

MANUAL DE KITS

UNDERGROUND

2.1

Suplemento para



**Kits Criados pelos usuários do Fórum
Eletrônico da Jambô Editora**





Criação Sistema 3D&T Alpha:
Marcelo Cassaro

Criação: Usuários do Fórum Jambô, no
tópico Projeto Kits para o Manual do Aventureiro
Alpha

[http://www.jamboeditora.com.br/
forum/viewtopic.php?t=3147&pos
tdays=0&postorder=asc&start=0](http://www.jamboeditora.com.br/forum/viewtopic.php?t=3147&pos_tdays=0&postorder=asc&start=0)

Edição: Mataro

Diagramação: Mataro

Seleção dos Kits: Mataro

**Suplemento criado para ser usado
em conjunto com o Manual 3D&T
Alpha.**

Como jogar?

Para usar as regras deste Suplemento, você precisa do Manual 3D&T Alpha, e do Manual do Aventureiro Alpha (ou versões anteriores). Ele pode ser encontrado em bancas loja e livrarias especializadas em RPG, ou por pedindo diretamente a Jambô Editora (<http://www.jamboeditora.com.br/>).

Site de Referência
<http://nonplusrpg.blogspot.com/>

Contato
nonplusrpg@hotmail.com



Pequenas Alterações:

Ocorreram pequenas alterações em alguns kits encontrados no fórum.

Alguns tiveram o nome alterado, outros a descrição para ficar menor e facilitar a diagramação e ainda algumas alterações em pré-requisitos.

Mas nada que altere a ideia original do autor.

Este Manual contém kits postados no fórum anteriormente ao dia 09/02/2012

Índice

Ágil _____	5	Guerreiro Glacial _____	21
Artilheiro _____	5	Guerreiro xamã _____	21
Abominação _____	6	Harpista _____	22
Arauto da Canção Élfica _____	6	Herdeiro Selvagem _____	22
Artista Marcial _____	7	Hospedeiro da Escuridão _____	23
Assassino Teleporter _____	7	O inquisidor _____	23
Aventureiro _____	8	Lâmina Maldita _____	24
Bombardeiro _____	9	Lâmina Mental _____	24
Caçador de Troféus _____	9	Líder _____	25
Cético da Realidade _____	10	Líder Místico _____	25
Contemplador de Sonhos _____	10	Lutador Cego _____	26
Controlador das Lâminas _____	11	Lorde dos Raios _____	26
Copiador _____	11	Manipulador de Bonecos _____	27
Cruzado _____	12	Manipulador de Fios _____	27
Destroyer _____	12	Mago Glacial _____	28
Discípulo do Sangue _____	13	Médico de Combate _____	28
Dominador do Riso _____	13	Mestre da Dor _____	29
Escolhido das Armas _____	14	Mestre de Explosivos _____	29
Espadachim _____	14	Mestre do Tempo _____	30
Femme Fatale _____	15	Mestre do Tiro _____	30
Ferreiro Arcano _____	15	Mestre dos Sabores _____	31
Fora-da-Lei _____	16	Procrastinador _____	31
Forte _____	16	Protetor Verdadeiro _____	32
Fugitivo _____	17	Robusto _____	32
General Bárbaro _____	17	Ronin _____	33
Gênio do Mal _____	18	Sábio Espadachim _____	33
Golpista _____	18	Senhor do escudo _____	34
Guerreiro da Coragem _____	19	Sofredor Imorrível _____	34
Guerreiro Executor _____	19	Senhor da Lâmina _____	35
Guerreiro da Floresta _____	20	Valquíria _____	35
Guerreiro Gárgula _____	20		

Estes kits de personagens foram compilados do Fórum da Jambô Editora.

No Topico Projetos Kits para o Manual do Aventureiro Alpha

O Critério de escolha dos Kits para esse suplemento Foi:

- Os kits não serem muitos diferentes em mecânica aos encontrados no Manual do Aventureiro
- E os que eu usaria nas minhas mesas de 3D&T Alpha.

REGRAS PARA A AQUISIÇÃO DOS KITS DE PERSONAGEM

- ADQUIRINDO UM NOVO PODER: O PRIMEIRO PODER É ADQUIRIDO ASSIM QUE SE ADOTA UM KIT. PARA SE ADQUIRIR UM SEGUNDO, PAGA-SE UM PONTO. OU SEJA, SE VOCÊ É UM MONGE E ESCOLHE GRITO DE KIAI COMO PRIMEIRO PODER, SAI DE GRAÇA (DESDE QUE CUBRA OS PRÉ-REQUISITOS).**
- TEMPO DEPOIS, VOCÊ ESCOLHE ADOTAR O SEGUNDO PODER, ALMA DE AÇO, ESTE CUSTARÁ 1 PONTO. SE DEPOIS, VOCÊ QUISER ADOTAR O ATAQUE MÚLTIPLO APRIMORADO TERÁ DE PAGAR MAIS 1 PONTO. SE O KIT TER MAIS OPÇÕES, CADA NOVO PODER SEMPRE CUSTARÁ 1 PONTO.**

Manual de Kit Underground

ÁGIL

Exigências: H1; Aceleração.

Função: dominante.



Heróis que empregam velocidade e precisão ao invés de força bruta. Esses tipos de heróis utilizam seus golpes geralmente para incapacitar seu adversário.

Parkour: o herói ágil move-se com velocidade normal (em vez de um quarto do normal) durante escaladas, mas ainda precisa fazer teste de perícias para ser bem sucedido. Além disso, você sempre sofre dano mínimo por quedas (por exemplo, 4 em 4d6).

Retirada estratégica: para você, fugir não é considerado uma derrota (veja Fuga, no Manual 3D&T Alpha, página 72). Além disso, pode pagar 1 PM ao invés de 1 PE para obter um sucesso automático no teste.

Oportunista: Ao custo de 5 PMs, o herói ágil poderá realizar um ataque fora de seu turno. O alvo poderá defender normalmente.

Desarme: Utilizando uma ação de movimento o herói ágil poderá desarmar um oponente que esteja próximo a ele. Para isso é necessário um teste de Habilidade, caso seja bem-sucedido o alvo receberá um redutor de F-1 ou PdF-1 até o final do turno. O alvo tem direito a um teste de Resistência para negar o efeito.

Por: Hell__

ARTILHEIRO

Exigências: PdF1; Tiro Carregável.

Função: atacante.

Heróis especializados em ataques com armas de fogo. Geralmente adotam essas armas por não possuírem muita força em combates corpo-a-corpo. Mas isso não diminui em nada sua efetividade em combate.

Tiro longo: sua perícia com sua arma de ataque à distância são lendárias. Você tem o dobro do alcance de tiro, e o primeiro ataque à distância que você faz contra cada oponente em um combate ignora a sua Habilidade.

Transpassar: após realizar um ataque, você pode gastar 1 PM para fazer com que um alvo diferente dentro do alcance seja atingido com a mesma FA.

Mira fulminante: você gasta apenas um movimento para utilizar a vantagem Tiro Carregável, em vez de um turno inteiro.

Por: Hell__



ABOMINAÇÃO

Exigências: Licantropo; Vampiro com Forma Alternativa (lobo) e Monstruoso (apenas na forma de lobo).

Função: Tanque

Um vampiro que se transforma em lobisomem ou o contrário. Pertencente à família dos mortos vivos, você pode ter procurado tornar-se uma Abominação ou ter sido forçado. Essa união o deixa bem mais poderoso, podendo livrar-se de fraquezas antigas, entretanto, sua existência causa uma repulsa aos outros, principalmente vampiros e lobisomens mais puristas.

Sangue vampírico fortificante: a união dos sangues fez você deixar de ser vulnerável a magia, mas ainda continua vulnerável a prata e com a Maldição vampírica. Funciona mesmo sem estar transformado.

Forma alternativa abominável: uma terceira opção das Formas Alternativas de Vampiros, sendo essa em conjunto com a licantropia, mais forte e maior que um lobisomem normal com bastante pelos e um aspecto demoníaco. Você passa a controlar a sua transformação da licantropia e sua modificação na forma passa a ser F+2 H+1 A+1 e Modelo Especial.

Nessa forma você perde 1PV por minuto como em dias nublados ou com roupas pesadas no sol, por causa de sua densa pelagem.

Regenerar: o sangue licantropo lhe dar um fator de regeneração. Você recupera 1 Ponto de Vida por turno, mas diferente da vantagem Regeneração seu teste de morte continua o mesmo. Funciona mesmo sem estar transformado.

Por: zeucabra

ARAUTO DA CANÇÃO ÉLFICA

Exigências: H1; R1; Perícia Artes; somente para Elfos ou Meio-Elfos.

Função: Baluarte.

Com o anúncio da Reunião, a esperança para a raça retornou e a principal meta dos elfos é retomar tudo aquilo que perderam há anos: Identidade, Lar, Alma... E aqueles que perderam até mesmo o sentido da vida élfica estão recuperando suas forças com o objetivo de derrotar os monstros assassinos: Os goblinóides da Aliança Negra. Assim, os arautos da canção élfica tocam as baladas na nova empreitada contra a Aliança, tornando-se verdadeiros ícones inspiradores para a raça dos elfos de Arton. Os elfos usam como habilidades trovas, poesias ou canções. Todas as canções afetam os alvos numa área de 10 metros a volta do Aituto. Todas afetam um número de alvos iguais a sua Habilidade e tem duração de turno igual a sua Resistência, após deve passar um turno sem tocar.

Balada: a música paralisa os alvos enquanto ele estiver tocando a canção semelhante ao efeito da vantagem Paralisia. O alvo tem direito a um teste de Resistência por turno para negar o efeito. Custa 2 PMs por turno.

Dissonância sensorial: os alvos perdem um a um seus 5 sentidos (quem tiver sentidos especiais também são perdidos). Em termos de jogo, em cada turno que o harpista toca a musica, se ele não for detido, o alvo deve fazer um teste de H (do arauto) - R (do alvo)= Modificador no teste para cada sentido que o harpista escolher. (visão, audição, olfato, tato e paladar) sofrendo as penalidades normais pela perda dos mesmos. Custa 5 PMs.

O som da melancólico: reduz FA e FD dos alvos que ouvem seu som em 1d enquanto tocar. Todos os alvos devem fazer um teste de Resistência para negar o efeito. Custa 5 PMs.

Por: Ahellen

ARTISTA MARCIAL

Função: atacante.

Exigências: Ataque Especial ou Ataque Múltiplo; Esporte.

Certos guerreiros devotam sua vida ou parte dela ao estudo das artes marciais. Eles adquirem profundos conhecimentos — às vezes até proibidos — que os auxiliam no caminho da auto-evolução. Seja bom ou ruim, este é o destino desejado por tais guerreiros: ficar sempre mais poderoso, ou sábio, e vencer todas as suas lutas.

Da mesma forma que lutadores de rua, artistas marciais variam muito de aparência e estilo. Todavia, ao contrário dos primeiros, eles não são limitados apenas às ruas e estudam com afinco sua arte, pretendendo temperar seus punhos com a energia que tanto procuram.

Em Busca do Mais Forte: você está sempre em busca do golpe mais poderoso. Se possuir Ataque Especial, ao usá-lo você recebe um bônus de +2 em sua FA. Você pode comprar este poder mais vezes. A cada vez além da primeira, o bônus na FA aumenta em +2, mas o custo de PMs de seu Ataque Especial também aumenta em +1.

Quebra de Limite: Quando está Perto da Morte, seu Ataque Especial causa dano muito maior: todos os bônus que a vantagem possui são duplicados, ou têm sua margem de efeito avançada em um passo. Então um Ataque Especial normal passa a causar F ou PdF+4; com um nível de Em Busca do Mais Forte, passa a causar F ou PdF+4 e FA+4. Se também for Poderoso, quadruplica sua F ou PdF com um crítico, e se for Perigoso, consegue o acerto crítico com 4, 5 ou 6 no dado! O mesmo vale para Preciso, Teleguiado etc. Caso seu Ataque Especial possua a desvantagem Perto da Morte, além destes efeitos ele não custará nenhum PM para ser utilizado!

Rajada de Ataques: você é capaz de atacar várias vezes mais facilmente. Se possuir Ataque Múltiplo, ao usá-lo você gasta metade dos PMs necessários (arredondando para cima). Portanto, cada dois ataques custam 1 PM.

Veia Elemental: um tipo de energia corre pelas suas veias, e você é capaz de embuir seus ataques com tal elemento. Escolha um tipo de dano energético — Fogo, Frio, Elétrico, Químico ou Sônico. Seus ataques recebem FA+1 e, além de seu tipo de dano principal, também possuem o tipo de dano escolhido. Pode ser escolhido Apenas uma vez.

Por: Keitaro

ASSASSINO TELEPORTER

Exigências: H2, Teleporte, Ataques Múltiplos, Crime, Má Fama, não ter códigos de honra.

Função: Atacante.

Por algum dom, magia ou artefato o quê seja, adquiriu a habilidade de se telerpotar, mas não importa como e sim a vantagem que ela lhe dar no que você chama de “arte”. O assassino teleporter é antes de tudo um oportunista frio e calculista. Odeia estar no centro das atenções, tenta o tempo todo manter as pessoas sem olhares pra ele e esta sempre pronto ta agir.

Posição Vantajosa: Você sabe aonde aparecer pra pegar seu oponente desprevinido. Sempre que se teleportar pra depois ataca-lo, o adversario deve fazer um teste de Habilidade normal caso voce tenha H2, H-1 caso tenha de H3 a H4 e H-2 caso você tenha H5. Se a vitima falhar será considerada alvo indefeso. Sentidos Especiais dão um bonus de +2 nesse teste.

Teleporte Aprimorado: Você gasta 1PM pra teleportar a si mesmo apenas uma vez por combate.

Teleporte em Massa: Você pode carregar mais pertences ou pessoas com você no teleporte. Uma soma de 100kg pra cada ponto seu de Habilidade e um gasto extra em PMs de +1 pra cada 100kg desses. Pessoas teleportadas contra a vontade podem fazer um teste de R pra negar o efeito e caso ja tenham Resistencia superior a sua Habilidade não precisam de testes.

Teleportes Múltiplos: Ao usar a Vantagem Ataques Múltiplos você pode pra cada ação extra fazer também um teleporte.

Por: zeucabra



AVENTUREIRO

Função: qualquer

Exigências: F1, H1 ou PdF1;
Sobrevivência

O aventureiro é o guerreiro andarilho, que viaja pelo mundo resolvendo problemas e realizando feitos heróicos, de preferência em troca de uma gorda recompensa. Quando histórias de uma masmorra contendo tesouros esquecidos começam a se espalhar, uma vila indefesa envia pedidos de ajuda para lidar com um dragão, ou um reino desesperado chama por voluntários para se infiltrar no exército goblinóide, é certo que um aventureiro aparecerá para aceitar a missão.

Viajando ao redor do mundo, o aventureiro viu coisas e lidou com situações com as quais a maioria das pessoas pode só sonhar. Sua marca é a versatilidade: embora tenha poder marcial, não é incomum que tenha também capacidades arcanas menores; seus conhecimentos, aprendidos em uma vida tão irregular e imprevisível, podem ir desde história e personagens famosos até ciências e funcionamento de máquinas; e algumas vezes pode ter mesmo alguma habilidade completamente inesperada, aprendida em uma situação misteriosa. É praticamente impossível encontrar dois aventureiros exatamente iguais.

Acampar. Você pode aproveitar ao máximo os terrenos onde acampa. A dificuldade dos seus testes de Sobrevivência diminuem um nível (um teste Difícil vira Médio, e um teste Médio vira Fácil).

Conhecimentos Arcanos.

Mesmo que não seja um mago propriamente dito, o aventureiro foi capaz de aprender

em suas andanças algumas magias simples. Ele pode escolher até três feitiços de qualquer Escola e lançá-los normalmente, mesmo que não possua qualquer vantagem mágica. Outras exigências do feitiço (valor mínimo de Habilidade, alguma perícia, vantagem ou desvantagem, etc) devem ser cumpridas normalmente. O mestre pode, é claro, vetar a escolha de feitiços que considerar muito poderosos.

Conhecimento do Mundo. Em uma vida viajando ao redor do mundo, o aventureiro aprendeu um pouco de tudo. Como um bardo, ele pode gastar 2 PMs para realizar um teste de qualquer perícia que não possua como se a possuísse.

Poder Coringa. O aventureiro possui um poder inesperado e surpreendente, que aprendeu durante suas andanças pelo mundo. Pode ser um golpe secreto aprendido durante uma estadia em um monastério nas montanhas, um truque místico ensinado por um mago recluso, talvez até algum poder concedido recebido ao se converter à seita de um deus menor pouco conhecido. Assim, ele pode escolher um poder de qualquer outro kit e receber os seus benefícios como se fossem concedidos por este.

O aventureiro também deve cumprir todas as exigências do kit original de onde o poder foi retirado.

Por: Bruno Schlatter



BOMBARDEIRO

Exigências: PdF 3; pericia Crime ou Ciências, Má fama (eles saem por aí explodindo os outros, o que voce esperava?), Cooldown (veja abaixo)

Função: Atacante

Ele domina o conhecimento e a prática, fabricando e utilizando explosivos da forma mais potente possível, em demolições e na mineração. Mas é no combate que esse poder se revela invencível. Usando bombas de todo tipo, ácidas, incendiárias, de fragmentação, que eles carregam pelo corpo todo ou são capazes de criar do nada, e muitas vezes voltando o próprio ambiente contra seus inimigos.

Cooldown(-1): Sempre que usam uma vantagem ou poder que consome Pms, devem ficar um numero de rodadas igual aos Pms gastos sem usar o mesmo poder, embora possa usar outros.

Demolição: com algum tempo de concentração, o Bombardeiro é capaz de descobrir os pontos fracos de qualquer estrutura ou oponente. Ao usar a manobra Ataque Concentrado, além de causar dano aumentado (F ou PdF+1 por rodada de concentração), você ignora a Armadura do alvo.

Bombas Especiais: usando as inúmeras formulas que conhece, o Bombardeiro pode simular diversas magias, pelo custo normal em Pms: Nevoeiro de Hynnin, Explosão, e Nevoeiro de Sszass. Os efeitos não são considerados mágicos.

Bomba Relógio: você pode gastar um turno para instalar uma bomba relógio. Você determina um tempo de até um minuto (10 rodadas) para que ela exploda. Qualquer personagem ou objeto numa área de 5m da bomba sofre o dano de um ataque de PdF seu. É possível ter mais de uma dessas ao mesmo tempo, mas todas as bombas que explodirem numa mesma rodada usarão a mesma jogada de FA.

Implantar Bomba: gastando 5pms, o Bombardeiro pode fazer um ataque corpo-a-corpo especial. Se causar dano, o inimigo deve fazer um teste de H-2. Caso tenha sucesso, ele percebe a bomba que o personagem acaba de ocultar em seu corpo (efeito exato a critério do Mestre e do jogador), e pode se livrar dela sem problemas. Se não, a bomba explode na próxima ação do personagem, causando o dano de um ataque de PdF . O inimigo é considerado surpreso.

Por: the ga

CAÇADOR DE TROFÉUS

Papel de Combate: Atacante

Exigências: sobrevivência, inimigo e Código de Honra do Caçador.

Entre sociedades primitivas, a maioria dos guerreiros serão Caçadores. Um Caçador é auto-suficiente e livre para deixar a vida familiar durante muitos dias. Contudo, ele tem sérios deveres para com seu povo — além de apenas trazer caça, é esperado que cumpra outras missões perigosas que surgem. Caçadores idosos ou inválidos podem se tornar fabricantes de armas e ferramentas.

Armadilhas: Você pode gastar um turno para fazer uma armadilha. A primeira criatura que se aproximar da armadilha deve fazer um teste de H-2. Se falhar, ficará paralisada e indefesa. A criatura pode fazer um teste de Força por turno para tentar se soltar.

Caçador de Troféus: Quando você matar pessoalmente um membro do tipo do seu inimigo, você poderá gastar 1 PM e retirar o troféu apropriado e ganhar benefícios especiais. Note que nem todo tipo de Troféu é disponível pela maioria dos tipos de inimigos (exemplo, Plantas, construtos não tem coração). Para cada Troféu você ganha um dos benefícios abaixo, troféus adicionais do mesmo tipo não se acumulam os benefícios.

- **Cabeça:** Ganha +1 nos testes de Intimidar. Se não houver algum tipo de preservação mágica a cabeça perde o benefício em 7 dias.
- **Coração:** Se você consumir um coração de um inimigo durante uma luta, você ganha +1 em FA e FD até o final do combate. Consumir um coração consome uma rodada completa.
- **Símbolo:** Você cria uma jóia rústica com partes do inimigo como ossos, dentes, etc..., você ganha +1 em todos os testes de Resistência sempre que enfrentar o seu tipo de inimigo . Para criar um Símbolo requer 1 hora. O Símbolo dura sua Resistência x2 dias.
- **Pele:** Tirar um Escalpo ou Esfola do seu Inimigo concede FA+1 no primeiro ataque contra o seu tipo de inimigo no próximo combate. Esse Bônus dura 24 horas.

Golpe de Misericórdia: Quando você causar dano contra um alvo indefeso, ele deve fazer um teste de Resistência ou seus PVs cairão para zero. Se passar no teste, sofre apenas dano normal.

Por: Mataro

CÉTICO DA REALIDADE

Exigências: Memória Expandida; Poder Oculto; Maldição.

Função: tanque

Você pode quebrar a realidade só lhe importa se seu cérebro aceitar. Pode ser por acreditar estar sonhando, por capacidade de moldar o que acontece ou até mesmo usando o poder de fazer o tempo voltar (Izanagi é você?).

Maldição (-1 ponto): Por mais que você acredite que pode fazer o que quiser, que a realidade não existe, às vezes ela pode ser maior que sua crença. Sempre que for reduzido a zero pontos de vida, quando e se voltar a consciência terá perdido 1 ponto de sua Resistência.

Cético: está tudo em seu cérebro, ele faz ser real o que acontece com você. Pode gastar 1PM pra recuperar um valor de PVs igual a sua Resistência e mais PMs podem ser gastos de uma vez. PVs perdidos que sejam completamente "absorvidos" assim fica como se não tivesse acontecido pra você, nenhuma dor é sentida, sequelas, medo, cicatrizes. Nenhuma ação é gasta para usá-lo.

Liberar poder: os feitos de que você é capaz só são limitados pela sua crença do que pode fazer. Pra liberar o Poder Oculto você leva apenas um turno independente do quanto aumente suas características.

Memória expandida aprimorada: a quantidade de informações que seu cérebro é capaz de armazenar é ilimitada, muitas vezes acha que tudo já está nele e que aprendizado é apenas uma questão de lembrar. Você ainda mantém apenas uma perícia por vez, mas pode gastar 2PMs pra fazer com que qualquer teste de Habilidade caia um nível de dificuldade, difícil se torna médio...

Por: zeucabra

CONTEMPLADOR DE SONHOS

Exigências: Telepatia; Magia Elemental (principalmente espírito), Clericato ou Xamã; somente personagens com alma.

Função: baluarte



Este é um tipo de mago dos sonhos que viajam no plano do sonhar para ver o futuro através dos sonhos. Usualmente um personagem NPC, tem mais função de guia espiritual, entretanto, quando usado para aventuras, é um grande vidente. Geralmente costumam ser magos ou clérigos de Tanna-Toh ou obviamente, Thyatis. Devido a seu treinamento em viajar pelo plano dos sonhos, suas magias do elemento Espíritos ficaram mais difíceis de serem resistidas impondo um redutor de -1 quando são alvos delas. SOMENTE DE ELEMENTAL ESPIRITO.

Viajar pelos sonhos: semelhante à magia Presença Distante o contemplador viaja em forma astral pelo plano do sonhar para entregar uma mensagem ou conversar com o alvo. Para isso, o contemplador deve transportar seu espírito até o local onde o alvo esteja para tal. Esse poder funciona como a magia, mas o contemplador só gasta PMs se o alvo estiver em outro plano e mesmo assim, a metade do custo.

Visão futura: o contemplador ao dormir pode fazer um teste de H para contemplar o futuro de um alvo ou de um grupo. Não consome PMs, mas põem a vida do contemplador em risco, pois o poder só funciona se ele estiver dormindo em sono profundo por pelo menos 4 horas. (Sim, para um elfo, duas horas).

Mundo dos sonhos: o contemplador tem acesso às magias Mundo dos Sonhos, Sono e Presença Distante sem custo em PMs.

Por: Aslam

CONTROLADOR DAS LÂMINAS

Exigências: Arma Mágica (veja adiante); Paralisia; Código de Honra da Retribuição (explique-o em um espaço próprio); Restrição de Poder (Comum ou Incomum) ou Fetiche (somente com sua(s) lâmina(s)).

Função: dominante.

Fundado aparentemente por duelistas bucaneiros do oriente, inicialmente como uma arte duelista, o modesto clã dos atiradores de facas aprimorou suas habilidades e técnicas a níveis mágicos. O clã desenvolveu um código próprio que se baseava apenas em vingança e gratidão. Apesar de recente a arte, e talvez por ser formado em grande parte por bucaneiros e malfeitores o clã logo se dispersou.

Adaga, Faca ou Lâmina de Arremesso Mágica (Mínimo 5 PEs): você possui uma arma mágica com as seguintes propriedades: dano por Corte ou Perfuração; bônus de característica não pode ser maior que +2 (30 PEs), mas a arma ainda pode ter outros poderes.

Código de Honra da Retribuição: baseado nos códigos da Vingança e da Gratidão. Você sempre dá o troco na mesma moeda e sempre devolve um favor que lhe foi dado.

Lâmina obediente: o tempo de treino dispensado as técnicas de adaga fizeram com que você adquirisse um controle quase sobrenatural sobre elas. Você pode atacar adversários que estejam à distância como se tivesse Membros Elásticos.

Corte crítico: você pode gastar 2 PMs e fazer um ataque. Se sua FA superar a FD do adversário, este deverá fazer um teste de Resistência. Se falhar sangrará por um número de turnos igual ao bônus de característica da sua Lâmina +1, perdendo 1 PV por turno até o fim do efeito. O tipo de dano do ataque deve ser obrigatoriamente Corte ou Perfuração (o dano de sua arma).

Corte paralisante: você sabe imobilizar seu adversário com ataques precisos de sua lâmina. Você pode somar o bônus de ataque de sua lâmina duas vezes em sua FA caso use a vantagem Paralisia.

Por: Ahellen

COPIADOR

Exigências: R2; Poder Oculto; Restrição de Poder.

Função: Tanque

A Capacidade de copiar habilidades e poderes de quem esteja a sua volta esta entre os poderes mais cobiçados de todos, usado tanto por heróis quanto vilões, as suas combinações são devastadoras e potencialmente infinitas, assim são os copiadores, heróis ou vilões, mas acima de tudo os mais flexíveis, e adaptáveis.

Restrição de Poder (-1 Ponto): você só consegue usar as habilidades do kit, se alguém ao seu alcance já possuir esse poder. Exemplo, você só poderá comprar uma vantagem temporariamente com "Ás na manga", se alguém por perto tiver essa vantagem, você só poderá aumentar uma característica com Poder Oculto, se alguém tiver uma característica no mesmo nível. A forma que você adquire esse poder fica a critério do mestre, alcance visual, toque, proximidade...

Ás na manga: "Esse é o seu poder, deixe eu lhe mostrar como usá-lo então". Você pode gastar Pontos de Magia (ao invés de pontos de experiência) para comprar uma vantagem durante uma cena. Você pode usar esta vantagem uma vez por dia.

Liberar o poder: "você é forte, vamos ver como você, se sai contra alguém do seu tamanho". Para liberar o Poder Oculto você leva apenas um turno independente do quanto aumente suas características.

Mestre Mímico: "como assim não estou no seu nível, você vai ver quem não esta no nível de quem aqui". Você gasta metade dos PMs sempre que comprar vantagens com o poder "Ás na manga". Você passa a poder usar o poder "Ás na manga" uma quantidade de vezes por dia igual a sua Resistência.

CopiMagi: Você pode aprender um numero de magias igual a sua H, mesmo sem ter um vantagem mágica (mas para aprender novas você deve Apagar alguma que foi aprendida antes), mas ainda precisa cumprir os pré-requisitos para usar a magia. Para aprende-la você segue os mesmos passos para aprender Novas magias apresentado no manual (pág. 1d+79), mas ao invés de gastar 1 PE, você deverá gastar 1PM.

Por: Mataro

CRUZADO

Função: atacante.

Exigências: Devoção (veja abaixo).

Não existem Paladinos em Thule. Entretanto, existem situações que levam pessoas a extremos. Nestes momentos, elas elevam sua voz ao alto e fazem um juramento, tomando para si, livre e espontaneamente, um dever supremo, uma causa. Esta causa pode variar bastante: defender uma cidade, combater o mal, buscar vingança ou simplesmente sobreviver a qualquer custo. O fato é que um juramento tão forte não permanece ignorado. A voz da pessoa pode chegar às esferas mais altas dos Planos Elementais. Um poderoso Elemental da Luz ou mesmo um Dragão da Luz pode ouvir o juramento, e decidir patrociná-lo. Neste momento surge o Cruzado.

A criação de um Cruzado é um momento impressionante. Uma luz desce dos céus enquanto uma cruz é marcada em algum lugar da pele do jurado. O local onde a cruz surge varia com a pessoa e seu propósito. Um grande guerreiro que toma a missão de combater o mal pode ter esta marca na testa ou no punho que segura a espada. Esta forma de Cruzado, aliás, é a que está marcada no imaginário popular e aparece nas histórias. Mas um assassino furtivo pode tê-la nas ancas ou debaixo dos braços, um lugar onde poucos poderão ver.

Devoção (-1 ponto): um Cruzado jura buscar um objetivo acima de qualquer outro, cumprir uma missão que ele impõe a si mesmo. Ele nunca pode se desviar de seu propósito, sob pena de ter seu poder reduzido, o Favor Elemental retirado dele. O personagem que deixa de cumprir sua Devoção sofre uma penalidade de -1 em todas as suas características.

Determinação Inabalável: você consegue ignorar a dor de qualquer golpe que receba. Gastando 3 PM's, você pode somar sua Resistência à sua FD.

Força da Vontade: seu golpe causa mais dano. Você pode gastar 1 PM para acrescentar +1 à sua FA, até um máximo de +5.

Crítico Aprimorado (Inimigo): se seu Juramento envolver vingança, quando faz um acerto crítico contra seu inimigo, sua Força ou Poder de Fogo é triplicada (em vez de duplicada).

Por: Padre Judas

DESTROYER

Papel de Combate: Tanque

Exigências: R2, Energia Extra

Muitos tem receio e até medo de lutar contra múltiplos inimigos, mas o Destroyer não, ele se sente realizado e confiante, seja por sua técnica de luta superior ou porque é forte o bastante para aguentar o tranco, enquanto outros personagens optam por uma técnica de combate mais técnica e metódica, para o Destroyer, basta-lhe apontar-lhe o centro da batalha para ele se divertir.

Geralmente para o Destroyer, pensar não é importante o que importa é a ação, isso não é regra mas geralmente é assim que eles olham a vida.

Chuva de Ataques: Quando o Destroyer usar a vantagem Ataque Múltiplo, seu custo em PMs cai pela metade (arredondado para cima). Portanto, cada dois ataques (incluindo o primeiro) custam 1PM.

Combate Múltiplo: O Destroyer se sente mais a vontade lutando contra muitos inimigos e recebe +1 em FA, FD, e qualquer teste enquanto estiver lutando contra múltiplos inimigos.

Carga de Cobertura: o Destroyer desfere uma estonteante quantidade de ataques com intuito de cobrir os seus aliados. Enquanto utiliza estes ataques, o Destroyer, causa dano mínimo em seus adversários (o menor dano possível nas suas jogadas de FA) mas em compensação os seus inimigos ficam tão focados em lutar com o ele que não prestam atenção nos seus inimigos que propiciando a estes um tempo para fazer o que for necessário. O Destroyer pode executar essa manobra em um número de inimigos igual a sua H.Custo 1PM por turno.

Provocação: Você gasta uma ação de movimento para provocar o seu adversário e este recebe uma penalidade de H-2 até o fim do combate.

Obrigações e Restrições: O Destroyer sempre provoca os oponentes em combate, e eles tendem a mirar os ataques nele, ao invés de seus companheiros. Sempre que entra em combate, o Destroyer passa a provocar, com ofensas ou gestos todos os inimigos no campo de batalha. Mesmo que haja algum aliado seu lhe auxiliando em combate, a maioria dos oponentes irão mirar os ataques em nele.

Por: Mataro

DISCÍPULO DO SANGUE

Exigências: Clericato, capacidade de lançar magias, tipo de dano Corte

Função: Dominante ou Baluarte

O melhor lugar para encontrar estes clérigos inusitados é na linha de frente dos campos de batalha. Usando espadas rituais, um Discípulo obtém poder para suas magias do combate e derramamento de sangue, seja o do inimigo ou o seu próprio. Suas magias permitem ao Discípulo atender as necessidades dos seus companheiros, reatando ossos, suprimindo a dor e infligir dano em seus inimigos, paralisando-os ou cegando-os.

Treinado em rituais sangrentos, um Discípulo pode roubar a força de um corpo com sua espada. Caso isso não seja possível, o próprio sangue dele será usado para alimentar suas magias. Um Discípulo também é um lutador honrado ou um torturador sádico para seu deus.

O Discípulo do Sangue precisa estar próximo dos seus inimigos, pois ele requer o sangue dos seus oponentes para suas magias. Por isso, um Discípulo que não seja bem treinado nas artes da espada e do combate corporal logo será um Discípulo morto.

Sangria: sentir a dor e ver seus ferimentos só lhe faz lutar melhor. Sempre que for ferido por Força ou Poder de fogo, irá recuperar PMs numa proporção igual à metade do dano sofrido(arredondado para baixo), nunca ultrapassando o máximo permitido por sua Resistência(ou Intelecto).

Magia de Sangue: Imediatamente após um ataque bem sucedido por Força, você pode gastar seu movimento para lançar uma magia da escola Branca ou Negra(cada uma requer a compra deste poder separado) pelo dobro de PMs.

Obviamente, você não poderá usar seu movimento naquela rodada, ao menos que possua alguma vantagem ou magia que lhe dê mais movimentos por turno. Não importa quantos movimentos você tenha, só poderá lançar uma magia por ataque.

Por: R

DOMINADOR DO RISO

Exigências: H2; Aparência Inofensiva.

Função: dominante.

Um Dominador do Riso não é uma pessoa qualquer, apesar de possuir uma aparência geralmente brincalhona ou inocente ele pode ser extremamente perigoso. Passam boa parte da vida estudando maneiras diversificadas de provocar riso por meios físicos ou psicológicos. Sua habilidade em provocar riso é tão grande que os alvos de seus "métodos nada ortodoxos" acabam ficando quase sem reação alguma.

Essa atitude brincalhona e descontraída faz parte de sua técnica para pegar desprevenidos oponentes que o julgem pela aparência.

Knismesis avançada: Knismesis é aquela sensação de cócegas bem leve induzida por um toque muito sutil ou por uma pluma.

O dominador do riso possui técnicas tão avançadas que ele consegue provocar essa sensação sem que o alvo perceba, seja com leves toques ou com piadinhas das mais idiotas possíveis, às vezes até mesmo com sua respiração ao se aproximar da dama que está tentando seduzir. Passa a receber um bônus de +3 em teste de Hipnose, Lábia e Sedução.

Gargalesis avançada: O alvo tem um ataque de riso quase histérico a ponto de ele perder toda e qualquer concentração no que estiver fazendo, independente da "resistência à cócegas" do alvo. O personagem pode abdicar uma ação de movimento e gastar 1 PM para tentar fazer cócegas no alvo, que testa Resistência (com penalidade igual à Habilidade do Dominador do Riso), em caso de falha o alvo é considerado indefeso durante essa rodada.

Gargalesis superior (exigência adicional: Gargalesis Avançada): o personagem desenvolveu sua técnica a tal ponto que pode usar o poder Gargalesis como se tivesse Membros Elásticos; fazendo piadas, palhaçadas ou talvez com poderes risonhocinéticos(?). Caso já tenha essa vantagem ele pode usar Gargalesis sem abdicar da ação de movimento.

Por: Frozen Fie



ESCOLHIDO DAS ARMAS

Exigência: Adaptador, Ataque Múltiplo, Ataque Especial, Restrição de Aprendizado (veja abaixo).

Função: atacante.

Todos sabem que é praticamente impossível de se aprender a lutar com qualquer arma, pois não se especializar em algo é arriscado: você nunca será bom o bastante em tudo. O Escolhido das Armas aparenta ignorar tudo isso... Tudo o que parar em suas mãos serve para ferir... E muito! Com afino, treinamento rigoroso, ou uma simples afinidade com as armas, o verdadeiro Mestre é mortal em combate, tanto a distância quanto a corpo-a-corpo. Dizem que estes guerreiros são descendentes diretos de Gilgamesh, o herói da Suméria que diziam ser capaz de manusear qualquer arma.

Restrição de aprendizado (-1 ponto): devido ao empenho em se tornar uma máquina de combate, o Escolhido das Armas não pode possuir outras perícias ou vantagens mágicas (somente especializações que o auxiliem em combate: estratégia, artes marciais, natação, etc...).

Combate adaptado: o Escolhido das Armas é tão letal à distância quanto à corpo-a-corpo. Todos os seus ataques somam sua PdF com sua F para determinar o dano e o alcance do PdF. Armas e vantagens que aumentam uma destas características só aumentam o dano dos ataques realizados com aquela característica. Os testes também utilizam o valor original da característica.

Combo: a sua vantagem de Ataque Múltiplo também vale para golpes à distância, e o custo em PMs da vantagem cai pela metade (1 PM para cada dois ataques), sem contar que você pode escolher atacar com os dois tipos de dano (ao realizar 2 ataques, você pode fazer um a distância e outro a corpo-a-corpo).

Golpe letal: seu ataque especial pode ser usado em ambas as características e aumenta sua FA em +1.

Por: Kaito Sensei

ESPADACHIM

Exigências: F1; Ataque Especial; Esportes.

Função: atacante.

Espadachins, guerreiros mestres da espada. Utilizando esta arma como uma projeção de seu próprio corpo, o espadachim consegue ser mortífero e extremamente rápido, usando espadas de qualquer tamanho.

Devido sua versatilidade, é bem comum que este tipo de herói se torne um lobo solitário. Mas no caso de agir em grupo, ele quase sempre será aquele que causará mais dano e terá mais iniciativa em combate, mesmo que o mesmo não seja verdade com as palavras.

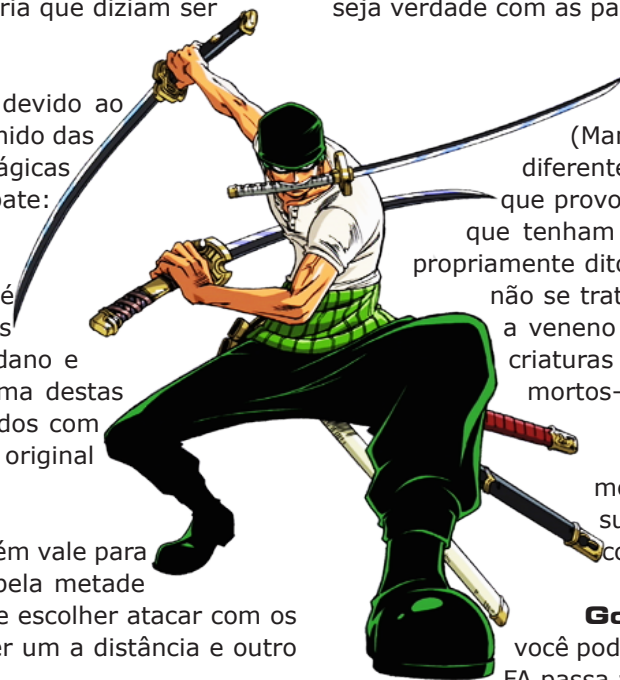
Ataque Debilitante: todos os seus ataques possuem a característica Venenosa de armas mágicas (Manual 3D&T Alpha, página 120), mas funcionando de forma diferente: na verdade seus golpes causam ferimentos hemorrágicos que provocam a perda gradativa de sangue (ou fluidos semelhantes que tenham a ver com a saúde do alvo, se ele não possuir sangue propriamente dito). As regras são iguais a Venenosa, mas como explicado, não se trata realmente de veneno, e por isso criaturas invulneráveis a veneno ainda podem ser afetadas. Este poder não funciona com criaturas que não morram com a perda de sangue (construtos, mortos-vivos, alguns youkai, etc...).

Defesa de Espadas: gastando 2 PMs e um movimento você pode, quando luta com espadas, acrescentar sua F à própria A em todas as defesas e testes até o fim do combate.

Golpe Devastador: quando utiliza seu Ataque Especial, você pode gastar 3 PMs a mais para acrescentar +1d à FA total. Sua FA passa a ser F+2+H+2d. O crítico é calculado no primeiro dado, e poderes que dêem crítico automático não têm poder sobre o segundo dado, apenas o primeiro (já que é ele o responsável pelo crítico).

Maestria em Arma (espadas): sempre que luta com espadas (dano por corte) você recebe FA+2.

Por: Keitaro



FEMME FATALE

Exigências: apenas para personagens femininos (obviamente) ou personagens masculinos travestidos (nunca se sabe o que se passa na mente dos jogadores...); Aparência Inofensiva; Manipulação ou Artes; Maldição (veja adiante).

Função: dominante.

São a alegria dos cowboys! Carismática e peituda, elas são ótima companhia e também ótimas atiradoras. Tente sair sem pagar para ver!

Maldição (-1 ponto): é perseguida e alvo da cantadas aonde vá, o que dificulta quando o grupo quer discrição.

Sedutora: pode gastar 1 PM pra comprar um sucesso em teste Manipulação ou Arte. Pode usar este pode uma quantidade de vezes por dia igual à sua Habilidade.



Mulher fatal: com um Teste de Manipulação, pode fazer com que um homem se sinta encantado e passe a ser seu Aliado (se optar, a dificuldade do teste pode mudar para -2. Nesse caso, ele se torna um Parceiro). O efeito dura até o homem conseguir "o que quer" (huuuuuuum...), ou até quanto tempo o Mestre determinar (ele pode simplesmente se cansar de correr atrás da mulher, por mais bela que seja). Se for combinado com Sedutora, o teste para Aliado recebe um bônus de +2, e o para Parceiro se torna um teste Comum.

Imprevisível: com isso, os efeitos de Aparência Inofensiva continuam funcionando (ou seja, ela ganha automaticamente a iniciativa) mesmo contra oponentes que já tenham lutado contra ela.

Por: Sortudo

FERREIRO ARCANO

Exigências: Máquinas; Adaptador;

Forja arma: você forjar uma arma mágica (uma espada de duas mãos, uma lança, um machado não importa!) instantaneamente para combater seu oponente. Em termos de jogo, você pode gastar Pontos de Magia para criar uma Arma Mágica (Manual 3D&T Alpha, pág. 120). Para cada 5 PEs o usuário irá gastar 1 PM. A arma dura até o final do combate.

Forja armadura: você pode forjar uma proteção (escudo, elmo, armadura, o que quiser!) instantaneamente para combater seu oponente. Em termos de jogo, você pode gastar Pontos de Magia para criar uma Armadura Mágica (Manual 3D&T Alpha, pág. 121). Para cada 5 PEs o usuário irá gastar 2 PMs. A armadura dura até o final do combate.

Conhecimento mágico: você pode lançar a magia Aumento de Dano e Proteção Mágica em seu equipamento, ou no equipamento de seus companheiros, pelo custo normal em PMS, mesmo sem possuir qualquer vantagem mágica.

Por: Hell__



FORA-DA-LEI

Função: atacante

Exigências: Arena (qualquer, depende da região onde vive), Invisibilidade, Código de Honra dos Heróis

Quando um oficial corrupto cobra propinas em uma pequena vila ou um monarca tirano oprime a população do reino, é certo que alguém se revoltará e lutará contra tudo e contra todos pelo que é certo e justo. Esse é o fora-da-lei: o herói bandido, que se revolta contra as autoridades para proteger o povo.

O fora-da-lei vive escondido, longe do alcance daqueles que enfrenta. Pode viver em uma vila secreta em meio à floresta nos arredores da cidade, em uma fortaleza isolada em um pântano, ou então se esgueirando pelos esgotos, saindo do subsolo quando percebe que há uma injustiça acontecendo. Sua arma é a furtividade: escondido em meio às pessoas comuns, ele prepara emboscadas para as autoridades, confiscando bens adquiridos com propinas e impostos injustos para devolvê-los à população, tirando dos ricos para dar aos pobres.

Arena Perigosa. Sempre que luta na sua Arena, o fora-da-lei consegue um acerto crítico com 5 ou 6 na jogada de FA.

Causa Justa. O fora-da-lei sabe que sua causa é justa, e que por isso os deuses estão do seu lado. Ele pode gastar 1 PM ao invés de 1 PE para conseguir sucessos e acertos críticos automáticos. Esse poder pode ser usado uma quantidade de vezes por dia igual à sua Habilidade.

Favor do Povo. O povo sabe que o fora-da-lei luta por ele, e o ajuda quando é necessário. Ele recebe um bônus de H+2 em testes sociais envolvendo as camadas mais pobres e oprimidas da população (servos, trabalhadores, etc).

Retirada Estratégica. Para um fora-da-lei, fugir não é considerado uma derrota (Manual 3D&T Alpha, página 1d+72).

Por: Bruno Schlatter

FORTE

Exigências: F1; Ataque Especial.

Função: atacante.

Heróis que empregam a força bruta para acabar com seus oponentes, diferentemente dos heróis ágeis, o herói forte emprega a força bruta para eliminar seus oponentes.

Aptidão para combate: você pode gastar 2 PMs em vez de 1 PE para comprar um crítico automático em seu ataque. Você pode usar este poder um número de vezes por dia igual a sua Habilidade.

Sede de vitória: se você reduzir um inimigo a 0 PVs com um ataque corpo-a-corpo, pode imediatamente fazer um novo ataque contra outro oponente que esteja ao alcance. O novo ataque usa os mesmos modificadores do ataque original. Você pode usar este poder até não conseguir derrubar um inimigo ou até derrubar um número de inimigos igual a sua Força, o que vier primeiro.

Desgastar: parte da tarefa de um lutador não é necessariamente matar o inimigo, mas sim exauri-lo. Quando você ataca, pode escolher causar dano nos PMS de seu inimigo, em vez de nos PVs. O cálculo de sua FA e da FD não se altera.

Por: Hell__



FUGITIVO

Exigências: Aceleração; Crime; Má Fama

Função: atacante ou baluarte

Todo bandido, cedo ou tarde, é preso ou morto pela polícia ou por criminosos rivais. Quando ele é preso, geralmente ele possui duas opções: ou tenta fugir, ou tenta dominar o lugar onde está preso. Os mais fracos, ou os acusados injustamente, sempre tomam o primeiro caminho. E quando conseguem, são conhecidos apenas como fugitivos, ou procurados, que dependendo de sua periculosidade, são caçados como verdadeiros animais pelas autoridades.

Um fugitivo, como já mencionado, pode ser um típico batedor de carteiras que não consegue aguentar a pressão de ficar preso por muito tempo, ou um inocente acusado de um crime que não cometeu, por exemplo. Preparando seu corpo para longas corridas, o fugitivo consegue se manter em movimento durante tempo suficiente para não cair exausto, e mesmo que seja visto, suas capacidades de conseguir escapar são surpreendentes. No geral, um fugitivo se mantém nesta condição durante um longo tempo, até que as autoridades diminuam o ritmo de sua procura, ou consigam se inocentar de alguma maneira. Em um grupo de aventureiros, o fugitivo cumpre bem o papel de batedor, mas não se espante caso ele simplesmente fuja, deixando seus colegas à deriva...

Evasão: fugitivos são lutadores evasivos, sempre espreitando a presença do inimigo. Fugitivos recebem um bônus de +2 em esquivas, e podem fazer de testes de Habilidade para não serem pegos de surpresa. Condições em que você não pode usar a esquiva impedem o uso deste de poder..

Despistar: poucos são tão hábeis em desaparecer de vista de captores quanto você. Você pode gastar 1 PM para ser bem sucedido em seu teste de fuga (Manual 3D&T Alpha, página 72) e não sofrer com a perda de Pontos de Experiência (para você, fugir e viver mais um dia sempre é melhor que lutar e morrer).

Movimento Rápido: se um corredor normal normal já é veloz, um fugitivo é mais ainda. Sua velocidade normal é de Hx40 Km/h ou Rx40 Km/h, aquele que for maior. Além disso ele pode-se manter um número de horas extras igual à sua Resistência x2 em movimento sem se cansar.

Por: willian marinho

GENERAL BÁRBARO

O General Bárbaro pode ser, desde o líder da milícia de uma pequena tribo bárbara, até um grande líder, responsável pelo crescimento e dominação de povos menos civilizados.

Ele pode ser um grande estrategista que chega ao comando por sucesso em missões e por respeito, ou um ser incrivelmente forte, que impõe sua liderança através do medo (ou os dois)...

Função: Tanque

Exigências: R2, Sobrevivência, Poder Oculto

Poder Oculto Superior: O General Bárbaro é um oponente duro, que raramente cai em combate e por isso serve como pilar para o exército.

Sempre que usar a vantagem Poder Oculto para adicionar pontos em R (e apenas em R) ele gasta apenas um movimento, independente do aumento.

Alvo Focado: Os adversários sempre temem ou respeitam um General Bárbaro. Eles tentarão à qualquer custo acabar primeiro com você, pois crêem que sem você, o exército (ou grupo) vai se desestabilizar.

Você pode gastar um movimento e 2PMs para Rugir e atrair a atenção de todos os adversários até Rx10M de você, que não poderão atacar ninguém exceto você, durante a próxima rodada. Esse poder pode ser usado R vezes por dia.

Fúria de Batalha: Com um movimento e 2PMs, o General Bárbaro inspira seus aliados à lutar. Ele invoca sobre todos os aliados uma fúria de batalha que concede F+1 e R+2 (o aumento de resistência altera seus PVs e PMs) por R turnos (após o ajuste).

É Proibido Morrer: Os soldados temem decepcionar o general bárbaro mais do que a própria morte! Quando um aliado que puder lhe ouvir tiver seus PVs reduzidos a 0 ou menos, faça um teste de R. Se você for bem-sucedido, esse aliado fica com 1 PV. Você pode usar este poder um número de vezes por dia igual à sua R.

Por: Greerlan Nerlee

GÊNIO DO MAL

Extremamente inteligente e capaz de tudo para conseguir atingir seus objetivos, se não for o maior, ele passa perto de ser o mais escorregadio de todos os tipos de vilões.



Cada passo já está milimetricamente planejado e qualquer coisa que der errado ou se alguém tentar impedi-lo, um plano de reserva será acionado e novas possibilidades surgirão, para todos os lados.

Papel de Combate: Dominante

Exigências: Genialidade, Memória Expandida, Manipulação, insanidade ou Devoção

Às na Manga: Você sabe trapacear os inimigos. Você pode usar Pontos de Magia (em vez de pontos de experiência) para comprar uma vantagem temporariamente. Você pode usar este poder uma vez por dia.

Grande Influência: Através de Manipulação, Chantagem ou até bajulação você consegue conquistar servos poderosos para a sua causa. Você pode escolher a magia Controle de Mortos Vivos (só com uma Alteração o usuário pode Controlar qualquer ser independente desse ser Morto vivo ou não) e lançar essa magia mesmo sem ter uma vantagem Magica pelo custo normal em PMs. Você pode usar esse poder uma vez ao dia.

Um Passo a Frente: Você sempre esta um passo a frente dos inimigos, e sempre tem um plano B para caso alguma coisa de de errado. Em regras você pode criar uma pequena alteração na narrativa da aventura, como ter a chave para abrir uma porta trancada, ter preparado previamente uma armadilha para imobilizar uma inimigo, preparado um manual para desarmar uma bomba poderosa.... Enfim vc pode usar esse Poder uma vez por dia. O mestre pode vetar alguma habilidade que altere muito o andamento

da aventura ou o jogador estiver abusando dela.

Por: Mataro

GOLPISTA

Exigências: H2; Manipulação ou Crime; Aparência Inofensiva.

Função: qualquer.

Dedicados a ganho próprio explorando o ponto fraco de outros.

Saída de mestre: uma vez por sessão o jogador pode rolar 1d6, um resultado abaixo de 5 significa que você tem uma chance para escapar de qualquer situação, por mais impossível que pareça! Em um combate seu inimigo vai parar para escutar você. Atenção ao fato que você ganhou uma CHANCE de escapar, não necessariamente já escapou da situação, o mestre ainda pode solicitar quais testes ou meios interpretativos para você desenrolar!

Aparência inofensiva

Aprimorada: seja com uma grande lábia, um inegável sexy appeal ou um bom disfarce, você sempre parece inofensivo, seus oponentes caem no erro de não suspeitar de você repetidas vezes!

Improviso: você pode dar um "jeitinho" para fazer as coisas funcionarem. Você gasta 1 PM para substituir qualquer teste de perícia para uma situação social por um teste de Manipulação (se a possuir) ou um teste de uma perícia técnica por um teste de Crime (se a possuir).

Por: Lance



GUERREIRO DA CORAGEM

Papel de Combate: atacante ou tanque.

Exigências: F1, R2, A1; Energia Extra, Poder Oculto; Código de Honra dos Heróis.

O guerreiro da coragem é um tipo de lutador que combate usando como arma a própria força de vontade. Eles podem usar técnicas mirabolantes, serem treinados em diversas artes marciais ou armas, ou não. Este é o grande poder do guerreiro da coragem: não importa o tipo de treinamento que receba, ele sempre será um inimigo digno, porque é movido por uma força quase sobrenatural.

Poder Oculto Aprimorado: enquanto concentra seu Poder Oculto, você nem é considerado indefeso nem perde a concentração se sofrer qualquer dano.

Liberar o Poder: você gasta apenas um turno para usar qualquer quantidade de Poder Oculto, precisando apenas pagar pelos PMs necessários.

Lutar Inconsciente: sua força de vontade é mais forte que sua própria mente. Você pode continuar lutando mesmo com 0 PVs, inconsciente. Neste estado, você é imune a qualquer efeito mental (porque na verdade é apenas uma máquina de combate) e só cai se receber um ataque que o faça perder mais PVs que sua própria Resistência — precisando fazer um Teste de Morte normalmente, mas rolando novamente em caso de 1, 2 ou 3; os únicos resultados possíveis são 4, 5 ou 6. Não é possível usar Energia Extra lutando inconsciente. Caso derrote todos seus inimigos neste estado, você cai desacordado com Teste de Morte 4, automaticamente.

Proteger Aliados: quando você luta com o intuito de proteger alguém mais fraco que você que tenha menos pontos voltados para combate você luta melhor. Todos os inimigos que desejam atacar seu protegido contam como se fossem seu Inimigo.

Por: Keitaro

GUERREIRO EXECUTOR

Função: Atacante

Exigências: F2,H2,Ataque-Especial I, Arma Especial(Corte), Intimidação

Esses guerreiros foram treinados em regiões próximas as Montanhas Sanguinárias para ter o poder de destruir um alvo com 1 só golpe, eles são caracterizados de nunca subestimar os seus oponentes e de sempre mostrar a sua grande habilidade no uso de suas longas espadas para intimidar os seus inimigos.

Ataque fatal: O Guerreiro executor em seu primeiro ataque automaticamente consegue um acerto crítico, essa habilidade só pode ser usada no primeiro turno e consome 2 pms.

Ataque Especial Aprimorado: O ataque especial do Guerreiro executor é aprimorado aumentando em F+2 em vez de FA+2.

C r í t i c o
Aprimorado: O Guerreiro Executor ao fazer um acerto crítico a Força é triplicada.

Alvo: Escolha um alvo, e por 1d6-1 turnos você ganha um bonus de F+1 e FA+2 contra o alvo escolhido. 4 pms.

Por: Arknab Master



GUERREIRO DA FLORESTA

Exigências: Clericato (Mãe Natureza, Gaia, ou qualquer entidade ligada à natureza); Arena: Ermos; Código de Honra do Guerreiro da Floresta (veja abaixo).

Função: tanque

Não importa a aventura em questão: os heróis sempre vão ter que, cedo ou tarde, encarar um ambiente selvagem, regido pela lei da boa e velha mãe natureza. Muitos a temem, outros a respeitam, mas existem aqueles que a veneram, e acabam caindo em suas graças. O Guerreiro da Floresta aprendeu a amar e a respeitar as matas, tanto a ponto de se tornar um com elas, ganhando o aspecto de uma criatura vegetal e podendo manipular as plantas ao seu redor, ou fazendo com que estas surjam como mágica para auxiliá-lo.

Código de Honra do Guerreiro da Floresta (-1 ponto): sempre proteger as matas e regiões selvagens; nunca portar armas e armaduras de metal, somente de material vegetal ou couro, você não se recupera bem em cidades, não recupera PMs nem PVs, preferindo sempre o relento à um quarto de estalagem.

Corpo da floresta: seu corpo aparenta ser feito de madeira altamente adaptável, você recebe Membros Elásticos, pode ignorar um Modelo Especial e alterar a forma de seu corpo, alternando seu dano básico entre Contusão, Corte e Perfuração como se possuísse a vantagem Adaptador.

Fluxo da vida: seu sangue se tornou um tipo de seiva muito poderosa. Você regenera 1 PV por turno, como na vantagem Regeneração. Porém, você não consegue regenerar danos causados por Fogo ou Ácido, naturais ou mágicos.

Controlar plantas: você recebe 3 magias entre as seguintes magias: Folhas Navalha (Enxame de Trovões, só que o dano é corte), Constrição de Videiras (Paralisia), Arma de Alihanna, Armadura de Alihanna, Impalar (Bomba de Terra), Criatura Mágica, Monstros do Pântano, Invocação do Elemental (Madeira), Esporos Soníferos (Sono), Punho da Floresta (Toque de Beluhga), Corpo Elemental de Madeira, Cura Mágica. Para todos os efeitos, estas magias são versões de matéria vegetal, pertencendo à escola Elemental (Água ou Terra) e possuem o custo normal em PMs, custando metade dos pontos se o guerreiro adquirir uma vantagem mágica. Os demais requisitos das magias devem ser respeitados.

GUERREIRO GÁRGULA

Exigências: F2; R2 ou A2; Maldição, vantagem única demônio

Função: tanque

Estátuas durante o dia, guerreiros durante a noite, a maioria das vezes são seres guardiões de castelos e torres de magos. Mas existem aqueles que se tornaram mais que criaturas animadas por feitiçaria humana, adquiriram definitivamente uma alma. Dizem que são de Tenebra, outros que são demônios devido a sua aparência. Mas são realmente protetores de confiança.

Maldição (-2 pontos): Um guerreiro gárgula se transforma em pedra durante o dia e fica como uma estátua até a noite chegar novamente.

Olhar da noite: o gárgula lança um olhar que amedronta seus alvos fazendo-os fugir em pânico. É o mesmo que o da magia Pânico e deve pagar os PMs normalmente.

Força monstruosa: o guerreiro gárgula é um adversário implacável quando se enfurece. Ao custo de 3 PMs, o gárgula recebe F+1, R+1 e A+1 (também conta em seus PVs e PMs) que dura até o fim do combate.

Garras afiadas: podem subir qualquer superfície como se estivessem andando (só não podem correr), pois são extremamente afiadas. Além disso, quando desferem um ataque com suas garras afiadas, impõe um redutor de -2 na FD do oponente. Custo de 2PMs sustentável.



Por: Aslam

GUERREIRO GLACIAL

Papel de combate: Qualquer

Exigências: Sobrevivência

São comuns no Império histórias sobre guerreiros de coração gélido, cujo simples toque transformar uma pessoa em estátuas de gelo.

Alguns acreditam que estes lutadores sejam, na verdade, filhos dos dragões brancos. Outros, melhor informados, conhecem a verdade: eles são simples mortais, mas conseguiram tornar seus corpos e almas tão duros e frios quando a mais antiga das geleiras.

O Guerreiro do Gelo pode lutar de mãos vazias, ou fazer surgir do nada espadas, lanças, clavas e outras armas feitas de gelo. Com a mesma facilidade ele pode disparar lâminas ou lanças de gelo pelas mãos (esses ataques não são considerados mágicos). Por isso, raramente usa armas.

Armadura Glacial: O Guerreiro do Gelo é resistente a ataques baseados em frio/gelo, recebendo Armadura Extra contra esse tipo de dano.

Conhecimento Glacial: O Guerreiro do Gelo, pode escolher 3 magias entre as seguintes: Arma de Allihanna (Gelo), Armadura de Allihanna (Gelo), Aumento de Dano, Corpo Elemental (Gelo), Criatura Mágica, Chuva Congelante, Fios de Gelo, Fúria de Beluhga, inferno de Gelo, Paralisia, Petrificação (Gelo), Proteção Mágica Superior, Nevasca, Soco de Arsenal, Toque de Beluhga, Terreno Escorregadio de Neo, Transporte. E pode lançar essas magias mesmo sem ter a vantagem Magia Elemental, pelo custo normal em PMs. Caso adquira essa vantagem, ele paga metade do custo normal em PMs para lançar essas três magias.

Moldar Gelo: o Guerreiro do Gelo adquire a habilidade de simular todos os tipos de danos físicos, Corte, perfuração e esmagamento, (parecido com adaptador), apenas moldando armas de gelo e todos os seus ataques que precisarem de PMs para serem ativados serão considerados mágicos.

Prisão de Glacial: se o Guerreiro tiver a vantagem Paralisia o seu custo em PMs será reduzido pela metade. Ataques paralisantes seguidos de golpes destruidores são a marca registrada deste lutador.

Por: Mataro

GUERREIRO XAMÃ

Exigências: Aliado (Espírito Guardião), Xamã, Insano, Nunca poderá Comprar uma Vantagem Mágica.

No mundo existem pessoas capazes de ver espíritos, essas pessoas são chamadas de xamãs. Esse é o nome dado de forma genérica para pessoas capazes de se comunicar com os mortos e permitir um diálogo entre o mundo material e o espiritual, mas muitas vezes os espíritos dos mortos entram em conflito com os vivos e nesse momento que surge o Guerreiro Xamã.

Aliado Espírito Guardião: O aliado do Xamã, deve obrigatoriamente ter a Vantagem Única Fantasma.

Técnica Ryou-Gattai: Com uma ação de movimento o Guerreiro Xamã pode incorporar um morto-vivo incorpóreo como em uma possessão (caso o Fantasma não deseje a parceria tem direito a um teste de R para negar o efeito), mas sem perder o controle e recebendo os mesmo benefícios da vantagem Parceiro. Esse é um poder muito exaustivo e após a possessão o Xamã fica com -1 em TODAS as Características por 1d turnos e com apenas 1 PV. O Xamã poderá usar esse poder uma vez por dia igual a sua R. Esse poder usa a mesma mecânica da vantagem Parceiro a não ser que após o processo o Xamã tem os redutores do poder.

Técnica Over-Soul: A partir de um objeto de grande afinidade do Xamã ou do Espírito Guardião o Xamã incorpora o seu Espírito nesse Objeto. O Over-Soul é uma Arma Mágica +1 (em F ou PdF) e também pode ter habilidades de uma Armadura Mágica pelo custo normal em PE. O Over-Soul evolui com o Xamã, sempre que o Xamã investir 2 PE na sua evolução, ele recebe 1 PE extra para a evolução do Over-Soul.

Usuário Espiritual: O O Xamã canaliza as forças do mundo espiritual permitindo usar Magias Elementais (espírito). Ele recebe as magias iniciais como se tivesse a vantagem Magia Elemental, mas só podendo usar as magias do tipo espírito. Ele só poderá aprender novas Magias, de um outro Guerreiro Xamã.

Magia Xamã: o Xamã poderá escolher 3 magias extras, da escola Elemental (Espírito), ele ainda deve cumprir todos os pré-requisitos para usar essas magias. Esse poder pode ser comprado mais vezes, para cada nova compra o Xamã poderá escolher + 3 Magias.

Por: Lord Seph

HARPISTA

Exigências: especialização Instrumento Musical, capacidade de lançar magias, fetiche: instrumento de corda.

Função: Baluarte



É um tipo de bardo especializado nas músicas tocadas por instrumentos de corda, sobretudo a harpa ou lira. O Harpista entra em comunhão com o toque de sua harpa que emociona até mesmo os mais rudes bárbaros de terras selvagens. Há rumores que um bardo harpista adormeceu um dragão pela eternidade graças a sua canção, entretanto, ele morreu tocando-a e para impedir que a criatura acordasse, seu fantasma permaneceu tocando a música para todo o sempre. Todas as músicas tem alcance de 10 m.

Allegro: o Harpista toca uma melodia bela e lenta, trazendo paz e tranquilidade a si e a todos que ouvirem-no tocar. Os alvos de sua canção ficam imunes a medo e a efeitos negativos de desvantagens como assombração, alguns efeitos de insanidade e magias que afetam a mente. Custa 2 PMs e o bardo deve permanecer tocando.

Harmonia: o Harpista pode usar sua música para sincronizar seus aliados. Eles recebem +1 em FA e FD por turno. Custa 1 PM por turno.

Bossa Nova: com esse poder, o Harpista toca melodias calmas que dificultam de ser atacado por inimigos. Os que ouvirem sua canção e atacarem-no de qualquer forma (ataques físicos, verbais, mágicos, etc) devem fazer um teste de R com redutor - 1 para cada dois gastos PMs para realizar um ato agressivo. Com um redutor máximo igual a Habilidade do Harpista.

Harpa das mil canções: uma vez por dia o Harpista pode simular uma magia do manual com custo até 3PMs sem necessidade de gastar PMs. Magias com efeito prolongado, duram um número de turnos igual a Resistência do Harpista.

Por: Aslam

HERDEIRO SELVAGEM

Exigências: Licantropo; R1.

Função: tanque.

Você não é só uma vítima da Licantropia, você decidiu usá-la, goste ou não, para seus propósitos. Herdeiros Selvagens são pessoas de extrema força de vontade que conseguem após muito treino domar a fera que habita seu corpo, podendo invocá-la ou negá-la somente com a mente.

A ligação entre o homem e a fera torna sua licantropia mais poderosa que o normal, além da capacidade de ferir alguns seres ditos invulneráveis como fantasmas.

Garra xamânica: sua transformação estreita seus laços com a natureza sobrenatural do mundo. Seus ataques físicos passam a causar dano mágico em ambas as formas.

Domar a fera: o ímpeto da transformação é arrebatador, porém a sua força de vontade e experiência adquirida tornaram te cada vez mais resistente ao seu chamado, quase podendo controlá-lo. Você pode gastar 3PM para ter a chance de rolar um teste de Resistência, este teste servirá caso você deseje se transformar sem o gatilho ou caso queira negar sua transformação se o gatilho for disparado normalmente.

Forma poderosa: recebe mais 2 pontos que só poderão ser gastos na sua forma de licantropo, e assim como seu bônus normal, não poderão ser alterados. Ao contrário do normal estes 2 pontos podem ser gastos também com vantagens.

Por: Renato Trimegisto



HOSPEDEIRO DA ESCURIDÃO

Exigências: Infravisão; Imortal; Restrição de Poder; Insano

Função: dominante

Dizem que existe apenas um deles no mundo, outros dizem que vários podem ser escolhidos para usar dos poderes das trevas e alguns já declararam que emergiram nas sombras mais profundas para conseguir contato com essa estranha entidade desconhecida. Independente de como ela age, de onde ela vem, o que ela quer ou o que realmente é, apenas uma verdade é conhecida: Ela existe, e pode muito bem existir dentro de você.

Uma vez que o contato com a Escuridão é estabelecido (independente do lado que estabeleça contato) se tudo ocorrer “bem” o personagem passará por um processo doloroso que despertará as trevas dentro dele e o matará, mas ele voltará logo em seguida, mais poderoso. Um Hospedeiro nunca morre, seu serviço para a Escuridão nunca estará terminado e ela sempre o trará de volta dos mortos para que ele possa servi-la novamente.

Restrição de Poder (-2 pontos): a Escuridão nunca pode ser invocada sob qualquer tipo de iluminação. O local onde os poderes poderão ser invocados sempre deverão estar no mínimo com iluminação precária a nível de penumbra ou similar (como um quarto trancado com apenas uma janela ou porta entreaberta). Até mesmo a imortalidade do Hospedeiro depende de que seu corpo esteja num local escuro para que o personagem possa voltar à vida.

Cria da escuridão: o Hospedeiro pode invocar uma criatura feita de escuridão ou com aparência completamente monstruosa ao custo de 2 PMs. A criatura terá pontuação um “nível” abaixo da do Hospedeiro (da mesma forma que a vantagem Aliado), nunca ultrapassando a pontuação de Campeão, mas ainda podendo pegar desvantagens (com a permissão do mestre) para aumentar a pontuação. Além disso toda criatura será extremamente vulnerável à qualquer foco de luz, perdendo 1 PV por rodada sob iluminação forte.

Armadura da escuridão: manipulando o poder das trevas o personagem pode cobrir todo seu corpo com sombras e modelar uma armadura completa com garras e até máscara. O Hospedeiro deve gastar uma ação e 1 PM para conjurar a armadura que fornece um bônus de A+2 e FA+2, mas recebe efeitos da desvantagem Monstruoso enquanto estiver com ela. Esse é também

o único poder que pode ser usado mesmo em lugares iluminados, porém nesses lugares os bônus de Armadura e FA caem para 1.

Infravisão superior: sua visão funciona realmente bem e em qualquer tipo de escuridão completa (sem precisar de um foco de luz), mesmo que seja uma escuridão mágica.

Por: The Gamerborn

O INQUISIDOR

Exigências: clericato e/ou manipulação

O inquisidor e o soldado treinado para caçar os inimigos de sua divindade, muitas ordens de clérigos, principalmente as mais violentas treinam inquisidores que mantêm quase nula a atuação e os números dos “hereges” longe de serem apenas violentos e sanguinários os inquisidores são líderes carismáticos e bem vistos na região, não sendo raras as vezes em que eles utilizam de ajuda do povo, dando ordens ou coletando informações, para cumprir as suas missões

Voz de Comando: uma ordem dada por um inquisidor é cumprida. O inquisidor pode utilizar a magia Comando de Khalmyr, pelo seu custo normal em PMs, mesmo que não possua nenhuma vantagem mágica. Caso adquira a vantagem nescessaria passa a lançar essa magia por metade dos custos em PMS.

Sentido sobrenatural (divindade inimiga): o inquisidor pode sentir a presença de fieis da divindade inimiga de seu patrono divino em um raio de 100m.

Inimigo de Infiéis: O inquisidor recebe os benefícios da vantagem Inimigo contra quaisquer criaturas que possuam a vantagem clericato de alguma divindade inimiga da divindade do inquisidor.

Romperar a Fé: O inquisidor pode, gastando 5 PMs, fazer com que uma criatura serva de um deus inimigo fraqueje em sua fé. O alvo deve passar em um teste de Resistência, ou perderá a capacidade de lançar qualquer magia ou poderes concedidos por um número de turnos igual à Habilidade do Inquisidor. Magias e poderes ativados anteriormente continuam ativos.

Por: garoozis

LÂMINA MALDITA

Através de sua presença e sagacidade esse combatente aprendeu truques e poderes para influenciar o seu oponente atraindo o azar para obter vantagem em combate. O lâmina maldita costuma ter uma inclinação para o mal visto que muitos consideram que seu estilo de luta é cheio de trapagens.

Função: Dominante.

Exigências: F1, R1, Manipulação ou Crime.

Maldição da Lâmina: Você pode gastar um movimento e 1 PMs e o alvo deve fazer um teste de resistência. Em caso de falha o alvo sofre H-1 e R-1 apenas em testes de resistência até o fim do combate. Esse poder não é cumulativo consigo mesmo e caso o alvo resista a habilidade esta pessoa só torna imune ao poder por um dia.

Conhecimento Maldito: Você pode escolher 3 magias negras e lança-las, pelo custo normal em PMs, mesmo sem ter a vantagem Magia Negra. Você ainda deve atender quaisquer outras exigências da magias. Caso adquira essa vantagem, gastará apenas metade dos PMs para conjurá-las.

Têmpera: Para magias e efeitos que afetam a mente ou qualquer pericia que influencie sua vontade, você recebe um bônus de +3 para resistir em testes de resistência para negar os efeitos.

Maldição da Lâmina Aprimorada: Quando você utilizar o poder Maldição da Lâmina você pode gastar 2 PMs extras para ampliar a redução em -1 para cada gasto extra.

Por: Risada

LÂMINA MENTAL

Lâminas mentais são treinados em aprimorar suas habilidades combativas através de seu dom psíquico, obtendo vantagens e desenvolvendo vantagens e armas mortais durante o combate.

Função: Atacante.

Exigências: F1, R1, Telepatia.

Adaga Psíquica: Com a sua vontade o lâmina mental é capaz de conjurar adagas feitas de energia em suas mãos. Você pode gastar 1Pm e receber +1 na FA e seus ataques são considerados ataques mágicos, esse efeito dura até o fim do combate ou da cena.

Mente Afiada: Sua mente é treinada para combater ameaças e tentativas de controle. Caso falhe quando atacado por magias e efeitos que afetam a mente, ou fracasse em resistir a qualquer tipo de perícia que influencie a sua vontade, você pode gastar 3pms para ignorar a rolagem e efetuar um novo teste de R para negar o efeito.

Intuição em Combate: A concentração em combate permite que o lâmina entre em sincronia com seus adversários. Você pode gastar 2 Pms para receber bônus +1 na FA e FD durante o combate, esse bônus pode ser ampliado gastando +2Pms para cada bônus. O bônus máximo que você pode receber é igual a Força do personagem.

Lâmina Psíquica: O treinamento com a sua adaga psíquica permite que sua forma seja melhorada e modificada para se adequar ao seu combate. Ao utilizar o poder Adaga Psíquica você pode gastar um movimento e 2Pms adicionais para cada 5Pes de poderes de armas mágicas que queira adicionar na sua lâmina. A arma também pode ter o seu tipo de dano físico alterado sem que você sofra nenhuma penalidade. Modificar os poderes no meio da luta requer um uso novamente do poder Adaga

Psíquica e outro gasto de Pms.

Por: Risada



(C) DANIEL U. 2007

LÍDER

Exigências: Manipulação

Função: Baluarte

A motivação e o poder de influência são as principais armas do líder. Só influencia de fato, quem conhece, sabe e quer realmente liderar. A liderança independe do cargo, quem exerce a liderança é a pessoa e não a função. O líder é visível, porém ele não se prevalece do seu diferencial.

O líder encoraja, provoca e desafia seus seguidores. Ele consegue o melhor rendimento de cada um. Ele entende os limites e conhece as habilidades de todos que o cercam e sabe utilizar em favor dos objetivos do grupo.

Grito de Guerra: O personagem deve entoar seu grito de guerra por um turno completo. Então gastar 2 PMs e todos os inimigos devem fazer um teste de resistência, todas as criaturas que não tiverem sucesso no teste terão um redutor de FA-1 devido ao medo (criaturas com Resistência superior a Habilidade do Líder e/ou imunes a medo não sofrem nada). O número de criaturas afetadas será igual à sua Hx 2.

Líder de Batalhas: Sua presença inspira seus seguidores e parceiros nas batalhas. Todos os seus parceiros e seguidores que puderem ver diretamente você recebem +1 de bônus de moral para a FA e testes de Resistência contra medo e perícias. Entretanto se você for derrotado em combate ou por qualquer motivo é derrubado, todos seus seguidores e parceiros receberão um redutor de -1 na FA e testes de Resistência para medo até você se recuperar.

Líder Inspirador: Seus grandes discursos antes das batalhas são capazes de animá-los por grandes momentos na luta. Após um discurso (que deve ser feito antes da batalha e que deve demorar no mínimo por um minuto) seus parceiros ganham um bônus moral de +1 para sua FA e testes de resistência contra medo, efeitos de afetar e influenciar a mente e perícias. Este bônus irá durar por um número de turnos igual a sua H. Esta capacidade só pode ser usada uma vez no combate.

Por: Mataro

LÍDER MÍSTICO

Exigências: Clericato ou Xamã, Manipulação.

Função: Baluarte

Grande parte das tribos Bárbaras tem algum tipo de líder místico. Seja um Xamã, Clérigo ou mesmo uma entidade poderosa, como um Deus Menor, ele é responsável pela forma com a qual as crenças da tribo são moldadas.

Muitas vezes é ele quem decide quando é época de colheita ou plantio, quando guerrear ou quando não guerrear. Muitas vezes exige oferendas, decide quando ocorrerão comemorações...

Ou é simplesmente um conselheiro de algum General Bárbaro, com poderes incomuns aos demais bárbaros.

Orador Hábil: O Líder Místico quase sempre é um orador muito habilidoso, que sabe, através das palavras, motivar seus aliados. E também como manipulá-los.

Faça um teste de Manipulação, caso seja bem sucedido, escolha um dos efeitos abaixo:

1Motivar Aliados: O Líder Místico motiva seus aliados até Hx10 metros, que recebem F+1 e R+1 (alterando PVs e PMs) até o final do combate.

2Manipular: Você pode usar Comando de Khalmyr sem gastar PMs. A vítima tem direito a um teste de R-1.

Manipular Crença: Você pode fazer o adversário fraquejar em suas crenças. Caso ele seja mal sucedido em um teste de R-1, vai gastar cinco PMs a mais para utilizar qualquer vantagem ou magia que possua, durante H+1d turnos. (Este poder não afeta seres com R superior à sua H).

Restaurar Crença: Você pode inspirar um aliado com uma oração habilidosa que vai fazê-lo gastar até as últimas energias em prol de suas crenças. Gastando uma ação e 5PMs, você restaura 5PMs de um aliado e concede à ele a vantagem Energia Vital por H+1d6 turnos.

Por: Greerlan Nerlee

LUTADOR CEGO

Exigências: Cegueira, Ataque Múltiplo.

Função: Atacante.

Um lutador que não deixou sua deficiência atrapalhar-lo em sua vida. Com muito treino ou despertando outros sentidos, consegue lutar de igual pra igual mesmo com sua cegueira. Tem uma grande noção de tudo que esta próximo a ele.

Combate as Cegas: Você não sobre redutor na Habilidade em lutas corpo-a-corpo. Combates a distância continuam com um redutor de H-3 da cegueira.

Sexto Sentido: Você consegue perceber quem esta num mesmo local, se for conhecido saberá ate quem é essa pessoa antes mesmo dela se pronunciar. Você recebe Ver o Invisível, Radar, Audição Aguçada. Ver o Invisível não é afetado pela sua cegueira, mas ainda terá os mesmos redutores por ser cego.

Ataque Múltiplo Aprimorado: Você gasta apenas 1PM para usar Ataque Múltiplo, independente da quantidade de ataques que fizer.

Por: The Fils

LORDE DOS RAIOS

Exigências: H2, Aceleração, personalizar seus ataques como elétricos, Maldição (veja a seguir).

Função: Dominante

Existem muitos guerreiros que passam anos de suas vidas treinando em um ambiente cheio de dificuldades, na esperança de que consigam dominar o elemento abundante naquele local. Este também é o caso do lorde dos raios. Este guerreiro se recolhe a locais bastante alteados, como montanhas, e passa a treinar levando em consideração as condições pouco propícias à vida — ar rarefeito, muitas vezes temperaturas variantes ao extremo e, o principal, o perigo de tempestades elétricas.

O objetivo do lorde dos raios é se tornar um só com a eletricidade, e ser capaz de controlá-la a seu bel-prazer; uma tarefa muito difícil para qualquer criatura, já que a eletricidade é uma das forças naturais mais selvagens. É dito que nem

mesmo os anjos são capazes de ignorar totalmente tal elemento, por mais que sejam resistentes a ele.

O lorde dos raios pode acrescentar o tipo de dano elétrico a qualquer um de seus ataques. Estes ataques não passam a ser considerados mágicos, entretanto.

Maldição (0 Pontos): Todos os lordes do raio sofrem com um pequeno problema: quando está chovendo é muito mais complicado usar seus poderes! Este efeito conta como uma Maldição que possui os mesmos efeitos da desvantagem Restrição de Poder (Incomum: apenas quando chove, ou quando estiver molhado), dobrando o custo de todas as suas habilidades sob ação da chuva, que significa ser mais complicado de controlar eletricidade nestas situações. No entanto o lorde dos raios pode optar por (perigosamente) não gastar o dobro dos PMs nesta situação e sofrer os efeitos da desvantagem Poder Vingativo (sempre sofre 1 ponto de dano quando ativa um efeito enquanto chove).

Uno Elétrico: O lorde dos raios pode usar as magias Ataque Mágico, Enxame de Trovões e Explosão mesmo sem possuir as vantagens necessárias para isso, pelo seu custo original. O dano destas magias ao serem realizadas desta forma não é mágico.

Resistência Elétrica: Por seu treinamento voltado à eletricidade, o lorde dos raios aprendeu a mudar suas propriedades através de concentração ou um melhor posicionamento. Ele pode modificar sua resistência elétrica para se tornar mais forte a um raio, ele recebe invulnerabilidade a ataques elétricos.

Alta Velocidade: Ter a eletricidade como elemento icônico não é para qualquer um. O lorde dos raios pode, como ação livre, gastar 2 PM para obter um bônus de H+2 — mais ou menos como um Ataque Especial que dá bônus em Habilidade ao invés de Força ou PdF — naquele turno. Este bônus vale para quaisquer coisas que usem Habilidade naquele turno, como FA, Ataques Múltiplos, e até mesmo FD e esquiva, caso seja utilizado no turno em que o oponente ataca o lorde dos raios.

Paralisia Estática: A qualquer momento o lorde dos raios pode gastar 2 PMs para disparar contra um inimigo um raio de duração de alguns poucos segundos, com o intuito de confundir os controles motores do alvo, que deve fazer um teste de Resistência; caso falhe ainda poderá agir, mas todas as suas rolagens naquela rodada terão um redutor de -2. O alvo precisa fazer um teste de Resistência por rodada (o efeito é sustentável e só é cancelado quando o oponente consegue um sucesso em seu teste).

Por: Keitaro

MANIPULADOR DE BONECOS

Exigências: Máquinas, Aliado (construto).

Função: Baluarte.

Bonecos são seres animados magicamente ou mecanicamente pelas mentes geniosas de seus criadores para realizar as mais estranhas funções que seu mestre possa desejar. Esses mestres compreendem intimamente a sua criatura e se especializam no controle da mesma tornando-se um manipulador. Manipuladores de Bonecos aprendem cada vez mais sobre si mesmo e seu boneco, descobrindo segredos sobre seu desempenho ou desenvolvendo novas peças para serem aprimorados.

Essência da Batalha: Lutando com o seu boneco integralmente ou não o Manipulador de Bonecos é capaz de manter seu espírito na luta. Você ganha PEs por vitórias do seu aliado.

Manipulação Tática: Observando a luta de um ponto de vista diferente o Manipulador de Bonecos é capaz de fazer se concentrar em atacar as brechas do oponente. Durante a batalha, enquanto estiver totalmente concentrado em comandar o aliado, você pode gastar seu movimento e sua ação para o aliado realizar dois ataques numa mesma rodada.

Comando Aprimorado: O seu controle sobre o boneco e a facilidade como as ordens são aceitas facilitam a sua resposta em combate quando o manipula. Quando o aliado está sendo totalmente controlado, ele recebe H+2.

Retoques Místicos: Tempo de pesquisa permitiu ao manipulador a descobrir segredos obscuros na confecção do seu boneco. O manipulador pode adquirir para o seu aliado poderes de armas mágicas ou de armaduras mágicas. Cada poder continua com seu custo normal em PEs para ser adquirido e o poder passa a ser considerados como parte da vantagem única do aliado.

Por: Risada

MANIPULADOR DE FIOS

Exigências: H1, Membros Elásticos.

Função: Atacante

Fios, correntes, cordas, cabelos.. Espalhados pelo mundo existem diversos tipos de técnicas e criaturas especializadas no uso de fios longos, flexíveis e aparentemente inofensivos como poderosas e uteis armas de combate e até mesmo assassinato.

Um manipulador de fios consegue controlar sua arma como parte de seu próprio corpo com maestria e técnicas beirando o sobrenatural. Seja usando fios para mover-se ou manusear objetos pesados a até mesmo prender e controlar alvos desavisados. Lutar contra um manipulador de fios é uma experiencia perigosa e única, pois nunca se sabe de onde virá o próximo ataque, e nem ao menos se conseguirá enxergá-lo!

Maldição (-2 pontos): durante todos os dias vc se transforma em pedra e fica paralizado até anoitecer.

Fio invisível: Seus fios são finos e difíceis de serem vistos, isso somado a sua habilidade de manipulá-los pode transformá-los em verdadeiras armas invisíveis. Você pode gastar um movimento e 3PM para ignorar a habilidade do alvo na defesa de seu próximo ataque usando Membros Elásticos. Alvos com Visão aguçada, radar ou que estejam esperando essa habilidade podem tentar um teste de H-3 (H-1 com sentidos especiais)

Emaranhado: Usando seus fios, o manipulador pode criar uma grande teia para prender seus inimigos. Pode usar a magia "Teia de Megalokk" e "Paralisia" pelo custo normal em PMs mesmo sem possuir escolas de magia. Esse efeito não é considerado mágico e deve ser feito na distância máxima dos membros elásticos.

Degolar: Sua arma é mortal nas mãos certas, seja enforcando ou degolando o inimigo. Usando membros elásticos para atacar pode gastar 5PM e tornar seu próximo golpe em um ataque Vorpal.

Marionete: Usando objetos ou até mesmo corpos vivos ou mortos o manipulador de fios pode criar uma marionete que luta no seu lugar. Funciona como a magia Criatura mágica e requer o objeto/criatura que será usada para dar forma a criatura. No caso de seres vivos, estes podem fazer um teste de Força a cada turno para se livrar do efeito. Esse poder pode ser recomprado para evoluir o custo máximo de pontos usados na marionete assim como a progressão da magia criatura mágica, seguindo os mesmos limites de Hx5pm.

Por: Renato Trimegisto

MAGO GLACIAL

Exigências: Usar Magia Elemental (Ar e Água), Sobrevivência

Função: Atacante

O Mago Glacial é um Elementalista Secundário que domina as escolas da Água e do Ar. Suas magias são baseadas em frio e gelo.

Magias lançadas por um Mago Glacial serão sempre em "versão congelada": a magia Transporte, por exemplo, permite ao Mago deslizar sobre pranchas de gelo; sua Criatura Mágica será feita de gelo ou neve; usando Corpo Elemental, o Mago se transforma em uma criatura de gelo ou neve, e assim por diante.

Magias Glaciais: O Mago Glacial, aprende mais 3 magias Extras entre as seguintes: Arma de Allihanna (Gelo), Armadura de Allihanna (Gelo), Aumento de Dano, Corpo Elemental(Gelo), Criatura Mágica, Chuva Congelante, Fios de Gelo, Fúria de Beluhga, inferno de Gelo, Paralisia, Petrificação (Gelo), Proteção Mágica Superior, Nevasca, Soco de Arsenal, Toque de Beluhga, Terreno Escorregadio de Neo, Transporte. E gasta metade do custo normal em PMs para executá-las. Ele ainda deve atender quaisquer outros pré-requisitos dessas magias.

Imunidade Glacial: Ao contrário do Guerreiro do Glacial, o Mago Glacial é totalmente invulnerável a ataques ou magias baseadas em frio/gelo recebendo a Vantagem invulnerabilidade (Frio).

Prisão de Glacial: se o mago tiver a vantagem Paralisia o seu custo em PMs será reduzido pela metade.

Obrigações e Restrições: Infelizmente, por ser especialista em magias Glaciais o Mago Glacial adquire Vulnerabilidade:

Calor/Fogo e nunca poderá realizar magias da escola do Fogo.

Por: Mataro

MÉDICO DE COMBATE

Exigência: Medicina, Código de Honra (veja adiante)

Função: Baluarte

Código de Honra dos Médicos (0 pontos): NUNCA pode se negar a curar alguém ,mesmo que seja o lazarento que roubou o seu consultório!

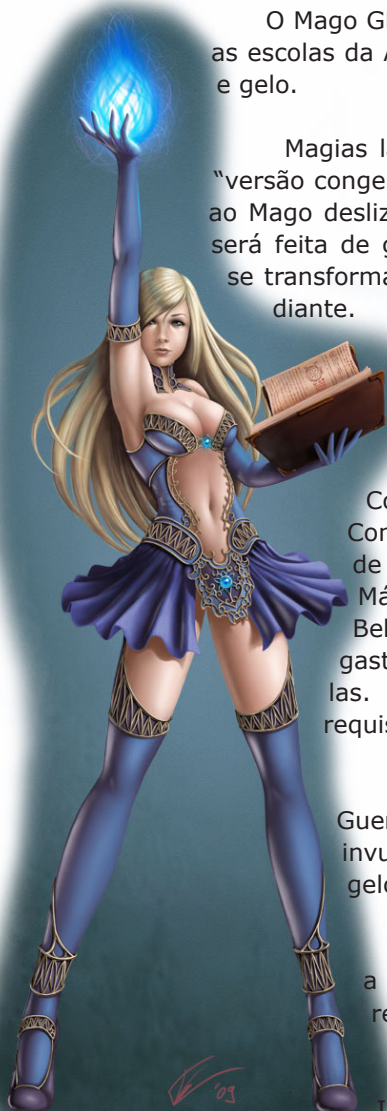
Responsáveis por cuidar dos ferimentos dos pistoleiros ruins de tiro ,especialistas em tirar balas com uma faca e um pouco de uísque.

Cirurgia Apressada: Em situações críticas em que um Teste de Medicina seja requerido (como Muito Fraco ou Inconsciente),adquire um bônus de +3 nestes Testes.Além disso,o paciente recupera 2 PVs ao invés de um só quando Muito Fraco,e,quando Inconsciente,recupera 1 PV e recupera consciência.

Medicina Superior:
Quando o paciente ainda está consciente,pode recuperar 1d pontos de vida com um teste de Medicina.

Cirurgião Exímio: Pode gastar 1 PM para obter um sucesso automático em um teste de Medicina.Pode ser usado uma quantidade de vezes igual à sua habilidade por dia.

Por: Sortudo



MESTRE DA DOR

Exigências: Perícia Manipulação, Má Fama ou Segredo (vide abaixo), Insano.

Função: atacante/dominante.

Algumas gostam da dor. Gostam de senti-la, gostam de imputá-la aos outros. Algumas destas pessoas passam suas vidas contendo este prazer perverso. Outros dedicam-se a se aprimorar naquilo que consideram uma arte até se tornar um mestre. O Mestre da Dor.

O Mestre da Dor é alguém que dominou a dor. Ele não apenas é capaz de apreciar a dor em si mesmo, como é capaz de manipular os outros para que também sintam o mesmo.

Arte de Ferir: você sabe machucar alguém. Sabe onde dói, os pontos fracos do corpo. Pode gastar 5 PM's para ignorar a Armadura do alvo quando atacar.

Bichinho de Estimação: você é tão bom que conseguiu reunir em torno de si alguns escravos que o servem lealmente em troca de dor e humilhação. Você recebe um Aliado, como a vantagem de mesmo nome. Uma vez por semana você pode gastar 1 PE para trocar de escravo (o que permite que você sempre tenha um escravo útil para a situação na qual se encontra).

Olhar do Mestre: você é um Mestre, um Senhor (ou Senhora) e todos lhe são inferiores. Ao encarar alguém, pode lançar a magia Pânico mesmo sem ter a vantagem Magia Negra. Caso adquirira esta vantagem, você paga metade do custo normal em PM's para lançar esta magia.

Arte das Cordas: você possui o treinamento e o instrumental para reter os movimentos alheios, e sua arte é tão poderosa que é quase impossível escapar. Se você tiver a vantagem Paralisia (ou puder lançar a magia homônima - você deve cumprir um destes pré-requisitos para ter este poder), o custo em PM's cai pela metade. Por outro lado, seu domínio das técnicas de imobilização lhe permite ter mais facilidade em escapar, recebendo um bônus de +1 no teste de Resistência para resistir à Paralisia ou em qualquer teste para abrir cadeados e fechaduras ou desfazer nós.

Por: Padre Judas

MESTRE DE EXPLOSIVOS

Exigências: PdF 2; perícia Crime ou Ciências

Função: Atacante

Desde a antiguidade muitos ficam fascinados e aterrorizados pelo poder das explosões. Para domar esse poder selvagem, inúmeros engenhos foram criados e a magia foi desenvolvida em sua forma mais destrutiva. Mas o Mestre de Explosivos ri desses fracotes de manto, ignorantes do poder explosivo contido na química e na própria essência das criaturas vivas. Ele domina o conhecimento e a prática, fabricando e utilizando explosivos da forma mais potente possível, em demolições e na mineração. Mas é no combate que esse poder se revela invencível. Usando bombas de todo tipo, ácidas, incendiárias, de fragmentação, que eles carregam pelo corpo todo ou são capazes de criar do nada, e muitas vezes voltando o próprio ambiente contra seus inimigos.

Demolição: Com algum tempo de preparação, o Mestre de Explosivos é capaz de descobrir os pontos fracos de qualquer estrutura ou oponente. Ao usar a manobra Ataque Concentrado, além de causar dano aumentado (F ou PdF+1 por rodada de concentração), você ignora a Armadura do alvo.

Armadilha Explosiva: você pode gastar um turno para fazer uma armadilha mortal. A primeira criatura que se aproximar do local deve fazer um teste de H-2. Se falhar, sofrerá mesmo efeito de um ataque à distância seu (role a FA contra a FD da criatura). Também é possível estabelecer um tempo de até um minuto (10 rodadas) para a explosão. A bomba pode causar dano a objetos na área também, mas não a outras criaturas.

Implantar Bomba: gastando 5pms, o Mestre de Explosivos pode fazer um ataque corpo-a-corpo especial. Se causar dano, o inimigo deve fazer um teste de H-2. Caso tenha sucesso, ele percebe a bomba que o personagem acaba de ocultar em seu corpo (efeito exato a critério do Mestre e do jogador), e pode se livrar dela sem problemas. Se não, a bomba explode na próxima ação do personagem, causando o dano de um ataque de PdF. O inimigo é considerado indefeso (vantagens podem ser usadas nesse ataque, mas o custo em pms é pago na rodada do implante. Caso o inimigo se livre da bomba, os pms são desperdiçados).

Por: the ga

MESTRE DO TEMPO

Exigências: Teleporte, Magia Negra, Área de Batalha.

Função: Dominante

Você é um manipulador do tempo. Sendo um mago do tempo ou um viajante do tempo, você utiliza o tempo a seu favor em combates. Você é um conjurador de magias que envolvam o tempo-espço, distorcendo e manipulando a realidade. Quase todas as suas magias visam o suporte.

Erros do passado: você pode "voltar no tempo" para ter uma segunda chance, sabendo como será atacado/atingido você pode ignorar (se esquivando) todo o dano causado a você na rodada ou nos últimos 5 segundos. Gasta 10 PMs.

Esfera de tempo: você gasta apenas a metade dos PMs necessários para ativar e manter sua área de batalha.

Trava temporal: em caso de acerto crítico, você pode gastar 2 PMs por ponto de Resistência do alvo para fazê-lo perder sua próxima ação, o alvo tem direito a um teste de Armadura para evitar.

Mestre do Tempo: Você pode escolher 3 magias entre as seguintes para usar pela metade do custo em PMs: Porta Dimensional, A Teleportação aprimorada de Vectorius, Teleportação Planar, Visão do Passado

Remoto, Visão do Passado Recente.

Por: Lance

MESTRE DO TIRO

Exigências: PdF1; Tiro Carregável; Ataque Especial (Pdf).

Função: atacante.

Tiro penetrante: alvos que tentem usar Deflexão ou Reflexão contra você não têm sua Habilidade dobrada pra calcular a FD, fora isso a vantagem funciona normalmente.

Mira aprimorada: ao usar a vantagem Tiro Carregável você gasta apenas um movimento em vez de um turno inteiro.

PdF é tudo: você pode substituir sua Habilidade por PdF para calcular sua FA. Assim sua FA fica $PdF + PdF + 1d6$.

Por: zeucabra



MESTRE DOS SABORES

Exigências: H1, R1, Culinaria, Biologia, Diagnose.

Função: Baluarte

Seus pratos são bastante conhecidos como de um exímio chefe de cozinha. O que o difere de um curandeiro que muitos acham que você seja já que também o procuram para esses fins é que seus pratos são deliciosos. Nada de poção pra retirar veneno que tem um gosto pior que a morte por ele...

Seu treinamento aprimorando ao maximo os sabores com temperos e iguarias novas sendo muitas vezes experimentais sendo por isso necessária certa resistência, desenvolveu não só a culinaria mas outras áreas também, sabendo tudo sobre plantas e animais, além de como o corpo humano reage aos alimentos.

Revigorante: Seus pratos por serem muito saborosos e nutritivos trazem de volta a energia as pessoas. Pra cada ponto de Habilidade do Mestre dos Sabores a pessoa terá de volta 1PM, cada pessoa só consegue comer um número de pratos de uma vez ou num período de 6h iguais a sua Resistência. O preparo exige 2 sucessos em testes de culinária e cada teste conta como 10 minutos, em caso de falha crítica em algum, perde um sucesso acumulado e o tempo de cada teste é acrescido em 5 minutos, falhas não acumulam nem diminuem os sucessos, e sucessos criticos contam como dois. A quantidade de alimento não influencia no tempo, basta ter ingredientes suficientes pra eles.

Propriedades Medicinais: A constante busca por alimentos que melhorem as condições físicas, fez com que possa fazer pratos e saber de ingredientes que cure aflições como doenças, mas apenas aquelas que atingem pessoas com até R1(que não tem redutor no teste de R pra não contrai-la). O preparo segue a mesma linha do Revigorante mas não exige o acumulo de 2 sucessos, e sim apenas 1, cada teste começa contando 5 minutos. A pessoa melhora em 12 horas.

Conservar: Você aprendeu não só a cozinhar mas também a conservar seus pratos por mais tempo. Cada ponto de sua Habilidade preserva o sabor por 5h. Exige um teste de H após o prato estar pronto, em caso de falha ainda pode ser consumido logo depois pois o Mestre dos sabores saberá que o conservante não terá efeito, mas em caso de falha critica nem ele saberá e quem comer ficará engoado com um redutor de -1 em F, H e R por 6 menos a Resistência de quem comeu em horas(alguem com R1 ficaria 5h engoado). Falhas criticas não deixam suspeitas nem no sabor, só saberá depois de comer...

Por: zeucabra

PROCRASTINADOR

Exigências: R1, Insano (veja abaixo)

Função: Dominante

Insano: Procrastinador (-1 ponto). Você é sempre o último a agir em qualquer situação, incluindo combates e outras cenas em que se deve rolar a Iniciativa.

Ação Privilegiada. Agindo sempre por último, você tem uma percepção privilegiada da situação e como melhor agir sobre ela. Qualquer inimigo que tenha agido antes de você na rodada tem um redutor de -1 qualquer jogada para evitar a sua ação - incluindo jogadas de FD, esquivas, testes de Resistência, etc.

Procrastinar. Você sempre pode escolher não agir em uma rodada, preparando com mais calma a sua ação para a próxima. Para cada rodada que você optar por não fazer nada, você receberá um bônus de +1 em qualquer ação que realizar quando decidir agir. Você não pode acumular um bônus maior do que a sua Resistência desta forma.

Por: Bruno Schlatter



PROTETOR VERDADEIRO

Exigências: A2; Códigos de Honra dos Heróis, da Redenção ou 1ª Lei de Asimov;

Função: Tanque

Todas as pessoas que tem um pouco de amor a vida, tanto própria quanto alheia, sabem que não haverá uma segunda chance caso a morte alcance as pessoas. O Protetor Verdadeiro não sabe somente disso como também sabe como afastar a morte protegendo aqueles ao seu lado como se protegesse sua própria vida.

Um Protetor segue uma conduta de proteção ou amor à vida, já que não deixa que ninguém se machuque em sua presença, preferindo ser ferido no lugar de alguém a deixar outra pessoa ser ferida ou dando cobertura com escudos ou armaduras completas.

Parede de Escudos: de Anão Protetor.

Heroísmo: de Mosqueteiro Imperial.

Presença Protetora: Sua presença inspira proteção e segurança. Você pode gastar um movimento para que todos os aliados num raio igual à sua Resistência x 5 metros recebam um bônus de +2 em sua FD durante um número de turnos igual a sua Armadura. Esse poder pode ser usado um número de vezes igual a sua Resistência por dia.

Prontidão: Você esta sempre pronto para agir e proteger seus companheiros e inocentes "de plantão". Você tem uma Ação Padrão antes do primeiro turno de combate (como em Aparência Inofensiva) mas essa ação só pode ser usada para manobrar em defesa de um aliado seu.

Por: The Fils

ROBUSTO

Exigências: R1; A1.

Função: tanque.

Heróis

que possuem grande resistência ao dano. Em ocasiões que um ser humano normal já deveria ter sucumbindo, o herói robusto continua de pé.

Duro na queda: você ainda pode realizar ações mesmo quando normalmente deveria esta inconsciente (0 PVs). Para isso, deve ser bem sucedido em um teste de Resistência. A quantidade de turnos nas quais você ainda permanecerá consciente será igual à metade de sua Resistência (arredondando pra baixo, mínimo 1 turno). Durante este(s) turno(s), você poderá lutar normalmente. Caso receba um novo dano, será obrigado a realizar um novo de R-1 cumulativos. Caso falhe, cairá inconsciente e deverá fazer o Teste de Morte.

Vigor: quando você sofre um acerto crítico, pode fazer um teste de Armadura. Se for bem-sucedido, o acerto crítico é anulado, e você sofre apenas dano normal.

PVs aprimorados: ao comprar a vantagem PVs Extras, você recebe Rx3 ao invés de Rx2.

Jogada defensiva: ao custo de 5 PMs, o herói ágil pode jogar-se para longe do perigo para sofrer menos dano. Em qualquer situação em que seus PVs deveriam ser reduzidos a 0 por dano sofrido em combate (seja corpo-a-corpo ou à distancia), você pode tentar lançar-se para longe do perigo. Para isso, deve ser bem sucedido em um teste de Habilidade (sofrendo um redutor de -1 para cada 10 Pontos de Dano que seriam causados a você). Caso seja bem sucedido, sofrerá apenas metade daquele dano (que poderá ser defendido normalmente). O herói deve ser capaz de reagir ao combate para executar esta manobra (se ele estiver imobilizado, ele não poderá usar esse talento).

Por: Hell__



RONIN

Exigências: uma especialização em Arte; Sobrevivência; Má Fama; Assombrado; não podem possuir o kit Samurai.

Função: atacante.

O samurai que perdesse seu daimyo deveria praticar o seppuku de acordo com o bushido, porém houve casos em que isso não ocorreu, seja por vontade do daimyo, ou por diversos outros motivos como, por exemplo, a vingança dos quarenta e sete ronin.

Os ronin não seguiam o princípio básico do bushido de lealdade ao daimyo - lembrado que ser ronin nunca foi uma opção e sim uma condição imposta normalmente pelo daimyo - sendo assim, não eram considerados samurai, mas ainda assim portavam um daisho, o símbolo máximo da casta samurai.

Ser ronin consistia em viver peregrinando, ocupando-se de pequenos serviços em troca normalmente da refeição do dia e da prática das artes samurai. Os ronin tornaram-se temidos por sua grande habilidade em combate e por sua independência do código samurai, o que os tornava muito mais temíveis que os já temidos samurai.

O Ronin em geral é um solitário. Na cultura Japonesa, crê-se que todo homem segue um destino, uma linha. O Ronin por sua vez faz jus ao seu nome: Homem-Onda. Não tem sentido, nem destino (como as ondas do mar).

Grito de kiai: você pode concentrar sua energia espiritual em um golpe poderoso. Quando utiliza a manobra Ataque Concentrado, você gasta 1PM para aumentar sua F ou PdF em +2 (em vez do normal +1). O bônus máximo que você pode acumular passa a ser igual ao dobro de sua Resistência.

Olho nas costas: a vida na estrada é difícil, e você aprendeu a sempre estar atento a tudo. Ronin nunca são considerados surpresas.

Alvo móvel: acostumado a lutar contra saqueadores, gangues ou em guerras, você pode efetuar o dobro de esquivas por turno.

Por: Lance

SÁBIO ESPADACHIM

Exigências: H2; Telepatia.

Função: atacante

O Sábio Espadachim é um guerreiro especializado não somente em técnicas ofensivas, mas, principalmente, defensivas; após inúmeras etapas de duro treinamento, tanto físico quanto espiritual, ele tornou-se capaz de prever os movimentos de seus adversários.

Muitos Mestres são pessoas que decidem se afastar da sociedade por algum motivo, buscando a compreensão de leis universais e outras questões filosóficas, e a maioria costuma se isolar em lugares distantes (ou perigosos), como florestas e montanhas, para obter "paz interior" mais facilmente.

Um Sábio Espadachim jamais chegará ao fim de seu treinamento: ele deve manter uma postura humilde, pois assim perceberá que sempre poderá ficar mais forte do que julga ser ou realmente é.

A humildade e perseverança são qualidades fundamentais em um destes guerreiros. O instinto de sobrevivência é sua lei, e esta lhe servirá por toda vida como seu escudo e sua espada contra quaisquer adversidades e obstáculos.

A Lei da espada: sua técnica com espadas (e armas similares) é sem igual; ao personalizar seu Tipo de Dano por F como Corte, em todos os ataques em que tenha causado 1 ponto de dano (no mínimo), você causa 3 pontos de dano adicional.

Nunca indefeso: você está atento ao perigo o tempo todo. Em qualquer situação em que tenha liberdade de movimentos (até dormindo), você nunca é considerado Indefeso.

Prever movimentos: você é capaz de atacar seu oponente com um golpe incrivelmente rápido antes que ele consiga realizar um ataque contra você. Para isso, role um teste de Esquiva contra quem estiver preste a atacá-lo. Se for bem-sucedido você pode realizar um contra-ataque, desferindo um único golpe (sempre baseado apenas em F), contra aquele que estiver tentando lhe atacar, antes de ele rolar a FA contra você. Esta habilidade funciona tanto com ataques normais quanto com magia.

Por: ?

SENHOR DO ESCUDO

Exigências: A2, Deflexão ou Reflexão

Função: Tanque

Originários dos mais longínquas e hostis localidades do mundo, ergue-se o o Mestre Máximo da Defesa, habituado ao combate contra os mais poderosos e mortais inimigos que se possa imaginar, os Senhores do Escudo aprenderam a enfrentar inimigos tão poderosos que eliminam os adversários mais poderosos com um único Golpe. Usando de uma disciplina inabalável que prega que o guerreiro deve ser uno com o seu escudo, eles desenvolveram uma capacidade Sobrenatural de entrar em comunhão com seu escudo e se tornam imbatíveis em combate.

A sua defesa é tão poderosa que ele não se esquiva dos projéteis dos inimigos, os projéteis simplesmente ricocheteiam nele.

Armadura é Tudo: Você pode substituir Habilidade por Armadura em combates (ou seja ao invés de você fazer testes de Habilidade, você faz testes de Armadura para esquivas, e inclusive algumas perícias) e algumas situações a critério do mestre, exceto para calcular a FA e lançar magias. Ao defender um ataque corpo-à-corpo você soma A+A+1d. Quando você usar a sua Deflexão ou Reflexão você duplica a sua Armadura ao invés da sua Habilidade da FD ($A \times 2 + A + 1d$). Qualquer condição que reduza sua Habilidade também reduz a sua Armadura.

Defesa Intransponível: Sua capacidade de defesa é tão poderosa, que você Nunca perde a capacidade de usar a sua Armadura na sua FD, além disso, caso a sua força de defesa seja crítica, a sua Armadura na FD é triplicada em vez de duplicada.

Posição Defensiva: Gastando um movimento, você pode adotar uma postura de defesa total. Enquanto estiver na posição defensiva, você adquire Armadura Extra contra todos os ataques, mas pode realizar apenas uma ação ou movimento por rodada.

Por: Mataro

SOFREDOR IMORRÍVEL

"O quê?? Ele ainda está vivo ? OMG !!"

- Um mago após usar Mata Dragão.

Exigências: R3, A3, Energia Extra 2, Código dos Sofredores (Veja a seguir)

Função: Tanque

O Sofredor Imorrível, não é imorrível, em parte pois são os caras mais FDP do mundo de arton(ou outros) em questões de tankar aqueles boss mais FDP ainda.

Eles foram treinados para resistir a quase qualquer coisa e seguem um código na qual não podem usar nenhum tipo de armadura, somente o seu corpo, e de armas somente usam manoplas, sendo espécies de artistas marciais especializados em tomar porrada.

Super Vigor: O sofredor Recebe Pvs x 8 e Pms x 4

Pontos de Vida Extras Aprimorado: O Sofredor Recebe 18 pontos de vida por cada PVs extras comprados.

O Retorno: Quando o Sofredor recebe um ataque ele pode arriscar gastar 1pm para a diferença da FA do atacante contra a FA dele retorne em dano puro para o oponente, porém se a FA do Sofredor for menor a diferença vai para ele.

Armadura Extra: O Sofredor pode comprar uma armadura extra básica por 1 ponto cada, entre elas: Perfuração/Corte/Contusão.

Código dos Sofredores(-1 Ponto): Todos os sofredores sofrem o efeito de Insano Megalomaniaco, e sempre devem ajudar seus aliados.

Por: Arknab Master



SENHOR DA LÂMINA

Exigências: F2; R1; Restrição de Poder.

Função: atacante.

Você desde cedo sempre treinou com uma arma maior e mais pesada que o normal o que requer força e resistência podendo ter enfrentado dificuldade no início, porém hoje é recompensado, o poder de devastação de seus golpes é memorável inclusive na área de efeito e por isso costuma lutar sozinho preferindo a desvantagem numérica pra não se preocupar com aliados.

Restrição de Poder (-1 ponto): você não luta muito bem sem uma grande arma. Quando está sem a sua todo o gasto de PMs para utilização de vantagens ou magias é dobrado, o efeito dura ate reaver sua arma ou conseguir outra.

Ataque amplo: o alcance dessa manobra é o mesmo que o de um ataque da vantagem Toque de Energia lembrando que o seu alcance corpo a corpo é maior pelo tamanho da arma. A sua FA é rolada apenas uma vez e vale para todos os atingidos, porém, o próximo adversário recebe a FA com um redutor igual à Armadura do anterior e assim por diante acumulando os redutores. Note que apenas uma ação é gasta e por isso pode ser combinada com ataques múltiplos.

Contra todas as chances: você recebe FA+1 e H+1 sempre que estiver lutando em desvantagem numérica. Este bônus se aplica mesmo se os inimigos fugirem ou morrerem, e a vantagem numérica se inverter.

Devastar: sua força em conjunto com o tamanho e peso de sua arma pode fatar ate mesmo o aço com facilidade. Com o gasto de 2 PMs, você acrescenta +1d6 a sua FA ou torna o dano de sua arma capaz de ferir criaturas vulneráveis apenas a dano mágico.

Crítico automático: você pode gastar 2PMs em vez de 1 XP pra comprar um crítico automático em seu ataque. Pode usar esse poder um número de vezes por dia igual a sua Habilidade.

Por: zeucabra

VALQUÍRIA

Exigências: Anjo, Paladino; Concentração Espiritual (veja abaixo); apenas mulheres.

Função: baluarte ou tanque.

Valquírias são deidades menores a serviço do panteão de deuses nórdicos e, portanto, do deus Odin, o líder dos deuses da raça aesir. Seu nome deriva de valkyrja, do antigo nórdico, cuja tradução é algo como “aquela que escolhe entre os mortos”. Elas são belas e jovens mulheres armadas com arcos, espadas ou lanças — em suas armaduras brilhantes, sobrevoam os campos de batalha em busca das almas dos guerreiros mais valorosos para que estes sejam levados ao Valhalla, morada dos deuses.

Elas lutam pelo bem e pela ordem, e para benefício de Odin, que precisa de muitos guerreiros para enfrentar as ameaças dos nove mundos, e depois para o Ragnarök — a batalha final dos aesires contra seus grandes inimigos, os gigantes do fogo e do gelo, da raça vanir. Seus guerreiros são conhecidos como einherjar, e lutam todos os dias, e banqueteiavam todas as noites no Valhalla, em preparação para o grande dia, quando marcharão dos imensos portões do Valhalla em direção aos campos de batalha.

Enquanto a grande batalha não ocorre, as valquírias combatem as criaturas malignas que habitam os nove mundos — principalmente Midgard, terra dos humanos. Não é incomum que estejam acompanhadas por alguns de seus escolhidos, o que serve também para que avaliem suas capacidades antes de enviá-los para a morada dos deuses. Em geral, valquírias são exímias guerreiras, além de versadas em artes arcanas e divinas. Quando precisam, elas também não têm muita dificuldade para se disfarçar entre os mortais — isso é útil para desempenharem seu papel como “seletores dos mortos”, enquanto buscam mais guerreiros para os deuses.

Concentração Espiritual (1 ponto): com um olhar, você é capaz de prever a morte de alguém, caso isto venha a acontecer dentro de uma semana. Mas concentrando-se por 1d6 horas e gastando 2 PMs, é capaz de prever a morte de qualquer pessoa, em um raio de 1 km por ponto de R seu — em ambos os casos, você ouve e vê, como se estivesse sonhando, essa pessoa em seus últimos momentos de vida.

Além disso, este poder também funciona como a vantagem Xamã: você pode interagir com fantasmas e outras criaturas incorpóreas, podendo atacá-las (e ser

atacado) livremente. Também pode Ver o Invisível como se tivesse esse Sentido Especial.

Devoção (-1 ponto): você deve seguir as ordens de Odin, e guiar guerreiros mortos até a morada dos deuses. Mas, antes disso, mesmo o mais poderoso aço deve ser temperado. Responsável pelo treinamento dos einherjar, você deve torná-los capazes: avaliar sua conduta, as habilidades de luta, o trabalho em equipe...

Armadura completa: seu corpo é protegido por uma armadura completa — quando sofre um Acerto Crítico, pode fazer um teste de A: se for bem-sucedido, o Acerto Crítico é anulado, e você sofre apenas dano normal.

**Aura
de
coragem:**
você pode

gastar 2 PMs e um movimento para inspirar todos os seus aliados em um raio de 3 m — eles recebem FA +1, e R +1 em testes, por um número de turnos igual à sua R.

Crítico automático: você pode gastar 2 PMs em vez de 1 XP para comprar um Acerto Crítico automático em seu ataque. Você pode usar este poder um número de vezes por dia igual a sua H.

Sentido sobrenatural: você percebe automaticamente a presença de qualquer morto-vivo e youkai dentro de 1 km, mesmo através de paredes, disfarces ou invisibilidade.

Por: Eddie J.



Site de Referência
<http://nonplusrpg.blogspot.com/>

Contato
nonplusrpg@hotmail.com

O Manual da Vantagens Alpha e o Bestiário Alpha podem ser baixados na nossa Página de
Download

UNDERGROUND

Site da Jambô Editora
<http://www.jamboeditora.com.br>



O Manual de Kits Underground é um suplemento para 3D&T Alpha, com kits não oficiais, feito pelos usuários do Fórum Eletrônico da Jambô Editora.

Nele você Vai encontrar:

- **Mais de 60 novos kits de personagens, para você criar muitos combos inquebráveis para o seu personagem**

Material Indispensável

Material Opcional



Suplemento para

