

-2 pontos: o pior mentiroso, dizem, é aquele que acredita na própria mentira. Este é um deles. A personagem mente por prazer e compulsão. Acredita no que diz e pensa estar enganando todos o tempo todo. Não consegue dizer meia dúzia de frases sem introduzir nelas uma mentira descarada.

Monstro:

-3 pontos: seu corpo é disforme, grotesco, assustador. A forma monstruosa não o impede de utilizar suas perícias de forma adequada, porem, quaisquer tentativas de interação com a sociedade acabarão em falha. A vida isolada traz consigo algumas penalidades como difícil acesso a um acervo cultural ou aquisição de bens. Deve-se tomar

cuidado ao se locomover entre outras pessoas: sempre encapuzado, não falar muito e jamais olhar nos olhos de outras pessoas, por razões óbvias.

Obsediado:

-3 pontos: qualquer pessoa que conviva com seu personagem, acha que ele sofre de esquizofrenia, pois ele responde a perguntas que não são feitas, é o único que sabe a “verdade”, tem delírios de grandeza e apresenta muitas outras características da doença, mas esta pessoa não é doente (pelo menos não do jeito que se espera). Na verdade ela está sob influência de um espírito obsessivo, respondendo ao estímulo de um ou mais demônios obsessores que o cercam. Seu personagem tem direito a um teste de resistência difícil contra os estímulos produzidos pelos obsessores (WILL vs WILL do demônio), mas se falhar, ele é obrigado a responder aos comandos dos espectros. Um personagem obsediado não é necessariamente possuído pelo espectro e um obsessivo não necessariamente está preso a um único ser obsediado, mas em todos os casos o ser estimulado não sabe que sua obsessão é causada por tal espírito, e cada demônio só poderá ser responsável por uma única obsessão (este aprimoramento já inclui o aprimoramento obsessão; caso sejam comprados os dois aprimoramentos, então o personagem possuirá duas obsessões e devido a este aprimoramento, será obsediado por dois demônios). Mas cuidado: possuir uma obsessão por algo não implica estar sendo obsediado por tais criaturas.

Obsessão:

-1 ponto: seu personagem tem fixação doentia por uma pessoa, um animal ou mesmo um objeto. A obsessão pode ser um sentimento positivo (apaixonado por uma amiga ou colega) ou negativo (ódio por um rival ou ex-colega).

-2 pontos: para esta pessoa o bem e o mal, o certo e o errado, a realidade e a ficção se confundem quando confronta o objeto de sua

obsessão. Surtos psicóticos e índole assassina podem transformar um louco apaixonado em um monstro ensandecido em poucos instantes.

Obsoleto:

Apenas para andróides, ciborgues ou meio-máquinas.

-2 pontos: seu modelo é um modelo antigo que já saiu de linha. Encontrar peças de reposição ou alguém que saiba como concertá-lo ira se tornar cada vez mais difícil.

-3 pontos: seu modelo já há muito tempo saiu de mercado. A possibilidade de conseguir ajuda para reparos é quase nenhuma. A única saída e saber como se concertar sozinho e o problema é que, por nunca ter se importado com isso antes, você não aprendeu como dar manutenção em sua própria mecânica.

Pequenos reparos requerem teste de INT normal e reparos maiores testes de INT difíceis, por até 3d6 rodadas, um erro pode causar 1 PV de dano por curto circuito.

Passado tenebroso:

-3 pontos: Seu personagem sofreu um grande trauma no passado, porem este trauma está intrinsecamente ligado à vida que seu personagem levava. Pode ter sido exilado em um mundo ou dimensão horripilante por um ato criminoso, ou mesmo ter sido alterado por uma experiência que conduzia. Geralmente seu medo é ligado a algo que o personagem mais gostava de fazer. A simples menção do fato é capaz de alterar totalmente o humor de seu personagem fazendo-o mudar de calma para agressivo ou até mesmo fazendo um guerreiro se amoiatar em um canto, se derretendo em lágrimas. O contato do personagem com o objeto ou causa de seu medo e trauma, faz com que ele se afaste o mais rápido que puder para o mais longe possível, sem direito a testes de resistência contra o pânico. Frequentemente seu personagem se encontrará com a mente em um lugar distante, geralmente pensando sobre “como era bom o tempo em que eu não tinha medo...”.

Perda Terrível:

-1 ponto: o personagem teve os pais, conjuge, filhos ou mesmo toda a família assassinada, talvez em um ritual profano. Ele presenciou o ato, investigou ou apenas encontrou os corpos ao chegar em casa. Sua sanidade foi despedaçada naquele momento terrível. Depois disso nunca voltou a ter uma noite de sono decente.

Qualquer menção à pessoa perdida coloca o personagem em estado catatônico por 3d6 rodadas, completamente incapaz de agir. Mesmo após esse período, o personagem ficará deprimido.

Perverso sexual:

-1 ponto: Algumas pessoas gostam de fazer sexo e maneira não convencional. Algumas perversões são fantasias inofensivas, como filmar ou fotografar o ato, vestir roupas do sexo oposto ou fazer amor em lugares públicos.

-2 pontos: perversões mais pesadas, podem envolver objetos estranhos, algemas, chicotes, sexo com animais e assim por diante.

-3 pontos: As perversões mais graves são criminosas, quase sempre colocando a polícia na pista de seu praticante: estupro seguido ou não de morte, sexo com cadáveres, uso de objetos para ferir o parceiro, pedofilia, etc.

Poltergeist:

-2 pontos: um *poltergeist* é um espírito que se manifesta causando dano físico a pessoas e objetos, existindo um ou mais delas rondando seu personagem. Coisas inexplicáveis acontecem quando ele está por perto. Vasos estouram, copos se movimentam, ampulhetas e relógios funcionam ao contrário, portas abrem e fecham sozinhas. Efeitos fracos ou fortes, dependendo da hora e local.

Sangramento:

-1 ponto: o nariz, a boca ou ouvidos do personagem sangram quando ele está em contato com alguma magia, objeto ou criatura sobrenatural, ou quando utiliza poderes místicos. Este sangramento não pode ser evitado, mas nem sempre é uma coisa ruim (pode ser utilizado como forma de detectar eventos sobrenaturais).

Caso aconteça seguidas vezes, este efeito pode começar a causar dano no personagem (o efeito causa 1 PV de dano no personagem a cada três sangramentos).

-2 pontos: este sangramento é contínuo e não pode ser estancado com facilidade. Pode ser devido a uma doença que ainda não tem cura, uma maldição ou ferimento por arma mágica (o efeito causa 1 PV de dano a cada 6 horas).

Pode ser usado medicina convencional ou efeitos mágicos para tratar o sangramento, mas o efeito voltará a ocorrer após um período de no máximo 24 horas.

Sempre pobre:

-2 pontos: não importa o que aconteça na vida do personagem, quantos tesouros, recompensas por capturar criminosos ou dinheiro que ele consiga, ele sempre dará um jeito (ou o destino dará por ele) de ficar pobre. Pode ser por acidente, roubo, perda, pagamento de danos causados durante a missão ou ainda uma consciência boa demais “Dei todo o dinheiro para aquela velhinha, ela precisava mais do que eu!”. Não importa a razão, o personagem nunca conseguirá acumular mais dinheiro do que o suficiente para viver e manter mal e porcamente a casa ou automóvel que possui.

Obviamente, este aprimoramento não pode ser escolhido junto a nenhum tipo de aprimoramento que dê ao personagem dinheiro ou recursos.

Sombras:

-3 pontos: o personagem pecou demais quando em vida, e não obteve perdão algum. Quando desencarnou seu espírito deveria ter sido levado ao inferno, mas por algum motivo ele conseguiu evitar esse destino, permanecendo na Terra. O problema é que agora ele é perseguido por um grupo de sombras que podem manifestar-se a qualquer hora e local para buscá-lo, e passa sua pós vida tentando se esconder delas, além de procurar incansavelmente uma maneira de derrotá-las.

As sombras não podem ser enfrentadas normalmente pelo personagem porque são criadas com sua própria essência, sendo consideradas indestrutíveis por ele. Apenas alguns rituais secretos são capazes de afastá-las por algum tempo ou destruí-las durante alguns meses ou anos.

Toque letal:

-2 pontos: o mero toque dos dedos deste personagem destrói pequenas ervas e mata pequenos animais. Plantas apodrecem se o personagem fica perto deles por muito tempo. Animais fogem dele.

Traumatizado:

-1 ponto: este personagem sofreu um severo trauma durante a infância, algo que nenhuma criança (e a maioria dos adultos) está preparada para conhecer: foi testemunha de um

crime hediondo, presenciou um ritual demoníaco ou participou de um, foi molestado sexualmente, etc.

Qualquer menção aos fatos que traumatizaram o personagem o obriga a fazer um teste de WILL. Se falhar, será incapaz de agir corretamente por uma rodada. Ele deverá fazer um teste por rodada durante 3d6 rodadas.

Viciado em jogos:

-1 ponto: sua personagem perde muito dinheiro em jogos de azar. Está atolado até o pescoço em dívidas de jogo e talvez sendo perseguido por agiotas. Quando tiver algum dinheiro sobrando, será difícil resistir à chance de apostar (teste difícil de WILL).

Zumbi:

Somente para demônios.

-3 pontos: mesmo depois de sua morte ou sua queda, seu espírito, por algum motivo, não conseguiu se desvencilhar de seu antigo corpo humano forçando-o a permanecer na carcaça que vai apodrecendo aos poucos. Embora a aparência vá se degradando o canibalismo é uma forma de manter seus poderes e vitalidade, porém não consumir carne humana força o ser sobrenatural à perda de poderes e força física num total de 1 ponto em FR, CON e AGI por hora e -1 nível de poder por dia, até inutilizá-los. Caso algum dos atributos chegue a zero, seu personagem desmaia e se todos chegarem a zero, o demônio é então destruído.

Kits

I

Personagens

kits para personagens:

A lista de kits a seguir, foi construída com base em regras básicas do sistema Daemon e algumas adaptações em aprimoramentos. Caso queira, você poderá modificar ou adaptar o que quiser durante a construção de seu personagem; lembre-se, a regra de ouro de todo RPG, não existe regra que não pode ser mudada.

A lista virá com kits montados por mim e outros RPGistas, seguindo os critérios abaixo:

Nome do kit ou classe de prestígio:

Custo;

Descrição:

Perícias:

Aprimoramentos:

Atributos e modificadores:

A sugestão de personagem é apenas um modelo ou como o próprio e obvio nome diz, apenas uma sugestão. Não fique preso aos modelos criados, diversifique o quanto puder e quiser. Todos os personagens estão construídos

em nível 1, qualquer alteração de nível fica por conta dos jogadores. Caso algum personagem descrito possuir nível superior, ele será especificado nas características.

Doutor Maluco:

Custo: 4 pontos em aprimoramentos, 420 pontos em perícias, treino mínimo 8 anos.

Seu personagem é conhecido por muitos como uma pessoa excêntrica mais muito inteligente. Possui um carisma incrível e uma força de vontade que nenhuma outra pessoa já tenha visto. Gosta muito de estudar e descobrir coisas novas em seu ramo de pesquisa, e procura sempre reproduzi-las em laboratório. A quem diga que esta vontade de descobrir coisas e reproduzi-las perfeitamente é uma obsessão. Seu ramo de pesquisa leva em conta tudo que é vivo, se encontra na natureza ou mesmo é algo sobrenatural, mas tanto estudo levou seu personagem a descobrir coisas que o deixou perturbado. Toda a sua

simpatia não passa de uma máscara bem formada para encobrir seu verdadeiro eu de terror e destruição. Você não medira esforços para obter o que quiser, ou pelo menos será muito difícil para-lo quando desejar muito uma coisa. Seus amigos e companheiros não sabem de seu verdadeiro eu psicótico, que se camufla por traz de cada personalidade que possui. Mas quando o seu outro EU se manifesta, você será capaz até mesmo de brincar com a vida de seus companheiros e coloca-los em situações de risco, tudo “para o bem da ciência”. Se precisar matar, não se espante, mas você vai matar.

A maioria das suas pesquisas estão escondidas do mundo, pois os resultados obtidos são medonhos. Seu laboratório possui experimentos bizarros relacionados a mutações genéticas e diversas outras coisas nada humanas, ou pelo menos que nenhum humano em sua consciência gostaria de ver. Provavelmente alguma sociedade ou grupo secreto já contratou seus serviços de cientista e muita coisa já foi desenvolvida por você, desde armas químicas e/ou biológicas ou até mesmo, projetos de clonagens e outras coisas que possam ser usadas como armamento ou forma de lucro. Sob sua personalidade “boa”, você nega a participação em tais eventos e até mesmo condena tais formas de trabalho, mas sob a personalidade “ruim”, você presa tudo aquilo que diz mais odiar.

Perícias: língua nativa (falar 30%, ler/escrever 25%), língua estrangeira (escolha uma: falar 30%, escolha uma: falar 20%), etiqueta 20%, ciências (psicologia 30%, genética 50%, química 40%, botânica 50%, zoologia 50%, anatomia 50%, fisiologia 50%), manipulação (empatia 20%, tortura 30%), medicina (cirurgia 40%, primeiros socorros 40%), manobras de combate (refém 15, chaves de membros 20 + quebraamentos 10), pesquisa/investigação 30%.

Aprimoramentos: recursos 2, biblioteca 2, contatos e aliados 1, status 2, inteligência avançada 3, obsessão -1, dupla personalidade -3.

Atributos e modificadores: nenhum.

Fugitivo de manicômio:

Custo: 180 pontos em perícias, 2 pontos em aprimoramentos (somente para personagens jovens de até no máximo 24 anos).

Seu personagem é um fugitivo de um manicômio. Durante anos seus familiares lutaram contra sua “loucura”. Você ouvia vozes quando nenhum outro ouvia, via coisas que nenhuma outra pessoa via, fazia coisas que nenhum ser humano entendia, mas a realidade é bem diferente. Não é o fato de você ter sido internado que você é um louco, mas as outras pessoas é que eram loucas por não acreditarem no que você dizia. Todos os monstros, demônios, anjos e seres fantásticos que lhe visitavam eram reais. Por algum motivo eles o julgavam sua pessoa, um aliado poderoso, mas de tanto que seus parentes e médicos lhe disseram o contrário, você acabou realmente enlouquecendo; às vezes não conseguindo discernir o que é real e o que é fantasia. Seu personagem pode ter tomado ódio ou mesmo fobia destes seres fantásticos. Quando seu personagem escapou, você provavelmente feriu ou matou muita gente. Tantos anos “tratamento” acabaram lhe conferindo uma resistência esplendida a choques, e outras situações diversas. Você fará de tudo para recuperar sua sanidade e provar que você estava certo. E quando digo tudo, é tudo mesmo!

Boa parte do que você aprendeu sobre estas criaturas foram informações dadas pelas próprias criaturas, e ainda sob vigilância dos médicos elas vinham lhe visitar durante a noite ou mesmo em sonhos, para lhe fornecer mais informações. Aprendeu muito com os demais “loucos” que estavam no manicômio, utilizando-se de linguagens que muitas vezes pareciam atos de pura loucura. Aprendeu a se defender tanto dos enfermeiros mais agressivos, quanto de outros loucos perigosos, o que acabou por lhe conferir uma raiva não natural contra os humanos.

Perícias: ciências proibidas (oculto 30%, escolha uma das seguintes: Tenebras, Paradisia, Arkanum, Infernum, Spiritum ou extra-terrestre em 30%, escolha mais duas

quaisquer em 20%), escutar 10%, esquivar 10%, acrobacias 10%, arremesso 10%, linguagem de sinais 20%, leitura labial 20%, manobras de combate (refém 10, imobilização 20, chaves de membro 20 + quebraamentos 10), furtividade 10%, camuflagem 10%, artes (escapismo 10%).

Aprimoramentos: resistência natural 3, vontade inabalável 4, saúde de ferro 1, obsessão -1, fúria -1, escolha mais três pontos negativos entre: traumatizado -1, maníaco depressivo -2, mania de perseguição -1, fobia grave -1, esquizofrênico -2, dupla personalidade -3.

Atributos e modificadores: +3 FR, +2 CON, +1 PER, -6 CAR. Sob influência de seu medo ou raiva o personagem recebe um modificador +3 FR, +1 dano, -3 INT, -3 WILL, além de bônus respectivo a aprimoramentos.

Rato de rua:

Custo: 2 pontos de aprimoramento, 240 pontos de perícia, começar a vida (campanha) nas ruas.

Nã, nã, não! Seu personagem não é um metaformo, nem um ratinho de rua. Este termo é utilizado para o tipo malandro de rua. Aquele cara eu sei de tudo um pouco, sobre como sobreviver nas ruas, um pouco de furto, um jeitinho com as pessoas, um pouco de mágica, daquelas bem baratas (mágico de rua, mágico de circo), algumas habilidades manuais, e quem sabe, até um pouco de sorte.

Não há restrições sobre quem pode ou não ser um rato de rua, mas geralmente não são pessoas ricas, embora isso não seja impossível. Seu personagem passou bastante tempo vivendo nas ruas e aprendeu muito nelas, criou muitos amigos, mas também muitos inimigos, principalmente mal entendidos com gangues e até rixas entre estas.

Embora este kit seja bem genérico, com quase nenhuma restrição, e recomendável que somente jogadores experientes compre este kit, pois personagens como estes geralmente dependem de uma boa interpretação ou mesmo de bastante astúcia ao lidar com outros jogadores e NPCs.

Perícias: artes (atuação 25%, escapismo 10%, prestidigitação 15%), camuflagem 10%, disfarce 10%, escutar 20%, esquivar 15%, furto 15%, furtividade 15%, jogos (cartas 20%, dados 20%, tabuleiros 15%), manipulação (impressionar 20%, lábia 15%, manha 20%, intimidação ou sedução 10%), manuseio de fechaduras 15%, manobras de combate (manobras de impressionar 20), negociação (barganha 20%); facas, adagas ou punhais 20%/15%, briga 15%/0%.

Aprimoramentos: escolha um dos grupos (sortudo 2, talentos 2, contatos e aliados 1) ou (talentos 2, contatos e aliados 2, inocência 1) ou, apenas para mulheres, (sortudo 2, fúria feminina 1, sedutor 1, talento 1), além de (contatos e aliados +1, inimigos -2, mal entendido -1) ou (pontos heróicos 2, inimigos -3, má fama -1).

Atributos e modificadores: nenhum.

Tecnologista:

Custo: 6 pontos de aprimoramentos, 500 pontos de perícia, mínimo 15 anos.

O personagem tecnologista é um cientista nato nas áreas de engenharia mecânica, elétrica, eletrônica, entre outras. Pode ser projetista de robôs, de armamentos, veículos entre diversas outras possibilidades de equipamentos hidráulicos, pneumáticos entre outras possibilidades. São pessoas muito inteligentes e geralmente trabalham para uma empresa de grande porte, raramente se encontrando em trabalhos solitários, exceto quando isso é necessário.

Não é raro ver tecnólogos rodeados de admiradores e pupilos, assim como não é raro ver tecnólogos trabalhando juntamente com seus tutores mais antigos. Estão sempre desenvolvendo algo de útil, seja para paz ou para guerra. Seu lema principal é se afastar o máximo possível da magia, por julgarem esta, como um instrumento de poder sujo, que está consumindo o mundo, mas existem aqueles que conseguem seguir em um caminho central, usando de tecnologia e magia, muitas vezes mesclando estes “poderes” em instrumentos únicos e de grande potencial. São raros estes tipos de tecnólogos, mas se você deseja

encontrar um destes mais facilmente, é só procurar pela ajuda de Tecnos, e você encontrara bastante dessas pessoas trabalhando lá.

A maioria dos tecnologistas mantêm sua verdadeira identidade em segredo, talvez seja para proteção pessoal, ou mesmo para poucos terem acesso aos seus trabalhos. Em caso de duvidas, fica o aviso que o poder que tecnologistas possuem é muito superior a muitos dos cientistas conhecidos; Uma destas pessoas, contratadas pelas mãos erradas pode significar o surgimento de armas muito mais devastadoras que bombas atômicas.

Tecnologistas são pessoas voltadas ao trabalho intelectual e grande capacidade de compreensão das coisas, não importando muito com capacidade e perícias físicas.

Perícias: engenharia (escolha uma em 50%, escolha duas em 40%, escolha três em 30%), ciências (matemática 40%, física 40%, química ou genética 40%), ciências proibidas (escolha duas em 30%), mecânica 40%, eletrônica 40%, condução 20%, etiqueta 20%, idiomas nativo (falar 30%, ler/escrever 30%), escolha idioma (falar 20%, ler/escrever 20%), escolha idioma (falar 20%, ler/escrever 20%), informática (computação 30%, programação 30%), pesquisa 30%.

Aprimoramentos: escolha um entre: patrono 2, contatos e aliados 2; além de inteligência avançada 3, recursos 2, status 1, contatos e aliados +1, boa fama 1, identidade secreta -1.

Atributos e modificadores: -2 FR, -1 CON, -3 AGI, -10% em todos os testes físicos, +3 INT, +3 PER, +10% em todos os testes mentais.

Mago Tecnos:
Custo: 5 pts de aprimoramento, 310 pts perícia, mínimo 10 anos.

Estes personagens magos nunca começam dentro da casa de Tecnos. Os magos Tecnos são geralmente escolhidos dentre os melhores magos das outras casas de magia, estejam eles ainda em desenvolvimento ou sejam personagens já conhecidos. Embora haja uma certa má fama da Casa de Tecnos perante as demais casas de magia, é sempre um grande orgulho ser procurado por Tecnos, pois, sabem que a cúpula superior da casa reivindica honra com os demais da casa e honra com a antiga casa que servia. Magos Tecnos possuem então vínculo, tanto com a antiga casa que servia, podendo ainda trabalhar para ela, e possuem todos os privilégios de magos treinados pela casa da tecnomágia.

Quaisquer pessoas podem se tornar um mago Tecnos, desde que já possuam um grande nome ou potencial para isso. Não há restrições quanto a espécies, raças, castas, sexo, etc... somente que cumpram todas as normas determinadas pela casa, e estas, como já foi dito, são exclusivas para cada região em que se encontra uma representação.

Perícias: engenharia (escolha uma 30%), ciências (matemática 30%, física 30%, outra categoria a escolha 30%), ciências proibidas (teoria da magia 20%, rituais 20%, outra categoria a escolha 20%), linguagem secreta 30%, idioma nativo (falar 20%, ler/escrever 20%), escolha um idioma (falar 20%, ler/escrever 20%), escolha um idioma (falar 20%, ler/escrever 20%), informática (computação 30%, internet 30%) manipulação (interrogatório 15%, intimidação 15%), procura 20%, pesquisa 30%.

Aprimoramentos: poderes mágicos 3, recursos 2, aliados e contatos 2, biblioteca 1, sociedade secreta (Tecnos).

Atributos e modificadores: Formas e caminhos preferidos: Metamagia, outro caminho (Chronos, Humanos, Animais, Plantas, Arkanun, Spiritum, Hypnos), 3 pontos de magia +1 por nível, pontos de Focus 5.



E Sua Construção

Construção de itens mágicos:

Às vezes você deve se perguntar; o que será de minha campanha sem itens mágicos? Pois é para isso que esta lista foi elaborada; juntamente com os itens mágicos descritos no guia de itens mágicos e outros RPGs, os itens listados podem deixar sua campanha muito mais interessante e até mesmo mais complexas e elaboradas.

Os itens mágicos aqui descritos são apenas sugestões de uso nas campanhas a serem desenvolvidas; os jogadores podem e devem criar seus próprios itens mágicos, levando em conta os custos dos itens mágicos já existentes.

Os itens estarão listados pela classificação a seguir:

Custos: X pontos;

Nome [raridade];

Descrição:

A raridade de um item será disposta da seguinte maneira:

[*] item barato e comum: fácil de ser encontrado; estes itens são itens mágicos fabricados em larga escala, como talismãs de sorte, poções de cura e varinhas mágicas. Na maioria das campanhas o mestre autorizará o uso de tais itens, e não serão preciso grandes contatos para se conseguir estes itens; basta procurar no lugar certo.

[**] não tão comum: são itens que de magia mais poderosas e contendo atributos mais específicos; ainda são fáceis de ser encontrados, mas possivelmente custara uma quantia considerável, o que restringe a aquisição destes itens a poucos personagens. Normalmente será preciso a encomenda deste item mágico, pois alguns deles podem estar ainda sendo fabricados ou feitos apenas por encomenda. Talvez seja necessário a espera de 2 a 3 dias até que o item esteja pronto.

[***] raro: não é para qualquer mago. Possivelmente são itens de grandes poderes e somente com os contatos certos poderá ser adquirido. A encomenda pode demorar até 1d6

semanas para chegar até as mãos do comprador.

[****] bastante raro: necessário paciência para aquisição deste item, contatos certos e ainda muito dinheiro. São difíceis de ser encontrados e às vezes pode estar sob a proteção de seitas e sociedades secretas. Na maioria das vezes, o mestre fará com que o próprio personagem procure pelo item, barganhando apenas por informações, dicas e pistas sobre sua localização.

[*****] único: os itens únicos, como o próprio nome diz são únicos em todo o mundo do RPG. São extremamente visados, sendo assim um personagem que possua tal item será alvo de mercenários e criaturas atrás do poder do item e, até mesmo, exércitos de igrejas, sociedades secretas e casas de magia podem estar atrás destes itens, pois são supostamente itens sagrados.

Itens únicos são construídos a partir da energia mística do próprio mago que os cria e carrega consigo parte do código de honra de cada mago ou ser que passar a ser seu dono. Sendo assim itens amaldiçoados pelo próprio mago que os criou; dependendo do tipo de maldição o item pode causar desde simples coceiras como também podem deixar de funcionar nas mãos inimigas; tente seguir as características básicas de seu personagem para determinar o tipo de maldição que cada item único carrega consigo.

Não existe uma restrição para tais itens serem usados, desde que ele seja passado por vontade própria ou adquirido de forma legal (através de duelos). Qualquer outra forma de aquisição do item a maldição automaticamente surtirá efeito. Mas itens únicos também podem possuir maldições permanentes, que afetem tanto ao usuário ilegítimo do item como ao usuário legal do item, e tais maldições podem acarretar até na destruição do usuário caso não s tome cuidado suficiente.

Itens únicos podem possuir características semelhantes, mas nunca iguais, valendo também, as maldições, como características e tendo um peso no custo dos itens.

Para facilitar a vida de um mago, a construir seus itens, pretendo também determinar uma lista de atributos possíveis para a fabricação destes itens, lembrando que não são somente estes atributos os possíveis para a criação de itens mágicos; use sua imaginação e tenho certeza que todos os personagens ganharam muito mais com os novos itens.

A lista de atributos estará disposta quanto:

Atributo:

Custo X (pontos de itens mágicos):
descrição:

Requisito mágico (se necessário);

Lembre-se que para fabricar itens mágicos são necessários conhecimentos apropriados no caminho de magia Metamagia e qualquer outro caminho que seja utilizado para a criação do item, estando no mínimo, ligado ao Focus e/ou custo de magias e atributos.

Aceleração:

Custo 0,5 por ponto de iniciativa: a arma mágica possui uma chance maior em iniciativa, ganhando +1 ponto em iniciativa, para cada 0,5 pontos de arma mágica, independente do tamanho da arma.

Requisito mágico: todos os níveis Ar Focus 1, Metamagia Focus 1.

Aceleração vs Nível/Idade:

Custo 4: a arma mágica possui uma chance maior em iniciativa, ganhando +1 ponto em iniciativa por nível de experiência ou a cada 50 anos.

Requisito mágico: Ar Focus 5, Metamagia Focus 5.

Custo 7: a arma mágica possui uma chance maior em iniciativa, ganhando +2 ponto em iniciativa por nível de experiência ou +1 em iniciativa a cada 50 anos.

Requisito mágico: Ar Focus 7, Metamagia Focus 8.

Afinidade:

Custo 1,5 inicial: o objeto mágico possui afinidade mágica com certo tipo de criatura, possuindo um bônus de poder quando em contato com estas criaturas e somente com elas. Quando ligado, o artefato ganha um bônus de +10% em todas as características mágicas (excluindo maldições). Para se determinar o tipo de criatura afim, deve-se levar em conta o caminho de magia utilizado para criação do objeto: demônios feéricos e outros seres ligados à Arcádia (tirando metamorfos e puros elementais), Arkanum; Humanos o próprio caminho dos Humanos; Metamorficos, caminho dos Animais; Espíritos, caminho de Spiritum; Elementais, caminho elemental de origem, magos que dependem da energia das plantas, caminho das Plantas. Anjos podem usar tanto Spiritum como caminho da Luz, Espectros podem usar Spiritum, Arkanum ou Trevas, Elementais não puros, podem usar outros caminhos elementais de sua formação com a devida correção de porcentagem vs elemento... se esqueci de algo, me avisem! Para cada novo tipo de ser afim, deve ser comprada esta característica separadamente.

Requisito mágico: caminho relacionados ao ser escolhido Focus 4, Metamagia Focus 5.

Custo 0,5 por nível: O item mágico poderá possuir uma afinidade maior que 10%, até um máximo de 50% com a criatura afim, assim sendo, cada 0,5 pontos extras, conferem um bônus de +10% à afinidade mágica.

Requisito mágico: custo 1,5 inicial.

Ajustável:

Custo 0,5: O objeto mágico se ajusta ao tamanho do usuário, tornando-se proporcional ao seu tamanho, porem suas características mágicas ou físicas permanecem inalteradas. Esta maia permite que um anel mágico se encaixe perfeitamente ao dedo do mago sem riscos de ser retirado ou perdido.

Requisito mágico: Metamagia Focus 1, Terra Focus 1.

Anulação:

Custo 1: o item mágico é capaz de criar um campo de energia que anula qualquer efeito mágico ou reduz em até 1 ponto de Focus todos os caminhos de magia; mesmo os personagens que usem este item ficarão inibidos de realizar certas magias pela redução de Focus conferida, exceto personagens que dominem o caminho secundário da anulação, em Focus superior a anulação do item. Os objetos mágicos criados podem ser cristais, pergaminhos, laços ou qualquer coisa que o mago desejar, mas geralmente são pergaminhos de contenção que podem ser presos a locais específicos ou mesmo ao inimigo e ligados através das palavras mágicas. Uma vez ligado este objeto, nenhuma outra magia ou palavra mágica pode desliga-lo, obrigando a sua destruição. Não são objetos comuns de serem encontrados.

Requisito mágico: Luz Focus 3, Trevas Focus 3, Metamagia Focus 1.

Custo 2: o item é capaz de criar um campo místico, capaz de anular ou reduzir efeitos mágicos em 2 pontos de Focus.

Requisito mágico: Luz Focus 4, Trevas Focus 4, Metamagia Focus 1.

Custo 3: o item é capaz de criar um campo místico, capaz de anular ou reduzir efeitos mágicos em 3 pontos de Focus.

Requisito mágico: Luz Focus 5, Trevas Focus 5, Metamagia Focus 2.

Custo 4: o item é capaz de criar um campo místico, capaz de anular ou reduzir efeitos mágicos em 4 pontos de Focus.

Requisito mágico: Luz Focus 6, Trevas Focus 6, Metamagia Focus 2.

Custo 5: o item é capaz de criar um campo místico, capaz de anular ou reduzir efeitos mágicos em 5 pontos de Focus.

Requisito mágico: Luz Focus 7, Trevas Focus 7, Metamagia Focus 3.

Anulação de resistência (IP):

Custo 1: a arma mágica emana um campo de energia capaz de anular a resistência de armaduras, escudos, elmos... desde que seja resistência não mágica em -2 IP.

Custo 2: a arma mágica anula até -4 IP não mágico.

Custo 3: a arma mágica anula até -6 IP não mágico.

Custo 4: a arma mágica anula até -8 IP não mágico.

Custo 5: a arma mágica anula até -10 IP não mágico.

Requisito mágico: todos os custos Terra Focus 1, Luz Focus 1, Trevas Focus 1, Metamagia Focus 3;

Aprimoramento:

Custo variável: esta característica permite ao item mágico simular os efeitos de um certo tipo de aprimoramento ao usuário. O aprimoramento deve ser aprovado pelo mestre e seu custo deve ser convertido em pontos de itens mágicos.

Requisito mágico: Metamagia Focus 2, Hypnos Focus 1.

Artefato inteligente:

Custo 3: o artefato consegue pressentir emanções de energia que visam atacar o mago e emite um som e uma vibração para alertar ao mago. Objetos como este são difíceis de serem produzidos, pois requerem energias místicas retiradas de almas. Algumas variações deste poder podem gerar itens capazes de conversar com seus personagens em linguagem distinta. Possuem 40 pontos de atributos a ser distribuídos entre INT, WILL e PER e 5 pontos de magia próprios (só o artefato poderá usar). Você pode detalhar mais seu item

contando a história deste item (recomendável o guia de itens mágicos, volume 1 e 2).

Requisito mágico: Spiritum Focus 3, Metamagia Focus 3, caminho elemental ou Arkanum Focus 3 (este último apenas em casos que foram utilizados espíritos elementais ou outras entidades espirituais para se fabricar o artefato).

Custo 4: o artefato consegue não só se comunicar através de sons, como atender aos pedidos do mago, mas este necessita estar em contato com o mago para atendê-lo. Pode ser capaz até mesmo de usar magias contidas dentro de si próprio para proteger seu usuário e a si mesma de ataques. Possui 50 Pontos de atributo a serem distribuídos entre INT, WILL e PER e 7 pontos de magia próprios.

Requisito mágico: Spiritum Focus 3, Metamagia Focus 4, caminho elemental ou Arkanum Focus 3.

Custo 5: o artefato possui uma ligação mágica com seu usuário, sentindo e reagindo a todas as emoções do seu usuário. Mesmo que distante do objeto mágico, o usuário é capaz de controlá-lo como se controlasse uma marionete. Ótimo para armas. Possui 60 Pontos de atributo a serem distribuídos entre INT, WILL e PER e 10 pontos de magia próprios.

Requisito mágico: Spiritum Focus 3, Metamagia Focus 5, caminho elemental ou Arkanum Focus 3

Artefato Santo:

Custo 0,5: este artefato possui característica sagrada e só pode ser usado por seres que utilizam a boa magia e energias positivas (mesmo que estes sejam demônios). O artefato tem o poder de afastar o mal, fazendo com que seres malignos tentem ficar o mais afastados possíveis do usuário. Dá ao usuário um bônus de +2 WILL, +10% em testes de resistência mental contra tais criaturas. Regenera 1 ponto de fé a cada 12 horas.

Custo 1: funcionamento semelhante ao custo 0,5, mas fornece um bônus de +3

WILL, +20% em teste de resistência mental contra tais criaturas, +1 ponto de fé.

Custo 2: funcionamento semelhante ao custo 1, mas fornece um bônus de +4 WILL, +30% em teste de resistência mental contra tais criaturas. Regenera 1 ponto de fé a cada 4 horas, +2 pontos de fé.

Custo 3: Funcionamento semelhante ao custo 2, mas a aura de energia criada afeta a todas as criaturas, sejam elas malignas ou não; qualquer criatura é afetada pela aura criada.

Custo 4: funcionamento semelhante ao custo 3, mas fornece um bônus de +6 WILL, +40% em teste de resistência mental. Regenera 1 ponto de fé por hora, +3 pontos de fé.

Custo 5: funcionamento semelhante ao custo 3, mas fornece um bônus de +9 WILL, +50% em teste de resistência mental. Regenera 1 ponto de fé a cada 5 rodadas, +6 pontos de fé.

Requisito mágico: para todos os custos spiritum Focus 5, Luz Focus 4, Metamagia Focus 3, homem santo (possuir pontos de fé).

Atributo:

Custo 0,5: a arma mágica fornece ao usuário um bônus de +1 em um, e apenas um, atributo determinador pelo criador da arma e este atributo, após ser definido, não pode mais ser alterado.

Requisito mágico: Metamagia Focus 1.

Custo 1: a arma mágica fornece ao usuário um bônus de +3 pontos de atributos.

Requisito mágico: Metamagia Focus 2.

Custo 2: a arma mágica fornece ao usuário um bônus de +6 pontos de atributos.

Requisito mágico: Metamagia Focus 2.

Custo 3: a arma mágica fornece ao usuário um bônus de +9 pontos de atributos.

Requisito mágico: Metamagia Focus 3.

Custo 4: a arma mágica fornece ao usuário um bônus de +12 pontos de atributos.

Requisito mágico: Metamagia Focus 3.

Custo 5: a arma mágica fornece ao usuário um bônus de +15 pontos de atributos.

Requisito mágico: Metamagia Focus 4.

Atributo físico vs Nível/Idade:

Custo 5: o artefato mágica fornece 3 pontos de atributo a um único atributo físico (FR, CON, DEX ou AGI) por nível de experiência ou a cada 50 anos. Uma vez determinado o atributo não mais poderá ser modificado. Para possuir mais de um atributo aumentado, esta característica deve ser comprada novamente. Característica válida para armaduras e escudos (FR e CON), cintos (FR, CON, AGI), botas (AGI), protetores (FR, CON, DEX), anéis, colares ou gargantilhas, amuletos ou fetiches, brincos, tatuagens mágicas (todos os atributos).

Requisito mágico: Metamagia Focus 7, Chronos Focus 1.

Custo 9: o artefato mágica fornece 6 pontos de atributo a um único atributo físico (FR, CON, DEX ou AGI) por nível de experiência ou 3 pontos de atributo a um único atributo físico a cada 25 anos.

Requisito mágico: Metamagia Focus 10, Chronos Focus 3.

Atributo mental vs Nível/Idade:

Custo 5: o artefato mágico fornece 3 pontos de atributo a um único atributo mental (WILL, PER ou CAR; não há aumento de inteligência) por nível de experiência ou a cada 50 anos. Uma vez determinado o atributo não mais poderá ser modificado. Para possuir mais de um atributo aumentado, esta característica deve ser comprada novamente. Característica válida para capacetes (PER e WILL), boinas, bonés, chapéus, capuz (WILL e CAR), óculos, lupas, lunetas (PER), Coroas, arcos, anéis, colares ou gargantilhas, amuletos ou fetiches, brincos, tatuagens mágicas (todos os atributos).

Requisito mágico: Metamagia Focus 7, Chronos Focus 1.

Custo 9: o artefato mágica fornece 6 pontos de atributo a um único atributo mental (WILL, PER ou CAR; não há aumento de inteligência) por nível de experiência ou 3 pontos de atributo a um único atributo mental a cada 25 anos.

Requisito mágico: Metamagia Focus 10, Chronos Focus 3.

Bateria & Vida:

Custo 0,5: fornece um bônus de +3 pontos em PV ou pontos de magia extras para o usuário do artefato mágico.

Requisito mágico: spiritum Focus 1, humanos Focus 1, Metamagia Focus 1.

Custo 1: fornece um bônus de 1d3+3 pontos em PV ou pontos de magia extras para o usuário do artefato mágico.

Requisito mágico: spiritum Focus 1, humanos Focus 1, Metamagia Focus 1.

Custo 2: fornece um bônus de 2d3+6 pontos em PV ou pontos de magia extras para o usuário do artefato mágico. Podendo ser distribuídos entre as características.

Requisito mágico: spiritum Focus 2, humanos Focus 2, Metamagia Focus 1.

Custo 3: fornece um bônus de 3d3+9 pontos em PV ou pontos de magia extras para o usuário do artefato mágico. Podendo ser distribuídos entre as características.

Requisito mágico: spiritum Focus 2, humanos Focus 2, Metamagia Focus 2.

Custo 4: fornece um bônus de 4d3+12 pontos em PV ou pontos de magia extras para o usuário do artefato mágico. Podendo ser distribuídos entre as características.

Requisito mágico: spiritum Focus 3, humanos Focus 3, Metamagia Focus 2.

Custo 5: fornece um bônus de 5d3+15 pontos em PV ou pontos de magia extras para o usuário do artefato mágico. Podendo ser distribuídos entre as características.

Requisito mágico: spiritum Focus 3, humanos Focus 3, Metamagia Focus 3.

Belas formas (armaduras e vestimentas):

Custo 1: o objeto mágico se ajusta ao corpo do usuário, delineando as curvas, de forma a tornar o usuário aparentemente mais atraente, porém o tamanho do objeto não se altera; para pessoas muito grandes ou muito pequenas, este efeito não funciona. Equivalente a um bônus de +6 em CAR, somente para testes.

Requisito mágico: Metamagia Focus 1, Terra Focus 1.

Cargas de magia:

Custo 0,5: o artefato (seja ela qual for) possui um máximo de 1d10+5 cargas de uma magia qualquer que poderá ser usada apenas proclamando as palavras mágicas corretas. As cargas só poderão ser restituídas por rituais complexos ou outros métodos determinados pelo mestre ou aprimoramentos.

Requisito mágico: caminho e Focus (magia das cargas), Metamagia Focus 1.

Custo 1: o artefato possui um máximo de 3d10+15 cargas de uma magia que poderá ser usada apenas dizendo as palavras mágicas corretas. Só poderão recuperar as cargas através de meios legais, específicos para este fim.

Requisito mágico: caminho e Focus (magia das cargas), Metamagia Focus 2.

Custo 2: o artefato (seja ela qual for) possui um máximo de 5d10+50 cargas de uma magia qualquer que poderá ser usada apenas proclamando as palavras mágicas corretas. As cargas só poderão ser restituídas por rituais complexos ou outros métodos determinados pelo mestre ou aprimoramentos.

Requisito mágico: caminho e Focus (magia das cargas), Metamagia Focus 3.

Conjunto mágico:

Custo 0,5 por objeto: seu objeto mágico possui características que só funcionam quando eles são usados juntos. As características, somadas, equivalem a um custo de 1 ponto. Máximo 2 objetos.

Requisito mágico: Luz 2, Trevas 2, Metamagia 1.

Custo 1 por objeto: seu objeto mágico possui características que só funcionam quando eles são usados juntos. As características, somadas, equivalem a um custo de 2 pontos. Máximo 2 objetos.

Requisito mágico: Luz 2, Trevas 2, Metamagia 2.

Custo 1,5 por objeto: seu objeto mágico possui características que só funcionam quando eles são usados juntos. As características, somadas, equivalem a um custo de 3 pontos. Máximo 3 objetos.

Requisito mágico: Luz 2, Trevas 2, Metamagia 3.

Custo 2 por objeto: seu objeto mágico possui características que só funcionam quando eles são usados juntos. As características, somadas, equivalem a um custo de 4 pontos. Máximo 3 objetos.

Requisito mágico: Luz 2, Trevas 2, Metamagia 4.

Custo 2,5 por objeto: seu objeto mágico possui características que só funcionam quando eles são usados juntos. As características, somadas, equivalem a um custo de 5 pontos. Máximo 4 objetos.

Requisito mágico: Luz 2, Trevas 2, Metamagia 5.

Dançante:

Custo 1 inicial: o item é encantado com uma magia que o faz flutuar no ar livremente, sob efeito deste encantamento o item possui 2 atributos: força FR e destreza DEX e cada um destes pode ser aumentado

separadamente. O item já começa com FR 5, DEX 0.

Requisito mágico: Metamagia Focus 2, Ar Focus 3.

Custo 0,5 por nível: escolha um atributo: força ou destreza; cada nível comprado confere +5 pontos de atributo a uma das características escolhidas, para o item dançante.

Requisito mágico: todos os custos Metamagia Focus 1, Terra Focus 1.

Dano elemental:

Custo 0,5: escolha um elemento; a arma mágica é capaz de causar um dano elemental equivalente a 1 ponto de dano.

Custo 1: escolha um elemento; a arma mágica é capaz de causar um dano elemental equivalente a 1d3 pontos de dano.

Custo 2: escolha um elemento; a arma mágica é capaz de causar um dano elemental equivalente a 1d6 pontos de dano.

Custo 3: escolha um elemento; a arma mágica é capaz de causar um dano elemental equivalente a 1d6 + 1d3 pontos de dano.

Custo 4: escolha um elemento; a arma mágica é capaz de causar um dano elemental equivalente a 2d6 pontos de dano.

Custo 5: escolha um elemento; a arma mágica é capaz de causar um dano elemental equivalente a 2d6 + 1d3 pontos de dano.

Requisito mágico: todos os custos caminho elemental Focus 2, Metamagia Focus 1.

Dano elemental vs Nível/Idade:

Custo 5: escolha um elemento; a arma mágica é capaz de causar 1d3 de dano elemental por nível de experiência ou a cada 50 anos.

Requisito mágico: caminho elemental Focus 5, Metamagia Focus 5.

Custo 9: escolha um elemento; a arma mágica é capaz de causar 2d3 de dano elemental por nível de experiência ou 1d3 de dano a cada 25 anos.

Requisito mágico: caminho elemental Focus 7, Metamagia Focus 8.

Dano mágico vs Nível/Idade:

Custo 6: a arma mágica recebe um bônus de +1 em dano por nível de experiência ou a cada 50 anos.

Requisito mágico: Metamagia Focus 7, Chronos Focus 1.

Custo 10: a arma mágica recebe um bônus de +2 em dano por nível de experiência ou +1 em dano a cada 25 anos.

Requisito mágico: Metamagia Focus 10, Chronos Focus 3.

Drenar espírito:

Custo 0,5: o objeto mágico, quando usado em ataque é capaz de drenar 1 PV a cada 1d10 pontos de dano. Os pontos de vida drenados pelo objeto ficam guardados em seu interior como pontos de magia por 10 rodadas ou até serem consumidos e/ou utilizados. Acumula 1 ponto de magia em seu interior.

Requisito mágico: Spiritum Focus 1, Arkanum Focus 1, Metamagia Focus 1.

Custo 1: o objeto mágico, quando usado em ataque é capaz de drenar 1 PV a cada 1d8 pontos de dano. Acumula 2 pontos de magia em seu interior.

Requisito mágico: Spiritum Focus 1, Arkanum Focus 1, Metamagia Focus 1.

Custo 2: o objeto mágico, quando usado em ataque é capaz de drenar 1 PV a cada 1d6 pontos de dano. Acumula 3 pontos de magia em seu interior.

Requisito mágico: Spiritum Focus 1, Arkanum Focus 1, Metamagia Focus 2.

Custo 3: o objeto mágico, quando usado em ataque é capaz de drenar 1 PV a cada 1d4 pontos de dano. Acumula 4 pontos de magia em seu interior.

Requisito mágico: Spiritum Focus 1, Arkanum Focus 1, Metamagia Focus 2.

Custo 4: o objeto mágico, quando usado em ataque é capaz de drenar 1 PV a cada 1d3 pontos de dano. Acumula 5 pontos de magia em seu interior.

Requisito mágico: Spiritum Focus 1, Arkanum Focus 1, Metamagia Focus 3.

Custo 0,5: somente se o objeto já possui outro nível em drenar espírito. Os pontos de magia guardados no objeto são magicamente transferidos ao usuário do objeto. Acumula +1 ponto de magia em seu interior.

Requisito mágico: Spiritum Focus 3, Arkanum Focus 3, Metamagia Focus 3.

Encantar armas grandes:

Custo 1,5: a arma encantada ganha um bônus de +1 em dano e +10% para ataque ou defesa.

Requisito mágico: Metamagia Focus 1.

Custo 2: a arma encantada ganham um bonus de +2 em dano e +20% em ataque ou defesa, ou +10/+10.

Requisito mágico: Metamagia Focus 1.

Custo 2,5: a arma encantada recebe um bônus de +3 em dano, +30% para ser distribuído entre ataque e defesa.

Requisito mágico: Metamagia Focus 2.

Encantar armas médias:

Custo 1: a arma encantada ganha um bônus de +1 em dano e +10% para ataque ou defesa.

Requisito mágico: Metamagia Focus 1.

Custo 1,5: a arma encantada ganham um bonus de +2 em dano e +20% em ataque ou defesa, ou +10/+10.

Requisito mágico: Metamagia Focus 1.

Custo 2: a arma encantada recebe um bônus de +3 em dano, +30% para ser distribuído entre ataque e defesa.

Requisito mágico: Metamagia Focus 2.

Encantar armas pequenas:

Custo 0,5: a arma encantada ganha um bônus de +1 em dano e +10% para ataque ou defesa.

Requisito mágico: Metamagia Focus 1.

Custo 1: a arma encantada ganham um bonus de +2 em dano e +20% em ataque ou defesa, ou +10/+10.

Requisito mágico: Metamagia Focus 1.

Custo 1,5: a arma encantada recebe um bônus de +3 em dano, +30% para ser distribuído entre ataque e defesa.

Requisito mágico: Metamagia Focus 2.

Imbuído de magia:

Custo 0,5 por forma e 1 por caminho: Estes itens têm em sua composição a essência da magia e suas formas e caminhos, em especial, a forma e caminho ao qual o item pertence. Cada 0,5 ponto de objetos mágicos fornecem ao objeto e/ou usuário a escolha de 1 caminho de magia e cada 1 ponto de objetos mágicos fornece ao usuário e/ou item mágico 3 pontos para serem distribuídos entre as formas entender, criar e controlar.

Um amuleto de fogo (entender 5/ criar 4/ controlar 3) custa 4,5 pontos de objetos mágicos: 0,5 no caminho fogo + 4 (12 pontos em Focus) distribuído entre as formas de magia. Um humano comum poderá utilizar este objeto mesmo que só tenha conhecimento superficial de magias, porém será um uso difícil. Já um mago vermelho com fogo (caminho 6/ controlar 3) de posse deste amuleto poderá fazer magias que exijam fogo (entender 11/ criar 10/ controlar 12).

Requisito mágico: Metamagia Focus 3, caminho(s) ou forma(s) de magia(s) Focus igual a Focus +2 do mago.

Imbuir resistência (armaduras):

Custo 1: o item mágico fornece um bônus de +1 IP vs cinético, +1 IP vs balístico.

Custo 2: o item mágico fornece um bônus de +1 IP vs cinético, +2 IP vs balístico.

Custo 3: o item mágico fornece um bônus de +2 IP vs cinético, +3 IP vs balístico.

Custo 4: o item mágico fornece um bônus de +2 IP vs cinético, +4 IP vs balístico.

Custo 5: o item mágico fornece um bônus de +3 IP vs cinético, +5 IP vs balístico.

Requisito mágico: todos os custos Terra Focus 2, Metamagia Focus 1.

Imbuir resistência (armaduras) vs Nível/Idade:

Custo 5: o item mágico fornece um bônus de +0,5 IP vs cinético, +1 IP vs balístico por nível de experiência ou a cada 50 anos.

Requisito mágico: Terra Focus 5, Metamagia Focus 5, Chronos Focus 1.

Custo 9: o item mágico fornece um bônus de +1 IP vs cinético, +2 IP vs balístico por nível de experiência +0,5 IP vs cinético, +1 IP vs balístico ou a cada 25 anos.

Requisito mágico: Terra Focus 7, Metamagia Focus 8, Chronos Focus 3.

Imbuir resistência (armas):

Custo 1: a arma mágica fornece um bônus de +1 IP, +1 iniciativa durante defesa.

Custo 2: a arma mágica fornece um bônus de +1 IP, +3 iniciativa durante defesa.

Custo 3: a arma mágica fornece um bônus de +2 IP, +5 iniciativa durante defesa.

Custo 4: a arma mágica fornece um bônus de +2 IP, +7 iniciativa durante defesa.

Custo 5: a arma mágica fornece um bônus de +3 IP, +9 iniciativa durante defesa.

Requisito mágico: todos os custos Terra Focus 1, Ar Focus 1, Metamagia Focus 1.

Imbuir resistência (armas) vs Nível/Idade:

Custo 5: o item mágico fornece um bônus de +1 IP, +1 iniciativa durante defesa por nível de experiência ou a cada 50 anos.

Requisito mágico: Terra Focus 5, Ar Focus 5, Metamagia Focus 5, Chronos Focus 1.

Custo 9: o item mágico fornece um bônus de +2 IP, +2 iniciativa durante defesa por nível de experiência ou +1 IP, +1 iniciativa durante defesa a cada 50 anos.

Requisito mágico: Terra Focus 7, Ar Focus 7, Metamagia Focus 8, Chronos Focus 3.

Imbuir resistência (braceletes, escudos, protetores):

Custo 1: o artefato mágico fornece um bônus de +1 IP, +10% testes de defesa AGI, DEX, defendendo o golpe mesmo que o personagem não perceba.

Custo 2: o artefato mágico fornece um bônus de +2 IP, +20% testes de defesa.

Custo 3: o artefato mágico fornece um bônus de +3 IP, +30% testes de defesa.

Custo 4: o artefato mágico fornece um bônus de +4 IP, +40% testes de defesa.

Custo 5: o artefato mágico fornece um bônus de +5 IP, +50% testes de defesa.

Requisito mágico: todos os custos Terra Focus 2, Metamagia Focus 1.

Imbuir resistência (braceletes, escudos, protetores) vs Nível/Idade:

Custo 5: o item mágico fornece um bônus de +1 IP, +10% testes de defesa (testes de defesa AGI, DEX defendendo o golpe mesmo que o personagem não perceba) por nível de experiência ou a cada 50 anos.

Requisito mágico: Terra Focus 5, Metamagia Focus 5, Chronos Focus 1.

Custo 9: o item mágico fornece um bônus de +2 IP, +20% testes de defesa (testes de defesa AGI, DEX defendendo o golpe mesmo que o personagem não perceba) por nível de experiência ou +1 IP, +10% testes de defesa a cada 50 anos.

Requisito mágico: Terra Focus 7, Metamagia Focus 8, Chronos Focus 3.

Lâmina Vulture:

Custo 6 inicial: Lâmina Vulture é um tipo específico de magia raríssima utilizada em armas, capaz de produzir um efeito de ressonância em que rastros da lâmina são deixados para trás da arma e ainda são capazes de produzir dano (vulgarmente conhecido como lâminas fantasmas). O dano causado pela lâmina Vulture é igual ao dano da arma +1 e é produzida uma lâmina extra. Caso o oponente falhe em um teste de defesa, todas as lâminas subsequentes atingem o personagem. Somente dois seres foram capazes de fazer esta magia, um deles foi a sacerdotisa Mayra Kasuma e a outra seu discípulo direto Masamune Kasuma, filho adotivo de Mayra e Sasha Yuri.

Requisito mágico: Ar Focus 5, Luz Focus 5, Chronos Focus 5, Metamagia Focus 5.

Custo 1 por nível de poder: comprável somente após o custo inicial. A magia da arma é capaz de gerar mais uma lâmina Vulture além da inicial e o dano é aumentado em +1 de dano; bônus cumulativo para todas as lâminas.

Requisito mágico: Ar Focus 5, Luz Focus 5, Chronos Focus 5, Metamagia Focus 6.

Leech:

Custo 2,5: Leechs são espectros vampiros que habitam o inferno e o mundo dos mortos e que se alimentam sugando a energia espiritual de outros seres. O objeto mágico possui essa essência demoníaca em seu interior. Quando usado em ataques drena

pontos de magia e/ou fé do inimigo (personagens que utilizam pontos de gnose, também tem estes pontos drenados: considere pontos de fé como pontos de gnose); a cada 1d10 pontos de magia drenados, 1 ponto é convertido ao usuário do item. A cada 1d6 pontos de fé drenados o inimigo recebe uma penalidade de -10% em testes de WILL.

Requisito mágico: Spiritum Focus 3, Arkanum Focus 3, Trevas Focus 3, Luz Focus 3, Metamagia Focus 2.

Custo 3,5: o objeto mágico converte até 1d6 pontos de magia drenados em 1 ponto de magia para o usuário e a cada 1d4 pontos de fé drenados penaliza o adversário em -10% para testes de WILL.

Requisito mágico: Spiritum Focus 3, Arkanum Focus 3, Trevas Focus 3, Luz Focus 3, Metamagia Focus 3.

Custo 4,5: o objeto mágico converte até 1d3 pontos de magia drenados em 1 ponto de magia para o usuário e a cada ponto de fé drenado penaliza o adversário em -10% para testes de WILL.

Requisito mágico: Spiritum Focus 3, Arkanum Focus 3, Trevas Focus 3, Luz Focus 3, Metamagia Focus 4.

Custo 5,5: o objeto mágico converte 1 ponto de magia drenado em 1 ponto de magia para o usuário e a cada ponto de fé drenado penaliza o adversário em -10% para testes de WILL.

Requisito mágico: Spiritum Focus 3, Arkanum Focus 3, Trevas Focus 3, Luz Focus 3, Metamagia Focus 5.

Magia de conhecimento:

Custo 0,5 por nível: o objeto mágico possui uma magia de conhecimento capaz de fornecer ao usuário um bônus de perícia equivalente à +10%; apenas perícias normais e não de combate podem ser afetadas desta forma. Caso o personagem não possua a perícia, considere como uma magia de improviso da perícia, pode ser comprado no máximo 10 vezes por perícia.

Requisito mágico: todos os custos Metamagia Focus 1, Hypnos Focus 3.

Magia de conhecimento bélico:

Custo 1,5 inicial: o objeto mágico possui uma magia de conhecimento capaz de fornecer ao usuário um bônus de perícia equivalente à +10% somente para perícias de combate. Caso o personagem não possua a perícia, considere como uma magia de improviso da perícia.

Requisito mágico: Metamagia Focus 2, Hypnos Focus 5.

Custo 0,5 demais níveis: o objeto mágico adquire um bônus de +10% na magia de conhecimento da perícia de combate já declarada. Pode ser comprado no máximo 9 vezes.

Requisito mágico: todos os custos Metamagia Focus 2, Hypnos Focus 5.

Perícias:

Custo 0,5 inicial: permite simular os efeitos de uma determinada perícia com até 5% de eficiência. Qualquer perícia simulada deve ser comprada separadamente.

Custo 0,5: possibilita improvisar conhecimentos de perícias ao personagem. Cada 0,5 pontos de objetos mágico fornecem +10% na perícia simulada. Caso o personagem já possua a perícia, o objeto mágico se torna ineficiente (de maneira alguma as taxas de teste serão somadas). Deve ser comprado separadamente para cada perícia a ser simulada.

Requisito mágico: Metamagia Focus 2, Hypnos Focus 1.

Peso de pena:

Custo 0,5: a arma mágica possui o peso alterado misticamente, tornando-se mais leve que o normal. Cerca de 10% a menos em peso, facilitando assim o manuseio e podendo refletir na iniciativa da arma.

Custo 1: a arma mágica possui o peso alterado em até 25% menos peso que o normal.

Custo 2: a arma mágica possui o peso alterado em até 50% menos peso que o normal.

Custo 3: a arma mágica possui o peso alterado em até 75% menos peso que o normal.

Custo 4: a arma mágica não possui peso, sendo assim não recebe nenhum modificador em iniciativa por dificuldade de manuseio.

Requisito mágico: Metamagia Focus 1, ar Focus 1 para todos os custos; de acordo com a perda de peso da arma, ela pode ter seu dano reduzido, principalmente as armas que dependem do peso para danificar objetos e oponentes.

Projétil mágico:

Custo 2: a arma mágica pode atirar projeteis mágicos capaz de fazer 1d6 pontos de dano. Considere esta arma como munição infinita, porem, tais armas são difíceis de serem fabricadas, e aqueles que as tem são visados pelo objeto que possui. Estas armas são capazes de disparar 1 míssil mágico a cada 5 rodadas. Qualquer arma.

Requisito mágico: Metamagia focus 1.

Custo 3: armas de fogo mágicas necessitam de uma intensidade maior de energia para que a magia se funda a tecnologia, porem recebem um dano alterado de 2d3+1 em projeteis mágicos e dano+1d6 caso seja utilizado projeteis normais na arma; pode efetuar 3 disparos mágicos por rodada. Só armas de fogo.

Requisito mágico: Metamagia Focus 1.

Custo 5: a arma de fogo mágica é capaz de efetuar até 6 disparos mágicos por rodada causando 3d3+3 pontos de dano por míssil mágico ou dano+1d10 efetuando disparos com munição comum.

Requisito mágico: Metamagia Focus 3, Arkanum Focus 1.

Custo 7: a arma de fogo mágica é capaz de efetuar um numero ilimitado de disparos mágicos por rodada (ideal para submetralhadoras e outras armas de fogo

semiautomáticas e/ou automáticas) causando 4d3+3 pontos de dano por míssil mágico ou dano+2d6+1 efetuando disparos com munição comum. Extremamente difícil de serem conseguidos itens com tais poderes e em muitos locais são armas proibidas.

Requisito mágico: Metamagia Focus 5, Arkanum Focus 3, Trevas Focus 1.

Projeteis múltiplos:

Custo 2: a arma mágica consegue por efeito desta poderosa magia copiar a essência de projeteis e duplica-los no plano físico, tornando-se tão reais quanto o projétil original, inclusive deixando rastros de pólvora, cápsulas ou qualquer outro resíduo deixado por projeteis.

Existem duas maneiras de se copiar o objeto; uma delas é através da energia espiritual depositada pelo mago no objeto a ser disparado ou mesmo a própria energia mística que compõem o objeto; a outra forma é duplicá-lo a partir da forma pensamento do objeto. Objetos concretos de uso cotidiano possuem naturalmente uma forma pensamento forte no plano dos sonhos e conseguem ser duplicados com muita facilidade e não requer que o usuário deste instrumento seja um mago para depositar energia mística em objetos.

Inicialmente é uma magia cara, pois neste primeiro nível é possível uma única cópia do projétil. Os projeteis podem ser disparados em seqüência no caso de metralhadoras ou mesmo ser disparados todos juntos abrindo-se em uma arco, atingindo assim múltiplos alvos.

Custo 3: a arma mágica já consegue disparar +1d3 projeteis além do original.

Custo 4: a arma mágica já consegue disparar +2d3 projeteis além do original.

Custo 5: a arma mágica já consegue disparar +3d3 projeteis além do original.

Requisito mágico: Todos os custos Metamagia Focus 5, Spiritum ou Hypnos Focus 3, Terra Focus 1.

Recarga de magia:

Custo 0,5: o artefato mágico regenera 1 carga de magia por dia. Reduz o número de cargas do artefato em 10% arredondados para baixo.

Requisito mágico: caminho e Focus (magia das cargas), Metamagia Focus 2.

Custo 1: o artefato mágico regenera 1 carga de magia a cada 12 horas. Reduz o número de cargas do artefato em 15% arredondados para baixo.

Requisito mágico: caminho e Focus (magia das cargas), Metamagia Focus 3.

Custo 2: o artefato mágico regenera 1 carga de magia a cada 4 horas. Reduz o número de cargas do artefato em 20% arredondados para baixo.

Requisito mágico: caminho e Focus (magia das cargas), Metamagia Focus 3.

Custo 3: o artefato mágico regenera 1 carga de magia por hora. Reduz o número de cargas do artefato em 25% arredondados para baixo.

Requisito mágico: caminho e Focus (magia das cargas), Metamagia Focus 4.

Custo 4: o artefato mágico regenera 1 carga de magia a cada 5 rodadas. Reduz o número de cargas do artefato em 30% arredondados para baixo.

Requisito mágico: caminho e Focus (magia das cargas), Metamagia Focus 4.

Custo 5: o artefato mágico regenera 1 carga de magia por rodada. Reduz o número de cargas do artefato em 40% arredondados para baixo.

Requisito mágico: caminho e Focus (magia das cargas), Metamagia Focus 5.

Custo 6: o artefato mágico regenera 2 carga de magia por rodada. Reduz o número de cargas do artefato em 50% arredondados para baixo.

Requisito mágico: caminho e Focus (magia das cargas), Metamagia Focus 5.

Regeneração:

Custo 0,5: o artefato mágico poderá dar a seu usuário um poder de regeneração maior que o normal na proporção de 1 PV a cada 24 horas + regeneração do personagem.

Requisito mágico: Luz Focus 1, Água Focus 1, Metamagia Focus 1.

Custo 1: o artefato mágico possui o poder de regenerar até 1 PV a cada 12 horas + regeneração do personagem.

Requisito mágico: Luz Focus 1, Água Focus 1, Metamagia Focus 1.

Custo 2: o artefato mágico fornece um bônus de regeneração de 1 PV a cada 4 horas + regeneração do personagem.

Requisito mágico: Luz Focus 2, Água Focus 2, Metamagia Focus 1.

Custo 3: o artefato mágico fornece um bônus de regeneração de 1 PV por hora + regeneração do personagem.

Requisito mágico: Luz Focus 2, Água Focus 2, Metamagia Focus 2.

Custo 4: o artefato mágico fornece um bônus de regeneração de 1 PV a cada 5 rodadas + regeneração do personagem.

Requisito mágico: Luz Focus 3, Água Focus 3, Metamagia Focus 2.

Custo 5: o artefato mágico fornece um bônus de regeneração de 1 PV por rodada + regeneração do personagem.

Requisito mágico: Luz Focus 3, Água Focus 3, Metamagia Focus 3.

Custo 6: o artefato mágico fornece um bônus de regeneração de 2 PVs por rodada + regeneração do personagem.

Requisito mágico: Luz Focus 4, Água Focus 4, Metamagia Focus 3.

Regeneração mágica:

Custo 0,5: o artefato mágico poderá dá a seu usuário um poder de regeneração maior que o normal na proporção de 1 Ponto de

magia a cada 24 horas + regeneração do personagem.

Requisito mágico: spiritum Focus 1, Arkanum Focus 1, Metamagia Focus 1.

Custo 1: o artefato mágico possui o poder de regenerar até 1 ponto de magia a cada 12 horas + regeneração do personagem.

Requisito mágico: spiritum Focus 1, Arkanum Focus 1, Metamagia Focus 1.

Custo 2: o artefato mágico fornece um bônus de regeneração de 1 ponto de magia a cada 4 horas + regeneração do personagem.

Requisito mágico: spiritum Focus 2, Arkanum Focus 2, Metamagia Focus 1.

Custo 3: o artefato mágico fornece um bônus de regeneração de 1 ponto de magia por hora + regeneração do personagem.

Requisito mágico: spiritum Focus 2, Arkanum Focus 2, Metamagia Focus 2.

Custo 4: o artefato mágico fornece um bônus de regeneração de 1 ponto de magia a cada 5 rodadas + regeneração do personagem.

Requisito mágico: spiritum Focus 3, Arkanum Focus 3, Metamagia Focus 2.

Custo 5: o artefato mágico fornece um bônus de regeneração de 1 ponto de magia por rodada + regeneração do personagem.

Requisito mágico: spiritum Focus 3, Arkanum Focus 3, Metamagia Focus 3.

Custo 6: o artefato mágico fornece um bônus de regeneração de 2 pontos de magia por rodada + regeneração do personagem.

Requisito mágico: spiritum Focus 4, Arkanum Focus 4, Metamagia Focus 3.

Resistência elemental:

Custo 0,5: escolha um elemento: o item mágico fornece um bônus de +1 em resistência contra danos provenientes desse elemento. Uma vês escolhido o elemento ele não pode ser alterado. Os elementos que podem ser escolhidos estão relacionados com os caminhos de magia, assim sendo, resistências em fogo + Luz fornecem resistência contra ataques elétricos; Água + Ar,

resistência contra gelo, Água + Trevas resistência contra venenos, entre outras possibilidades.

Custo 1: semelhante ao custo 0,5, mas o objeto mágico fornece um bônus de 1d6 contra o elemento escolhido.

Custo 2: o objeto mágico fornece um bônus de 2d6 contra o elemento escolhido.

Custo 3: o objeto mágico fornece um bônus de 3d6 contra o elemento escolhido.

Requisito mágico: todos os custos caminho elemental Focus 1, Metamagia Focus 1.

Resistência elemental vs Nível/Idade:

Custo 5: escolha um elemento: o item mágico fornece um bônus de resistência elemental contra danos provenientes desse elemento proporcionais ao nível ou idade do personagem. A cada 50 anos de idade, o personagem recebe um bônus de 1d6 de defesa elemental ou o personagem recebe um bônus de 1d6 de defesa elemental por nível de experiência (note que mesmo sendo um atributo inicialmente caro, ele acaba se tornando barato em níveis altos de experiência, por exemplo, um personagem em nível 10 ou um personagem com 500 anos possuirá 10d6 contra o elemento). Uma vês escolhido o elemento ele não pode ser alterado. Os elementos que podem ser escolhidos estão relacionados com os caminhos de magia, assim sendo, resistências em fogo + Luz fornecem resistência contra ataques elétricos; Água + Ar, resistência contra gelo, Água + Trevas resistência contra venenos, entre outras possibilidades.

Requisito mágico: caminho elemental Focus 5, Metamagia Focus 5, Chronos Focus 1.

Custo 9: o personagem recebe um bônus de 1d10+2 de defesa elemental a cada nível de experiência ou 1d6 de defesa elemental a cada 25 anos.

Requisito mágico: caminho elemental Focus 7, Metamagia Focus 8, Chronos Focus 3.

Uso fácil:

Custo 2: Este poder mágico existe em duas versões, uma delas é para armas brancas e outra para armas de fogo, arcos ou quaisquer armas que atirem projéteis. Para armas brancas de duas mãos, o item recebe um modificador -50% peso, +1 em iniciativa e itens de duas mãos podem ser usados somente com uma mão, sem sofrer penalidades, itens de uma mão recebem um bônus de +3 em iniciativa e -50% em peso.

Armas de fogo, arcos e projéteis de duas mãos recebem um bônus de +2 em iniciativa, +20/0, -50% peso e armas de fogo e projéteis de uma mão recebem um bônus de +4 em iniciativa, +10/0, -50% peso.

Requisito mágico: Ar Focus 1, Luz Focus 1, Metamagia Focus 1.

Vampirismo:

Custo 0,5: o objeto mágico, quando usado em ataque é capaz de drenar 1 PV a cada 1d10 pontos de dano. Os pontos de vida drenados pelo objeto ficam guardados em seu interior como pontos de sangue (sanguíneos) por 10 rodadas ou até serem consumidos e/ou utilizados. Acumula 1 PV em seu interior.

Requisito mágico: Água Focus 1, Luz Focus 1, Arkanum Focus 1, Metamagia Focus 1.

Custo 1: o objeto mágico, quando usado em ataque é capaz de drenar 1 PV a cada 1d8 pontos de dano. Acumula 3 PVs em seu interior.

Requisito mágico: Água Focus 1, Luz Focus 1, Arkanum Focus 1, Metamagia Focus 1.

Custo 2: o objeto mágico, quando usado em ataque é capaz de drenar 1 PV a cada 1d6 pontos de dano. Acumula 5 PVs em seu interior.

Requisito mágico: Água Focus 1, Luz Focus 1, Arkanum Focus 1, Metamagia Focus 2.

Custo 3: o objeto mágico, quando usado em ataque é capaz de drenar 1 PV a cada 1d4 pontos de dano. Acumula 7 PVs em seu interior.

Requisito mágico: Água Focus 1, Luz Focus 1, Arkanum Focus 1, Metamagia Focus 2.

Custo 4: o objeto mágico, quando usado em ataque é capaz de drenar 1 PV a cada 1d3 pontos de dano. Acumula 9 PVs em seu interior.

Requisito mágico: Água Focus 1, Luz Focus 1, Arkanum Focus 1, Metamagia Focus 3.

Custo 0,5: somente se o objeto já possui outro nível em vampirismo. Os pontos de sangue guardados no objeto são magicamente transferidos ao usuário do objeto curando 1 PV a cada ponto de sangue transferido. Acumula +1 PV em seu interior.

Requisito mágico: Água Focus 2, Luz Focus 2, Arkanum Focus 2, Metamagia Focus 1.

Custo 1,5: Os pontos de sangue guardados no objeto são magicamente transferidos ao usuário do objeto curando 1d3 PVs a cada ponto de sangue transferido. Acumula +2 PVs em seu interior.

Requisito mágico: Água Focus 2, Luz Focus 2, Arkanum Focus 2, Metamagia Focus 2.

Custo 2,5: Os pontos de sangue guardados no objeto são magicamente transferidos ao usuário do objeto curando 1d6 PVs a cada ponto de sangue transferido. Acumula +3 PVs em seu interior.

Requisito mágico: Água Focus 2, Luz Focus 2, Arkanum Focus 2, Metamagia Focus 3.

Maldições e aprimoramentos negativos:

Nós falamos até agora de benefícios que os objetos mágicos podem possuir, porem,

há também aqueles que possuem características negativas. Dependendo do contexto de jogo, essas características podem ser adquiridas durante a fabricação do objeto ou uma maldição lançada no objeto. Independente da forma de como os objetos receberam tais características negativas, e sempre bom lembrar que existem muito mais objetos mágicos amaldiçoados do que benéficos, e tal fato é explicado pela dificuldade de se construir um objeto com a magia desejada. O mago pode estar usando instrumentos que não sejam adequados, usando rituais menos eficazes simplesmente pela facilidade de seu uso, pode ser um inexperiente na criação de objetos mágicos, e mesmo magos experientes, quanto maior a magia envolvida mais difíceis e cansativos serão os processos envolvidos e uma falha, por menor que seja, pode gerar efeitos nada agradáveis. Outros efeitos já podem ter sido embutidos no artefato pelo próprio mago como uma forma de proteção, caso este caia em mãos indesejadas. Se o mestre preferir, ele poderá pedir um teste de WILL ou PER entre as magias relacionadas para detectar erros durante a fabricação do objeto; e para cada 10 pontos percentuais (10%) de falha na construção do item mágico, o jogador será obrigado a acrescentar -0,5 pontos de maldições ou aprimoramentos negativos sem receber o bônus equivalente em características benéficas. Somando-se todos os testes necessários para a construção deste item, em algumas ocasiões, será mais vantajoso que o mago descarte este objeto e comece a construção de um outro. Que fique então bem claro: pontos negativos só poderão ser convertidos em pontos positivos se o jogador desejar fazê-lo de livre e espontânea vontade; será então considerado uma maldição lançada no artefato pela própria vontade do mago.

Qualquer aprimoramento negativo e/ou maldição descrita nas listas de aprimoramentos, poderes e qualquer outro lugar podem ser incorporados aos itens mágicos. Apenas tome o cuidado para adaptá-los de forma correta e coerente, tendo seu custo em pontos de objetos mágicos igual ao custo do aprimoramento negativo. Para cada ponto negativo, o item mágico poderá possuir +1 ponto para ser gasto em características positivas. Use a criatividade e crie outras

características negativas e maldições para seus itens.

Artefato proibido:

Custo -3: o artefato foi criado usando métodos proibidos de magia que focalizam energias mais denegridas que as do Inferno. Este artefato é capaz de alimentar a maldade nos corações dos mais fracos apenas ficando ao aproximar deste artefato. Espíritos caídos ficarão rondando o artefato a procura de energia fácil para se alimentarem.

Custo -5: o artefato é tão impregnado de energia maligna que é capaz de tornar até o mais santo dos homens num verdadeiro demônio, fatalmente todas as energias contidas neste objeto tornam seu usuário um alvo de criaturas de todos os tipos. Seres caídos ficarão rondando este artefato e até mesmo tentaram destruir seu dono, para que possam carregar o objeto para as profundezas das trevas.

Custo -7: este artefato e seu usuário se tornam cobiçados pelas criaturas mais baixas. Há relatos de sombras vivas que rondam objetos com tal maldição, na tentativa de levar as almas de seus donos para o esquecimento.

Corrompido:

Custo -1: a energia do objeto mágico é corrompida e só pode ser usada efetivamente por seres malignos. Quando usado por um ser que emana boas energias, o objeto recebe uma penalidade de -30% dos poderes que o objeto possui ou pode fornecer.

Custo -2: a energia do objeto é corrompida e quando usado por seres que emanam boas energias, o objeto perde até 50% de seus poderes e causa uma penalidade de -10% em testes de WILL.

Custo -3: a energia do objeto é corrompida e quando usado por seres que emanam boas energias, o objeto perde até 70% de seus poderes e causa uma penalidade de -20% em testes de WILL e dano de 1 PV por rodada.

Custo -4: a energia do objeto é corrompida e quando usado por seres que emanam boas energias, o objeto não funcionará e pode causar um dano de 1d6 por rodada, além de uma penalidade de -30% em testes de WILL.

Dependente de magia:

Custo -1: o artefato mágico só funciona em locais que emanem magia ou com seres que possuem essência mágica ativa, mas não são dependentes de pontos de magia para funcionar.

Custo -2: o artefato mágico além de funcionar somente em locais que contem magia e somente com seres com energia mística ativa, dependem do consumo de pontos de magia do personagem na razão de 1 ponto de magia a cada 5 rodadas.

Custo -3: o artefato mágico além de funcionar somente em locais que contem magia e somente com seres com energia mística ativa, dependem do consumo de pontos de magia do personagem na razão de 1 ponto de magia a cada 3 rodadas.

Custo -4: o artefato mágico além de funcionar somente em locais que contem magia e somente com seres com energia mística ativa, dependem do consumo de pontos de magia do personagem na razão de 1 ponto de magia a cada rodada.

Em nome da honra:

Custo -3: o artefato mágico é capaz de reconhecer se seu usuário o está usando para os fins designados ou se está fazendo um mau uso do seu poder. Caso o artefato decida que o seu dono não o está usando corretamente ele para de funcionar e só volta a funcionar depois de escolher um novo dono. Somente para artefatos inteligentes.

Custo -5: dependendo da personalidade e poderes do artefato, ele poderá não só escolher um novo dono, como poderá causar dano ao próprio usuário, descarregando

todos os seus poderes para tentar se libertar de seu antigo dono. Também poderá escolher se suicidar; ele se sobrecarrega de energia até explodir nas mãos de seu dono, causando até 10d10 de dano.

Incompatibilidade tecnológica:

Custo -1,5: o objeto cria um campo magnético que é capaz de danificar objetos tecnológicos como computadores, rádios, liquidificadores, etc; no entanto quando se encontra perto de grandes quantidades de equipamentos eletrônicos e tecnológicos, o artefato mágico poderá parar de funcionar.

Interferência mística:

Custo -1: o item mágico, quando exposto ao campo energético de um caminho contrário ao usado para sua criação, perde parte de seus poderes, num percentual de até 25% (multiplique o efeito mágico do objeto por 0,75). Os poderes são restaurados quando o item não está mais sob a influência do campo de energia.

Custo -1,5: o item mágico, quando exposto ao campo energético de um caminho contrário ao usado para sua criação, perde parte de seus poderes, num percentual de até 50% (multiplique o efeito mágico do objeto por 0,5).

Custo -2: o item mágico, quando exposto ao campo energético de um caminho contrário ao usado para sua criação, perde parte de seus poderes, num percentual de até 75% (multiplique o efeito mágico do objeto por 0,25).

Custo -3: o item mágico, quando exposto ao campo energético de um caminho contrário ao usado para sua criação, perde todos os seus poderes.

Item guerreiro:

Custo -2: os itens mágicos foram construídos com a separação de energias místicas. Quando os itens se encontram em campo de batalha, em mãos inimigas suas energias místicas se alunam, passando a se comportar como itens comuns.

Custo -5: semelhante ao custo -2, mas os itens mágicos jamais poderão se tocar ou se desintegram em uma grande explosão, sujeito a dano de 10d10 em um raio de 100m.

Maldição de transformação:

Seu personagem se transforma em uma criatura; monstruosa ou não, humano ou não; sob alguma circunstância pré-determinada; pode ser sob a lua cheia, ou durante toda noite, durante uma estação, um evento estelar como a passagem de um meteorito ou qualquer outra coisa.

Duração e tempo de transformação:

Custo -0,5: seu personagem se transforma durante um evento nada comum, raro e, na maioria das vezes, pouco duradouro.

Custo -1: seu personagem se transforma durante um evento pouco comum, mas que se repete de tempos em tempos.

Custo -2: seu personagem se transforma durante um evento comum, mas que dura pouco tempo. Pode ser todo primeiro dia da lua cheia.

Custo -3: seu personagem se transforma durante eventos comuns e de duração razoável: durante toda noite ou durante toda a fase da lua nova (mesmo durante o dia).

Custo -4: seu personagem se transforma por eventos cotidianos. Pode ser sempre que sente raiva, vedado ou mesmo fome.

Custo -5: seu personagem vai se alterando assim que liga ou se apodera do objeto mágico. Esta transformação é lenta e

não permanente, acabando assim que o objeto é retirado.

Custo -6: seu personagem se altera imediatamente, assim que liga ou se apodera do objeto. Esta transformação não é permanente, acabando assim que o objeto é retirado.

Custo -7: seu personagem se altera lentamente, mas permanentemente apenas ao tocar o objeto. Mesmo que o objeto não mais esteja em sua posse, a transformação continua a acontecer.

Objetos gêmeos:

Custo -1: esta característica pode ser tanto boa quanto ruim, dependendo da situação; os itens gêmeos são produzidos a partir do mesmo padrão de energia mística, e quando estão próximos uns dos outros eles vibram sinalizando a presença um do outro, o problema é que não é como impedir tal vibração, e se os itens pertencerem a personagens rivais, um saberá da existência do outro. Outro detalhe é que os itens possuem características parecidas, geralmente sendo criados a partir das vibrações opostas. Como exemplo duas adagas gêmeas: uma possui +2 dano, +10/+10, Fogo (criar 3), enquanto a outra terá Água (criar 3). Válido somente para itens de conjunto.

Custo -3: você já deve ter ouvido aquela frase que diz "só pode haver um!", pois isso é o efeito fundamental desta característica. Os itens gêmeos, além de possuírem todas as restrições acima, quando eles se encontram, uma forte atração mágica, tenderá a uni-los em apenas um item. Para todos os efeitos, eles somam todas as características mágicas em um único item, geralmente aquele que o dono possuir mais poder mágico, mas requer um teste de afinidade mágica ou um teste de WILL, e o outro item acaba desaparecendo, se transformando em cinzas. Bom... Alguns ganham, outros perdem.

Para possuir o item com os atributos somados é necessário pagar um custo extra, equivalente a uma média simples, entre os

custos dos itens. Válido somente para itens de conjunto.

Padrão de energia:

Custo -5: Embora possa parecer uma vantagem, este é um dos piores tipos de defeito que um artefato mágico pode possuir. O artefato depende de um padrão constante de energia para funcionar. Caso seja criado por um anjo, somente anjos poderão usar este artefato, ficando desligado nas mãos de outros seres, o problema é que se, por algum motivo, o padrão de energia do usuário se modificar (mudança brusca de humor, alma corrompida, efeito de maldições) a arma se ejeta da mão do usuário e só poderá ser novamente usada caso ele purifique e/ou re-estabeleça o padrão.

Possessão:

Custo -3: a energia maligna contida no objeto é capaz de possuir por completo o usuário do artefato, alterando totalmente a personalidade. Mesmo que o personagem seja pacífico, ele poderá se tornar um assassino, dependendo da energia mística empregada no objeto. Em geral, é necessário a existência de um espírito trancado no objeto mágico.

Substancia mágica:

Custo -1,5 pontos: o item é feito de pura substancia mágica, possuindo 50% mais poder que o normal (calcule as características e multiplique por 1,5) porem o uso do item desgasta o objeto. Ele vai sumindo vagarosamente ficando translúcido até deixar de existir. O tempo de duração do objeto é

igual a: 3x Custo semanas; depois deste tempo, o objeto deixa de existir desmanchando-se em pura essência. O visual é até bonito, se desmanchando em pequenas bolhas de luzes coloridas e gotas prateadas dependendo do tipo de magia utilizada para criar o objeto.

Tipo de transformação:

Custo -0,5: pequenas alterações físicas, mas que já podem denunciar espantar muitas pessoas.

Custo -1: mutações e deformidades.

Custo -2: aparência animal (adquire as características do animal).

Custo -3: aparência não natural; humanos podem transformar-se em lobisomens, vampiros, demônios, zumbis, etc, mas não adquirem seus poderes. Seres sobrenaturais podem adquirir a aparência de seus piores inimigos, não alterando seus poderes, podendo ser caçado como uma de suas próprias presas.

Vampirismo:

Custo -3: o item mágico é dependente dos pontos de sangue ou de vida do personagem. Quando ativado, eles drenam 1 sanguíneos ou 1 PV por rodada.

Custo -5: o item mágico é dependente dos pontos de sangue ou de vida do personagem. Quando ativado, eles drenam 1d6 sanguíneos ou 1d6 PVs por rodada.

Alguns itens únicos:

Os itens listados nesta sessão são amostras de itens que podem ser construídos com os requisitos descritos nas sessões anteriores. Não necessariamente são obrigatórios de pertencerem a sua campanha e muito menos são itens realistas. Qualquer nome ou característica encontrada neste itens que façam menção a artefatos realistas ou entidades existentes são pura coincidência.

Alguns itens descritos podem não ser encontradas as características correspondentes na lista, tendo seu custo calculado simplesmente pelo uso do artefato e dificuldade de fabricação.

Cruz de Ahzoldhan [***]; Custo: 8 pontos de itens mágicos;**

Um pequeno crucifixo de prata e rubi, onde fica fixada uma jóia negra chamada pedra da Luz de Ahzoldhan. O item único tem como poder uma incrível fonte de magia e fé e seu usuário se transforma em uma rocha inabalável de força de vontade. Dizem que foi roubado do tumulo do monge Ahzoldhan, e seu ladrão amaldiçoado a viver entre a vida e a morte, como um morto cadáver apodrecido ambulante.

O usuário da cruz recebe um bônus de +9 WILL, +50% em testes de WILL, +6 pontos de fé, regenera 1 ponto de fé a cada 5 rodadas, +6 pontos de magia, regenera 1 ponto de magia a cada rodada, Luz (entender 3/criar 3/controlar 3), Spiritum (entender 3/criar 3/controlar 3).

O efeito da maldição de Ahzoldhan e a corrupção do espírito do usuário da cruz, que vai se tornando cada vez mais parecido com seu objeto ou ser de maior temor. Esta transformação não pode ser revertida.

Nygerin [***]; Custo: 9 pontos de itens mágicos;**

Um anel fabricado a partir de escamas de dragão e soma cristalizado. Sua aparência é de um anel escamado vermelho e dourado. Criado pelos demônios Histell, Bhaal e Tiamat há séculos.

Seu usuário recebe um bônus de +6 FR, +6 CON, Fogo(controlar 6/criar 6/entender 6), Arkanum(controlar 6/criar 6/entender 6). Ao tocar o anel, ele se ajusta ao tamanho do dedo anelar do usuário, só podendo ser tirado caso seu dedo seja cortado.

Dizem que o usuário do anel perde sua alma e fica sob controle de um dos três demônios. O usuário só poderia sair deste transe com sua morte ou até que o anel seja retirado de seu dedo. Tem-se certeza somente que seu usuário é atormentado pelos espíritos caídos e demônios banidos para o mundo dos pesadelos e um outro sub-plano conhecido apenas como Vazio de Lugar Nenhum (eles aparecem como sombras deformadas e vultos que atormentam o usuário até levá-lo à loucura).

Não é à toa que dizem que nem mesmo os próprios demônios que o criaram foram capazes de usá-lo.

Lâmina devoradora de almas de Kasumayse Eshyu [***] Custo: 11 pontos de itens mágicos.**

Este artefato mágico é um tipo de chakram, capaz de captar os sentimentos de que o controla, obedecendo cegamente os comandos do dono. Ele foi criado pela sacerdotisa Kasumayse Eshyu, uma demônio que dizia ser de uma classe já há muito extinta: as Demoníais. É uma arma com 1m de diâmetro e lâminas giratórias capazes de cortar o aço como manteiga. Sobre o aro do chakram estão desenhadas runas na língua antiga dos demônios que emanam um brilho vermelho. Alguns estudiosos acreditam que as escrituras da lâmina devoradora de almas dizem respeito à ressurreição de Kasumayse e que todos os descendentes de seus opressores serão reduzidos à pó pela ira de Eshyu.

A lâmina possui 1m de diâmetro, pesa 200 Kg, suas lâminas são capazes de girar a uma velocidade de 120 m/s e é capaz de causar um dano não mágico de 5d6+1. possui naturalmente IP 5, e funciona como um perfeito escudo. É uma arma inteligente INT 15, WILL 15, PER 30, capaz de seguir os comandos do usuário sem nem ao menos estar em suas mãos.

Possui atributos mágicos que a deixam ainda mais forte: equivalem a uma arma +10 (+10 dano mágico, +50/+50), iniciativa +10, responde a todos os comandos e conversa através de linguagem antiga de sons com o dono, +10 IP, porém, a maldição que ronda este artefato põem em grande risco o usuário. Este artefato consegue corromper a alma do usuário tornando um verdadeiro demônio. Além de que as energias malignas nele contidas atraem todos os tipos de seres caídos a procura de alimento fácil (seres degenerados pelo ódio e medo que se alimentam da mais baixa energia). As sombras do mundo de Tenebras, também rondam este artefato, levando as almas de seus usuários para a mais profunda escuridão.

Alguns dizem que antes de ser destruída Kasumayse liberou seu espírito e o amalgamou na arma e que logo depois se desintegrou em meio a uma grande explosão de raios e luz, que abriu um grande precipício unindo o inferno ao mundo dos mortos e um plano ainda não conhecido. Uma brecha que nunca conseguiu ser fechada e por onde almas são tragadas para o esquecimento, através de um grande vórtice que acreditam levar a este plano desconhecido. O lugar até hoje não foi estudado, pois todos têm medo do que possa ser, mas ele é chamado de Vazio de Lugar Nenhum.

A lâmina devoradora parece ser a chave deste estranho portal, pois foi dela que o vórtice foi produzido. Um templo foi construído e lacrado neste local e anjos, demônios e outros seres muito poderosos foram designados a guardar este templo, para que ele nunca seja aberto. Infelizmente, a lâmina sumiu durante um estranho evento. Uma onda negra varreu todo o inferno e em meio a esta onda de trevas, a arma de Kasumayse desapareceu, junto da sacerdotisa que destruiu Kasumayse.

Lâmina sem fio de Mayra Kasuma
[*****]

Custo: 30 pontos de objetos mágicos.

Mayra Kasuma foi a sacerdotisa que destruiu Kasumayse Eshyu. Morreu ao final da batalha, mas foi levada pelos deuses até a cidade celeste onde foi tratada de seus

ferimentos e imortalizada. Ela ficou encarregada de proteger o selo de Eshyu, mas desapareceu junto da lâmina devoradora, durante um estranho evento ocorrido no inferno. Não sabem o paradeiro de Mayra nem da devoradora de almas, assim como a arma que foi usada contra Eshyu desapareceu da cidade de prata durante outro estranho evento, que ocorreu no mesmo dia, mesma hora, sem deixar nenhuma pista ou rastro do que haveria acontecido.

A lâmina sem fio é uma arma de cerca de 80cm, 30cm de cabo e 50cm de lâmina, mas esta lâmina não possui corte. Apresentam gravadas runas antigas e mesmo sendo de pedra mármore, possui uma dureza sobrenatural e é leve como o “nada”. Manobrar esta espada é tão fácil que as lendas dizem que ela era tão rápida como a luz e brilhava como a luz, soprava como vento, dividia o espaço em dois. Uma lâmina inteligente INT 25, WILL 20, PER 15, capaz de defender seu dono por vontade própria sem nem mesmo estar empunhada.

A arma em si é uma arma pequena e fraca, causando dano igual à força+1 de dano; mas seus poderes intrínsecos a fazem uma arma esplendida: +9 WILL, +50% em teste de resistência mental. Regenera 1 ponto de fé a cada 5 rodadas, +6 pontos de fé, Luz(entender 3/ criar 3/ controlar 3), Ar(entender 3/ criar 3/ controlar 3), Chronos(entender 3/criar 3/ controlar 3), Metamagia (entender 3/ criar 3/ controlar 3), +10 iniciativa, +5 lâmina Vulture, +10 pontos de magia. Porém a lâmina sem fio é capaz de identificar os padrões de energia de seu dono, se auto-desligando ou até se auto-destruindo se for necessário.

Espada Valis & Espada Lethus
[*****]

Custo: Valis & Lethus, 13 pontos cada.

Esta espada juntamente com a espada Lethus foram criadas pelos deuses antigos da Babilônia e são peças raríssimas e nada comuns. Contem grande magia e alguns pesquisadores dizem que quando juntas, tem o poder de criação e destruição dos mundos.

Valis foi dada a uma princesa de mesmo nome: Valis, princesa do reino de

Vahalla (reino das Valkírias), enquanto Lethus foi dada ao deus da morte, imortal e eterno. De tempos em tempos uma jovem da linhagem das valquírias é eleita e treinada como reencarnação da princesa Valis, e detentora do poder da espada. Somente pessoas puras de coração são escolhidas para empunhar a espada da princesa. O mesmo já não é dito sobre a espada Lethus, que não se tem notícias de onde ela se encontra atualmente.

A espada Valis é uma espada do tipo bastarda, causa 1d10 de dano e iniciativa -6, para uso com uma mão é 2d6 de dano e iniciativa -9 para uso de duas mãos com 120cm e 4,5 kg. Suas características mágicas são: +5 dano, +30/+20, 2d6 elemento Luz, Luz (entender 3, criar 3, controlar 3).

A espada Lethus é uma espada do tipo Rondrakamm, dano 2d6 com duas mãos e iniciativa -10, 175cm e 26 kg. Seus atributos mágicos são: +10 dano, +65/+35, 2d6 elemento Trevas, Trevas (entender 3, criar 3, controlar 3). O peso da espada normalmente varia de 4,5kg até 6,5Kg; esta espada possui 4x o peso normal.

Quando as duas espadas confrontam uma com a outra seus poderes são anulados, mas quando estão sob o controle do mesmo ser elas recebem um bônus de poder equivalente à +5 iniciativa para cada arma, +5 dano +25/+25 para Valis, e a espada Lethus pode ser usada como uma espada de uma mão (uso fácil), mais bônus de +6 iniciativa.

Irmãs de Sangue [***]**

Custo: cada adaga 6,5 pontos (+6,5 pela soma de atributos).

As Irmãs de Sangue são adagas mágicas muito poderosas, mesmo separadas. Cada uma delas equivale a uma adaga Garra de Basilisco: dano 1d4+1 e iniciativa -3. As adagas possuem atributos mágicos +4 de dano, +20/+20, +4 iniciativa e 1d6 dano elétrico. Quando usadas juntas, recebem um bônus de +1 de dano, +10/+0, +1 iniciativa, Fogo (criar 3), Luz (criar 3), Fogo (criar +15%), Luz (Criar +15%). No entanto quando elas ficam muito próximas, a energia mística de uma delas tende a passar para a outra, se transformando em apenas uma adaga 1d4+1, iniciativa -3, com atributos mágicos: +10 dano,

+60/+40, iniciativa +10, 2d6 elétrico, Luz (criar 6), Fogo (criar 6), Luz (criar +30%), Fogo (criar +30%). Aquele que possuir a adaga Irmã de Sangue vencedora de seu duelo ganhará muitos poderes.

Coração das Trevas de Adel [***]**

Custo: 25 pontos de objetos mágicos.

Não se sabe muito sobre este “artefato”, apenas que é extremamente perigoso e que já é datado de muito antes da descoberta da magia pela maioria dos seres sobrenaturais. Alguns estudiosos levantam a hipótese deste coração das trevas ser a própria essência maligna de um demônio a muito esquecido, chamada de Adel, um espírito também venerado por alguns poucos clãs de Brujas. Também há uma estranha e perigosa maldição que ronda este item. Todas as pessoas que conseguiram usar este coração das trevas eram da nobre família dos Brujas, mesmo que estes não fossem propriamente vampiros. Todas as pessoas que usaram este item apresentaram comportamento estranho do normal e todas com características parecidas, além de serem assombrados por espíritos que habitavam e rodeavam o coração das trevas. Alguns, de tanto tempo que o usaram acabaram adquirindo características sobrenaturais jamais vistas, mas todos acabaram morrendo antes mesmo de se transformarem completamente. Outro detalhe e que somente mulheres descendentes diretas do Clã Bruja primeiro e que conseguiram usar este artefato.

O item é como um globo de cristal de cores negras, azuladas, roxa, e estranhos raios e feixes vermelhos que percorrem todo o interior do globo, que tem cerca de cinco centímetros de raio e pesa menos de um grama. Este globo é um tipo de sionista que quando em contato com o usuário se transforma em um tipo de material fluídico e se entranha no peito do usuário se transformando em uma jóia de pouco mais de um centímetro em forma de gota, ainda preservando as características de suas cores.

O usuário ganha força extrema e resistência jamais vista, além de diversas outras características muito interessantes, mas

ao custo de energia vital e mística (equivale a 1 ponto de magia e 1 ponto de vida por rodada).

As características mágicas deste objeto são: +9 WILL, +50% em testes de WILL, +6 pontos de fé, regenera 1 ponto de fé a cada 5 rodadas, 6d6 de resistência contra os elementos Luz, Trevas, Terra, Água, Ar, Fogo e suas combinações elementais, +6 pontos de magia, +12 pontos em sanguíneos (os pontos de sanguíneos podem ser usados para regenerar até 1d6 PVs do personagem). Quando o personagem está em simbiose com o coração das trevas, ele também pode realizar golpes manuais que causam dreno de 1 PV do oponente a cada 1d3 pontos de dano, também causa um dreno de 1 ponto de magia + 1d3 pontos de magia a cada ponto de dano e dreno de 1 ponto de fé que resulta em uma penalidade de -10% em testes de WILL, por ponto drenado, ao oponente.

Quando nas mãos de um demônio vampiro, este artefato ganha um bônus de +50% em todas as suas características. Ficando assim com os seguintes atributos: +14 WILL, +75% em testes de WILL, +9 pontos de fé, regenera 1 ponto de fé a cada 3 rodadas, 9d6 de resistência contra os elementos Luz, Trevas, Terra, Água, Ar, Fogo e suas combinações elementais, +9 pontos de magia, +18 pontos em sanguíneos (os pontos de sanguíneos podem ser usados para regenerar até 1d6 PVs do personagem). Quando o personagem está em simbiose com o coração das trevas, ele também pode realizar golpes manuais que causam dreno de 1 PV do oponente a cada ponto de dano, também causa um dreno de 2 pontos de magia a cada ponto de dano e dreno de 2 pontos de fé que resulta em uma penalidade de -15% em testes de WILL, por ponto drenado, ao oponente. Um poder realmente incrível, para um artefato que se sabe tão pouco dele e tão amaldiçoado.

Manto de Sin [***]**

Custo: 35 pontos de objetos mágicos.

Alguns já devem ter escutado falar de Sin, Senhora do Pecado, filha de Lúcifer e guardiã da escada dos 666 degraus que levam ao inferno. Ela também é a senhora da morte e é vista frequentemente carregando uma foice, vestida com um manto negro e só aparecendo

seu rosto, que nada mais é que um crânio. Pois este item mágico, embora não seja o original, é uma cópia do manto de Sin, que recebeu o próprio nome. O manto original não passa de um manto comum, usado por Sin, mas este manto foi criado seguindo especificações detalhadas de um dos adoradores de Sin e seria dado como presente, porém foi roubado por uma gangue de demônios nos caminhos místicos de Arkanum com Infernum. Um grupo de caça foi acionado para recuperar este artefato poderoso. O grupo conseguiu encontrar a gangue, mas já era tarde, havia sido destruída e reduzida a pedaços; a urna onde estava guardado o manto estava aberta e o manto desaparecido para nunca mais foi encontrado e isso já faz mais de 10000 anos.

O manto possui uma forte magia capaz de alterar a força e resistência do personagem que o usar, proporcionalmente a energia espiritual e idade do usuário, além de uma potente magia no caminho da necromância e demonologia. Embora seja um artefato de poder imenso, ele também é um artefato maldito, cuja maldição é ser levado ao esquecimento, isso se o personagem não for um demônio. O manto se ajusta ao tamanho e ao corpo do usuário podendo até deixá-lo aparentemente mais sexy conferindo bônus em carisma. Originalmente o manto é como um manto comum, fornecendo +2 IP e reduzindo em -1 a iniciativa.

Características: +9 FR, +9 CON, +2 FR por nível ou +1 FR a cada 25 anos, +2 CON por nível ou +1 CON a cada 25 anos, +5 IP cinético, +10 IP balístico, imbuído magias Trevas (entender 5, criar 5, controlar 5), Spiritum (entender 5, criar 5, controlar 5), Arkanum (entender 5, criar 5, controlar 5), ajustável ao tamanho do personagem, ajustável a forma e contorno do personagem (bônus de +6 em testes de CAR), seres com energia boas recebem um dano de 1d6 por rodada, -30% em testes de WILL e o objeto mágico não fornece os bônus positivos.

Ancora []**

Custo: 1 ponto de objetos mágicos.

A ancora é um artefato mágico que pode ser construído por magos temporais a partir de qualquer objeto de sua estima. Pode

ser um livro, um castiçal, uma chave, um sapato, meias, relógio, lenço ou qualquer coisa (qualquer coisa mesmo; até pessoas podem servir de ancoras, mas devem ser de grande estima do mago). A ancora é preparada em um ritual que consiste em amarrar um pequeno relógio ou ampulheta de ferro com essência da magia do mago ao artefato ou pessoa que servirá de ancora, deve sempre se encontrar em um lugar conhecido e predeterminado pelo mago. Livros podem estar na estante ou nas mesas, relógios nas cabeceiras de cama e pessoas em suas próprias casas ou nas casas do mago. O mago devê contar o local da ancora, apenas para a própria ancora, mesmo que isto signifique sussurrar com o ancora abajur de sua sala (parece loucura mas se transfere parte da essência durante este processo).

O mago pode então viajar no tempo e caso qualquer coisa que aconteça, tanto no tempo real do mago quanto no tempo onde ele se encontra, tenha potencial risco de vida ao mago, ele será imediatamente transportado ao lado da ancora, sem precisar abrir portais para a passagem, mas gastando os pontos de magia equivalentes.

Caso a ancora seja retirada do local, o que não necessariamente representa risco ao mago, ele fica impossibilitado de retornar até a ancora, pelo efeito do ritual, podendo neste caso, ser aberto um portal temporal pelos métodos convencionais. Cada ancora preparada pelo mago, deve ser recarregada após seu uso, e o mago só pode possuir uma ancora.

balançar o pendulo, segurando um terço do pendulo em sua mão com os dedos: médio, indicador e o dedão e deixando dois terços livres para balançar, e repetir o encantamento: “siga o movimento do nome do objeto, suas pálpebras estão ficando pesadas, você está ficando com sono, você agora está dormindo...”, neste momento a vítima deve ceder a vontade do mestre e cair em transe, o mestre deve completar o ritual dizendo então, “... agora você se encontra em meu poder”. As chances de um mago conseguir a informação desejada ou a ação desejada aumenta em 50% e o teste de manipulação da vítima ganha um bônus de +25 WILL para o mago.

Existem variações do ritual que podem ser desde a forma como as palavras mágicas são recitadas até a forma própria do hipnotismo, mas todas são constituídas basicamente do tradicional método com algumas poucas variações.

Para retirar a pessoa do transe de hipnose basta estalar os dedos ou tocar um sininho. Este ritual só pode ser feito com o auxílio do pendulo de hipnose, e uma pessoa que não domine o poder de hipnose não consegue nenhum resultado com o pendulo de hipnose.

Embora existam outros métodos de hipnose, este é o método que menos falha, uma vez que as pessoas hipnotizadas por esse método estão se sujeitando ao ritual por vontade própria (considere WILL 0 para estes teste e no máximo WILL 10 para pessoas totalmente descrentes nestes rituais).

Pendulo de hipnose [*]

Custo: 0,5 ponto de objetos mágicos.

O pendulo de hipnose é um dos primeiros artefatos a ser conseguido ou fabricado pelos magos Hypnos, e é um artefato fácil de ser construído. Basta que o mago possua qualquer instrumento que sirva como pendulo, como um relógio de bolso, uma corrente com um anel dependurado, um barbante com um prego amarrado ou qualquer outro tipo de pendulo. O mago deve ceder 2 pontos de magia para criar o artefato e ele só perderá o poder caso o pendulo seja destruído.

O ritual de hipnose consiste em fixar seus olhos nos olhos da vítima. Agora é só

Pendulo de procura [*]

Custo: 0,5 pontos de objetos mágicos, ou variável.

Muito semelhante ao pendulo de procura, mas magos de Hypnos, Chronos e videntes o usam com frequência. Também são extremamente fáceis de serem preparados e basicamente um pêndulo de hipnose também servira como um pêndulo de procura. Porem, para cada característica adicional do pendulo deve-se pagar o custo correspondente em artefatos mágicos.

O mais comum é que os magos possuam um pendulo preparado especificamente para cada coisa, às vezes tão

especifica a ponto de possuir um pendulo para procurar oscilações no padrão energético espiritual e outro pendulo para procurar objetos perdidos.

O funcionamento é simples. Para se ter bons resultados, basta possuir um objeto ou parte de um objeto que se deseja procurar. O conhecimento do objeto ou pessoas que se procura também ajuda no processo. Para locais pequenos é aconselhável que o mago ande pela casa ou aposento respectivo a procura do objeto. O pendulo irá oscilar diferentemente ao detectar o objeto. Esta oscilação nem sempre é visível para pessoas comuns ou mesmo nem precisa ser uma oscilação física. Ele pode simplesmente canalizar o padrão de energia para as mãos do mago ou vidente ou empata que sentira suas mãos formigarem ou esquentarem ou esfriarem. Diversas coisas podem acontecer e um mago dedicado saberá diferenciar simples acontecimentos ao aviso do pêndulo.

Véu dos mundos [*]**

Custo: 2 ponto de objeto mágico.

Este não é um dos artefatos mais comuns de um mago, até porque os magos aprendem como um de seus primeiros rituais o ritual véu dos mundos.

Este é um ritual simples, usado por magos que querem distinção entre suas vidas de magos e simples humanos e pode ser utilizado em qualquer caminho de magia, embora realmente tenha efeito nos caminhos que lidam com seres vivos ou com essência vital.

Não gasta pontos de magia e nenhum artefato, apenas levante a mão direita à altura de seu coração e movendo a mão como se quisesse abrir uma cortina repita com convicção “Eu abro o véu”, só então realizando a magia ou ritual desejado e depois de cada ritual ou magia realizada, com a mão direita, repita o mesmo procedimento, mas agora como se quisesse fechar uma cortina e repita “Eu fecho o véu”.

Este ritual cria uma barreira mágica que dificulta a passagem de qualquer ser que queira fazer algum mal ao mago, deixando assim suas vida normal menos exposta às reações do mundo sobrenatural.

Contudo, alguns magos preferem manter um objeto físico servindo como canalizador da energia do véu. São confeccionados com matérias difíceis de serem encantados o que os torna objetos mais incomuns e usados durante grandes rituais. É sempre bom possuir um destes objetos caso uma magia comece a apresentar resultados inesperados. Ele cria, assim como o ritual, uma barreira que impede que as energias astrais e espirituais dos mundos se fundam. Um portal é imediatamente fechado com o uso deste item, um elemental tem sua fonte de energia suprimida e ele é forçado a voltar para sua fonte para não morrer, um feitiço tem sua energia anulada pelo artefato. Porém o uso contínuo deste artefato vai tornando-o ineficiente, uma vez que ele vai absorvendo as energias místicas. Depois de muito uso, ele poderá justamente servir como uma variação de véu dos mundos – o portão dos mundos – que de tanta energia mística acumulada no objeto, ele servira para facilitar o contato e encantamento de seres e objetos. Este segundo item possui a mesma dificuldade e custo para ser adquirido ou produzido.

Cubo das almas [***]**

Custo: sem precedentes.

O cubo das almas é um artefato infernal criado como selo para demônios. Não serve especificamente para um único demônio, mas foi usado para selar o demônio Satangosh (Um reflexo totalmente deturpado do grande demônio Satã ou Shaitan).

Este incrivelmente poderoso selo, consegue petrificar a carne de Satangosh tornando-o uma estátua de puro mal. Seu poder reside justamente em sua essência de criação. Criado a partir de almas de condenados, o cubo se abre em diversas lâminas que laceram carne e espírito dos seres vivos, mortos ou sobrenaturais. Uma arma inteligente de vontade quase própria.

Os especialistas de Tecnos dizem que encontraram um objeto extremamente semelhante a este em uma das luas de marte (Deimos) e espera que daqui a algum tempo possam montar uma base nesta lua para começar as escavações até o objeto, claro que

nunca tal informação viria a público se não fossem meus agentes infiltrados em Tecnos.

Os demônios dizem que a muito tempo, o cubo das almas simplesmente desapareceu de seu mausoléu, em meio a fogo e gritos de socorro das almas que compõem o cubo, e que desde esta época, já fazem mais de 1000 anos que não se ouvia falar deste artefato não só poderoso como perigoso.

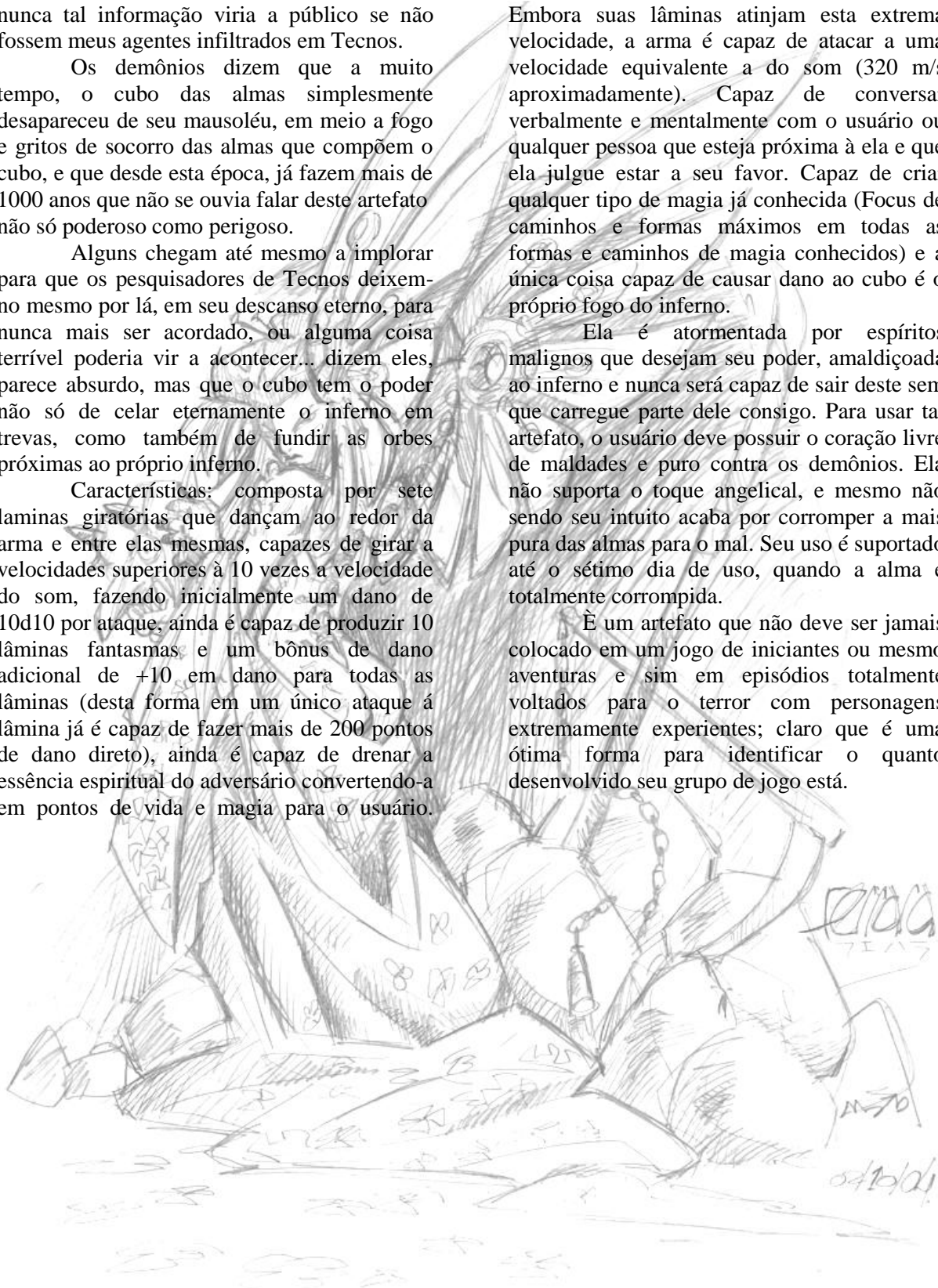
Alguns chegam até mesmo a implorar para que os pesquisadores de Tecnos deixem-no mesmo por lá, em seu descanso eterno, para nunca mais ser acordado, ou alguma coisa terrível poderia vir a acontecer... dizem eles, parece absurdo, mas que o cubo tem o poder não só de celar eternamente o inferno em trevas, como também de fundir as orbes próximas ao próprio inferno.

Características: composta por sete laminas giratórias que dançam ao redor da arma e entre elas mesmas, capazes de girar a velocidades superiores à 10 vezes a velocidade do som, fazendo inicialmente um dano de 10d10 por ataque, ainda é capaz de produzir 10 lâminas fantasmas, e um bônus de dano adicional de +10 em dano para todas as lâminas (desta forma em um único ataque a lâmina já é capaz de fazer mais de 200 pontos de dano direto), ainda é capaz de drenar a essência espiritual do adversário convertendo-a em pontos de vida e magia para o usuário.

Embora suas lâminas atinjam esta extrema velocidade, a arma é capaz de atacar a uma velocidade equivalente a do som (320 m/s aproximadamente). Capaz de conversar verbalmente e mentalmente com o usuário ou qualquer pessoa que esteja próxima à ela e que ela julgue estar a seu favor. Capaz de criar qualquer tipo de magia já conhecida (Focus de caminhos e formas máximos em todas as formas e caminhos de magia conhecidos) e a única coisa capaz de causar dano ao cubo é o próprio fogo do inferno.

Ela é atormentada por espíritos malignos que desejam seu poder, amaldiçoada ao inferno e nunca será capaz de sair deste sem que carregue parte dele consigo. Para usar tal artefato, o usuário deve possuir o coração livre de maldades e puro contra os demônios. Ela não suporta o toque angelical, e mesmo não sendo seu intuito acaba por corromper a mais pura das almas para o mal. Seu uso é suportado até o sétimo dia de uso, quando a alma é totalmente corrompida.

È um artefato que não deve ser jamais colocado em um jogo de iniciantes ou mesmo aventuras e sim em episódios totalmente voltados para o terror com personagens extremamente experientes; claro que é uma ótima forma para identificar o quanto desenvolvido seu grupo de jogo está.



Dæmonium

Neo Gênese

Nome: _____ Sexo: _____ Data de criação: ____/____/____
 Casta: _____ Altura: _____ Peso: _____ Olhos: _____
 Nacionalidade: _____ Cabelos: _____ Idade Aparente: _____ Idade Real: _____

Atributos	Atributos			Forma Humana		Forma Sobrenatural	
	Inicial	Mod	Mod (%)	Atual	Teste (%)	Atual	Teste (%)
Constituição (CON)							
Força (FR)							
Destreza (DEX)							
Agilidade (AGI)							
Inteligência (INT)							
Força de Vontade (WILL)							
Percepção (PER)							
Carisma (CAR)							
Total							

Perícias de Combate: _____ Pontos

Perícia	Gastos	Inicial	Total	Crítico	Dano
Briga	___/___	___/___	___/___	___/___	___/___
	___/___	___/___	___/___	___/___	___/___
	___/___	___/___	___/___	___/___	___/___
	___/___	___/___	___/___	___/___	___/___
	___/___	___/___	___/___	___/___	___/___
	___/___	___/___	___/___	___/___	___/___
	___/___	___/___	___/___	___/___	___/___
	___/___	___/___	___/___	___/___	___/___
	___/___	___/___	___/___	___/___	___/___
	___/___	___/___	___/___	___/___	___/___
	___/___	___/___	___/___	___/___	___/___
	___/___	___/___	___/___	___/___	___/___
	___/___	___/___	___/___	___/___	___/___
	___/___	___/___	___/___	___/___	___/___



Fraquezas: _____

Equipamentos: _____

Formas de Magia:



Caminhos de Magia:

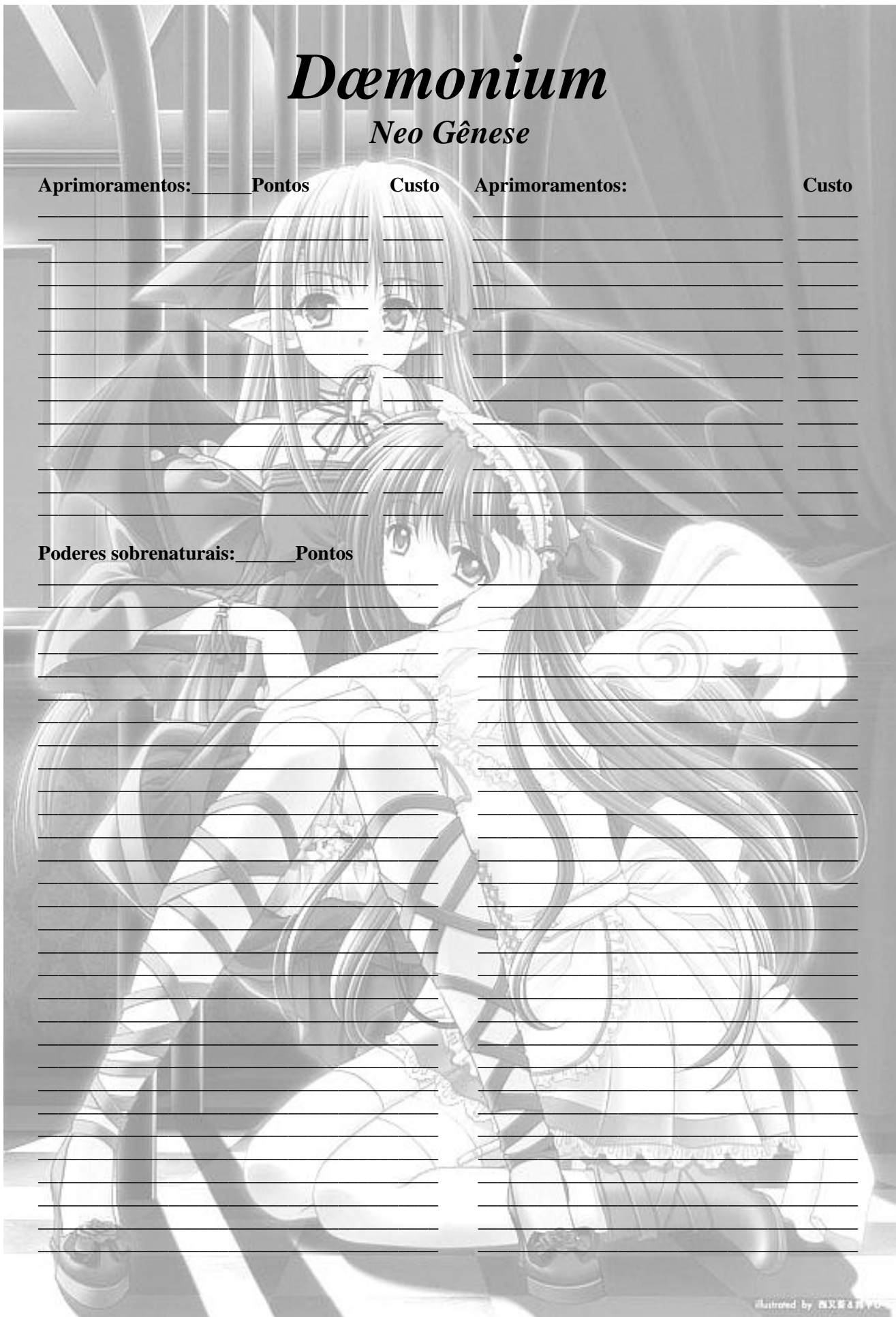


Dæmonium

Neo Gênese

Aprimoramentos: _____ Pontos Custo Aprimoramentos: Custo

Poderes sobrenaturais: _____ Pontos



Illustrated by MRE3170

Dæmonium

Neo Gênese

Perícias:	Pontos	Inicial	Gastos	Final	Perícias:	Inicial	Gastos	Final
Língua Nativa		30%						



Illustrated by MREBAYO

Bibliografia

Livros:

Del Debbio, Marcelo, Demônios a divina comédia, 1998, Ed. Daemon.
Bacci, Del Debbio, Anime RPG, Ed. Daemon.
Del Debbio, Marcelo, Anjos a cidade de prata, 1998, Ed. Daemon.
Del Debbio, Marcelo, Vampiros mitológicos, 1998, Ed. Daemon.
Del Debbio, Marcelo, Spiritum o reino dos mortos, Ed. Daemon.
Lobisomem, guia dos jogadores, tradução, Ed. Livraria Devir.
Lobisomem, guia do mestre, tradução, Ed. Livraria Devir.
Del Debbio, Marcelo, Arkanum, 3º edição, 2000, Ed. Daemon.
Del Debbio, Marcelo, Trevas, 2º edição, Ed. Daemon.
Van Feu, Eddie, coleção Wicca, Ed. Escala.
Van Feu, Eddie, coleção Wicca, Ed. Modus.
Van Feu, Eddie, Wicca animal totem, Ed. Modus.
Coleção Mistérios do Desconhecido, Assombrações, Ed. Abril Livros.
Coleção Mistérios do Desconhecido, Encontros Espectrais, Ed Time-life.
Coquet, Michel, O mundo dos Anjos e os Devas, Círculo do livro.
Brian Froud, Alan Lee, Fadas e o mundo dos seres encantados, Ed. Siciliano.
Goethe, Fausto, ed. Martin Claret.
Dante Alighieri, Divina Comédia, ed. Martin Claret.

Filmes:

Underworld, Pacto dos lobos, Mulher Gato, Romasanta, Sonhos de uma noite de verão, O Encanto das Fadas, Vampire Kiss desenho, Evil Dead I a III, Doutor Fausto, Hellraiser I a IV, As bruxas de Eastwick, O iluminado, Jovens Bruxas, Creep Show, Rose Red, A casa da colina, Silêncio dos inocentes, Spawn, O rapto do menino dourado, O advogado do diabo, Constantine, O Devorador de Pecados, Ring I e II (japônês) e “O chamado” I e II (versão americana), e todos os demais citados no livro demônios, a divina comédia.

Séries de TV:

Charmed, InuYasha, Yo-Yo-Hakusho, Dungeons & Dragons desenho, Slayers, Shaman King, e quase todos os outros animes japoneses que retratam o período Japão Imperial; Dead Zone, Contos da Cripta, Millenium, Spawn (desenho), Revelations.

Entre em contato:

Oi, meu nome é Gustavo Corradi Coelho e sou um professor de matemática formado pela UFMG. Comecei a jogar o famoso RPG na própria faculdade e gostei muito e por isso venho a escrever este e outros netbooks que tanto tenho gosto em pesquisá-los.

Convido você a apreciar este maravilhoso mundo, com muito bom senso e não se esquecendo de que isso é apenas um jogo, pura diversão, fantasia e um pouco de informação. Nada de seitas religiosas, cultos demoníacos e outras coisas tão maléficas como andam dizendo.

Se você já joga RPG muito bom, se não, o que espera!

Caso tenha alguma dúvida ou sugestão sobre este e outros livros por mim escritos você pode entrar em contato pelo meu E-mail coelhocorradi@ig.com.br ou corradic@ig.com.br e ficarei grato e feliz em responde-lo assim que puder. Que fique claro que só responderei mensagens respectivas aos RPGs, desta forma, seja explicito no assunto tratado.

Escreva você também seus próprios livros e histórias. Escrever é cultura e faz bem. Seja você também um amante da literatura.

Que Deus os abençoe.