

Lobisomem-Guará



Por Lobo

Atenção!

Esse net-book é gratuito, a venda do mesmo é proibida, pois o mesmo foi feito para livre download. Tudo relatado aqui é ficcional, trate tudo como objeto de entretenimento.

Importante!

Procurei me concentrar naquilo que auxilia mestres e jogadores para um maior divertimento, logo as informações aqui não expressam a realidade, apesar de tentar fazê-lo o mais próximo possível disto. Este e-book usa as regras do Sistema Daemon, que podem ser facilmente obtidas no módulo básico que se encontra disponível para download no site da Daemon. Como em todo material de RPG, a Regra de Ouro é válida aqui.

Agradecimentos

- A Jesus Cristo, por ser minha inspiração de vida.
- À minha família e amigos, por me apoiarem e me guiarem.
- A Marcelo Del Debbio, por criar meu sistema de RPG favorito e Hi-Brazil.
- Aos inúmeros membros do fórum do site Daemon (www.daemon.com.br) que me ajudaram e/ou apoiaram na realização deste net-book.
- Ao Leishmaniose e Shingo Watanabe, por me aturarem.
- Às dezenas de sites que contribuíram nas minhas pesquisas.
- Ao pessoal do Brazil of Darkness, por disponibilizar as suas pesquisas sobre o Ny-Guará.
- Ao Lamazuus e Eduardo Paixão, por seu net-book Animalidade.
- Aos artistas que contribuíram, involuntariamente, com as imagens presentes neste net-book.
- Aos escritores dos livros da Daemon que contribuíram, involuntariamente, com alguns textos presentes neste net-book.

Contato

Se você tem algo para falar comigo, mande um e-mail para waocnek@bol.com.br e reze para eu estar disposto para falar contigo. Não mande vírus, pois sou muito vingativo. Também posso ser encontrado no fórum do site Daemon. Meu nome verdadeiro é Bruno Anderson Oliveira da Silva.

Lobisomem-Guará

Introdução

Este é o primeiro net-book que eu faço (e acredito que seja o primeiro a ser feito) para o cenário Hi-Brazil. Este cenário medieval foi lançado em 2004 e sua autoria é de Marcelo Del Debbio, um dos criadores do Sistema Daemon e autor dos RPGs Trevas e Arkanum, entre outros.

Ele existe numa região do Universo de Trevas conhecida como Arcádia. Resumidamente, pode-se definir essa região como o refúgio dos seres mitológicos de diversas partes do mundo. É possível encontrar os elfos, os anões, os orcs, as ninfas, os dragões, os centauros, entre outras milhares e milhares de criaturas famosas, ou não.

Hi-Brazil é uma das regiões de Arcádia, onde se reuniu boa parte da mitologia sul-americana, tanto nativa quanto as que migraram para ela. Por exemplo, você pode andar pelas matas e enfrentar a Boitatá e depois, lutar com um elfo. O objetivo central é fornecer um cenário de fantasia medieval brasileiro baseado nas tradições brasileiras para os brasileiros, e, acima de tudo, com qualidade.

Assim, os mestres e jogadores podem na sessão de jogo ter a possibilidade de, ao invés de serem guiados pela floresta temperada por um druida celta, serem guiados por um pajé indígena pelo cerrado. Além disso, o cenário utiliza a versão real do país e de sua história como se fossem suas, usando e abusando de estereótipos. Com isto, os jogadores, além de se divertirem, ainda se conscientizam dos problemas que afligem nossa nação.

Outro fator importante é que os jogadores entrarão em contato com a pouco conhecida e desprivilegiada mitologia nacional. Apesar deste autor que vos escreve ser um grande apreciador da mitologia dos guerreiros de Asgard, devo reconhecer que a nossa mitologia não deixa em nada a dever aos mitos dos outros povos. Quem nunca quis dá um tapa no Saci?

O que acabo de dizer é o principal motivo para a realização deste net-book. Os leitores mais atentos perceberam algo curioso na seção final do livro Hi-Brazil. Trata-se da descrição (transcrita ao lado) dos lobisomens existente no capítulo sobre criaturas que podem ser utilizadas como inimigos dos PCs. Existem dois tipos diferentes de lobisomens.

A versão de Velha Arcádia é muito bem conhecida e descrita (mais ou menos) em vários livros e net-books, assim podem ser facilmente trabalhadas pelos mestres. No entanto, salvo estas poucas linhas ao lado, nada se sabe sobre o lobisomem-guará, o licantropo nacional.

O objetivo deste net-book é fornecer material para que os jogadores possam ter personagens que pertençam à raça dos lobisomens-guará. Além é claro de contribuir com essa mitologia acerca desses lobisomens, dando um bom material para os mestres poderem trabalhar nas aventuras, como NPCs ou idéias para as tramas e/ou sub-tramas.

Fruta-do-Lobo

No Grande Planalto do Hi-Brazil, existia uma fruta temida por muitos, chamada de Lobeira ou Fruta-do-Lobo. Ela recebeu este nome por ser um dos alimentos favoritos dos lobos-guará.

Os índios sempre a evitaram, afirmando que ela era amaldiçoada. Conta a lenda que seu forte odor doce e saboroso atraiu um cavalo até um pé dela e ele comeu uma. Os bandeirantes viram assustados o equino que começou a vomitar as próprias tripas e caiu morto no chão. Assim, essa fruta passou a ser considerada um perigo pelas populações humanas.

Taxada de venenosa e, ao longo dos anos, culpada pela morte de milhares de cabeça de gado, muitos dos pés dessa fruta foram arrancados e a planta foi extinta. A mera menção da existência de um pé dela já era motivo para um pânico geral entre os criadores de bovinos da região.

Lobisomens

CON 18-24, FR 18-24, DEX 18-24, AGI 18-24
INT 10-12, FdV 10-12, CAR 10-12, PER 20-24
Ataques [3], IP 1 (pele), PVs 20-25
Mordida 60/0 dano 1d6
Garras 75/75 dano 1d10+bônus

Só pode ser ferido por armas de prata

Existem dois tipos de lobisomens no continente: os

lobisomens originais de Velha Arcádia, amaldiçoados filhos de Licaon, que vieram para o Hi-Brazil com os exploradores do Velho Mundo, e os **lobisomens locais**, descendentes dos espíritos dos lobos-guará. Os lobisomens originais são mais fortes e encorpados, podendo também assumir uma forma intermediária entre o homem e o lobo. Os lobisomens-guará só podem assumir a forma do homem ou do lobo (e são mais franzinos também). A transformação em lobo ou forma intermediária demora uma rodada.

A maioria dos lobisomens são criaturas solitárias, que costumam vagar de cidade em cidade, permanecendo pouco tempo em cada uma (geralmente um ou dois meses).

Os lobisomens podem se transformar quando quiserem, com exceção das noites de Lua Cheia, quando se transformam obrigatoriamente e sem controle. Uma vez transformados, saem matando vítimas inocentes por onde quer que estejam. São muito espertos, seguindo seus instintos de preservação e fuga para não serem pegos.

Alguns lobisomens (cerca de 10% deles) são capazes de controlar sua mente e manter sua sanidade durante a transformação obrigatória das noites de Lua Cheia. A maioria dos outros pede para ser trancada em masmorras ou cavernas até que passe o perigo.

Os guarás vivem em tribos na floresta e agem como protetores da natureza, atacando bandeirantes e caçadores inescrupulosos.

Os lobos-guará se viram em uma situação terrível, pois estavam perdendo um de seus principais alimentos por causa da ignorância do ser humano. A situação se agravou conforme lendas sobre a fruta começaram a surgir. Os humanos passaram a dizer que ela provocaria cegueira, que ela atraía os espíritos malignos, que ela dava azar a quem a visse, que seu cheiro era hipnótico e outros malefícios, tornando a fruta cada vez mais mal-vista e perseguida.

A verdade em todo esse caso era que a fruta era mesmo responsável pela morte do gado. Este não resistia ao cheiro doce dela, muito semelhante à da maçã, e ia até onde ela estava para se alimentar. Quando ele a comia, engolia também o caroço, ou melhor, a tampa. Esta se alojava na boca do estômago e nada mais entrava ou saía dele. O animal ruminava bastante para se livrar dela, mas era inútil. No final, ele morria.

Além disso, essa fruta era mágica e os poucos índios da região tinham conhecimento sobre isso. Quando um ser humano comia essa fruta, além de ser curado de qualquer doença natural, o seu sétimo filho nascia como um lobisomem-guará. Nenhuma comunidade humana sabia disso, no entanto.

Séculos após a passagem dos Três Cometas, não havia mais nenhum vestígio da lobeira no Grande Planalto do Hi-Brazil. Conta a lenda que o último pé da árvore está numa terra inexplorada chamada Paiquerê.

Ele seria protegido por um lobo-guará de pêlos dourados e que brilha como o sol. Os sábios acreditam que essa criatura seria um avatar de uma criatura mística. Essa terra nunca foi encontrada, mas acredita-se que ela esteja localizada no Grande Planalto.

Os Originais

As crianças nascidas sob o encanto da lobeira se tornaram únicas na medida que o espírito de um lobo-guará passou a habitar seus corpos, assim como o espírito de um ser humano. Os dois espíritos cresciam na mesma casca e tentavam sobrepujar um ao outro.

Isso passou a se refletir na psicologia das crianças e elas tiveram que aprender a conviver com isso. De um lado, ela tinha características humanas. De outro lado, uma contra-parte que a guiava a se comportar como um lobo-guará. A situação se tornava pior conforme ela alcançava a puberdade e despertava poderes latentes, como se transformar num lobo-guará.

Esses lobisomens-guará originais tinham que se adaptar a esta situação. Elas não sabiam que eram diferentes porque eram a sétima criança de uma pessoa que comeu uma lobeira, por isso muitas viam essas mudanças como uma benção de Jizuis ou uma maldição de Tinhoso.

Com seus instintos de lobo-guará despertados e com poderes sobrenaturais, a população ao redor começou a pensar na segunda opção. Aqueles que não fugiam, eram mortos ou expulsos. Alguns habitantes de outras regiões árcades viram os lobisomens-guará como novas versões dos lobisomens antigos e eram caçados por isso. Essa situação fez com que a maioria se escondesse na natureza.

O Grande Pântano e a Floresta das Chuvas chegaram a receber alguns deles, mas o Grande Planalto tornou-

se o refúgio da maioria. Alguns estabeleceram residências e tiveram sua própria prole, enquanto outros, guiados por seus instintos, não conseguiram conviver em grupos e vagaram sozinhos pelo continente.

O resultado da união entre dois lobisomens-guará era bem diferente de seus ascendentes. Eles foram considerados lobisomens puros e possuíam uma única alma. Eles tinham o seu lado humano e seu lado animal equilibrados, coexistindo em perfeita harmonia, salvo em raros relatos.

Os Puros

Os originais desapareceram conforme a lobeira era extinta. Os puros passaram a ser os únicos lobisomens-guará existentes e suas proles tornaram-se as únicas formas de perpetuar a espécie. Suas tribos passaram a proteger a natureza, pois a destruição dela estava prejudicando o seu modo de vida, baseado principalmente na caça. Eles se alimentam também de vegetais e frutas extraídas na mata. A mentalidade dupla deles influenciou sensivelmente na sua cultura e tradições.

Por serem descendentes de humanos, a religião de Jizuis é a única existente em suas comunidades. Em torno de dez a cem indivíduos podem ser encontrados nas tribos do Grande Planalto. Seus maiores inimigos na região, fora os humanos que destroem as matas, são aranhas gigantes.

As capacidades físicas dos puros se tornaram bem superiores às dos originais, porém eles sofrem do mesmo preconceito que estes últimos sofriam das comunidades humanas. Também herdaram os seus poderes e fraquezas.

Lobisomens-guará

Comum: -

Incomum: -

Raro: Grande Planalto.

Muito Raro: Todos os outros reinos.

Vantagens: Sentidos Aguçados, Transformação, Poderes Sobrenaturais.

Desvantagens: Estigma Social, Fraquezas Sobrenatu-rais.

Atributos Médios (Modificadores):

FR 13 (+3), CON 13 (+3), DEX 10 (-), AGI 16 (+6)

INT 10 (-), FdV 10 (-), PER 16 (+6), CAR 10 (-)

Um lobisomem-guará, sob sua forma normal, é um humano em todos os aspectos. A única forma de reconhecer sua real identidade é ver-lo se transformando ou ao usar seus poderes. Suas habilidades físicas superiores e as fraquezas também são uma boa dica de sua origem.

Eles possuem a mesma altura, peso e longevidade dos seres humanos. Os machos possuem um pouco mais de pêlo que o normal, especialmente na face. Algumas tribos têm o costume de manter cabelos longos e barbas aparadas.

Seus pêlos variam do preto ao dourado, quando não apresentam todas as tonalidades ao mesmo tempo! Uns deles costumam viver entre os humanos. São capazes de se transformar em lobos-guará em uma rodada e possuem um olfato e uma audição bastante ampliados.

Metamorfose

Homem

A forma de homem é a aquela que os Gueken, como algumas tribos indígenas os chamam, mais utilizam. Basicamente é a forma original deles e, fora as habilidades naturais e alguns de seus poderes, são humanos em todos os aspectos. Apenas um seletivo grupo é capaz de assumir as outras formas, mas transforma-se num lobo-guará é uma das primeiras coisas que eles aprendem a fazer quando entram na puberdade. Leva uma rodada para mudar de forma.

Geralmente, a transformação para qualquer forma assusta aqueles que não estão acostumados com a cena. Um teste de FdV torna-se necessário para o espectador não fugir de medo caso seja a primeira vez que veja a transformação. As comunidades tribais não costumam usar muitas roupas, mas aqueles que vivem entre os seres humanos têm muitos problemas quanto a isso, pois elas se rasgam (Besta Fera) ou lhe prendem (Lobo-Guará).

Fera

Esse é um nome pomposo para a transformação intermediária que tornou essas criaturas famosas. Apenas alguns poucos são capazes de assumirem essa forma. Na forma de fera, o guará aumenta a quantidade de pêlos no corpo até estarem completamente revestidos por eles. Eles ganham também uma crina grossa.

Seu nariz dá lugar para um focinho, suas orelhas sobem para a parte superior da cabeça, seus dentes crescem e sua língua também. Enfim, sua cabeça fica idêntica a de um lobo-guará, mas proporcionalmente maior.

Ele ainda mantém a forma antropomórfica de duas pernas, dois braços, tronco e cabeça, todavia, ao contrário dos lobisomens de Velha Arcádia, ao se transformar, ele não ganha massa corpórea, mantendo a mesma altura. Isso deixa o guará com uma aparência esguia e franzina.

Suas presas se tornam armas mortais e suas unhas crescem a ponto de se tornarem letais garras. Isso prejudica a sua capacidade de manusear objetos. Eles ganham uma capacidade de equilíbrio maior, o que reflete em sua forma de andar. Ela torna-se um pouco mais elegante e melhora a postura. Seus sentidos se tornam mais sensíveis.

Em termos de regra, ele ganha +1 no IP. Sua AGI e sua PER aumenta em +3. Suas garras causam 1d10 de dano + bônus de força, enquanto as presas causam 1d6. Além disso, sua DEX é penalizada em -3 e sua presença já causa grande pavor nas pessoas.

Qualquer pessoa comum que veja um lobisomem-guará na sua forma de fera deve realizar um teste fácil de FdV com penalidade de -10%. Caso ela falhe, ela irá correr em pânico, totalmente entregue ao medo. Mesmo se passar no teste, ela ainda estará apreensiva. Indivíduos que são imunes ao medo, como alguns clérigos e pessoas muito corajosas, não sofrem desses efeitos.

Besta Fera

O nome foi dado pelas comunidades humanas, enquanto os guarás chamam essa transformação de Huika. Da mesma forma que a fera, a besta fera é uma forma intermediária entre o homem e o lobo-guará. A diferença está no fato que a fera está mais próxima do homem, enquanto a besta fera está mais próxima do lupino.

Essa transformação é ainda mais rara que a outra, por dois motivos: Primeiro, para se tornar uma besta, é necessário aprender antes a se tornar uma fera. Segundo, muitos correm o perigo de perder totalmente o controle e se entregar completamente aos instintos, tornando-se uma fera incontrolável que voltará à forma humana após 1d6 horas de fúria.

O guará aumenta consideravelmente a sua massa corpórea, dobrando o seu peso. Seus braços alongam-se e ficam idênticos às suas pernas, tornando-o um quadrúpede. O crescimento de pêlos é bem maior, assim como a de suas garras e presas. Sua velocidade aumenta muito, mas sua coordenação motora é quase anulada.

Ele fica bem mais forte, porém ainda mantém uma forma esguia e franzina para seu tamanho. Suas garras são tão grandes que quando ele caminha, o som se iguala a dos cascos de cavalo. Sua cabeça também assume a forma da do lobo-guará, no entanto, ela fica muito aterradora.

A partir da ponta de sua orelha até o chão, a altura medida é idêntica à sua altura de humano. Sua coluna vertebral cresce e a pelugem ao redor também, ou seja, ele ganha um rabo. Em suma, ele vira um lobo-guará gigante. No entanto, sua aparência é bem mais assustadora e lhe dar um ar de um predador muito perigoso.

Em termos de regra, ele ganha +2 no IP. Sua AGI aumenta em +6 e sua PER, CON e FR em +3. As garras causam 2d10 de dano + bônus de força, enquanto as presas causam 2d6. Além disso, sua DEX é penalizada em -9 e sua presença causa um pavor surpreendente nas pessoas.

Qualquer pessoa comum que veja um lobisomem-guará na sua forma de huika deve realizar um teste fácil de FdV com penalidade de -25%. Caso ela falhe, ela irá correr em pânico, totalmente entregue ao medo. Mesmo se passar no teste, ela ainda estará apreensiva. Indivíduos que são imunes ao medo não sofrem desses efeitos.

Todo lobisomem-guará que se transformar numa besta fera deve realizar um teste de FdV. Se falhar será entregue aos instintos. Note que no caso desses seres, isso não significa que ele se tornará um matador descontrolado. Devido à personalidade dos lobos-guará, ele não irá atacar a menos que seja atacado. Ele poderá invadir fazendas e libertar animais em cativeiro, como galinhas e gado.

Todo canino que ver a besta fera deverá fazer um teste de FdV. Se falhar, irá seguir-lo até ele alterar para a sua forma. Falha crítica significa que ele irá atacar o guará. Apenas os maiores guarás se tornam bestas feras.

Lobo-Guará

Depois da forma humana, esta é a mais comum a ser usada pelos lobisomens-guará. Todo membro da raça se torna um lobo-guará pela primeira vez entre os dez e doze anos de vida. É muito comum se observar lobos-guará nas tribos do Grande Planalto, a maioria deles são membros da própria tribo transformados.

Alguns deles ficam nessa forma horas e horas por dia, às vezes ficam mais tempo nessa forma do que em qualquer outra. Aqueles que convivem entre os humanos não costumam se transformar, pois, além de mostrar sua identidade, ainda os tornam alvos dos humanos, afinal, *“dá sorte carregar o olho direito de um lobo-guará arrancado dele ainda vivo”*.

O resultado da transformação é bem simples de se explicar. Ele vira um lobo-guará em todos aspectos. Para se reconhecer que ele seja um lobisomem-guará, somente se ele manifestar algum de seus poderes ou fraquezas, ou mesmo inteligência.

Em termos de regra, sua DEX é penalizada em -9 e sua PER recebe +3 de bônus. Seus dentes crescem muito e causam 1d6 de dano. Ele é capaz de se comunicar com qualquer lobo-guará através de seus uivos. Ele também se torna capaz de entender o que os uivos deles significam. Lembre-se que os lobos-guará comuns são animais, logo não são inteligentes. O mestre deve restringir a conversa do animal ao seu nível de intelecto.

Comparativamente, essa transformação é pouca vantajosa em batalha em relação às outras. O guará não irá utilizar qualquer tipo de arma, algo perfeitamente viável na forma humana e fera. Ele não poderá usar armaduras ou possui uma pelugem mais espessa.

Os guarás utilizam a forma ao despistar inimigos, sentir melhor o ambiente ao seu redor e, quando sem armas e/ou armaduras, além de incapacidade de assumir formas alternativas, lutar contra oponentes. Com o tempo, o guará vai descobrindo as vantagens de assumir essa forma. Eles costumam se sentir relaxados e calmos no formato de lobo.



Observações

Agora se deve comentar alguns aspectos sobre a mudança de forma. O que será dito poderá parecer óbvio, mas deve ser colocada para evitar possíveis confusões por parte dos jogadores e mestres.

Os atributos são cumulativos. Os guarás têm +3 de FR em todas as formas, incluindo a humana, por exemplo. Quando ele se torna uma besta fera e ganha +3 de FR, no total, ele terá um bônus de +6 em sua FR. Assim, se um guará possui 15 pontos de atributo em FR, ele terá 18 em todas as formas, menos na besta fera, quando ele terá 21.

Isso é válido para todos os atributos modificados e no IP. Além disso, os danos das garras e das presas são diferentes para cada forma. Aqueles que não foram ditos são iguais a 1d3 de dano não-mortal. No caso, apenas a forma humana possui esse dano, além das garras do lobo-guará.

Quando ocorrer um embate, utilize a perícia briga para quando utilizar essas armas naturais. Apenas atente-se ao fato que no caso das presas, você deve somar a perícia com o atributo AGI, não DEX. A maioria dos lobisomens-guará aprende subgrupos da perícia briga, chamados de Garras (DEX/DEX) e Mordida (AGI/0), ao invés da própria briga. Sim, isso é desvantajoso, por isso mesmo os kits as possuem, ao invés da outra perícia.

Morder um adversário causa menos dano que agatã-lo, no entanto, como a perícia envolvida possui um bônus maior e somente possui ataque, a capacidade de usar ela costuma ser superior. Os poucos guarás capazes de se transformar em besta fera (0,1%) ou fera (1%), também utilizam os seus dentes na maioria das vezes porque eles conseguem atacar mais velozmente.

Uma tabela no capítulo de novos aprimoramentos mostra uma relação entre a AGI e DEX e o número de ataques por rodada. Se um guará possuir AGI 28 e DEX 10 na forma huika, ele poderá dar um ataque por rodada com um ataque baseado em DEX ou dar dois ataques com um baseado em AGI.

Você pode trocar alguns de seus ataques de DEX ou AGI pelo outro, mas isso é um pouco complicado e para se ter uma troca realmente efetiva em combate, você teria que possuir 4 ataques de AGI por rodada e 2 ataques por rodada de DEX, algo difícil de ocorrer com os lobisomens-guará.

Novamente, reitera-se que se transmutar para uma forma qualquer, independente daquela que se esteja, leva uma rodada inteira. Também se deve repetir que qualquer pessoa que nunca tenha visto a metamorfose deve realizar um teste de FdV para não se apavorar. Caso uma pessoa já tenha visto um humano virar fera, ela não irá ter medo de um lobo-guará virando fera, mas terá caso veja ele se tornando uma besta fera.

Por último, a suprema regra do bom senso deve ser utilizada. Um lobo-guará não vai usar um arco e flecha, enquanto que um lobisomem-guará não irá se transformar em besta fera enquanto estiver usando sua armadura nobre de batalha, pois ou ela será amassada e virá uma peça inútil de aço ou seus ossos serão esmagados. Algumas perícias e atributos, não poderão ser utilizadas em algumas formas, cabendo unicamente ao mestre decidir quais serão.

Sociedade dos Guarás



Comportamento

Por estarem em equilíbrio com seu lado guará, os huikas possuem um comportamento diferenciado. Eles apreciam mais a noite do que o dia, por vezes caçando sob a luz da lua ao invés da claridade do sol. Não há muito deles que são extrovertidos ou comunicativos, a maioria é muito tímida. Aliás, fala-se que aqueles que não vivem em tribos ou são tão tímidos que não gostam de viver com outras pessoas ou não suportam a timidez de seus colegas e vão viver entre os humanos.

Eles gostam de comer vegetais e carnes brancas. São bastante calmos e concentrados, sendo pacíficos. Eles costumam atacar somente em uma necessidade. Cultuam a Jizuis e falam o Comum em quase todas as tribos, com a exceção daquelas que existem nas terras da Guilda. Raros deles foram vistos usando magia ou feitiçaria.

Eles são muito protetores, sempre defendendo um de seu povo e a natureza, que lhe dá o sustento para a sua família. Esse comportamento reflete nas boas relações com os protetores da floresta, como os raros Entes. A aparência deles varia tanto quanto a dos humanos, possuindo tons de pele claros à alguns mais escuros, porém os primeiros são mais comuns. Apesar de sua timidez, eles não possuem muitos problemas em atrair o sexo oposto.

Os mais fortes costumam atrair parceiras(os) mais facilmente, sendo um povo muito sensual. Eles costumam se relacionar com parceiros de outras raças, principalmente humanos e lobos-guará (Este último na forma de lobo!!!). Não há casos relatados de relacionamento com outras raças e o resultado da união inter-racial ou é um humano puro ou um lobo-guará puro.

Tribos

As tribos guarás são fáceis de se reconhecer. Anos de contato com os índios fizeram eles assimilarem alguns aspectos de sua cultura. As tribos possuem uma cabana de madeira grande no centro da aldeia. Ela é usada pelos clérigos para realizar o culto à Jizuis e servir como sede para reuniões importantes. A sociedade machista confere todos os cargos importantes aos homens, enquanto as mulheres apenas cuidam das crianças, velhos e do lar.

Os idosos formam um conjunto de conselheiros. Eles atuam ao lado do líder da tribo, o guerreiro mais forte. Este costuma ser desafiado quase todo o mês. Se for vencido, perde o título. Outro cargo importante é o de líder dos guerreiros, que costuma ser o segundo mais forte. Ele leva os guerreiros da tribo em missões e em caçadas, além de ensinar a arte da guerra aos mais jovens. Suas casas são feitas de madeira e a tribo inteira é cercada por uma forte e grossa parede circular de madeira, para melhor proteger os guarás dos perigos da mata. As tribos maiores constroem torres de madeira para abrigar vigilantes.

Novos Aprimoramentos

Arena

Existe um lugar especial para o lobisomem-guará onde ele luta muito bem. Trata-se de um lugar onde ele conhece muito bem o terreno, sabe onde fica os obstáculos ou conhece os melhores pontos do relevo. Geralmente, é a própria tribo do lobisomem-guará. Enquanto ele lutar nesse lugar, ele irá receber uma bonificação em todas as suas perícias de combate.

1 ponto: +10/15 em qualquer perícia de combate.

2 pontos: +25/25 em qualquer perícia de combate

Conhecimento Tribal

O lobisomem-guará possui um profundo conhecimento sobre as tribos e seus líderes. Ele sabe a localização delas, quem são seus líderes, quais as prováveis opiniões sobre certos assuntos. Os conselheiros costumam possuir esse aprimoramento para melhor assessorar o líder. Isso pode contribuir em tempos de problemas, quando as tribos precisam se unir para combater o perigo.

1 ponto: O Personagem recebe Ciências Proibidas (Lobisomens-guará 30%) gratuitamente.

2 pontos: O Personagem recebe Ciências Proibidas (Lobisomens-guará 45%) gratuitamente.

Liderança

O guará é um membro importante de sua tribo, ele possui um grande status que o torna respeitado e visado. O seu poder se reflete nas obrigações que ele deve ter com os membros de sua tribo.

1 ponto: O Personagem é o líder dos clérigos.

2 pontos: O Personagem é um dos conselheiros.

3 pontos: O Personagem é o líder dos guerreiros.

4 pontos: O Personagem é o líder da tribo!

Matilha

O guará possui um grupo de lobos-guará que o acompanham e o servem como seus aliados e protegidos.

1 ponto: 1 lobo-guará.

2 pontos: 2 lobos-guará.

3 pontos: 4 lobos-guará.

4 pontos: 6 lobos-guará.

Poder Elevado

O lobisomem-guará nasceu abençoado por Jizuis. Ele possui poderes mais elevados e fortes que o normal. As suas habilidades sobrenaturais estão muito superiores a de seus irmãos.

1 ponto: +1 poder sobrenatural extra.

2 pontos: +2 poderes sobrenaturais extras.

3 pontos: +3 poderes sobrenaturais extras.

Tabela de Valores de Atributos

	Atributo	FR Carregar (kg)	FR Levantar (kg)	Bônus de dano	AGI Veloc. (m/s)	Nº de Ataques AGI/DEX
1D	1-2	15	30	-3	1,5	1
	3-4	20	40	-2	2,0	1
	5-6	25	50	-1	2,5	1
2D	7-8	30	60	-1	3,0	1
	9	35	70	0	3,5	1
	10	40	80	0	4,0	1
	11	45	90	0	4,5	1
3D	12	50	100	0	5,0	1
	13	55	110	0	5,5	1
	14	60	120	0	6,0	1
	15	70	140	+1	7,0	1
	16	80	160	+1	8,0	1
4D	17	90	180	+2	9,0	1
	18	100	200	+2	10	1
	19	110	220	+3	11	1
	20	125	250	+3	12	3/2
	21	140	280	+4	14	3/2
	22	160	320	+4	16	3/2
	23	180	360	+5	18	3/2
5D	24	200	400	+5	20	3/2
	25	225	450	+6	22	3/2
	26	250	500	+6	25	2
	27	280	560	+7	28	2
	28	310	620	+7	31	2
6D	29	355	710	+8	35	2
	30	400	800	+8	40	3
	31	450	900	+9	45	3
	32	500	1000	+9	50	4
	33	560	1120	+10	56	4
	34	630	1260	+10	63	5
	35	710	1420	+11	71	5
	36	800	1600	+11	80	6
7D	37	900	1800	+12	90	7
	38	1000	2000	+12	100	8
	39	1100	2200	+13	110	9
	40	1250	2500	+13	125	10
8D	41	1400	2800	+14	140	11
	42	1600	3200	+14	160	12
	43	1800	3600	+15	180	14
	44	2000	4000	+15	200	16
	45	2200	4400	+16	220	18
	46	2500	5000	+16	250	20
9D	47	2800	5600	+17	280	22
	48	3200	6400	+17	320	25
	49	3600	7200	+18	360	28
	50	4000	8000	+18	400	32
	51	4400	8800	+19	440	36
	52	5000	10000	+19	500	40
	53	5600	11200	+20	560	45
10D	54	6400	12800	+20	640	51
	55	7200	14400	+21	720	57
	56	8000	16000	+21	800	64
	57	8800	17600	+22	880	72
	58	10000	20000	+22	1000	81
11D	59	11200	22400	+23	1120	91
	60	12800	25600	+23	1280	102
	61	14400	28800	+24	1440	114
	62	16000	32000	+24	1600	130
	63	18000	36000	+25	1800	145
	64	20000	40000	+25	2000	162
	65	22000	44000	+26	2200	182
	66	25000	50000	+26	2500	204

Classes de Prestígio

Arqueiro Guará

Esta é a profissão mais seguida entre os gueken, pois a distância com a civilização da maioria das tribos não permite que eles tenham acesso à armas complexas, usando os recursos disponíveis nas florestas. E que melhor arma a ser construída usando os recursos selvagens senão o arco?

Desde cedo, o lobisomem-guará aprende a fazer sua arma com cipós e galhos, aljavas com o couro de suas presas e novas flechas com a madeira que encontra. Eles usam essas armas por combinar com seu estilo sorrateiro de caçada e luta, além de ajudar na pesca.

Ele é capaz de fazer um arco curto em 1d6 horas e 3d10 flechas em 1 hora. Geralmente, eles saem a noite, na escuridão, onde sua visão noturna e sua arma de longa distância os tornam matadores implacáveis para qualquer presa. Quase todos os machos dos quinze mil guarás que vivem no Grande Planalto são arqueiros.

Curiosamente, a maior honra na cultura deles é ser morto por uma flecha. Por se um povo arqueiro, há muitos festivais e competições de arquearia em suas tradições. O próprio combate para decidir quem é o líder da tribo ou dos guerreiros consiste de uma simples competição de tiro ao alvo cujo vencedor é aquele que acertar primeiro uma vara de pau fina posta a duzentos metros de distância.

Custo: 2 pontos de aprimoramento, 210 de perícia.

Perícias: Escolha dois tipos de arco 40/0, Mordida 40/0, Animais (Montaria 30%), Artífice (Armas 30%), Camuflagem 20%, Escutar 30%, Esquiva 20%, Furtividade 20%, Rastreo 20%, Sobrevivência (escolha uma 20%).

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 4.

1º nível: Começa com Arquearia 40/0 e aumenta em 5/0 por nível sem precisar gastar pontos de perícia para isso (mas se gastar podem chegar a valores maiores que 100%).

2º nível: Ataques com flechas causam +1 ponto de dano para cada dois níveis que o Arqueiro tiver.

3º nível: O Arqueiro ignora penalidades para atirar com arco-e-flecha enquanto estiver montado em um cavalo ou qualquer outro tipo de veículo em movimento. Também é válido para montarias voadoras.

5º nível: Considere seus ataques com flechas como se fossem armas mágicas +1 (pode acertar criaturas que só podem ser acertadas por armas mágicas).

7º nível: A partir deste nível, quando o Arqueiro consegue um acerto crítico, ele causa 1d6 pontos de dano adicionais, mas apenas quando estiver utilizando arco-e-flecha.

10º nível: Pode atirar duas flechas ao mesmo tempo, desde que sejam dirigidas contra o mesmo alvo. O Arqueiro puxa duas flechas de sua aljava e as coloca no arco ao mesmo tempo, disparando-as simultaneamente.

Clérigo Guará

Sempre há ao menos um clérigo de Jizuis numa tribo de lobisomens-guará. Diferentemente de seus colegas humanos, os clérigos dessa tribo estão mais ligados à sua cultura, adaptando o estilo de vida de um jizuíta típico ao seu e de seu povo.

Os clérigos procuram organizar todos os festivais religiosos dos guarás, além de outras responsabilidades inerentes de seu clericalato. Eles são os únicos que não são permitido a assumir uma posição na tribo, além das fêmeas e crianças.

Tribos maiores costumam ter mais de um clérigo, o que repercute na necessidade de uma competição, igual a usada para se decidir o líder da tribo, para que se determine qual será o líder dos clérigos. Mais de um clérigo numa tribo somente ocorre quando ela está tão grande que apenas um é incapaz de realizar as suas funções corretamente.

Quando ficam mais velhos, eles educam alguns dos jovens para o clericalato, porém apenas um deles seguirá a profissão. Os outros se tornam arqueiros como os outros lobisomens-guará. Em raras sociedades, essa profissão é de responsabilidade unicamente das fêmeas, porém esse fato somente ocorre em tribos isoladas e pequenas, onde todos os machos devem se dedicar à caça. Entre os clérigos guará, é ensinada uma maldição que costuma ser utilizada contra os destruidores da natureza.

Custo: 2 pontos de aprimoramento, 240 de perícia.

Perícias: Escolha um tipo de arco 30/0, Esquiva 30%, Animais (Veterinária 30%), Artes (Canto 20%, Dança 20%, Instrumento Musical 20%) Ciências (Herbalismo 40%, História 20%, Religião 40%), Etiqueta 30%, Manipulação (Empatia 40%), Medicina (Primeiros Socorros 40%).

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 1, Pontos de Fé 3.

1º nível: Todos os mortos-vivos que estiverem próximos ao Personagem precisam passar em um teste de FdV vs. FdV ou terão que fugir do local com a maior velocidade que conseguirem, durante FdV (do morto-vivo) rodadas.

2º nível: O Clérigo pode ferir com seus ataques normais criaturas que sejam afetadas apenas por magia ou armas mágicas. Fazer isso exige uma oração (1 rodada). Ele pode fazer isso uma vez ao dia, durante uma cena.

3º nível: O Clérigo dobra a sua velocidade de regeneração.

4º nível: O Clérigo passa a ser imune a todos os tipos de venenos e doenças naturais ou mágicas.

7º nível: Pode saber, com certeza absoluta, quando alguém está mentido ao responder uma única pergunta. Este poder fica mais fácil de usar com a idade: Uma vez por dia para cada dez anos de vida.

Poderes Guará

A seguir, fornece-se os poderes mais comuns pertencentes aos lobisomens. Note que esta lista é apenas uma sugestão, e que cada guará desenvolve poderes únicos com o passar do tempo.

Cada poder tem especificado em que formas ele atua, ou seja, se é mencionado todas as formas, então esse poder funcionará sempre, porém, se somente três forem citadas, então o poder somente estará disponível quando o guará estiver em uma dessas três formas.

Os poderes estão divididos em níveis para simplificar. Estes níveis existem somente para jogador e Mestre. Um personagem nunca usará o termo “nível de poder”. A maioria dos poderes tem 4 níveis: Básico, Intermediário, Avançado e Especial. Para obter um efeito de um poder no nível 2, é necessário que o lobisomem-guará possua pelo menos um efeito do mesmo poder no nível 1, e assim por diante. No entanto, o custo de cada poder, independente do seu nível, é sempre 1 ponto.

O que limita a escolha é o fato de, para comprar um poder de nível 4, é necessário ter comprado, antes, um poder dos níveis 1, 2 e 3. No caso de um poder ser ramificado (haver duas opções no mesmo nível), a compra de apenas um deles já garante o direito de comprar o próximo nível.

Existem alguns poderes que se ramificam em vários efeitos por nível e cada um desses efeitos custa exatos um ponto. Os jogadores podem escolher somente poderes que sejam característicos de seu personagem e possam ser explicados no background.

Eles possuem direito a cinco pontos de poderes mais um por nível, assim no 1º nível, o personagem possui seis pontos de poder. No 8º, são treze pontos, por exemplo. Os poderes aparecem na seguinte forma:

Nome do Poder

(Formas que possuem acesso a esse poder)

Descrição Geral.

Nível: *Nome do Efeito*. Descrição do efeito.



Aumento de Atributos

(Humano, Fera, Besta Fera, Lobo-guará)

Força: Os guarás já possuem uma força acima da média, mas às vezes é preciso aumentar mais ainda. Cada ponto gasto em Aumento de Força equivale a um aumento de +3 em FR. Este poder pode ser escolhido várias vezes.

Constituição: Caçar todo dia, enfrentar aranhas gigantes e matar caçadores não é tarefa fácil, apenas guarás resistentes conseguem isso. Cada ponto gasto em Aumento de Constituição equivale a um aumento de +3 em CON. Este poder pode ser escolhido várias vezes.

Destreza: Numa cultura onde o arco-e-flecha é tão importante, esse é o poder mais almejado. Cada ponto gasto em Aumento de Destreza equivale a um aumento de +3 em DEX. Este poder pode ser escolhido várias vezes.

Agilidade: A velocidade guará é legendária e eles a aumentam ainda mais para escapar dos ataques inimigos. Cada ponto gasto em Aumento de Agilidade equivale a um aumento de +3 em AGI. Este poder pode ser escolhido várias vezes.

Inteligência: Do que vale ser forte e ágil, se você é um asno? Cada ponto gasto em Aumento de Inteligência equivale a um aumento de +3 em INT. Este poder pode ser escolhido várias vezes.

Força de Vontade: A maioria dos guarás vive perto da Cidade de Marfim, não sendo incomum pelejas com feiticeiros, por isso, esse poder é valorizado também. Cada ponto gasto em Aumento de Força de Vontade equivale a um aumento de +3 em FdV. Este poder pode ser escolhido várias vezes.

Carisma: Num povo tímido, quem tem carisma é rei. Cada ponto gasto em Aumento de Carisma equivale a um aumento de +3 em CAR. Este poder pode ser escolhido várias vezes.

Percepção: A vida dos guarás muitas vezes está dependendo de suas capacidades de cheirar e ouvir muito bem, além é claro de ver claramente seu alvo. Cada ponto gasto em Aumento de Percepção equivale a um aumento de +3 em PER. Este poder pode ser escolhido várias vezes.

Camuflagem

(Humano, Fera, Besta Fera, Lobo-guará)

Viver nas sombras tornou-se questão de vida ou morte entre os lobisomens-guará. Com o tempo, o poder de ficar imperceptível no meio da mata, sob a pálida luz do luar, se desenvolveu.

Nível 1: Filho da Noite. Bônus de +25% nas perícias Camuflagem e Furtividade.

Nível 2: Caçador das Trevas. Bônus de +50% nas perícias Camuflagem e Furtividade.

Nível 3: Espectro. Bônus de +75% nas perícias Camuflagem e Furtividade.

Nível 4: Predador Definitivo. Bônus de +100% nas perícias Camuflagem e Furtividade.

Comunicação

(Humano, Fera, Besta Fera)

Esse poder permite que o lobisomem seja capaz de se comunicar verbalmente com um lobo-guará. Ele irá entender o canino como se este estivesse falando também verbalmente e na sua língua.

Nível 1: *Conversar com Lobos.* O lobisomem-guará pode falar com um lobo normalmente.

Nível 2: *Telepatia.* O mesmo de acima, porém ele pode conversar com o animal através do contato entre as suas mentes. Ele precisa está olhando nos olhos do lobo para poder fazer isso.

Dentes

(Fera, Besta Fera, Lobo-guará)

Este poder amplia a capacidade do lobisomem em utilizar sua boca como arma de ataque. Seus dentes ficam mais afiados e um pouco maiores a cada nível, aumentando consideravelmente seu dano.

Nível 1: *Mordida.* +1d6 de dano. Este poder pode ser comprado várias vezes.

Nível 2: *Cabeça de Fogo.* O guará pode inflamar sua cabeça sem se queimar, causando +1d6 de dano por fogo numa mordida.

Garras

(Fera, Besta Fera)

Este poder amplia a capacidade do lobisomem em utilizar sua mão como arma de ataque. Suas garras ficam mais afiadas e um pouco maiores a cada nível, aumentando consideravelmente seu dano.

Nível 1: *Patada.* +1d10 de dano. Este poder pode ser comprado várias vezes.

Nível 2: *Inimigo de Prata.* O guará pode transformar suas garras em prata pura, assim, aproveita a fraqueza de muitos de seu povo ou dos oriundos de Velha Arcádia.

Garras de Aranha

(Fera, Besta Fera)

Batalhar contra os insetos do Grande Planalto é mais prático quando você vai facilmente aonde eles vão. As garras dos guarás se modificam para se encaixarem em superfícies com força suficiente para sustentar-lo. Assim ele pode subir montanhas facilmente, andar pelas paredes, se segurar com as garras do pé nas árvores, enquanto suas mãos ficam livres para atacar de qualquer vítima de um local privilegiado, etc.

Dependendo do nível do poder, as garras irão se prender com uma determinante quantidade de FOR, sendo usada a FOR do personagem como parâmetro.

Nível 1: As garras se encaixam com FOR-6.

Nível 2: As garras se encaixam com FOR-3.

Nível 3: As garras se encaixam com FOR.

Nível 4: As garras se encaixam com FOR+3.

Nível 5: As garras se encaixam com FOR+6.

Metamorfose

(Humano, Lobo-guará)

O lobisomem-guará é capaz de assumir as formas intermediárias de sua raça. O nível 1 e 2 desse poder só podem ser utilizados pelas formas listadas acima. O nível 4 e 5 somente pela forma fera.

Nível 1: *Chamado.* O lobisomem-guará ganha +3 em AGI e PER. Esse bônus atua apenas enquanto o guará desejar e, quando ativo, aumenta o tamanho dos cabelos.

Nível 2: *Uivo da Fera.* O corpo do guará cobre-se por uma vasta pelugem que confere +1 IP. Esse poder é ativado somente enquanto o personagem desejar.

Nível 3: *Fera.* O lobisomem-guará é capaz de se transformar para a forma Fera quando desejar.

Nível 4: *Transmorfo.* As garras da fera ganham bônus de +1d10. Esse poder pode ser usado no momento que ele desejar, no entanto penaliza a DEX em -6.

Nível 5: *Uivo do Huika.* A pelugem da fera aumenta ainda mais, dando um bônus de +1 IP. Esse poder pode ser chamado a hora que desejar.

Nível 6: *Huika.* O lobisomem-guará pode virar uma besta fera.

Movimento

(Humano, Fera, Besta Fera, Lobo-guará)

Atravessar os campos, as florestas, os planaltos e outros lugares inóspitos é bastante complicado, ainda mais quando você é um caçador. Conforme a vida tribal tornou-se predominante entre os guarás, eles criaram poderes que lhes dessem a vantagem de se movimentar melhor.

Nível 1: *Caçador.* O guará não é penalizado ao se mover em florestas ou outros ambientes com obstáculos. Eles desenvolvem a capacidade de se desviar dessas pedras em seus caminhos instintivamente, sem sequer pensar. Ele vai caminhando ou correndo sem se esbarrar em nada.

Nível 2: *Equilíbrio.* Um dos poderes favoritos de quase todos os guarás. Com esse poder, todo teste com o atributo agilidade sofre bonificação. Eles são reduzidos em um nível (um Teste Difícil torna-se Normal; um Teste Normal se torna Fácil e para um Teste Fácil não é preciso rolar dados).

Nível 3: *Vento do Saci.* A velocidade do guará é aumentada sensivelmente. Considere que o lobisomem se move AGIx2 metros, mantendo a sua posição de defesa, ou correr até CONx6 metros, abdicando de sua esquiva.

Nível 4: *Caçador de Aranha.* O guará consegue realizar saltos impressionantes. Considere que ele é capaz de atingir, verticalmente ou horizontalmente, a distância de AGI metros.

Nível 5: *Filho do Vento.* O guará se torna muito mais rápido que o normal. Considere que ele recebe bônus de +3 em CON e AGI.

Nível 6: *Pés de Jizuis.* O guará é capaz de correr por um longo período sem se cansar. Sem sofrer qualquer mudança em seu metabolismo, como ter que se alimentar mais ou não ficar cansado em outras tarefas, por exemplo, ele pode correr por CON horas antes de ficar estafado.

Pelugem

(Fera, Besta Fera, Lobo-guará)

Os pêlos do guará se tornam mais fortes e tornam-se mais resistentes à golpes e magias. Não penaliza a DEX ou a AGI.

Nível 1: *Pêlo*. +1 IP devido ao aumento da força dos pêlos, não ao aumento de quantidade deles. Esse poder pode ser comprado várias vezes.

Nível 2: *Resistência*. +1D de resistência à magias. Esse poder pode ser comprado várias vezes.

Regeneração

(Humano, Fera, Besta Fera, Lobo-guará)

Este poder faz o sangue do lobisomem-guará ser mais grosso e forte. Sua capacidade de regeneração cresce consideravelmente, tornando-o uma verdadeira máquina de batalha. Devido ao próprio estilo de luta dos guarás, esse é o poder mais raro.

Nível 1: Regenera 1 PV a cada 12 horas.

Nível 2: Regenera 1 PV a cada 6 horas.

Nível 3: Regenera 1 PV a cada 3 horas.

Nível 4: Regenera 1 PV a cada hora.

Nível 5: Regenera 1 PV a cada meia hora.

Nível 6: Regenera 1 PV a cada rodada.

Nível 7: Regenera 2 PVs a cada rodada.

Nível 8: Regenera 4 PVs a cada rodada.

Reprodutor

(Humano, Lobo-guará)

Procriar é algo importante na comunidade tribal dos lobisomens-guará. Geralmente as fêmeas procuram se casar com parceiros fortes, pois se sentem mais atraídas por eles. Entre outros motivos, esse poder é um dos segredos deles em arranjar uma boa esposa.

Nível 1: *Sedução*. O guará recebe +25% de bônus em qualquer teste envolvendo sedução. Ele também exerce uma atração sexual natural em qualquer membro do sexo oposto das raças: Humanos, Guarás e Lobos-Guará.

Nível 2: *Procriador*. Toda relação sexual resulta numa gravidez de 1d3+1 filhos(tes). Se o dono do poder for um guará-macho, sempre que ele se envolver com uma parceira, ela ficará grávida. Se o dono for uma fêmea, ela ficará grávida sempre que copular.

Sangue do Planalto

(Fera, Besta Fera, Lobo-guará)

Chega o momento na vida de todo guará onde ele se ver numa situação de combate corpo-a-corpo, algo que culturalmente lhes desfavorece. Esse poder foi criado pelos poucos que se preparam para a situação.

Nível 1: *Chupa-Cabras*. Todo dano causado pelas garras e/ou dentes em um adversário é convertido em PVs para o guará. Essa conversão ocorre com a absolvição do sangue do inimigo.

Nível 2: *Sangue Quente*. Quando em combate, o sangue do guará esquenta a ponto de causar 1d6 de dano.

Sentidos Aguçados

(Humano, Fera, Besta Fera, Lobo-guará)

Os guarás são muito dependentes da forma como percebem o mundo ao seu redor.

Nível 1: *Olhos do Lobo*. Todos os testes de percepção com o sentido da visão devem ser reduzidos em um nível (um Teste Difícil torna-se Normal; um Teste Normal torna-se Fácil e para um Teste Fácil não é preciso rolar dados).

Nível 1: *Visão Noturna*. Se houver qualquer mínima luz (mesmo que seja uma tocha a vários metros de distância), o personagem já é capaz de enxergar com perfeição, como se fosse dia claro. Já, se não houver iluminação, ele consegue se localizar no local, isso é, sabe evitar tropeçar em objetos, reconhecer paredes e reconhecer a disposição dos móveis de uma sala.

Nível 2: *Visão Espiritual*. Após um teste de PER, o guará é capaz de detectar a presença de um espírito nas redondezas.

Nível 2: *Faro Mágico*. Após um teste de PER, o guará é capaz de detectar resíduos mágicos.

Nível 3: *Faro Sobrenatural*. O guará consegue farejar qualquer ser que esteja se camuflando com magia ou algum tipo de poder. Um teste do nível do poder ou focus contra a PER do personagem é necessário.

Serenidade

(Humano, Fera, Besta Fera, Lobo-guará)

Esse poder aumenta a capacidade dos guarás em se manterem conscientes.

Nível 1: *Imbatível*. O guará não desmaia quando seus PVs atingem o valor 0.

Nível 2: *Herói*. O guará não precisa dormir muito. Ele necessita descansar apenas uma hora por dia e ainda acorda facilmente, tendo um sono muito leve.

Terror

(Humano, Fera, Besta Fera, Lobo-guará)

Os lobisomens não precisam entrar numa luta para vencer-lo. Sua mera presença já provoca tanto medo que o inimigo fica coagido e sequer pensa em lutar. Esse poder aproveita essa habilidade sobrenatural deles e as converte numa das suas principais táticas de defesa.

Nível 1: *Rosnar*. Um lobisomem pode escolher um indivíduo e rosnar para ele. Caso este falhe num teste de FdV versus FdV do guará, ele entrará em pânico.

Nível 2: *Uivo*. O guará uiva com toda as forças de seus pulmões e ouvido por CONx10 metros. Qualquer um que ouvir-lo deve realizar um teste de FdV versus FdV do guará, senão cairá em medo.

Nível 3: *Grito de Guerra*. O gueken uiva forte, mas apenas outros guarás ouvem. Todos recebem +10% em perícias de combate e +1 de dano por uma cena.

Nível 3: *Fúria*. Todos que ouvem o uivo do guará serão penalizados ao realizarem testes de FdV contra o medo de ver um deles na forma fera ou besta fera. Todos os testes serão difíceis por uma cena ou 3d6 rodadas.

Fraquezas Guará

Nem tudo são flores (especialmente rosas) na vida dos lobisomens-guará. O contato com os espíritos animais e sua forte ligação com a natureza trouxeram a capacidade de desenvolverem poderes sobrenaturais. Todavia, não há luz sem haver trevas.

As fraquezas sobrenaturais dessa raça estão todas listadas neste capítulo. Ao contrário dos poderes, que não estão limitados àqueles apresentados, ou seja, os jogadores podem criar novos poderes aos seus PCs, somente existem essas fraquezas entre os lobisomens-guará. As fraquezas atingem todas as formas.

Em nenhum caso um Poder, um Aprimoramento, ou mesmo um Objeto Mágico pode anular, ou reduzir, uma fraqueza, por qualquer maneira ou justificativa que seja. Os guarás devem escolher três fraquezas para não possuir, assim ele terá todas as outras. Note que, com isto, não há uma fraqueza universal que atinja todos os lobisomens.

Espinheiro

Uma barreira de espinhos é uma barreira formidável para um guará. Qualquer estrutura do tipo, construída com qualquer planta que possua espinho, repele qualquer lobisomem naturalmente. Para poder atravessar, ele deve passar num teste de FdV versus FdV de quem ergueu a barreira.

Forma Perpetua

O guará fica preso a qualquer forma que esteja no momento em que perder algum membro, seja uma perna inteira ou uma mão. Ele não pode ficar em outra forma se isso acontecer, permanecendo na forma em que perdeu o membro até a sua morte ou até recuperar o membro.

Fruta-do-Lobo

Sempre que sente o cheiro de uma lobeira, o guará deve fazer um teste de FdV para não deixar tudo o que estiver fazendo e correr atrás dela para devorar-la. Ele irá destruir tudo o que ficar no seu caminho.

Plantas

Os lobisomens de Velha Arcádia são afetados por algumas plantas especiais, como a beladona. Alguns guarás também herdaram essa fraqueza, sendo afetados por elas.

Prata

Independente da velocidade da regeneração do lobisomem-guará, todo e qualquer dano causado por prata, como magias do caminho Terra ou armas brancas desse material, será recuperado na taxa de 1 PV para cada 3 dias.

Reverência

O guará procura instintivamente o ponto mais alto da região onde ele se encontra e uiva com toda a força, em reverência à Lua. Isso ocorre somente em sextas-feiras de lua cheia, à meia-noite, e caso ele possua a capacidade de se transformar em fera, ele o fará antes de uivar. Para não fazer isso, ele pode realizar um teste de FdV, mas se falhar, ele irá interromper tudo o que estiver fazendo para prestar a reverência.

Símbolos Jizuitas

O culto à Jizuis criou uma fraqueza que funciona praticamente como uma espécie de código de honra. Todos aqueles que realmente cultuam o deus único dos goblins e humanos e empunharem qualquer símbolo que remete à essa divindade, não serão atacados de maneira alguma pelos guarás. Eles não temem essa pessoa, apenas a respeitam.

Sol

O lobisomem-guará é uma criatura noturna por natureza, assim todos os testes de PER durante o dia são considerados difíceis.

Solidão

Os lobos-guará são criaturas tímidas por natureza, não se relacionando com outros seres. Todos os seus testes de CAR são considerados difíceis, assim como em perícias relacionadas ao carisma, com exceção de Sedução.

Vulnerável à Prata

Todo e qualquer dano causado por prata, como magias do caminho Terra ou armas brancas desse material, será dobrado. Se ele morrer por causa disso, seu corpo será dissolvido em cinzas em poucas rodadas.



Rituais

Aumentar Poder Guará

Controlar/Entender Humanos/Animais 4

Componentes: V, G, M (um osso de um lobo-guará)

Tempo de Formulação: 40 minutos

Alcance: Toque

Alvo: 1 lobisomem-guará

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Esse ritual foi desenvolvido pelo único feiticeiro guará conhecido pelo nome, o mago Pedro Carvalho, por volta do ano 490 DC. Ele o criou para ampliar seus poderes sobrenaturais mais velozmente.

O mago deve segurar o osso por quase uma hora e uivar levemente. Ao término desse período, ele usa o osso, preferencialmente um dos dedos do animal, para cortar sua pele com força (no mínimo, 2 PVs devem ser perdidos). Depois, com cuidado, deve banhar o osso com seu sangue e, finalmente, esfregar o sangue no alvo, que pode ser o próprio, necessariamente um guará.

Durante uma cena ou 3d6 rodadas, o lobisomem terá um ponto extra de poder guará a ser gasto em algum poder, seguindo as regras normais para obtenção dele. No fim do prazo, o poder desaparece. Versões mais fortes já foram criadas, onde ele ganha mais de um ponto de poder.

Experiências realizadas por Carvalho em manter esse poder permanentemente resultaram num aumento na quantidade de fraquezas ou mesmo num aumento na gravidade das pré-existentes.

Banir Guará

Controlar Humanos/Animais 6

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 hora

Alcance: 100 metros

Alvo: Até 4 lobisomens-guará

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: FdV anula

Resistência à Magia: Sim

Esse ritual foi criado por alguns magos habitantes do Grande Planalto para expulsar os guarás que atacavam as vilas humanas. Após uma hora de cânticos e danças, até 4 guarás que estiverem num raio de 100 metros deverão passar num teste de FdV versus 4D ou irão passar uma cena ou 3d6 rodadas correndo para longe do mago.

Após o término da duração do ritual, todos os afetados param de correr freneticamente e começam a pensar no porquê de correrem tanto. Esse ritual simula o efeito da fraqueza Reverência, mas ao invés dele ter que uivar para a Lua em um ponto alto, ele apenas deve correr para longe do mago, indo na direção oposta de sua localização.

Chuva de Prata

Criar Terra 3

Componentes: G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 50 metros

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: AGI reduz à metade

Resistência à Magia: Sim

Um ritual desenvolvido por caçadores de guarás. Ele aponta sua mão para o alvo e dispara algumas dezenas de rochas pontiagudas em grande velocidade contra ele. A chuva causa 3d6 de dano e as rochas são totalmente feitas de prata, logo é mortal para a maioria dos licantropos.

Conjurar Guará

Criar/Controlar Humanos/Animais/Spiritum 4

Componentes: V, G, M (sangue e pêlos de um gueken)

Tempo de Formulação: 40 minutos

Alcance: Ver descrição

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Esse ritual causa calafrio entre os guarás, pois ele cria um lobisomem-guará que é totalmente obediente ao conjurador. Ele banha os pêlos no sangue e desenha runas na forma de um círculo. Após um certo tempo, elas vão desaparecendo pouco a pouco, sendo consumidas pela terra.

Quando todas sumirem, um guará surge do solo, como se estivesse enterrado nele. Ele é igual aos outros de sua espécie em todos os aspectos, com a única diferença de ser totalmente obediente ao mago que realizou o ritual. Ele desaparece em uma cena ou 3d6 rodadas, mas se o mago deixar 2 PMs nele por 1 ano e 1 dia, ele ficará para sempre.

Espada de Prata

Controlar Terra 2

Componentes: V, G, M (uma espada de aço)

Tempo de Formulação: 20 minutos

Alcance: Ver Descrição

Alvo: 1 espada de aço

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Outro ritual desenvolvido por caçadores de guarás e que utiliza sua fraqueza para com a prata como trunfo. O mago deve pegar uma espada de aço e desenhar um círculo na terra com ela, no final, ele enfia toda a lâmina da espada no solo e a puxa. Por 1 cena ou 3d6 rodadas, a lâmina dela será totalmente de prata.

Espinheiro

Controlar Plantas 6

Componentes: V, G, M (uma rosa)

Tempo de Formulação: 1 hora

Alcance: Ver Descrição

Área: 20m de comprimento x 2m de altura x 1m de largura

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: CON reduz o dano à metade

Resistência à Magia: Sim

Mais do que uma forma de se proteger, afinal esse espinheiro confere uma excelente proteção contra intrusos, esse ritual cria uma barreira de espinhos para afastar guarás do local. A bruxa pega uma rosa e a esfrega nas genitálias puras de uma donzela, depois traçar uma linha de qualquer formato de vinte metros com a planta. Depois disso, ela deve plantar-la no final da linha. Quando isso ocorrer, uma grande quantidade de espinhos sairá da rosa e irá criar uma enorme muralha de espinhos, que durará uma cena ou 3d6 rodadas, em cima da linha traçada.

Quem tentar atravessar sofrerá 4d6 de dano. Caso tentem cortar o espinheiro, é necessário causar um dano de 36 pontos, mas ele tem IP 6. Um lobisomem deve realizar um teste de FdV versus 6D para tentar atravessar ou destruir o espinheiro.

Fera

Controlar/Entender Humanos/Animais 4

Componentes: G, M (um crânio de uma fera)

Tempo de Formulação: 40 minutos

Alcance: Toque

Alvo: O próprio mago

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Esse perigoso ritual foi o motivo pelo qual o mago Pedro Carvalho é muito mal-visto pelos lobisomens-guará. Usando um crânio extraído pelo próprio mago de um corpo recém-morto, ele deve ir quebrando cada pedaço de osso com as próprias mãos. Quando quase todo o crânio estiver esmagado, o mago deve realizar um teste de CON, se bem sucedido, se transformará numa Fera, tanto na aparência quanto na diferença de atributos, garras, dentes e pelagem. Falha representa a morte do mago, por ataque cardíaco.

Huika

Controlar/Entender Humanos/Animais 4

Componentes: G, M (um crânio de um huika)

Tempo de Formulação: 40 minutos

Alcance: Toque

Alvo: O próprio mago

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

O mesmo que o anterior, mas vira-se um huika.

Lobo-Guará

Controlar/Entender Humanos/Animais 5

Componentes: G, M (um crânio de um lobo-guará)

Tempo de Formulação: 50 minutos

Alcance: Toque

Alvo: 1 pessoa

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: CON anula

Resistência à Magia: Sim

O mesmo que o anterior. A diferença está no fato de qualquer pessoa pode ser transformada, não somente o próprio mago, num lobo-guará comum (Ver descrição no final da página, transcrita do livro Hi-Brazil). Caso o alvo não deseje se transformar, ele tem direito a um teste de CON versus 5D para anular o ritual.

Localizar Lobo-Guará

Entender Animais 4

Componentes: V

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 100 metros

Alvo: 1 lobo-guará

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhuma

Resistência à Magia: Não

Esse ritual foi desenvolvido por estudantes, sob a tutela dos professores, de Machu Pichu. Seu propósito era apenas aprender a realizar um ritual simples do caminho natural dos animais, mas ao longo dos anos, ele foi muito aperfeiçoado pelos alunos.

Um deles, chamado Pablo Cobar, por volta do ano de 480 DC, estava querendo visitar a Cidade de Marfim, mas se encontrava em sérios problemas. Ele encontrou um caçador que poderia ajudar-lo, mas não estava interessado. Como forma de convence-lo, ele usou o ritual para achar um lobo-guará para ele.

O ritual consiste em dizer sete vezes lobo-guará na língua inca. O mago sente a presença de qualquer indivíduo da espécie em seu alcance. O ritual era prático a tal ponto que o caçador exigiu que Pablo ensinasse-o para ajudar. Em pouco tempo, o ritual se difundiu entre aqueles que caçam lobos-guará.

Lobo Guará

CON 8-10, FR 8-10, DEX 5, AGI 12-14

INT 3, FdV 3, CAR 3, PER 20-24

Ataques [1], IP 0, PVs 10-12

Mordida 45/0 dano 1d10

Lobo que vive na região da Guilda, Reinos Argentos e oeste de Hi-Brazil. Tem pelo avermelhado e o focinho escuro. Evita o contato com os humanos, preferindo ficar em Campinas e campos cerrados. Atualmente, está sendo considerada uma espécie rara.

O lobo-guará é um pouco menor que o seu parente de Nova Arcádia, sendo considerado uma espécie nativa.