

HELIQUONIA

Metamorfosis da Grande



Death Scythe



Hengeyokai

Diferente da cultura eurocentrista, o Oriente possui uma grande quantidade de seres humanos que podem se transformar em animais, ou mesmo animais que podem se tornar humanos. Muitos deles, porém são na verdade demônios Kuei ou Bouji Tenma. Há somente cinco criaturas que podem ser consideradas verdadeiros Teriantropos (Hengeyokai) orientais, assim como os Lobisomens são os Teriantropos no Ocidente: os Kitsune, Tanuki, Tengu, Wang-wa e os Reflectys.

Kitsune

Os Kitsune são os trapaceiros homens-raposa do Japão. Normalmente são raposas que se tornaram humanos, e são ótimos metamorfos, assumindo a aparência de qualquer pessoa. Alguns deles tornam-se sedentários e se casam com humanos, assumindo sua forma verdadeira somente à noite, enquanto outros vivem permanentemente em ambientes selvagens, só interagindo com pessoas ocasionalmente. Os Kitsune estão conectados ao deus Inari e podem ser considerados “mensageiros celestiais” deste deus. Podem viver por mais de mil anos (embora a maioria morra muito antes disso) e os mais antigos possuem tanto poder mágico que são praticamente deuses, principalmente na manipulação do fogo mágico (o “Fogo da Raposa”, ou Kitsune-bi).

Estes Hengeyokai podem apresentar múltiplas caudas de acordo com a idade, e podem reter pelo menos uma cauda na forma humana. Além disso, a sombra deles pode ter a forma de uma raposa, e um espelho pode refletir a raposa em vez de humano. Os Kitsune também são conhecidos por um efeito chamado Kitsune-tsuki, quando conseguem transferir sua alma ao corpo de uma vítima, normalmente para transmitir um comunicado dos deuses, ou então para simplesmente causar problemas no mundo dos mortais.

Poderes Possíveis: Aumento de Atributo, Cabelos, Cauda de Ataque, Comunicação Animal, Cópia, Dente e Boca, Escudo de Elemento (Fogo), Fogo de Raposa, Garras, Golpe Elemental (Fogo), Regeneração, Segunda Forma, Sentidos Aguçados, Tamanho

Tanuki

Os Tanuki são os guerreiros Hengeyokai que assumem a forma de texugos. São reconhecidos por sua tenacidade, lealdade, agressividade, e natureza territorial. Quando um Tanuki decide realizar uma tarefa, ele torna-se irrequieto até cumprir a tarefa. Sua altura é imensa quando assumem a aparência de homem-texugo, chegando facilmente a 2,5m. Suas garras e presas são muito temidas, assim como sua habilidade de batalhar contra dezenas de oponentes de uma única vez e também sua capacidade

extraordinária de se transformarem em qualquer objeto inanimado.

Poderes Possíveis: Ataques Extras, Aumento de Atributo, Cabelos, Comunicação Animal, Cópia, Dente e Boca, Garras, Escudo de Elemento (madeira), Golpe Elemental (madeira), Regeneração, Segunda Forma, Sentidos Aguçados, Tamanho, Transformações

Tengu

Os Tengu, ou homens-corvo não são traiçoeiros ou fanáticos como seus conterrâneos Kitsune e Tanuki. Embora alguns trapaceiros sejam encontrados entre eles, são geralmente vistos como mestres sábios e respeitados. Homens em busca de evolução escalavam montanhas procurando pelos Tengu, esperando aprender a Magia ou artes marciais avançadas. A origem e local dos Tengu é ainda muito misteriosa: às vezes são humanos que se tornam Tengu, enquanto outras vezes são semideuses ou uma raça de monstros totalmente separada dos humanos. Sua ligação com os Yamabushi e com os Ninjas ainda é uma incógnita, embora seja praticamente uma convenção considerar que Yamabushi são humanos que adquiriram segredos dos Tengu e atingiram tal estado de imortalidade, e os Ninjas provavelmente surgiram através dos ensinamentos dos Yamabushi. Os Tengu são ótimos ilusionistas, e ainda podem assumir uma forma de combate chamada Karasu-Tengu, que mistura um homem com corvo e comum grande símio.

Poderes Possíveis: Aumento de Atributo, Bico, Comunicação Animal, Cópia, Escudo de Elemento (Ar), Garras, Golpe Elemental (trevas), Ilusões, Regeneração, Segunda Forma, Sentidos Aguçados, Sentir o Sobrenatural, Sombras, Tamanho, Visão Noturna, Voo.

Reflectys

Vindos provavelmente dos mares negros do Makai, estas criaturas são uma combinação bizarra de homens e peixes demoníacos. Não chegam a medir 1 metro e meio de altura, e assemelham-se a anões corcundas e grotescos. Seu corpo é revestido por uma espécie de escama de vidro e de sua espinha dorsal alongam-se cartilagens pontiagudas que chegam a medir até meio metro. No lugar de mãos possuem estilhaços largos de vidro, muito afiados, que lembram garras. À primeira vista, seu aspecto pode parecer um tanto reptiliano, pois ainda possui uma longa cauda escura, que termina em uma barbatana fina e transparente.

A maioria destes Hengeyokai vive sempre em rios ou lagos de água doce, ou então em suas proximidades, pois necessitam estarem sempre em contato com a maior quantidade possível de umidade, tanto que só conseguem se transformar quando está chovendo ou quando estão

completamente molhados. São encontrados facilmente na norte da África e no sul da Ásia (costado Sudeste Asiático).

São criaturas muito ariscas, que não gostam de serem provocadas. Geralmente, temem confrontos diretos, preferindo refugiar-se no interior do ambiente aquático para agirem sorrateiramente mais tarde.

Poderes Possíveis: Aquático, Garras, Sangue Frio, Visão Noturna, Aumento de Atributos, Pele Resistente, Segunda Forma, Comunicação Animal, Dente e Boca, Escudo de Elemento (Água), Golpe Elemental (água), Regeneração, Sentidos Aguçados, Tamanho

Wang-wa

O território chinês sempre foi disputado através dos milênios por várias famílias, clãs e até mesmo por criaturas sobrenaturais. Os principais seres que já dominaram a China em algum período da História são os Tatsu e os Kiang-Shi. Porém, estes seres são inumanos em sua totalidade, imortais, místicos e muitas vezes macabros. Ainda houve uma criatura que viveu infiltrada na sociedade humana com mais facilidade: os homens-sapo, ou Wang-wa. Algumas dinastias chinesas tiveram como imperador um Wang-wa, com diversas histórias de príncipes-sapos, passadas da China para o resto do mundo. Grandes aliados dos Kuei Gama, os Wang-wa podem se transformar em grandes homens-sapo quando precisarem realizar grandes feitos físicos, embora não gostem desta forma. Preferem viver como perfeitos humanos em meio à sociedade, mais como líderes escolhidos pelo povo que como ditadores sobrenaturais que dominam nas sombras.

Poderes Possíveis: Aquático, Aumento de Atributo, Bafo Venenoso, Comunicação Animal, Cópia, Dente e Boca, Escudo de Elemento (Água), Garras, Golpe Elemental(Água), Miasma, Pele Resistente, Regeneração, Sangue Frio, Segunda Forma, Sentidos Aguçados, Tamanho, Visão Noturna.

Meio-Hengeyokai

3 pontos: Os Meio-Hengeyokais são o resultado da união de um Hengeyokai com um Humano. Todos os Meio-Hengeyokais tem até uma aparência parecida com a de um humano, mais ver sempre algo que lembra um Hengeyokai.

Um Meio-Hengeyokai recebe 4pt (para filhos de Hengeyokais comuns) ou 5pt (para filhos de TaiHengeyokais) de poderes Hengeyokais e aparência monstruosa. Mas eles perdem todos os poderes todo mês em um dia determinado pelo jogador. Ex: Todo primeira noite de lua nova.



Os filhos de TaiHengeyokai ainda têm mais um defeito que é a fúria que eles tem quando estão para morrer, isto estará mais bem explicado mais à frente.

Existe também mais um tipo de meio-Hengeyokai, o que era humano e se tornou meio-Hengeyokai se juntando com vários Hengeyokais completos.

Hengeyokai Comum

5 pontos: Os Hengeyokais comuns são fortes, mais não são tanto quanto os TaiHengeyokai, cada um varia a aparência, eles podem ser um Sapo (Wang-wa), uma raposa (Kitsume)... Eles têm muitas formas, alguns são extremamente feios outros são bonitos.

Os Hengeyokais comuns ganham 6pt de poderes de Hengeyokais.

TaiHengeyokais

(Não pode ser comprada por personagens, valendo somente para NPCs)

São Hengeyokais extremamente fortes. Em casos raros eles têm bom coração. Eles têm uma forma monstruosa e uma outra humana. Recebem 10 pontos de poderes Hengeyokai. Embora nem todos sejam feios, mesmo assim eles recebem os efeitos de aparência monstruosa, pois as pessoas os temem bastante.

Novas Regras

Novo Aprimoramento

Adentrar o Reikai

Através deste Aprimoramento o personagem tem o conhecimento e poder necessário para adentrar o Reikai. Apesar de alguns Magos terem desenvolvido rituais que simulam esta habilidade dos Hengeyokais, poucos tiveram sucesso em manipulá-la.

1 Ponto: Para adentrar no Reikai, o Hengeyokai deve fixar uma superfície brilhante como um espelho, ou a superfície refletora de um lago, e tocar a sua superfície, que se tornará um portal para o reino espiritual do Reikai (apenas para o personagem). O mesmo método permite voltar dos reinos espirituais.

2 Pontos: O personagem pode convocar a presença de um Espírito Ancião para fazer até três perguntas, que serão respondidas com SIM, NÃO ou IRRELEVANTE. Depois que as perguntas são respondidas, o Espírito Ancião só poderá ser chamado novamente dentro de 7 dias.

Conhecimento do Reikai

Este aprimoramento concede uma maior mobilidade dentro dos reinos Reikais e também equivale a uma experiência maior a respeito dos espíritos anciões. Quanto maior o Aprendizado dos Reinos Reikais, maior sua mobilidade dentro deles, bem como também será maior o perigo que você correrá lá (seus movimentos atrairão cada vez mais a atenção de seres mais poderosos e desconhecidos que habitam os reinos das sombras).

1 Ponto: Você é um guerreiro. Que já adentrou os reinos Reikais e conhece alguns de seus caminhos, tendo a autorização para visitar regularmente o vale dos anciões à procura de alguma informação.

2 Pontos: Você é um guerreiro veterano. Pode adentrar os campos Reikais livremente e conhece vários caminhos lá. Possui a autorização do Ancião para levar junto com você até 3 companheiros.

3 Pontos: Você já é um guerreiro homenageado, que já enfrentou vários demônios e vampiros no baixo Reikai. Conhece algumas passagens para Tsukiokoku e Manda podendo transitar entre elas desde que não faça distúrbios nestas regiões.

Detecção de Hengeyokais

1 ponto: Com este aprimoramento você pode sentir a energia sinistra que emana dos Hengeyokais e Meio-Hengeyokais. Fazendo um teste de percepção você pode identificar um Hengeyokai. Mas é claro que um Hengeyokai pode usar uma magia para deixar mais difícil detectá-lo. Todos Hengeyokais são capazes de sentir a energia sinistra que emana de todos os Hengeyokais sem este aprimoramento.

Elo duplo

O elo duplo é uma variação bem diferente. Nos termos místicos, o meio-Hengeyokai ao invés de ter ligação com um único animal ele terá uma ligação com dois. Pode ser devido à dois Hengeyokais de raças diferentes tenham se reproduzido e dado a luz a um Hengeyokai totalmente novo, cujas características de ambos tenham se cruzado e tornado um tipo de híbrido muito poderoso. Mas este híbrido não poderá se reproduzir dando origem a outros híbridos como ele (todos nascem estéreis), e os pais são punidos pelo nascimento deste impuro, embora a criança nada sofra, sendo até treinada mais cedo pelo Ancião. Ou então, porque seu elo será muito mais difícil de lidar. Como entender e controlar mais de uma Hengeyokai em sua alma?

3 Pontos: Este aprimoramento dá a você mais uma forma guerreira (Hengeyokai) e animal. Sendo que terá que dividir os poderes entre os dois elos animais.

4 Pontos: Por algum motivo você é o resultado de um cruzamento de dois meio-Hengeyokais e desenvolveu mais poderes que um Hengeyokai normal mas como resultado teve alguns de seus poderes limitados pois lhe causa muita fadiga usar tais poderes. Em termos de jogo, você tem o DOBRO de pontos que teria normalmente para comprar seus Poderes Animais (embora ainda precise dividi-los entre suas formas extras). Mas, por outro lado, sempre que você utilizar algum de seus poderes, perderá 1PV.

Poder Elevado

Por um motivo qualquer o personagem está fora da média até que os próprios irmãos. Seu grau de conhecimento do elo da besta é um pouco maior que o do seus irmãos. Este é um dos Aprimoramentos preferidos pelos meio-Hengeyokais iniciantes, mas os poderes têm de serem condizentes com os poderes da raça que você escolheu.

1 Ponto: Este aprimoramento dá ao Hengeyokai mais 1 ponto extra de Poderes Animais. Por algum motivo o personagem tem mais poder que deveria.

2 Pontos: Este aprimoramento dá ao Hengeyokai mais 2 pontos extra de Poderes Animais. Por algum motivo o personagem tem mais poder que deveria.

3 Pontos: Este lhe concede 3 pontos extras de Poderes Animais acima do que você teria normalmente.

Nova Perícia

Ciências Proibidas – Hengeyokais: Você conhece muito sobre Hengeyokais, sabendo como evitá-los, como derrota-los e sabe seus abetos. Com isso também ajuda a identificar um Hengeyokai, caso você tenha aprimoramento Detecção de Hengeyokais você tem mais 10% no teste de percepção.

Novos Kits

Monge/Sacerdotisa

Custo: 4pt Aprimoramento; 140pt de perícia.

Perícias: Herbalismo 20%; Historia 15%; Rituais 30%; Impressionar 10%; Lábria 10%; Primeiros Socorros 25%; Hengeyokais 25% Cajado (monge) 25/25; Arco (Sacerdotisa) 50%; Religião 30%.

Aprimoramentos: Lacre p/ demônio (Hengeyokai); Pt heróicos 2; Pontos de Fé 3.

Exterminador de Hengeyokai

Custo: 2pt aprimoramento; 210pt perícia.

Perícias: Espada 30/30; Mais duas armas caso seja de ataque corporal será 20/20 e caso seja de ataque a distancia 40/0; Armadilhas 25%; Hengeyokais 40% Escutar 30%; Esquiva 15%; Impressionar 15%; Rastreo 20%; Sobrevivência (escolha uma) 25%.

Aprimoramento: Detecção de Hengeyokais; Pt Heróicos 3; Inimigo.

Sangue de Hengeyokai

Os Meio-Hengeyokais vindo de TaiHengeyokais são um pouco mais fortes que os de Hengeyokais comuns, mais há um porém, o sangue de Hengeyokai deles é mais poderoso. Isto parece ser bom, mas na verdade pode ser muito mal.

Quando um Meio-Hengeyokai de um TaiHengeyokai esta preste a ser morto algo acontece, é como ele se transformasse em Hengeyokai completo, ele fica mais forte e mais ágil, sua mente fica impossível de ser lida, e ele ira matar todos que ficar no seu caminho até se acalmar ou ser nocauteado. Mas se isto se repetir varias vezes ele perde a mente e vira uma besta que só mata as pessoas (ou seja, vira NPC).

Um **Meio-Hengeyokai** neste estado fica com FR+10, AGI+10, DEX+10, CON+10, INT-5, para voltar ao normal é necessário fazer um teste de WILL difícil.

PS: OS TaiHengeyokais também entram neste estado de fúria, mas ao contrario dos meio-Hengeyokais ele não perdem a

consciência dos seus atos.

Poderes Hengeyokais

Os pontos de Poderes Hengeyokai são definidos pelo tipo de Hengeyokai que você é você ganha a cada dois níveis 1 ponto de Hengeyokai. Mas você pode ganhar mais pontos de Hengeyokai utilizando outros meios (encantamentos, artefatos mágicos etc).

PS: Não é necessário utilizar estes poderes, podendo fazer modificações e criar novos poderes.

Aquático

1pt: Além de respirar normalmente, o Hengeyokai pode respirar normalmente debaixo d'água.

2pt: Bem como possuem pequenas membranas entre os dedos, guelras ou mesmo barbatanas que lhe permitem se locomover na água de maneira muito mais rápida que no ambiente terrestre (AGI +6).

Ataques Extras

O Hengeyokai é capaz de realizar mais ataques por turno que o normal

2pt: Dois ataques por rodada.

4pt: Três ataques por rodada.

6pt: Quatro ataques por rodada.

8pt: Cinco ataques por rodada.

10pt: Seis ataques por rodada

Aumento de Atributo

1 pontos: Com este poder você aumenta um atributo seu em +6. Você pode comprar este poder quantas vezes quiser e é cumulativo.

EX: Você comprou dois pontos em Aumento de atributo em FR você tem agora +12.

Bafo Venenoso

Com este poder os Hengeyokais soltam um ataque por bafo venenoso, O dano e o alcance varia de quantos pontos foram gastos. O Hengeyokai pode soltar Con dividido por cinco, arredondado para baixo bafos por dia.

Custo Alcance Dano

1pt: 2m 1d6 deixa a vítima atordoada durante sua próxima rodada

2pt: 4m 2d6

3pt: 8m 3d6

4pt: 16m 4d6 e exige um teste de CON para evitar uma debilitação (a peçonha causa um torpor e deixa uma pessoa em estado de terror catatônico, impedindo-o de se mover até o veneno ser extraído do corpo)

5pt: 32m(max) 5d6

6pt: - 6d5

7pt: - 7d6

8pt: - 8d6

Bico

O personagem possui um bico semelhante ao de uma ave e pode usá-lo para segurar objetos e até mesmo golpear alguém.

1pt: 1d3 + bônus por Força de dano.

2pt: 1d6 + bônus por Força de dano.

3pt: 1d10 + bônus por Força de dano.

Cabelos

Este poder dá a habilidade de controlar os fios de cabelo de sua cabeça como arma e para controlar as pessoas como marionetes. As pessoas controladas têm direito a um teste de WILL normal, caso estejam inconscientes o teste é difícil. E também podem ser usados em armadilhas, pois um único fio ficando quase invisível pode ser devastador, pois eles são muito afiados.

1pt: 7m de cabelo dano de 1d6

2pt: 15m de cabelo dano de 2d6

3pt: 25m de cabelo dano de 3d6

4pt: 100m de cabelo dano de 4d6

5pt: 200m de cabelo dano de 5d6

PS: A Yura de Cabelos Invertidos utilizava o cabelo de vítimas que ela arrancava a cabeça, por isso o alcance era maior.

Cauda de Ataque

1pt: O Hengeyokai tem uma cauda que não dá para manusear objetos delicados, mas é ótima para atacar, a calda pode ser do tipo que você quiser, dinossauro, dragão, escorpião, o dano será de 1d6, por ataque.

Comunicação Animal

1pt: É possível que o Hengeyokai estabeleça um elo telepático com um animal da mesma espécie da qual ele é transformado.

2pt: O personagem pode dar ordens simples ao animal

(como “ataque-o” ou “siga-me”), que ele executará sem hesitar.

3pt: O personagem pode dar ordens mais complexas ao animal (como “vasculhe o local e traga a arma para mim” ou “espere aqui e ataque o primeiro que passar”), que ele executará sem hesitar.

4pt: O Hengeyokai mantém um contato telepático com outros Hengeyokais de sua mesma espécie do local podendo chamá-los em momentos de perigo. Todos os Hengeyokais que estejam numa área de 10 km de distância podem escutar o chamado (através de um contato psíquico ou sonoro).

Copia

Este poder consiste em criar várias cópias ilusórias para confundir seu inimigo. As cópias duram até que o verdadeiro seja atingido ou ele cancele o poder. Caso uma cópia seja atingida nada acontece. As cópias tem cheiro e emitem os mesmos sons do verdadeiro. Para encontrar o verdadeiro deve fazer um teste de PER normal no 1º e 2º nível, para os demais são testes difíceis, podendo ter algum redutor.

1pt: 3 cópias

2pt: 6 cópias

3pt: 12 cópias

4pt: 24 cópias

5pt: 48 cópias

Dente e Boca

O Hengeyokai tem dentes bem mais fortes e afiados que o normal, sendo que ele pode usar como arma, e arranjando um bom ferreiro pode transformar um dente seu em uma arma (espada, lança...). O dente pode ser do tipo que você quiser, tubarão, vampiro...

PS: Mordida tem bônus de força.

1pt: Dano de 1d6.

2pt: Dano de 2d6

3pt: Dano de 3d6

4pt: Dano de 4d6

Extra +1: Por mais um o dano tem algo mais: Fogo, veneno, eletricidade, ácido... Aumentando o dano em +5.

Escudo de Elemento

Com este poder o Hengeyokai cria em volta dele um escudo feito com algum tipo de elemento que será somado ao seu IP, e ainda aumenta sua porcentagem de defesa.

Elemento contrário de sua defesa anula. Ex: fogo vs água.

1pt: IP2, 15%

2pt: IP3, 30%

3pt: IP4, 45%

4pt: IP5, 70%

5pt: IP6, 85%

Fogo de Raposa (somente para Kitsune)

Este poder de Hengeyokai raposa cria um fogo utilizado para amedrontar as pessoas, já que Kitsunes geralmente não são muito fortes. O dano causado pelo o Hengeyokai raposa é ilusório, apenas 25% é verdadeiro. Mas este poder pode também servir para prevenir dano.

1pt: Cria um fogo ilusório de até 2m, causa/previne 1d6 dano.

2pt: Cria um fogo ilusório de até 5m, causa/previne 2d6 dano.

3pt: O fogo enche uma sala inteira, 8m, causa/previne 3d6 dano.

4pt: O fogo atinge uma casa inteira, 10m, causa/previne 4d6 dano.

5pt: O fogo atinge 20m, causa/previne 5d6 dano.

Garras

O Hengeyokai tem garras ou unhas extremamente afiadas, capazes de cortar armaduras como fosse papel. As garras podem ter o mais diversos formatos possíveis: águia, tigre, dragão, pinça igual à de um gafanhoto...

1pt: dano de 1d6+bônus de ataque

2pt: dano de 2d6+bônus de ataque

3pt: dano de 3d6+bônus de ataque e -2 IP alvo

4pt: dano de 4d6+bônus de ataque e -3 IP alvo

Extra +1: Por mais um o dano tem algo mais: Fogo, veneno, eletricidade, ácido... Aumentando o dano em +5.

Golpe Elemental

Os Hengeyokais com este poder podem soltar, ou da mão, ou dos olhos, etc... Uma rajada de algum tipo de elemento ou derivado. Ex: relâmpago; gelo; fogo...

1pt: Alcance: 2m Dano: 1d6

2pt: Alcance: 4m Dano: 2d6

3pt: Alcance: 8m Dano: 3d6

4pt: Alcance: 16m Dano: 4d6

5pt: Alcance: 32m(max) Dano: 5d6

Ilusões

Este poder ele cria vários tipos de ilusões, mas estas ilusões precisam de algum tipo de material, se você quer criar uma ilusão de uma cobra, é necessário ter uma cobra falsa (ou de brinquedo). E as ilusões são

substâncias, ou seja, se você cria uma pedra gigante ela pesa bastante também, se você cria um monstro ilusório, ele pode causar dano.

1pt: Ilusões pequenas, de até 50cm. 1D de atributo.

2pt: Ilusões de médio porte 1m. 2D de atributo.

3pt: Ilusões já grandes 2m. 3D de atributo

4pt: Ilusões gigantes 4m. 4D de atributo

PS: As Ilusões podem ser manipuladas, ou seja, a cobra pode se mexer.

Miasma

4 pontos: O Hengeyokai solta de sua energia sinistra um gás altamente venenoso que mata tudo (animais, plantas e humanos e outros Hengeyokais). Coisas com menos de 5 COM morrem instantaneamente. Entre 5 e 14 devem fazer um teste de CON difícil e caso sobreviva eles estarão muito envenenados e pertos da morte, CON acima de 14 devera fazer um teste de CON difícil, caso falhe ficara muito doente precisa de um tratamento rápido (que não é fácil achar nesta época) e caso passe ele ficara doente e terá seus testes ficam todos difíceis.

Pele Resistente

O Hengeyokai tem a pele mais resistente que o normal, dando uma defesa a mais. A Pele Resistente é uma defesa permanente contra qualquer dano não mágico.

1pt: IP2

2pt: IP3

3pt: IP4

4pt: IP5

5pt: IP6

6pt: IP7

7pt: IP8

Regeneração

1pt: O Hengeyokai regenera 1pv a cada 12 horas

2pt: O Hengeyokai regenera 1pv a cada 6 horas

3pt: O Hengeyokai regenera 1pv a cada 3 horas

4pt: O Hengeyokai regenera 1pv a cada hora

5pt: O Hengeyokai regenera 1pv a cada ½ horas

6pt: O Hengeyokai regenera 1pv a cada rodada

7pt: O Hengeyokai regenera 2pv a cada rodada

Sangue Frio

1pt: O personagem pode se adaptar facilmente à mudanças climáticas bruscas. Para ele, não existe o conceito de calor ou frio. Temperaturas não influenciam em nada seu corpo. Ele não soa, não treme de frio e pode estar em um lugar de altas

ou baixas temperaturas sem mudar seu modo de respirar, se sentir cansado ou ofegante.

Segunda Forma (Proibido para meio-Hengeyokai)

5 pontos: Você tem uma segunda forma, uma forma monstruosa, sua verdadeira identidade. Esta forma pode ser o mais variável possível, deste um inseto até um cachorro, mas sempre bem maior que a normal, às vezes gigantesca (para maiores que 2m comprar o poder tamanho). Você cria um pj com 150 pontos de atributos (para Hengeyokai comum) e 170 (TaiHengeyokai) para distribuir nos atributos da sua segunda forma. E tem o dano de seus ataques aumentados em 1d6.

Sentidos Aguçados

1pt: O personagem pode ter UM dos cinco sentidos (visão, audição, paladar, olfato ou tato) aguçados. Para ter outro, é preciso comprar novamente este Poder. Todos os testes de Percepção relacionados ao Sentido escolhido 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).

Sentir o Sobrenatural

1pt: É dito que os animais podem sentir a presença de entidades espirituais com muito mais facilidade que os humanos. Assim, um personagem na forma Animal pode realizar tal proeza. O Mestre deve fazer um teste difícil de PER em segredo e, em caso de sucesso, avisar ao personagem o que ele está vendo ou sentindo.

2pt: O personagem pode detectar espíritos também na forma de Hengeyokai.

3pt: O Hengeyokai poderá sentir se a pessoa com quem conversa é um ser sobrenatural. Em caso da pessoa esteja tentando se disfarçar através de poderes não-mágicos, ela tem direito a um Teste de WILL contra INT do personagem para tentar enganá-lo.

4pt: capaz de detectar resíduos mágicos em um local, sabendo dizer se uma magia foi ou está sendo empregada ali. No entanto, não sabe ao certo que magia é esta e nem a que Caminho pertence.

Sombras

1pt: O personagem sabe se camuflar perfeitamente nas sombras, sendo um hábil caçador noturno. Considere que ele possui a perícia Camuflagem em 50% e Furtividade 30%.

2pt: O personagem sabe se camuflar perfeitamente nas sombras, sendo um hábil caçador noturno. Considere que

ele possui a perícia Camuflagem em 70% e Furtividade 50%.

3pt: O personagem sabe se camuflar perfeitamente nas sombras, sendo um perfeito caçador noturno. Considere que ele possui a perícia Camuflagem em 90% Furtividade 70%.

Tamanho

O Hengeyokai pode aumentar seu tamanho ou seu tamanho já é naturalmente grande. Sua FR e CON aumentaram proporcionalmente ao crescimento. Este poder geralmente é comprado junto com a Segunda Forma.

2pt: até 2m de altura; +1 em IP; +3 em FR e em Con.

4pt: até 4m de altura; +1 em IP; +6 em FR e em Con.

6pt: até 6m de altura; +2 em IP; +9 em FR e em Con.

8pt: até 16m de altura; +2 em IP; +12 em FR e em Con.

Transformações

Com este poder o Hengeyokai é capaz de se transformar vários tipos de coisas: águia, arco, pessoas... A qualidades do objeto e como se parece com a pessoa/animal que você esta se transformando depende de seu nível nesta habilidade. Caso seja usada para enganar alguém, deve ser rodada a porcentagem contra a WILL do alvo.

1pt: Transformação ruim, muito pouco parecido. 25%.

2pt: Transformação media, bem parecido. 50%

3pt: Transformação perfeita, nossa é você mesmo?! 75%

4pt: Transformação mais que perfeita. 100%

Visão Noturna

1pt: 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, você consegue se localizar no local, isso , sabe evitar tropeçar em objetos, reconhecer paredes e reconhecer a disposição dos móveis de uma sala.

2pt: O personagem pode enxergar perfeitamente na escuridão sem que haja qualquer fonte de iluminação.

Vôo

Com este poder da ao Hengeyokai o poder de voar (pode ser com asas ou outro meio).

1pt: O Hengeyokai é capaz de voar até 20m/s.

2pt: O Hengeyokai é capaz de voar até 40m/s.

3pt: O Hengeyokai é capaz de voar até 80m/s.

4pt: O Hengeyokai é capaz de voar até 160m/s.

5pt: O Hengeyokai é capaz de voar até 320m/s

Extra: por +1 ponto você tem asas mais resistente que o normal, dando um IP de 5. Somente para Hengeyokais que usam asas

Poderes Monge/Sacerdotisa

Flecha Purificadora (sacerdotisas)

Com este poder a cada ponto de fé que você gastar (maximo 4) envolve a flecha com uma aura que aumentara o dano em qualquer Hengeyokai em 2d6 e também pode ser usado para purificar pessoas que você não pode tocar.

Purificar a alma de Hengeyokais (sacerdotisas)

Este poder é muito poderoso e somente sacerdotisas com a alma pura e muita experiência (nível 8) conseguem fazer. Este poder exige um gasto de 5 pontos de fé para realizá-los. Com a alma do Hengeyokai purificada ela fica sem nenhum mal dentro dela.

PS: Este poder é muito raro, somente a sacerdotisa Nidoriko que usou no desenho. Não é aconselhado deixar os jogadores utiliza-lo.

Pergaminhos (Monges)

Com este poder os monges criam pergaminhos, estes pergaminhos contem orações com poderes mágicos. Existem muitos tipos pergaminhos. Pra copiar um pergaminho é necessário o gasto de 1 ponto de fé, mas a criação de um mantra novo a quantidade é variável, mas no mínimo é 3, que pode ser dividido se um outro(s) monge(s) estiver ajudando.

Barreira Invisível

Com este poder você deixa uma area que você que proteger e todos que estão dentro invisíveis para Hengeyokais. Mas este poder exige bastante concentração da pessoa que esta fazendo. O custo de pontos de fé e variável, cada ponto de fé é 1D6 que será jogado contra a WILL dos Hengeyokai, se o Hengeyokai passar ele vê normalmente. Mas de uma pessoa pode fazer este poder par ajudar a barreira ficar mais forte.

Barreira Mística

Esta barreira previne todo o dano causado em um turno. Este poder exige o gasto de 3 pt de fé cada turno que a barreira estiver ativa.

Prender Alma (monge)

Com este poder o monge pode paralisar uma pessoa que esteja morta e foi ressuscitada, assim podendo dar tempo para que ele utilize um outro poder nele, como por exemplo um poder que mande o morto de volta para o mundo dos mortos Este poder exige o gasto de 2 pontos de fé.

Sentir Hengeyokai

Com este poder o Hengeyokai pode sentir a energia sinistra que emana de todos os Hengeyokais. Assim ele sabe onde ele esta. Este poder requer o gasto um ponto de fé e dura 1d6 de rodadas. Neste tempo ele sente todas as energias sinistras que estão perto dele.

Meio-Hengeyokai vindo de humanos

Este tipo de Hengeyokai é recomendado apenas para NPC Estes Meio-Hengeyokais nasceram humanos, mas eles conseguiram convencer/enganar alguns Hengeyokais a se juntarem a ele. Quando todos os Hengeyokais se juntam com este humano, nasce um novo Hengeyokai. Com uma nova aparência e nova personalidade. Mas ele mantém algumas características ainda de sua antiga forma, uma cicatriz, alguma pinta. Mas sua verdadeira forma é de um monte de Hengeyokais juntos em uma coisa só.

Eles têm a mesma fraqueza dos meio-Hengeyokais normais, de perder seus poderes uma vez mês. Mas eles podem escolher o dia do mês em que ele ira perder seus poderes. Um Meio-Hengeyokai deste não aumenta seus poderes de Hengeyokai por nível, e sim absorvendo novos Hengeyokais para o seu corpo. Ele pode colocar novos Hengeyokais em seu corpo e retirar antigos, assim ele este sempre mudando para encontrar uma combinação que o deixe mais forte.

Para um humano se tornar Hengeyokai deste modo ele primeiro precisa de alguns Hengeyokais (que alias humanos muito maus tem um monte atrás deles, pois eles atraem muitos com sua aura má), depois os Hengeyokais acaba se fundindo no corpo dele enquanto o devora. Após a transformação o novo Hengeyokai mantém todos as lembranças e conhecimentos que ele tinha como humano e como Hengeyokai. Seus atributos aumentam de acordo com a quantidade de Hengeyokais que ele absorveu (+2 em cada por Hengeyokai).

Os poderes de Hengeyokai de são medidos pelo nível dos Hengeyokais que ele tem em seu corpo, a cada Hengeyokai que ele

absorveu ele absorve metade de seus poderes. (caso já tenha aquele poder naquele nível, então você soma o nível dos dois).

É possível absorver TaiHengeyokais, mas só depois que o humano se tornou Meio-Hengeyokai, mas é claro que isso não é uma tarefa muito fácil. Para absorver um Hengeyokai é necessário prende-lo e cobrir o corpo da vítima com pedaços de seu corpo., após isto a vítima tem o direito de

um teste de FR x a FR do meio-Hengeyokai que quer absorvê-lo. Se a vítima falhar ele agora fará parte do corpo do meio-Hengeyokai. Tem mais uma habilidade muito poderosa deste tipo dos meio-Hengeyokais. É que eles podem criar novos Hengeyokais utilizando Hengeyokais absorvidos. Estes Hengeyokais formados por ele serão considerados Hengeyokais completos comuns. O criador destes Hengeyokais pode absorve-los de volta mais fácil, pois eles já faziam parte do corpo dele.



Diferente da cultura eurocentrista, o Oriente possui uma grande quantidade de seres humanos que podem se transformar em animais, ou mesmo animais que podem se tornar humanos. Muitos deles, porém são na verdade demônios Kuei ou Bouji Tenma. Há somente cinco criaturas que podem ser consideradas verdadeiros Teriantropos (Hengeyokai) orientais, assim como os Lobisomens são os Teriantropos no Ocidente: os Kitsune, Tanuki, Tengu, Wang-wa e os Reflectys.

Venha conhecer os Metamorfos do Oriente.

