



POÇO DO CAOS
www.chaoswell.rg3.net

**Sistema
Daemon**

Guia de Aliados Conjurados

“Faze o que tu queres há de ser o todo da lei”

Projeto Aliados Conjurados - 2005

Escrito por MARCELO CASSARO
Adaptado e Ilustrado por TA-KEED
E-Mail: ta.keed@gmail.com
MSN: ta_keed@hotmail.com

AGRADECIMENTOS

-À Felipe “Kurt” Storino e Fausto “Zell” Lira, por terem invocado os piores seres possíveis!
-À Bruno “BURP” Schlatter, pelas dicas;
-À todos os que postaram opiniões no Fórum da Daemon: VALEU, caras!

Cólera do LIN-WU!!!!



CONSIDERAÇÕES

Para utilizar esse net-book você irá precisar do módulo básico, distribuído gratuitamente no site: www.daemon.com.br.

Todo o material aqui contido é usado somente para fins de divulgação. As marcas e nomes aqui citados pertencem à suas respectivas empresas (Daemon editora e Talismã Editora).

Esse livro foi criado com o propósito de divulgação; sua venda é expressamente PROIBIDA.

REFERÊNCIAS

Manual 3D&T Turbinado
Dragão Brasil #84

Guia de Aliados Conjurados

Eternizados pelas GFs de Final Fantasy, estes Aliados são na verdade uma espécie de magia. Quando utilizada, invoca a criatura mágica que manifesta algum tipo de poder especial. Esse poder vai desde um ataque devastador, que atinge um ou mais alvos, a uma magia de cura ou proteção.

Um Aliado Conjurado não pode ser atacado ou afetado como uma criatura normal - ele apenas surge em cena, realiza sua mágica e desaparece no mesmo turno. Esse aliado também não pode executar quaisquer outras tarefas, como fornecer informações ou transportar o grupo (a menos que seu poder seja justamente esse). Cada Aliado tem apenas um tipo de poder.

As formas como um Aliado Conjurado pode ser conquistado variam. Eles podem fazer parte do próprio personagem, como poderes ganhos com treino e esforço (ou seja, com Níveis), ou podem ser invocados a partir de um item mágico, como um anel, varinha, estatueta ou carta de baralho. No entanto, Aliados Conjurados NÃO podem ser adquiridos durante a criação do personagem - eles só podem ser obtidos em campanha, através do Roleplay.

Cada Aliado tem seu poder baseado em um dos seis caminhos elementais. O ataque de um aliado sempre é considerado mágico e, um alvo sempre tem direito à um teste apropriado (normalmente AGI) para reduzir o dano à metade.

Conjurar um Aliado conta como uma ação e consome uma rodada. Além disso, consome algum tipo de energia, sejam Pontos de Vida, Pontos de Magia ou Pontos Heróicos: Neste Net-Book, serão usados Pontos de Magia para a invocação dos Aliados, mas o

tipo de parâmetro pode ser alterado livremente pelo mestre. Aliados Conjurados podem ser utilizados APENAS em situações de combate.

Segue-se agora uma lista de Aliados Conjurados inspirada nos deuses do mundo de TORMENTA. O mestre também pode inventar seus próprios Aliados, baseando-se ou não em seu game favorito.

Avatares do Panteão

Estes são Aliados Conjurados baseados no mundo de TORMENTA: são uma espécie de “avatares temporários” dos vinte deuses do Panteão. Sempre que um Avatar de Arton é conjurado, a imagem de seu respectivo Deus surge nos céus de forma grandiosa, despejando sua magia sobre o campo de batalha.

Aventureiros podem conquistar os Avatares alcançando locais secretos ou encontrando certos artefatos sagrados dos respectivos deuses (geralmente após uma longa e perigosa jornada). Existe apenas um avatar de cada, mas ele pode ser transferido para outra pessoa se o portador assim desejar. Caso o portador seja morto, o Avatar volta para o local onde foi originalmente encontrado (e não, ele não volta para o portador caso este seja ressuscitado.)

Logo após o nome de cada Avatar aparecem seu Caminho Elemental, o custo em PMs para a conjuração e sua habilidade especial.

Guia de Avatares

Tanna - Toh

Elemento: Luz

PMs: 2

A Deusa do Conhecimento revela os atributos básicos (os oito atributos, PVs, IP, etc.) de um único alvo, que tem direito a um teste de WILL para negar o efeito.

Marah

Elemento: Luz

PMs: 5

A Deusa da Paz oferece IP+4 e imunidade total contra magias e efeitos prejudiciais (exceto aqueles que causam dano) até o final do combate.

Allihanna

Elemento: Terra

PMs: 2

A Deusa da Natureza invoca uma matilha de lobos que invade a cena e ataca todos os adversários presentes com dano de 1d10.

Valkaria

Elemento: Terra

PMs: 2

A Deusa da Ambição oferece bônus de ataque de +10/+10, +1d6 nos danos e IP+3 para um único aliado do conjurador, até o final do combate.

Tenebra

Elemento: Trevas

PMs: 2

A Deusa das Trevas invoca uma sombra mágica sobre um único alvo, impondo um redutor de -20/-20 nos testes, -2d6 nos danos e IP-4 até o final do combate. A vítima tem direito a um teste de WILL para negar o efeito.

Hyninn

Elemento: Ar

PMs: 5

O Deus dos Ladrões oferece um bônus de IP+3 e +30% em testes de esquivas para um único aliado, até o final do combate.

Grande Oceano

Elemento: Água

PMs: 7

O Deus dos Mares varre o campo de batalha com uma onda furiosa, atacando todos os adversários presentes com dano de 3d10.

Azgher

Elemento: Fogo

PMs: 5

O Deus do Sol lança um raio de fogo sobre um único alvo e explode com dano de 3d10. A vítima deve também fazer um teste de CON para não ser cegada.

Megalokk

Elemento: Trevas

PMs: 5

O cruel Deus dos Monstros invoca uma hidra negra com muitas cabeças, que ataca todos os adversários com dano de 2d10.

Tauron

Elemento: Terra

PMs: 5

O Deus da Força oferece Bônus de ataque +20/+20, +2d6 nos danos e IP+4 para um único aliado do conjurador, até o final do combate.

Glórienn

Elemento: Luz

PMs: 5

A Deusa dos Elfos lança uma flecha certa contra um único alvo com dano de 3d10.

Wynna

Elemento: Água

PMs: 5

A Deusa da Magia oferece Focus +1 para todos os magos e aliados do conjurador, até o final do combate.

Keen

Elemento: Fogo

PMs: 7

O Deus da Guerra oferece a todos os aliados bônus de ataque +30%, +3d6 nos danos e imunidade total contra medo; porém, os valores de defesa caem -20% e IP-4. Os efeitos duram até o final do combate.

SsZZaas

Elemento: Trevas

PMs: 7

O Deus Serpente exige que todos os adversários em cena façam um teste de CON: aqueles que falharem são envenenados e começam a perder 2 PVs por turno, até serem curados ou até o final do combate.

Lena

Elemento: Água

PMs: 10

A Deusa da Cura restaura todos os Pontos de Vida em todos os aliados do conjurador, além de curar qualquer paralisia, envenenamento, doença ou cegueira que tenha sido recebido durante ESTE combate.

Lin-Wu

Elemento: Fogo

PMs: 10

Na forma de um samurai, o Deus-Dragão de Tamu-ra ataca um único alvo com dano de 5d10.

Ragnar

Elemento: Trevas

PMs: 10

O Deus da Morte invoca uma horda de bugbears furiosos que invade a cena e ataca

todos os adversários presentes com dano de 4d10.

Jhyathis

Elemento: Luz

PMs: 10

O Deus da Ressurreição traz de volta à vida um aliado que tenha morrido durante este combate, e restaura todos os seus Pontos de Vida.

Nimb

Elemento: Trevas

PMs: 10

O Deus do Caos despeja uma chuva de dados sobre todos os adversários presentes com dano de 5d10.

Khalmyr

Elemento: Luz

PMs: 10

O Deus da Justiça atinge um único alvo com sua espada Rumnam, com dano de 7d10.

