

TOKYO

DEFENDER

EDIÇÃO Nº 002

The Elder Scrolls

**NESSA EDIÇÃO ADAPTAMOS AS RAÇAS,
CRIAMOS NOVAS REGRAS, NOVOS KITS
EM UMA MATÉRIA ÉPICA!**

NOVAS VANTAGENS PARA 3D&T!

WARNING!

• UM NPC QUE VAI TE FAZER
FICAR COM OS OLHOS BEM
ABERTOS!



**Modelo Racial ? Versões
variantes de Kit? Descubra
tudo isso e muito mais nas
páginas da nossa revista!
Não perca mais tempo
Defensor!**



Pelos Otto!!!

Conseguimos! Não sem aquela correria, mas finalmente conseguimos entregar o prometido.

A revista segue forte e com grandes expectativas. Além disso, dessa vez com mais conteúdo que na primeira edição.

Me lembro do Marshall ficando maluco para conseguir as melhores imagens para o cenário, enquanto eu quebrava a cabeça com novas mecânicas para vantagens únicas.

Nosso foco dessa vez foi ***The Elder Scrolls***, um cenário magnífico, cuidado e criado por pessoas dedicadas a escrever desde 1998.

Claro que não conseguiríamos reproduzir tanto conteúdo em tão pouco tempo (e quem conseguiria?). Mas tentamos ao máximo trazer o melhor da experiência do cenário para você defensor. Além disso, caso seja um sucesso, podemos adicionar uma coluna fixa com materiais do cenário sempre atualizando com novos conteúdos caso haja boa receptividade. E se não é chegado em ***The Elder Scrolls***, não tem problema, criamos novas vantagens, armas mágicas e magias que servem para sua mesa.

De todo modo esperamos que a espera tenha valido a pena. E até a próxima edição...

28, Sundas, Estrela da Manhã ,2018



Errata!

DARKEST FAIL

Algumas coisas que precisa arrumar:

- 1) Na Vantagem Única Horror, Membros Elásticos já custam 1pt*
- 2) A ficha do Bufão (Jester) está “Balestreira” no topo*
- 3) Não tem a ficha do Sabujo (o catiorro)*
- 4) O Leproso tem só 6pts, bem menos que os outros*
- 5) Mudar o ‘ataque cardíaco’ pra outro nome, pois mesmo que seja o nome do efeito jogo (heart attack), dizer “um ataque cardíaco não precisa ser exatamente um coração” é errado demais, haha (além de falta de concordância).*

Willians Alexandre

Pois é, apesar de todo cuidado que tivemos com nossa primeira edição, algumas coisas acabaram passando batido. Vamos redobrar nossos esforços para que isso não ocorra em edições futuras.

Mas então vamos lá:

- 1) Era para ser Membros Extras por apenas 1 ponto.*
- 2) Confira a ficha corrigida logo abaixo.*
- 3) O cachorro você também vai poder conferir logo abaixo.*
- 4) De acordo com Alberto Chechter, ele é mais fraco por ser um personagem doente. Brincadeiras a parte, ele pode reapecer em breve, aqui nas páginas da Tokyo Defender em uma versão melhorada.*
- 5) Você pode chamar de Colapso, Ruína, Decadência ou Derrocada.*



Bufão

Pvs
5

FORÇA
DE ATAQUE
4+1D

Pms
5

FORÇA
DE DEFESA
3+1D

Equipamentos

Máscara,
Chapéu,
Roupas de Bufão,
Lira, Facas e lâ-
minas ocultas.

Pontos de Sanidade
5

2

FOR

2

HAB

1

RES

0

ARM

2

PDF

*"Ele vai continuar
rindo... no final."*

Combate é uma dança de poder- uma construção lenta e um grande final! Na ofensiva, o Bufão salta para frente e para trás em uma sangrenta cacofonia, posicionando-se na frente de combate ou na segura retaguarda! De forma alternativa ainda pode tocar com sua lira uma incrível melodia que pode aterrorizar seus oponentes ou mesmo inspirar seus aliados.

Vantagens

Perícia Artes 2

Perícia Esportes 2

Perícia Manipulação 2

Desvantagens

Insano (qualquer)



Poderes Especiais:

- Canto de horror: Com tonalidade estranha, notas sinistras o Bufão trás o terror aos ouvidos dos seus oponentes garantindo -3 na FD dos que falharem em um teste de R.
- Canto de Valor: Com resplendor e vigor, uma marcha com os efeitos de marcha da coragem possui os heróis.



Sabujo

Pvs
10

FORÇA
DE ATAQUE
5+1D

Pms
10

FORÇA
DE DEFESA
5+1D

Equipamentos

Pontos de Sanidade
10

3

FOR

2

HAB

2

RES

3

ARM

0

PDF

"Um homem da lei e sua besta fiel. Um laço forjado pela batalha e derramamento de sangue."

Um ex-miliciano, durão e misericordioso, o mestre de cães e seu fiel sabujo de sangue lupino trabalham em equipe para derrubar seus inimigos e proteger os inocentes. Juntos eles perseguem os oponentes nas posições traseiras do combate, com explosões de mordidas de seu companheiro de pelos, com presas afiadas e pancadas do porrete de seu dono. Sem dúvidas essa dupla pode mudar o fluxo do combate."

Vantagens

Sentidos Especiais
(Faro e Audição Aguçado)

Desvantagens

Inculto -1

Modelo Especial -1

Maldição -1*

*Caso mestre de cães morra, se torna selvagem atacando primeiramente aquele que o matou depois indivíduo de aparência mais perigosa (incluindo seus ex-aliados).



Poderes Especiais:

•Dentes na carne, porrete na testa: Quando lutam como parceiros, possuem duas ações.

•Biscoitos de recompensa: Além de recuperar parte da vida do sabujo (1d) o incentiva para o próximo combate garantindo +2 na FA. Custo 5 pm

NOVAS

VANTAGENS



Armas de Crítico

As armas apresentadas aqui funcionam da mesma forma que o efeito vorpal. A única diferença é que não exigem testes de R do oponente e seus efeitos simplesmente ocorrem ao rolar de um crítico natural. Vantagens que garantem críticos automáticos não ativam os efeitos das armas normalmente. Mas se seu mestre permitir, porque não?

Arma da runa Elemental (30 PE)

- **Arma Incandescente:** Além do dano normal, causa 1d6 de dano até que o alvo apague o fogo com um teste de sobrevivência ou magia. O primeiro dado não pode ser evitado.
- **Arma Venenosa:** Causa um ponto de dano por turno além de causar -1 em todas as características até que o alvo seja curado por medicina ou magia.
- **Arma Congelante:** Causa os efeitos da magia paralisia por 1 d6 turnos.
- **Arma Elétrica:** Causa os efeitos da magia paralisia por 1 turno e afeta todos os alvos em distância corpo-a-corpo do alvo que terão direito a teste para resistir (o Alvo não tem direito a teste).

- **Arma Sônica:** Causa surdez permanente no alvo e um ponto de dano adicional.

Arma Obra prima: (30PE)

- **Arma Cortante:** Causa Sangramento no alvo que perde 2 pontos de vida por turno até morrer ou receber atendimento médico/cura. Empalar.
- **Arma Perfurante:** Causa empalamento travando as juntas ou prendendo o alvo no solo, o alvo perde um movimento até o fim do combate. Se não tiver movimentos sobrando, o Alvo é considerado imóvel e não tem direito a testes para não ser surpreendido.
- **Arma Esmagadora:** Quebra os ossos do alvo impondo -1 em todas as características. Além tem chance de 1 em 1d6 de desarmar o oponente.

Avatar Mecânico (1 PONTO) –

Requer base de operações.

As vezes por algum motivo você não consegue mais lutar como costumava, ou o mundo se tornou perigoso demais para lutar cara-a-cara. Talvez você seja um vilão controlando



uma máquina a distância ou um jovem que não pode andar, mas sonha em se aventurar.

Neste caso o Avatar mecânico é uma solução.

De sua base de operações você pode controlar um constructo para sair em aventuras por você, o constructo recebe sempre metade dos pontos de experiência e você recebe o total do conforto de sua base. O problema é quando o vilão fala para o seu golem que sabe onde você mora.

Em termos de regras é um Aliado constructo e precisa estar no mesmo plano de existência que você.

Dano Sustentado (2 PONTOS)

Sua força ou poder de fogo são impressionantemente poderosos, após atacar um oponente e causar dano, como uma ação livre, gaste PMs Igual ao dano causada neste turno. Para sustentar e repetir o dano no turno seguinte, o personagem ficará indefeso, porém seu oponente receberá todo turno o mesmo dano continuamente até que o usuário pare de sustentar ou sofra dano.

Ex: O espadachim Daisuke corta seu oponente causando 3 pontos de dano. Mas o golpe do espadachim é tão rápido que continua cortando mesmo depois dele guardar a espada. Daisuke concentra seu Ki para reprisar a dor do corte no ombro de seu inimigo pagando 3 PMs e entoando cânticos tamuranianos. O oponente sofre todos os turnos os mesmos 3 de dano até que cai no chão e morre devido ao castigo con-

tinuo.

Separação Avatar (1 a 3 PONTOS)



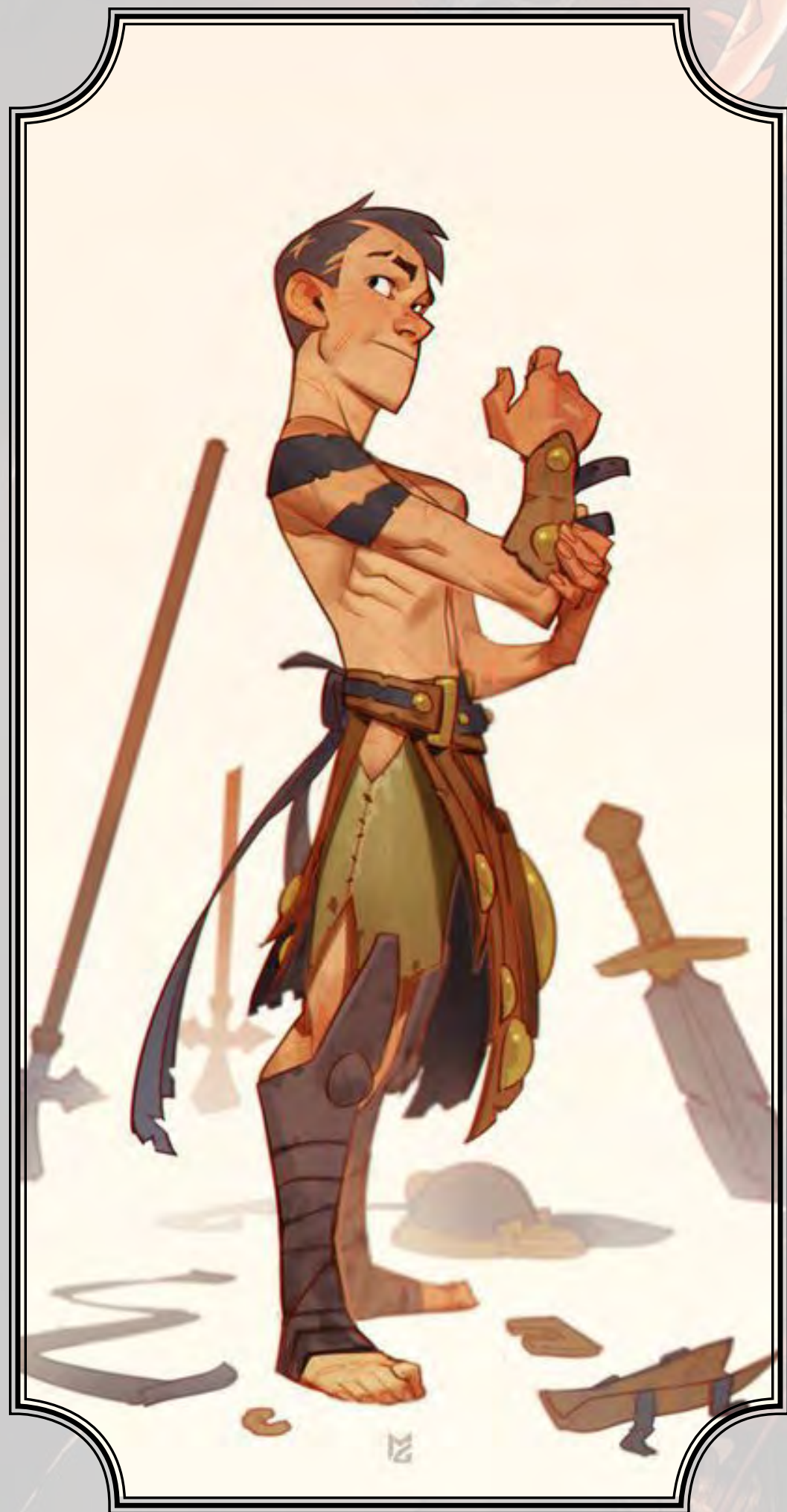
Nem toda criatura poderosa pode perder tempo com aventureiros, ou vilõezinhos de meia tigela, mas as vezes alguns grupinhos vão longe demais e desafiam seu nome. Então é hora de mostrar para eles que você não está de brincadeira. Mas valeria a pena descer de seu suntuoso castelo infernal ou da mansão prateada no seu no astral para bater neles? A separação Avatar resolve o problema agindo no meio termo. Você invoca uma cópia de si com parte de seu poder e o comanda de sua morada.

Vilões usam a separação avatar para testar se aventureiros são fortes o suficiente para oferecer perigo a ele e também os usam como primeira forma no combate (Quando o grupo comemora a vitória o verdadeiro sai de trás dos restos).

Em termos de Regras, você cria uma cópia do seu personagem em uma escala abaixo da sua (ou ainda menor se desejar). Você só pode ter uma separação Avatar Ativa. Por um ponto sua cópia tem um redutor de -1 em todas as características e não pode usar PMs. Por 2 pontos ainda sofre o mesmo redutor, mas pode utilizar PMs. Por 3 pontos é uma cópia perfeita e possui inclusive cópias de seus itens e armas mágicas. Separações avatares não podem nunca subir de escala durante combates.



Novas Técnicas de Luta:



Tempestade de golpes – Seus golpes acertam a todos os oponentes ao alcance corpo-a-corpo

Dano mínimo – Seus golpes sempre causam pelo menos 1 ponto de dano.*

Defesa mínima – Sua técnica de defesa sempre defende pelo menos 1 ponto de dano. Incluindo ataques pelas costas.*

Elemental – Mude o tipo de dano do ataque para um tipo de dano de energia a sua escolha.

*dano e defesa mínima se anulam caso haja choque)

NOVAS ARMAS MÁGICAS

Armas de efeito

Armas de efeito são armas que quando causam dano ativam uma habilidade secreta da arma. Essas habilidades não são consideradas mágicas se o portador assim desejar, assim como se o efeito será desencadeado.

Arma Brutal (10 PE): Causa Pânico a todos que puderem ver o alvo sofrendo o dano e falharem em um teste de R.

Arma Santificada (10 PE): Esconjuro de mortos-vivos ou Youkai no alvo.

Arma Maculada (50 PE): Transforma Pontos de vida perdido em macula. Se o alvo chegar a 0 PV com qualquer quantidade de pontos de macula deverá fazer um teste de R contra a quantidade de macula causada. Se falhar retornará com devoção ao portador da arma maculada. Mas ainda deve fazer o teste de morte normalmente.

Novas Vantagens

Únicas:

BARCO (0 PONTOS)

Barco é um artefato capaz de flutuar e se deslocar sobre a água. Apesar do nome, a vantagem também engloba navios e outros veículos aquáticos. São feitos de madeira, ferro, aço fibra de vidro, ou alumínio, mas podem ser construídos também de outros materiais disponíveis no mundo em que os personagens se encontram.

Restrição de movimento: Água – Barcos se movem apenas na água ou

no fundo dela. Jamais podem comprar Voo ou movimentos especiais. Além disso sofrem com Ambiente especial água já que podem deteriorar mais rápido fora dela.

Andar sobre as águas – Barcos não costumam afundar quando colocados na água.

Aptidão para tripulação – Para Barco, esta vantagem custa a metade do valor.

(+1) Submarino e suporte a vida. Barcos podem ser adaptados para explorar as profundezas e garantir que os usuários possam respirar em baixo da água como se tivessem anfíbio. Barcos com R1 mergulham até 1 km, e dobram essa profundidade a cada ponto adquirido sem sofrer efeitos de pressão.

NAVE ESPACIAL (1 PONTO)

Nave espacial ou espaçonave é um veículo produzida para viagens interplanetárias com capacidade de viajar pelo espaço exterior acima do limite atmosférico.

Um veículo com tais capacidades excede tecnologias medievais, mas é possível se feito com magia por tecno magos. Viagem espacial – Você pode alcançar outros planetas com sua nave mas segue as regras de velocidade normais.

Bateria – Sua nave precisa de muita energia para sair do planeta ou circular por ele.





+1 Suporte a vida: Sua nave conta com recursos, como cultivo de alimento, reciclagem de recursos orgânicos entre outros, em termos de regras você não sofre os efeitos de privação, exceto sono.

Sua nave conta com um reator de energia, além de anular a desvantagem natural Bateria, pode recarregar até Rda nave PMs do piloto se estiver desligada.

T-800 (2 PONTOS)

Seu nome técnico é Cyberdyne System Modelo 101, série 800, por isso chamado de Terminator 800, ou T-800. É enviado em missões de assassinato por viagens temporais, porém pode se perder pelo multiverso e reiniciar suas diretrizes devido a danos no sistema.

F+1 A+1 R+1 – O endoesqueleto do T-800 é um dos maiores trunfos e seu reator dura muito mais que um ser humano.

Conhecimento do oponente: O T-800

aprendeu técnicas diversas para se integrar a sociedade. Perícias custam apenas 1 ponto até a quarta perícia.

Aparência humana- O T-800 se parece sempre com humanos, apenas pessoas com Máquinas e Genialidade ou Medicina percebem a diferença ao se encontrar com um. Além disso se sofrer dano, revela sua natureza de constructo.

Treinado para Matar: O T-800 não sabe o valor da vida. Todos os seus ataques são letais. E não hesitará em executar oponentes caídos.

Devoção: O T-800 sempre faz o melhor para cumprir com suas diretrizes. Se não houver nenhuma ou já tiver sido cumprida, o T-800 fará da próxima missão dada sua nova devoção.

Peladão: O T-800 começa a aventura sem nenhuma arma, equipamento ou dinheiro (nem roupas)

Alberto “Ironstar” Chechter.



WARNING

O SÁBIO DOS MIL OLHOS

“Na floresta dos mil olhos, vários clérigos de Ko’z habitam. Perseguindo criaturas e as entregando a Ko’z, ou realizando seus experimentos. Entretanto um deles busca a iluminação de outra forma. Aquele que um dia viria a se tornar o Sabio dos Mil Olhos também já foi um cego para as verdades, até seu encontro com os sacerdotes de Ko’z. Uma vez tocado por Ko’z, olhos brotaram em sua carne, um processo extremamente dolorido, que com o tempo e meditação ele aprendeu a amenizar. Enquanto ele medita seus poderes místicos são ampliados e ele o faz a tanto tempo que se tornou um sábio, ainda que não deseje compartilhar sua sabedoria com outros, os quais eles considera menos evoluídos e cegos para a verdade.

O Sábio dos mil Olhos, não gosta de ser incomodado, ao menor ruído ou interação se irritará e destruirá os alvos com magia oriundas dos seus muitos olhos”

Alberto “Ironstar” Chechter.



O Sábio dos Mil Olhos, 16N

F1, H5, R3, A1, PdF1; 15 PVs, 75 PMs.

Kit: Adepto (Magia de Adepto)

Vantagens: Criatura Ocular* e Humano (Manual do Defensor); Clericato (Ko'z), Magia Branca, Misticismo, Pontos de Magia Extras x6.

Desvantagens: Insano (compulsivo), Ponto Fraco (luzes fortes), Vulnerabilidade a magias da escola Magia Branca e ataques baseados no tipo de dano fogo.

Magias de adepto: você pode escolher três magias brancas e lançá-las, pelo custo normal em PMs, mesmo sem ter a vantagem Magia Branca. Você ainda deve atender quaisquer outras exigências das magias. Caso adquira essa vantagem, gastará apenas metade dos PMs para conjurá-las.

Magia Ocular: O Sábio dos Mil Olhos pode lançar suas magias contra alvos dentro de seu campo de visão sem a necessidade de gestos ou palavras.

ATENÇÃO!!! VOCÊ É MESTRE E TEM UM NPC E QUER VER ELE APARECER AQUI, BASTA ENVIAR UM E-MAIL PARA:

TOKYODEFENDER@GMAIL.COM

Tesouro:

♦ **Olho de cristal:** Ao morrer, O sábio deixa seu olho central cristalizar concentrando os restos de sua energia mística que podem operar como uma bola de cristal capaz de ver aliados distantes e conjurar presença distante no mesmo plano sem custo de PMs.

**A Vantagem Única Criatura Ocular pode ser encontrada no Manual dos Monstros Alpha da editora Jambô.*



The Elder Scrolls®

— O N L I N E —

Adaptação



Sobre a Série de Jogos

Os Pergaminhos Antigos (The Elder Scrolls) é uma série de RPG de ação de mundo aberto, situado em um mundo de fantasia desenvolvido pela Bethesda Softworks. A série é conhecida por elaborar e detalhar ricamente mundos abertos com foco em livre escolha do jogador. Morrowind, Oblivion e Skyrim venceram o prêmio Jogo do Ano em múltiplas categorias. A série vendeu mais de 50 milhões de cópias ao redor do mundo. Desde 1994 a série produziu um total de 5 jogos e numerosos spin-offs. Dentro do universo de Elder Scrolls, cada jogo se passa no continente de Tamriel, geralmente em uma província. Os jogos já visitaram Morrowind (lar dos elfos negros), Cyrodill (lar dos imperiais), Skyrim (lar dos Nords) e High rock (Lar dos Bretons). Além disso, o MMORPG no qual nos inspiramos para esta matéria se chama The Elder Scrolls Online, produzida pela Zenimax Afiliada da Bethesda e promete uma jornada por todos as províncias, inclusive as já visitadas anteriormente com novos gráficos.



Para poder aproveitar as novas regras dessa matéria é preciso que o jogador ou mestre , estejam familiarizados com as regras do Manual 3D&T Alpha. O uso do Manual do Aventureiro e do Tormenta Alpha também é recomendado.

VANTAGENS ÚNICAS

Altmer (4 Pontos)

Altmer, também conhecidos como alto-elfos, são uma raça de elfos que habitam partes das ilhas Summerset. Conhecidos por suas grandes habilidades mágicas. Altmer lutam para manter a aparência de sua raça ancestral os Aldmer, por isso possuem tradições seletivas sobre casamento e reprodução.

São considerados a raça mais alta entre Mer e Men, tem a pele dourada e geralmente são magros.

- **H+1.** Altmers são habilidosos e graciosos

- **Alquimia.** Altmers são ótimos alquimistas

- **Elementalista (espírito).** Altmers são bons ilusionistas

- **Aptidão para Artes.** Altmers são artistas natos e pagam apenas um ponto por essa pericia.

- **Orgulho Mer.** Escolha um entre: Código da gratidão, Herois, Megalomaniaco ou Devoção: Dominio Aldmeri, sem ganhar pontos por isso.

- **Aptidão para Misticismo.** Altmers são os maiores magistas de Tamriel

- **Poder racial: Presente de Magnus (3PEs):** Altmers recebem regeneração de mana recuperando 1 de mana por turno.

A partir da escala sugoi, recuperam sua mana igual a R por turno.

Altmers notáveis:

Queen Ayrenn, líder do primeiro Dominio Aldmeri

Vanus Galerion, fundador da guilda dos magos

Legate (comandante) Fasendil, um Legate Altmer que odiava os Thalmor.

Cacelmo, pesquisador dos Dwemer em Tamriel

Etiqueta de Mesa Altmer (-1 Ponto)

-Sempre mantenha o copo do seu vizinho da esquerda cheio quando estiver seu conteúdo acabando, nunca encha seu próprio copo.

-Nunca descanse utensílios no canto de nenhum recipiente

-Nunca coma mais que o anfitrião ou qualquer posição superior a sua.

-Sempre deixe que o anfitrião ou aquele que se senta no centro da mesa liderar a discussão

-Nunca olhe para alguém que está mastigando.

-Usar o talher errado é considerado Bárbaro, se não sabe qual usar, siga o exemplo dos demais convidados.

Bosmer (3 Pontos)

Bosmer ou elfos da floresta, vêm da província de Valenwood. Rejeitando as formalidades do mundo civilizado, os Bosmer descartaram a vida rotineira dos vilarejos pela vida selvagem, com a natureza, as árvores e os animais. De fato, as maiores cidades são localizadas em árvores gigantes que caminham pela província.

Eles decoram seus corpos para camuflagem e parecer com a floresta ao seu redor, por isso muitos os veem como bárbaros. Apesar da má fama, eles são conhecidos por serem ágeis e rápidos, sua destreza os serve. Muitos são respeitados arqueiros devido a sua grande habilidade com arco. Bosmers tem pele esverdeada, pálida ou levemente marrom lembrando madeira, além de serem pequenos em estatura.

Selvagem (-1 Ponto)

Você não é exatamente inculto, com certo estudo consegue fazer o que o esperto do grupo faz. Porém não é muito bom em se comunicar ou se comportar socialmente em cidades ou grupos sociais. Todos os testes sociais são considerados difíceis, além de jamais entender leis locais ou costumes. O que pode te colocar em encrenca.

- **FA+ 1 com arco.** O arco é a arma tradicional dos Bosmers. Isso significa que, para receber o bônus, você deve personalizar seu dano como Pode de Fogo (perfurção)

- **H+1 e Pdf + 1.** Esguios e de mira impecável.

- **Aptidão para Animais.** A perícia Animais

custa apenas 1 ponto para Bosmers.

- **Orgulho Mer.** Escolha entre Código do caçador, Gratidão, Selvagem ou Devoção: proteger as florestas.

Poder racial: Comandar animal (+3) – Qualquer animal (pertencente ao grupo Feras: Manual dos Monstros) lhe obedece. Você pode usar dominação total em qualquer animal uma vez por dia sem custo em PMs desde que ele tenha a pontuação abaixo da sua. Caso ele resista, não será hostil, mas não o ajudará. Bosmers sugoi podem comandar qualquer animal abaixo de sua pontuação desde que não tenham mais pontos de personagem ou escalas superiores a dele.

Bosmers notáveis:

Allena Benoch, Lider da guilda dos lutadores e membro da guarda imperial

Faume Olho de sapo, Rei bosmer que matou o Glenhwyfaunva (uma bruxa serpente muito poderosa)

Willow, Membro dos Companheiros de Morealyn



Khajiit (1 Ponto)

Originários da província de Elsweyr eles são conhecidos por sua agilidade natural e furtividade além de sua produção de açúcar lunar, que pode ser refinado para criar Skooma. Eles viajam pelo mundo vendendo artigos, mas não são confiáveis, graças ao seus talentos, resultando na crença de que a maioria dos Khajiit são ladrões. Eles falam de si na terceira pessoa.

Khajiit são chamados de povo gato pelas demais raças, talvez pela dificuldade de pronunciar o nome de sua raça.

- **Garras.** Khajiit recebem bônus de FA +1 se lutarem desarmados.
- **Aptidão para Crime.** Khajiit são astutos e espertos quando o assunto é roubar.
- **Vida de gato.** Escolha uma entre as desvantagens, Procurado, Vicio (skooma ou açúcar lunar) ou uma Insanidade qualquer.
- **Furtividade.** Khaajit são furtivos, e possuem a especialização
- **Dupla persona.** Khaajit mudam de personalidade a cada lua. Se estiver jogando em outro mundo, considere as fases da lua para definir sua personalidade. Se não houver lua, bom, seu Khajiit fica bem incomodado com isso. Esta é uma desvantagem interpretativa, e pertence ao grupo de insanidade mas não ganha novas formas alternativas por isso.

Poder Racial (+3): Visão total

No escuro total o Khajiit pode usar um movimento para enxergar tudo e seus testes de percepção mesmo neste cenário se tornam fáceis.

Khajiit Sugois, recebem todos os sentidos ligados a visão e não são considerados Indefesos

Vício (-1 Ponto)

Você é viciado em algo mal visto pela sociedade. Alguns não se importarão, e também não é crime porta-lo consigo. Talvez você fume cigarros, ou beba muito. De todo modo, você não pode passar mais que 24 horas sem usar ou sofrerá de abstinência. Para cada dia sem você sofrerá penalidade de -1 na Resistência. Se chegar a zero, não morrerá, mas ficará apenas com 1 pv. Dependendo do período que passar neste estado (a escolha do mestre, variando de dias a meses) poderá se desintoxicar e remover a desvantagem sem custo em Pontos de personagem.



NORDS

(2 Pontos)

Conhecidos também como filhos da neve, são uma raça de homens da província de Skyrim, Nords possuem resistência natural contra o frio, o que faz com que suas casas sejam em lugares gelados. Sua vontade de lutar é ferrenha e a cultura nord se centra na luta por honra e glória com ênfase em família e comunidade.

Nords costumam montar feudos sob o comando do Jarl uma espécie de rei e juiz.

Os filhos da neve tem pele clara e são bem robustos contendo bastante pelos pelo corpo rivalizando seus atributos musculares com Orismers e Redguards.

- **F+1 e R+1.** Nords são fortes e robustos

- **Invulnerabilidade ao Frio.** Quando o assunto é frio, nords dão risada.

- **Honra Nord.** Escolha um entre Código de Honra dos Heróis, Honestidade ou Fúria sem ganhar pontos por isso.

Grito de guerra (+3):

Você pode usar comando de Khalmyr por número de vezes dia igual a sua F sem custo de PMs.

Nords sugoi: O redutor para resistir o comando de Khalmyr passa a ser igual a sua força.

Além disso testes para Inti-

Nova Privação:

Frio Extremo

Em alguns lugares, o frio pode ser um problema.

Personagens sem Armadura Extra ou Invulnerabilidade ao frio devem fazer um teste de R por turno, ou estarão paralisados (congelados) até que sejam resgatados. Personagens congelados são considerados Indefesos.

Para personagens voadores, ao voar em áreas de frio extremo (nevascas e afins) deve se fazer um teste de F por hora de voo; em caso de falha, o personagem recebendo 1d de dano para cada 10 m de queda, conforme as regras apresentadas no Manual 3D&T.

midar oponentes na mesma escala são sempre fáceis

Nords conhecidos:

Olaf um olho, o tirano Alto rei de Skyrim
Lydia, uma Huscarl que serviu ao último Dragonborn no final da 4 era

Miraak, O primeiro Dragonborn clérigo dragão

**“Skyrim
pertence aos
Nords”**



Dunmer

(4 Pontos)

Mais conhecidos como elfos negros no resto de tamriel, são elfos de pele escura originários da província de Morrowind. Conhecidos por serem fortes, inteligentes, rápidos, esguios e reservados, mas considerados por alguns amaldiçoados. Dunmer costumam guardar para si mesmos. A maior parte dos Dunmers nativos de Morrowind são azedos e não confiam ou possuem desdém por outras raças, considerando-se superiores.

- **H+1.** Dunmers são esguios e baixos e inteligentes
- **Elementalista fogo.** Por nascerem próximos a montanha vermelha Dunmers são

Nova Privação: Calor extremo

Em alguns lugares, o calor pode ser um problema. Personagens sem Armadura Extra ou Invulnerabilidade a fogo/calor devem fazer um teste de R por turno, ou estarão desidratados (Com -1 em todas as características) até que sejam resgatados. O personagem desidratado é considerado Indefeso. Para personagens próximos a lava ou vulcões, deve se fazer um teste de H por hora de caminhada. Se falhar o personagem é considerado em chamas e perde 1d de PVs por turno até que apaguem o fogo (teste de Sobrevivência: combate a incêndios).



ótimos magos de destruição.

- **Invulnerabilidade a fogo.** Seu elemento natural jamais toca os Dunmers mais fortes.
- **Aptidão para misticismo.** Dunmers são místicos e pagam apenas 1 ponto por essa pericia
- **Reservado.** Dunmers de morrowind não confiam em outras raças e recebem Paranoico perto delas. (Esta Desvantagem pode ser recomprada por 1 ponto)
- **Ira ancestral (+3):** O Dunmer nunca está sozinho, seus ancestrais chimer podem ajudá-lo. Quando perto da morte, o Dunmer pode usar erupção de Aleph sem custo de Pms. Se se encontrar com apenas 1 ponto de vida, poderá usar brilho explosivo sem custo de PMs

Dunmer Sugoi pode usar nas mesmas condições Brilho explosivo (perto da morte) e tempestade explosiva (1 ponto de vida).

ARGONIAN

(2 Pontos)

Argonianos ou Saxhleel, são uma raça ovípara de povo reptiliano nativa da província conhecida como pântano negro, uma região de Tamriel. Podem ser encontrados em menores números pelo continente, e são uma raça completamente sem relação a Men ou Mer, descendendo da grande árvore Hist.

Enigmáticos e inteligentes, os argonianos são experientes nas táticas de guerrilha, suas habilidades naturais fazem valer de sua terra natal pantanosa. Eles desenvolveram imunidades a doenças que praguejaram os exploradores na região, podendo se aventurar embaixo da água graças a sua habilidade de respirar pela pele. Argonianos tem resistência a veneno tornando-se excelentes ladrões devido os dedos membranosos são ótimos com arrombamento de cofres e podem se esconder com facilidade. São excelentes guerreiros e arqueiros por conta das guerrilhas contra tribos hostis e escravistas Dunmers.

- **Anfíbios.** Argonianos podem respirar em baixo da água e se mover livremente sem penalidades.

- **Aptidão para crime.** Argonianos são esguios, elásticos, e suas membranas facilitam o trabalho. Para eles a perícia crime custa apenas 1 ponto.

- **R+1 e A+1.** Argonianos são mais resistentes e suas escamas naturais protegem até mesmo de baixo de arma-

duras.

- **Vida de Calango.** Argonianos sofrem mais rigores da vida, escolha uma desvantagem entre procurado, Monstruoso (mau cheiro), Devoção (Proteger a árvore Hist) sem ganhar pontos por isso.

- **Má fama.** Argonianos são rejeitados pela sociedade por serem furtivos e perigosos



Pele de Hist (+3) : Argonianos são invulneráveis a químicos, e ignoram testes de efeitos contra doenças naturais ou mágicas. Tais como vampirismo, petrificação e licantropia entre outros. Além de possuir regeneração.

Argoniano sugoi: Argonianos são automaticamente bem-sucedidos em testes para resistir efeitos de magias ou doenças ou qualquer efeito que exija um teste de R (com exceção de perícias sociais e magias da escola espírito) além disso recuperam vida igual a sua R por turno.



Breton (3 Pontos)

Bretons são os humanos descendentes que vem da província de High Rock. De acordo com o terceiro guia de bolso ao império, eles são descendentes do povo Nédico, Aldemeri, enquanto outras fontes dizem que são uma mistura entre Atmorians com sangue aldemeri. Por conta disso os Bretons são chamados de Mameri meio.

São meio nédicos ou Atmorianos, mas por serem parte elfos ainda são orgulhosos e possuem uma corte funcional cheia de tramas e conspirações em High Rock e Daggerfall.

- **Aptidão para Manipulação.** devido a complexa corte, para Bretons a perícia Manipulação custa 1 ponto.

- **Conjuração.** Bretons podem conjurar a magia Criatura Mágica mesmo se não atender as exigências. Se adquirir uma escola, o custo da conjuração cai pela metade. Além disso é bem-sucedido em testes para aprender qualquer magia de invocação de criatura.

- **Conjuração Mestre.** Criaturas controladas pelos bretons não utilizam sua habilidade, no entanto, não precisam ser controladas pelo mago a todo momento como em comando de aliado. Criaturas mágicas são consideradas constructos inteligentes.

- **Familiar.** Bretons recebem um familiar a sua escolha, no entanto a criatura é espiritual e pode ser esconjurada com cancelamento superior (custo 5 vezes a pontuação total do familiar em PMs).

- **Resistência a Magia.** Bretons estão acostumados ao uso de magia que desenvolveram uma resistência a todas as formas de magia

- **Má fama.** Devido aos seus poderes de conjuração, acreditam que Bretons são de alguma forma ligados ao Oblivion

- **Alma dupla.** Bretons recebem metade do dano causado a qualquer de suas invocações. O dano é diminuído de acordo com a quantidade de invocações em campo, se houverem 2 criaturas, o dano é reduzido a um terço. O dano é sempre arredondado para cima e no mínimo 1.



- **Pele de dragão (+3):** Quando sofre dano por magia, a metade desse dano é somada em forma de recuperação de PMs. Ou seja, se sofrer 10 pontos de dano, o Breton recuperará 5 PMs.

Além disso, cadáveres reanimados por Bretons recebem Resistência a Magia.

Bretons Sugoí podem usar Criatura Mágica de qualquer nível que conhecer com efeito permanente até ser cancelado. O número de criaturas que o Breton pode comandar ao mesmo tempo é sua H ou R (o que for menor).

Bretons notáveis

Mercer Frey, Líder da guilda dos ladinos

Delphine, grã mestra dos Blades

Amaund Motierre, membro do conselho que encomendou a morte do imperador Tidus Mede II



Orc (1 Ponto)

Os Orismer, ou orcs, são considerados um povo bárbaro pela maior parte das outras raças em Nirn. Eles são centrados em Orsinium, a cidade dos orcs, mas são comuns em outros locais de Tamriel. Orsimer têm sangue élfico, mas essa herança não é reconhecida ou foi esquecida por muitos em Tamriel. Apesar do seu nome significar Orc, outras fontes dizem que a tradução mais correta seria filho da pária.

Com tons de pele variando do verde claro para marrom escuro, um corpo muscular e considerável estatura, os orsimer se separam de Mer e Men, além disso são a única raça a possuir presas, nascidos sem afinidade mágica de seus primos Mer, e seguindo os passos de Trinimac, os orcs desenvolveram uma forte cultura guerreira que faz deles ótimos combatentes corpo a corpo. Eles geralmente gabaritam como aventureiros e legionários da legião. Isso não significa que não podem ser magos, Urag Gro-Shub se tornou um mago de sucesso



se empregando no colégio de Winterhold.

- **F+2 ,R+1** Orcs são bons lutadores e aguentam bastante dano.

- **Adaptador (Força).** Como guerreiros são ótimos com todos os tipos de armas, porém apenas armas de alcance corpo a corpo.

- **Fúria.** Orcs perdem a cabeça muito facilmente.

- **Orc estudioso.** Orcs não costumam estudar magia, no entanto podem adquirir

escolas mágicas por 1 ponto adicional, e jamais podem possuir arcano ou magia irresistível.

- **Honra.** Escolha um código de honra sem receber pontos por isso.

Ira Berserker (+3): Quando em fúria o Orc recebe metade do dano arredondado para baixo, e causa o dobro do dano arredondado para cima. Enquanto em fúria, o orc é não consegue realizar testes de percepção para evitar ataques pelas costas.

Orcs Sugoí podem usar Vantagens e Desvantagens enquanto furiosos, incluindo magias.

Redguard (3 Pontos)

Redguards são nativos da grande província desértica de Hammerfell. Eles são descendentes de uma longa linhagem de guerreiros e videntes místicos. Lendas dizem que reguards possuem proeficiência nata no uso de armas além das capacidades das demais raças. Eles são excelentes com espada e escudo. Os mais talentosos guerreiros de Tamriel, possuem pele negra e nasceram para a batalha, no entanto sua vontade de independência e espírito livre os faz melhores bate-dores ou guerrilheiros, ou franco atiradores e aventureiros do que soldados preenchendo rankings.



- **FA+1 com armas de uma mão.**

- **Aptidão para combate.** Para redguards essa perícia custa apenas 1 ponto.

- **Caminhantes do deserto.** Redguards recebem arena: deserto e dobram a resistência para resistir a privações neste ambiente.

- **Condicionamento.** Redguards podem caminhar e viajar pelo dobro da velocidade além de não sofrer efeitos negativos de terrenos. Além disso pode fornecer essa vantagem para o grupo no qual viaja em conjunto enquanto estiver fazendo parte dele.

- **Espadas Curvas.** Você recebe uma espada curva mágica no valor de (10 XP)

- **Má fama.** Redguards são conhecidos por serem guerrilheiros e jogam sujo.

- **Ninguém manda em mim.** Caso atenda a ordem de um personagem para usar uma vantagem ou magia, o Redguard gasta o dobro dos PMs.

Surto de Adrenalina (+3): Seus PMs regeneram totalmente todo início de combate com inimigos com quem nunca combateu e recebe FA+1 e FD+1. Além disso venenos mundanos não o afetam e sua capacidade de movimentação dobra recebendo 2 movimentos no primeiro turno.

Redguards Sugoí regeneram todos os PMs e PVs no início de cada combate e seu primeiro ataque é um crítico, além disso venenos mágicos não o afetam e recebe 4 movimentos (contando com o primeiro) a cada turno desde que retorne à posição corpo a corpo com um oponente no último movimento.

Considere as raças a seguir como raças desbloqueáveis. Imagine que seus jogadores deverão primeiro jogar com as raças acima (que são bem fortes por sinal). Afinal não é comum um Akavir andando por Tamriel ou um Dwemer que não desapareceu. Portanto considere essas raças para NPCs ou jogadores que estiverem jogando a campanha pela segunda vez.

Em todo caso, se todos concordarem, permita que os jogadores utilizem essas vantagens únicas normalmente como as de cima. O Motivo da raça imperial ser uma delas em vez de raça imperial é que em ESO ela pode inicialmente fazer parte de qualquer facção sem sofrer represálias raciais, por isso se encontra entre elas.

Imperial (2 Pontos)

Nativos da província cosmopolita de Cyro-

diil, os Imperiais são alguns dos mais educados, ricos e de boa fama das raças em Tamriel. Os Imperiais são conhecidos por sua disciplina e treinamento de suas armadas milicianas. Por causa dessas qualidades os Imperiais dominaram Tamriel por mais de 2000 anos.

Imperiais são diferenciados dos Bretons e dos Nords pela sua pele morena, oposta das feições enrugadas dos Nords e Bretons. No entanto Imperiais não são escuros como Redguards. Imperiais tem rostos mais finos que outras raças de Men. Se um imperial não faz parte da legião imperial, este é um diplomata, mercador, servicial ou artesão, o que é o que serve bem, já que imperiais são conhecidos pelas habilidades diplomáticas e sua ideologia cosmopolita.

- **Cura.** Imperiais são os melhores curandeiros e médicos de Tamriel e recebem essa vantagem.

- **Aptidão para Manipulação e Artes.** Imperiais são excelentes diplomatas e artesões, para eles, essas perícias custam 1 ponto cada..

- **Berço de Ouro.** Imperiais se tornam ricos com mais facilidade devido a opulência do Império. Por isso podem comprar Riqueza pagando 1 ponto a menos.

- **Aptidão para Combate.** Imperiais conhecem o militarismo e podem trabalhar organizadamente com disciplina.

- **Devoção (Imperador).** Não importa quem esteja no trono, Mede, ou Septim, o Imperial o serve com prazer e arrisca sua vida



para tal. Esta desvantagem pode ser recomprada.

Voz do imperador (+3)- O Imperial pode lançar a Paz de Marah uma vez por dia sem custo de PMs e podem fugir de combates sem perda de XP.

Imperiais sugois recebem o dobro dos itens encontrados. Ou seja, se um oponente deixar um tesouro cair, o imperial

dobra sua quantidade.

Dremora (3 Pontos)

Dremoras são uma raça consciente de Daedra que servem ao príncipe daédrico Mehrunes Dagon e Hermaeus Mora. Eles aparentam ser humanos altos com pele negra e vermelha, cabelos negros e chifres curvados em suas cabeças. Eles possuem diversos Ranks de acordo com sua força e poder. Dremoras não possuem conceitos de nomes e usam seu Rank para se identificar. Raramente falam a linguagem comum, mas conhecem a as provocações aos mortais em todas. A palavra pra pessoas na linguagem Dremora é Kyn, tais como Mer e Men na linguagem comum. Quando se referem a si, usam Kynaz.

- **UM DESAFIANTE ESTÁ PROXIMO!** Dremoras podem sentir oponentes e recebem +4 para não serem pegos desprevenidos.

- **SINTO CHEIRO DE FRAQUEZA!** Dremoras podem medir o poder dos oponentes usando telepatia com o olfato em vez



da visão, além disso possuem olfato aguçado.

- **VOU ME BANQUETEAR EM SEU CORAÇÃO!** Dremoras não entendem o valor da vida, e lutarão até matar. Por isso dremoras não podem causar dano não letal ou deixar vítimas desacordadas, e sempre tentarão executá-las.

- **VOCÊ NÃO PODE FUGIR DE MIM!** Testes de fuga contra Dremoras são mais difíceis, aumente uma categoria de dificuldade no teste.

- **AI ESTÁ VOCÊ FRACOTE!** Testes de Rastreio são considerados fáceis para dremoras.

- **NÃO PODERIA HAVER OUTRO FIM!** Caso chegue a zero PVs por conta de um dremora o teste de morte resultará em morte com 5 ou 6

- **NÃO POR UM MORTAL!** Quando um Dremora morre, ele retorna para o plano de Oblivion de onde saiu, onde ficará preso por um período de um mês à 1000 anos. Caso destruído em seu plano, o dremora será destruído para sempre.

Pacto com o Oblivion (+3) – Dremoras que realizarem pactos com mortais podem

oferecer a Escola Magia Negra gratuitamente em troca de sua vida ser compartilhada com Ligação natural.

Quando o mortal morrer, este se tornará uma Gema da Alma. Se o Dremora morrer, no entanto, o pacto será desfeito, e o mortal permanecerá com o conhecimento. (Portanto é sempre bom ter mais PVs que seu mortal.)



Dwemer (4 Pontos)

Os Dwemer foram uma raça de civilização avançada, em quase todos os aspectos além das demais raças e civilizações de seu tempo. São conhecidos pela sua habilidade e desenvolvimento tecnológicos na área de engenharia, ferraria, construção civil, planejamento de cidades, ciências, matemática e artes acadêmicas.

Os Dwemer são conhecidos por fazerem parte de um dos maiores mistérios em Tamriel. Durante a batalha da montanha vermelha, por motivos que ainda são debatidos por circunstâncias sendo estudadas, os Dwemers desapareceram. Ainda é debatido a quem ou o que se atribui a causa de seu desaparecimento.

O mais curioso é que depois de diversas eras seus materiais continuam a funcionar. Golens de ferro movidos à vapor protegem cidades, tumbas entre outros.

- **Perito.** Dwemers são proficientes nas diversas áreas do conhecimento e perícias custam apenas 1 ponto.

- **Não toque em minha cidade.** Armadilhas tem categoria de dificuldade reduzida para serem criadas. E dificuldade dobrada para serem detectadas ou desarmadas.

- **Coração dos Deuses.** Dwemers recebem um ponto em cada característica gratuitamente.

- **Recluso.** Dwemers não gostam de outras raças, e se tornam paranóicos (veja a desvantagem de mesmo nome) perto delas.

Poder Racial: Fabrica de Golens (+3) – Dwemers são melhores criadores de constructos. Com uma gema da alma você pode criar um constructo golem com a mesma pontuação.

Dwemers sugois podem criar golens com a pontuação original da criatura que preencheu a gema.

Akaviris (4 Pontos)

Os Akaviri eram talvez uma raça humanoide do continente Akavir. Eles falavam uma linguagem conhecida como Akavir e Dovah-zul a língua dos dragões. Vários conflitos e informações contraditórias dizem que os Akaviri morreram a muito tempo e que eles foram comidos pelos Tsaesci ou que eles eram de fato os próprios Tsaesci.

De todo modo, os Akaviri cultuavam a Akatosh, e outros dragões formando uma cultura militar. Há inclusive relatos de ataques akaviri a província de Morrowind, mas foram detidos por Vivec.

- **FA+2 com Katana.** Estas são armas tradicionais dos Akaviris. Isso significa que, para receber o bônus, você deve personalizar seu dano como Força (corte).



- **Escola Elemental.** Akaviris são estudiosos dos elementos ligados aos Dov (dragões)

- **Inimigo (Tsaesci ou Homens serpentes, Nagah etc..)**

- **PM extras.** Sua proximidade com dragões resultou em mais energia mágica em seu corpo, você soma +2 a sua Resistência para calcular seus PMs.

- **Compreensão dracônica.** Testes envolvendo dragões são uma categoria mais fáceis.

teste de força contra a força de seu oponente, se ele falhar ficará paralisado por Turnos = PMs gastos sofrendo 1 d6 de dano (calor/fogo) para cada turno paralisado. Não é possível evitar o dano de maneira alguma, a não ser que outra pessoa passe em um teste de sobrevivência (combater incêndios) para apagar o fogo. Neste caso a paralisia continua.

- **Salto dracônico (10 PV e 10 PM).** O Akaviri salta o mais alto que pode canalizando a energia dracônica de seu corpo. No entanto ao cair contra o oponente também se ma-

O QUÊ?!

AQUI NÃO É O IMPÉRIO DE JADE ??



- **Orgulho de dragão.** Escolha uma dessas desvantagens sem ganhar pontos por ela, Fúria, Devoção: Dragão

- **Dovah-zul.** Akaviris conhecem a língua dos dragões.

Poder racial: Herança dracônica (+3) você recebe os seguintes poderes dracônicos:

- **Chicote de Lava (1PM).** O Akaviri perfura o solo com seu punho e busca um veio de magma que serve como chicote. Personaliza seu dano com fogo/corte e garante membros elásticos

- **Correntes de fogo (2 PM por turno).** O Akaviri soca o solo com os dois punhos fazendo chicotes de obsidiana avermelhadas pelo calor prender o oponente – Faça um

chuca. Use o golpe de anatomia dracônica e some todos os ataques. Essa será sua FA no próximo turno. Em caso de ataque múltiplo dobre o valor do custo para o segundo ataque (20 PV e 20 PM)

Akaviris Sugoi pode usar Invocação do Dragão, no entanto o dragão é uma escala acima do Akaviri e o respeita como um igual, fará um favor e irá cobrar em breve.

O Dragão é feito com a mesma quantidade de pontos que o Akaviri e não poderá ser chamado até que o favor seja pago.

Note que dragões são orgulhosos e podem demorar para pedir a ajuda do Akaviri ou nem pedirão, portanto use este enorme poder com sabedoria.

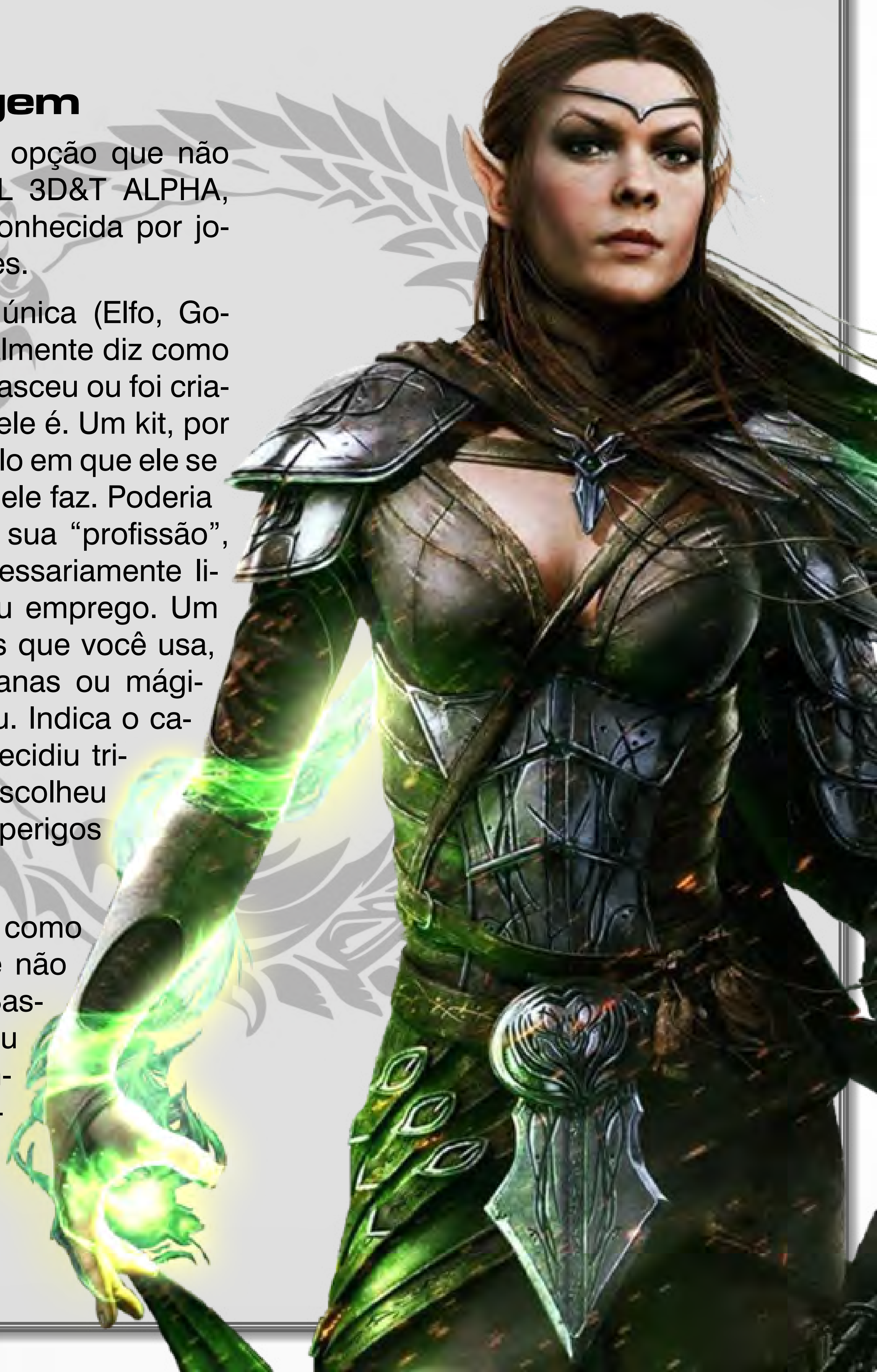
KITS DE PERSONAGENS

Kits de Personagem

O Kits são uma opção que não existe no MANUAL 3D&T ALPHA, mas que é bem conhecida por jogadores experientes.

Uma vantagem única (Elfo, Goblin, Zumbi...) geralmente diz como seu personagem nasceu ou foi criado, diz aquilo que ele é. Um kit, por outro lado, diz aquilo em que ele se tornou, aquilo que ele faz. Poderia ser descrito como sua “profissão”, mas não está necessariamente ligado a trabalho ou emprego. Um kit indica as táticas que você usa, as técnicas mundanas ou mágicas em que treinou. Indica o caminho que você decidiu trilhar, a forma que escolheu para desafiar os perigos do mundo.

Kits não são como vantagens, porque não custam pontos. Basta escolher seu favorito e atender suas exigências.



Exigências

Estes são pré-requisitos para que o personagem possa adotar o kit. São características, vantagens, desvantagens, perícias ou outros elementos que precisam fazer parte de sua construção.

Às vezes a exigência inclui uma ou mais características. Por exemplo, H2. Esse é o valor mínimo exigido. Neste caso, um personagem com Habilidade 2 ou mais pode escolher o kit.

Em alguns casos o personagem também deve ter uma versão especial de certa vantagem ou desvantagem. Veja o antipaladino: ele deve possuir Devoção, mas não uma devoção qualquer. Como é explicado a seguir, ele deve ser devotado a combater um paladino específico. O cavaleiro de Khalmyr deve adotar um Código de Honra, mas também não é qualquer código — ele segue “a Norma”, um rigoroso princípio de conduta. O custo por essa vantagem ou desvantagem especial aparece em sua descrição. E, a menos que seja explicado o contrário, ela funciona da mesma forma que a versão normal.

Alguns kits exigem “capacidade de lançar magias”. Essa habilidade pode vir de uma vantagem mágica (Magia Branca, Magia Elemental ou Magia Negra), de uma vantagem normal (como a Cura Mágica de um paladino), de uma vantagem única (como os Pequenos Desejos de um gnomo) ou até de outro kit que você tenha es-

colhido anteriormente.

Alguns kits também têm exigências não ligadas a regras. Uma adoradora de Wynna, por exemplo, deve ser mulher. Se por algum motivo o personagem perde os requisitos do kit, ele não pode mais usar seus poderes até recuperá-los.

Função

Aqui temos uma indicação para a melhor função de combate do kit — atacante, baluarte, dominante ou tanque. Note que é apenas uma sugestão: conforme as outras vantagens do personagem, é bem possível que ele tenha outro papel mais adequado, ou até consiga desempenhar vários papéis.

Poderes

Cada kit oferece uma pequena lista de poderes (tipicamente três). Kits fracos, como o adepto e o plebeu, normalmente têm apenas um poder — e são mais adequados a NPCs, não personagens jogadores. Quando adquire um kit, o personagem pode escolher um poder gratuitamente. Se quiser, também pode comprar os outros poderes, ao custo de 1 ponto de personagem cada. Os poderes dos kits são cumulativos com vantagens, mas não consigo mesmos. Você não pode escolher o mesmo poder mais de uma vez.

Mais de um kit

Mas e se eu quiser ser um mago acadêmico? Ou um arqueiro caçador? Ou qualquer outra combinação?

Você pode escolher mais de um kit. No entanto, apenas o primeiro será gratuito: cada novo kit custa 1 ponto cumulativo de personagem. Isso significa que você pagará 0 pontos pelo primeiro kit, 1 ponto pelo segundo, 2 pontos pelo terceiro, e assim por diante. Lembre-se, também, de que você precisa satisfazer as exigências de todos os kits.

A aquisição do novo kit funciona da mesma forma. Você ganha um poder de graça e, se quiser, pode comprar outros com pontos. Você continua não podendo escolher o mesmo poder duas vezes — mesmo que esse poder apareça em kits diferentes. Tanto o arqueiro quando o malabarista têm o poder de chuva de disparos, mas um arqueiro-malabarista não pode escolher esse poder duas vezes para reduzir ainda mais o custo em PM para Tiro Múltiplo. Muitos kits permitem lançar certas magias por metade do custo normal. Essa habilidade não se acumula com quaisquer outras que reduzem o consumo de PM para lançar magias. Em nenhuma condição o custo em PM de uma magia cai para menos da metade do original.

Existe ainda uma exceção: você não pode adquirir mais de um kit ligado a servos dos deuses. Isso

inclui todos os clérigos, druidas e paladinos, entre outros a critério do mestre. (Mas veja o pregador...)

Kits Variantes

Às vezes um Kit pode ser bem abrangente e servir a outras funções num cenário, o Kit variante é uma forma de tornar um kit direcionado para uma utilidade em algo completamente novo com pequenas alterações. O Kit variante pode ser até uma progressão do kit anterior. Se um rei cai, o kit guarda do rei se tornaria guardião desolado, um bardo sorridente poderia ser uma variante prévia do arauto da tormenta. Ou apenas variações como um Paladino de Kally abraçando seu aspecto leal.



Blades

Exigências: Invisibilidade; Investigaç o ou Crime

Os Blades s o um grupo de esp es e combatentes de uma ordem de elite Akaviri dedicada a servir e proteger o Dragoborn, por conta de que o Dragonborn ir  derrotar o destruidor de mundos. O primeiro imperador Tiber Septim, como todos seus descendentes eram dragonborns, por isso os Blades passaram a servir os imperadores de Tamriel. At  que o ultimo dragonborn conhecido, Martin Septim, morreu. Os protetores do imperador tinham grupos secretos por Tamriel, os quais juntavam informa  es sobre os inimigos do Imp rio. Os mesmos recebiam ordens diretas do imperador, mas n o do conselho dos anci es, os quais n o tinham poder sobre eles.

Depois da morte de Martin Septim – O ultimo imperador dragonborn – Os blades n o tinham mais um motivo para proteger o imperador, ent o serviram ao imp rio como esp es. Por m durante a grande guerra, a maior parte dos blades foram assassinados por agentes Thalmor.

Dizem que em Skyrim, durante a quarta era, os Blades sobreviventes passaram a ca ar drag es e se tornaram guardi es do  ltimo Dragonborn.

Armadura completa dos Blades: Voc  usa a gloriosa armadura dos Blades. Quando voc  sofre um acerto cr tico, pode fazer um teste de Armadura. Se for bem-sucedido, o acerto cr tico   anulado, e voc  sofre apenas dano normal. Se o ataque vier de um drag o, sua determina  o em destrui-lo ainda   maior. Caso passe em um segundo teste de armadura contra o cr tico de um drag o, voc  pode anular o dano completamente daquele ataque.

Juramento dos Blades: Voc  jurou proteger o dragonborn ou o imperador (as vezes deles mesmo), testes envolvendo Dragonborn ou Imperadores s o uma categoria mais f cil, al m disso voc  recebe +2 em R para testes.

Conhecimento Akavir: Testes envolvendo drag es s o uma categoria mais f cil, al m disso contra drag es, seu critico triplica caso os tenha como inimigo.





Penitus Oculatus

Exigências: Kit Blades, Cenário pós 4º Era

Penitus Oculatus , são um grupo de guarda-costas dedicados a proteger o imperador a partir da morte de Martin Septim eles usam roupas imperiais escurecidas para facilitar a furtividade com armaduras. Eles que substituiriam os Blades.

Armadura completa do Penitus Oculatus: Como armadura completa dos blades, porém o bônus é apenas contra membros da Irmandade das Sombras.

Juramento do Penitus Oculatus: Como no Juramento comum, mas apenas para o imperador, e o

bônus de R é apenas para venenos. Além disso em missões onde protegeu o imperador da morte, dobre sua experiência recebida.

Conhecimento de Tamriel: Substitui dragões pela Irmandade das Sombras





Cavaleiro Dragão

Exigências: Ciências proibidas ou Artes Marciais; Capacidade de lançar magias, A1.

Esses mestres de armas habilidosos usam as tradições marciais do espírito de batalha Akaviri e o uso de terríveis magias que ligam, separam e alteram o mundo fisicamente ao seu redor. Cavaleiros dragão são bons magos de batalha ou defensores agindo como ótimos protetores ao nas frentes das batalhas que travam.

Chama ardente: Você sabe fazer queimar. Sempre que conseguir um acerto crítico em um ataque baseado em fogo, sua FA é triplicada ao invés de duplicada.

Poder dracônico: Você pode usar o poder Baforada da vantagem única dragão ou fazer dois ataques imprecisos baseados em F com suas garras.

Coração Sísmico: A terra lhe proporciona uma armadura de espinhos. Você pode conjurar proteção mágica superior pela metade dos PMs, além disso quando atin- gido sob o efeito dessa magia faça um teste de A, se tiver sucesso, você pode fazer um ataque impreciso usando $F + 1d$ a oponentes ao alcance corpo a corpo



Feiticeiro

Exigências: Arcano ou escola de magia, Familiar e ciências proibidas.

Feiticeiros invocam e controlam fenômenos do tempo arremessando trovões e criando campos elétricos, invocando tornados e nevoas impenetráveis. Além disso, invocam poderosas forças daedricas para servi-lo, tais como elementais da tempestade e armaduras mágicas. Feiticeiros buscam conhecimento viajando pelo mundo e oferecem variedade em magias.

Chamar da tempestade: Todas as suas magias de área podem aumentar seu tamanho com 1pm adicional para cada 10 metros. Magias com alvos determinados afetam alvos ad-

acentes.

Feitiçaria negra: Para você é fácil conjurar magias das trevas. Magias da escola negra tem seu custo em PMs, reduzido pela metade.

Invocação daedrica: Você recebe invocação elemental (Escola Negra), criação de mortos vivos, cura para os mortos, controle de mortos vivos.

“Magias e encantamentos para aqueles com o talento para conjura-las”



Membro da Guilda dos Lutadores

Exigências: Código dos Heróis, F1, A1.

A guilda dos lutadores é dedicada a várias artes de combate além de serviços mercenários. Foi sancionada pelo império em muitas campanhas por Tamriel.

A guilda dos lutadores é uma irmandade de guerreiros que providencia serviço a toda Tamriel, levando aço e escudos a aquele que buscar ajuda, significando proteger um vilarejo de invasores ou protegendo o mago indefeso. Eles pegarão o contrato.

Caçador de Daedra: Membros da Guilda dos Lutadores recebem a magia Esconjuro de Mortos Vivos funcionando também para Yokais. O efeito, no entanto, não é considerado mágico afinal, o esconjuro é a própria caranca de mal do Membro da Guilda.



Contatos: você pode conseguir comida e abrigo em grandes cidades sem precisar de dinheiro. Além disso, pode comprar sucessos automáticos e m



testes envolvendo situações sociais gastando PMs em vez de XPs um número de vezes por dia igual a sua Habilidade.

Golpe poderoso dos lutadores: você pode gastar 1 PM para conseguir um acerto crítico (um resultado 6) durante sua jogada de 1d para a Força de Ataque, sem precisar rolar o dado. Este poder pode ser utilizado um número de vezes ao dia igual a sua Habilidade. Além disso se seu alvo for um Daedra ou morto vivo, você causa dano dobrado.

Os Companheiros

Exigências: Membro da guilda dos Lutadores, Vantagem Regional: Skyrim, Cenário pós 4 era

A Guilda dos lutadores não tem presença em Skyrim, ao invés, guerreiros buscando aventura e parcerias se juntam aos companheiros em Whiterun. Diferente dos mercenários da guilda dos Lutadores, os Membros dos companheiros lutam por honra e pela oportunidade de ir para Sovengard ou para os prados de Hircine, planos das entidades mais cultuadas por eles. Dizem que os círculos internos dos seus membros são Lobisomens.

Caçador de Mãos de Prata: Membros dos companheiros conhecem o medo de lobisomens dos membros da Mãos de prata, neste caso ao in-

vés de esconjuro, companheiros podem urrar fingindo serem lobisomens e usando a magia pânico por metade dos PMs. Os alvos precisam ouvir o Companheiro e o efeito não é mágico.

Contatos: Como no original.

Golpe Poderoso Feral: O Membro dos companheiros pode invocar o poder da matilha dos círculos internos. Mesmo não sendo lobisomem o Companheiro pode gastar 1 PM para conseguir um acerto crítico (um resultado 6) durante sua jogada de 1d para a Força de Ataque, sem precisar rolar o dado. Além disso até o final do combate o Companheiro recebe ataque múltiplo. Se tiver o modelo Lobisomem ou a vantagem única, pode usar a magia pânico como ação livre uma vez por combate.



Irmandade das Sombras

Exigências: Ter matado alguém, Crime; Má fama ou Clericato: Si-this.

A irmandade das sombras é uma facção de assassinos infames que se espalharam ao redor de Tamriel. Trabalhando como culto e organização criminosa, a irmandade foi temida ao redor de Tamriel. Muitos sabiam de sua existência, e esses escolheram tolerar sua presença em medo de ver seu próprio fim. Os membros são servos da entidade Sithis, ou assassinos de elite. De todo modo, os não religiosos respeitam e temem o senhor do vácuo interpretado pelo Ouvinte.

Qual é a maior ilusão da vida?
Quando você causa dano contra um alvo indefeso, ele deve fazer um teste de Resistência. Se falhar, seus PV caem para zero. Se tiver sucesso, sofre apenas dano normal e está envenenado.

Qual é o Som da vida? Testes de furtividade tem uma categoria reduzida. Além disso, caso passe no teste, você é considerado sob efeito da magia silêncio.



Nós sabemos:
A Irmandade tem olhos e ouvidos em todos os lugares, você recebe inimigo contra um oponente que tenha roubado seu contrato ou alguém marcado para morrer pelo Ouvinte. Além disso seu crítico contra esses oponentes é triplicado em vez de dobrado.

OK, FALHEI NO MEU TESTE DE HABILIDADE. O QUE ACONTECE AGORA?

Lâmina Noturna

Lâminas noturnas são aventureiros e oportunistas com um dom para sair de enrascadas. Variando entre suas lâminas, furtividade e velocidade, as lâminas noturnas são boas em gerar conflitos e revezes aos seus oponentes acreditando em sua sorte e esperteza para sobreviver.

Assassinar: Alvos desprevenidos que sofrerem um ataque devem ser bem-sucedidos em um teste de R ou cairão com zero Pvs. Além disso se estiver trabalhando para um patrono caçando algum alvo específico, seu critico triplica em vez de duplicar contra este alvo.

Sombra: Você pode usar invisibilidade superior durante X combates por dia igual a sua H sem custo em PMs por dia. Além disso os testes para te detectar são uma categoria de dificuldade acima.

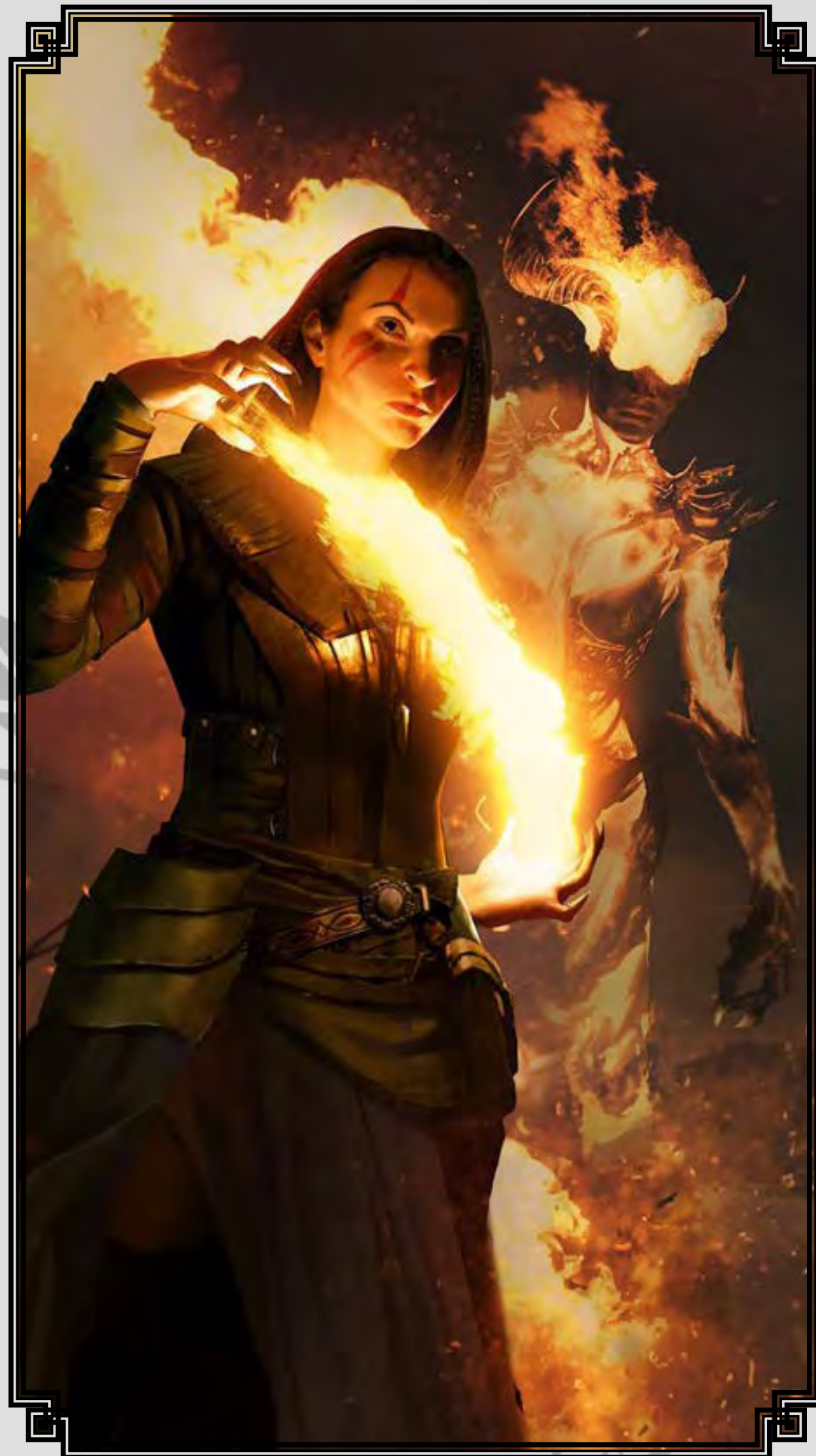
Sifonar: Você conhece os sifões de vida e magia de seus oponentes podendo conjurar roubo de vida e magia com alcance curto ao invés de toque. Caso adquira escola negra, você pode conjurar Roubo de Vida pela metade dos PMs

Membro da Guilda dos Magos

Exigências: Capacidade de lançar magias, não possuir escola negra.

A Guilda dos magos não se liga a nenhuma aliança, assim como a guilda dos lutadores, não ficaram do lado de ninguém durante a guerra de aliança em Cyrodiil.

A Guilda busca recuperar conhecimento histórico perdido por Tamriel e trata a magia como ferramenta a



ser popularizada e estudada. Os magos da guilda em experimentos chegam a mexer com forças além de sua compreensão, tais como caminhar pelos planos do Oblivion, criar criaturas ou até mesmo usar magias que possam trazer problemas para os locais.

Criar Magias: Você pode criar magias. Com o uso de 1 XP, você altera o texto de uma magia alterando suas propriedades originais, com autorização do mestre. A nova magia pode se tornar de uso comum entre oponentes que a descobrirem ou aprenderem.

Além disso o nome da magia se altera para o nome do conjurador ou o elemento usado. Para aprender uma magia criada dessa forma, é necessário um teste H-3 independente dos bônus oferecidos. Memória expandida apenas permite um teste normal.

Entropia: Para o mago criador, manhas e técnicas economizam o uso de energia. Magias criadas custam a metade do valor.

Luz de mago: Você é um bom aprendiz e já conta com seu pequeno acervo de magias. Você recebe as magias: Luz, Criatura mágica, Recuperação, verter água em pedra e bola de fogo.

Membro do Colégio de Winterhold

Exigência: Membro do colégio de Winterhold, má fama.

O colégio de Winterhold é uma escola de magia localizada nas colinas do Norte de Winterhold, em Skyrim. A escola é conhecida por ser o centro de estudo de magia em Skyrim, e foi criada pelo arquimago Shalindor para este propósito. No entanto magia é malvista entre os Nords de Skyrim, e ainda mais

depois da 4E com o colapso da cidade de Winterhold durante a crise do Oblivion.

ETIQUETA DO ZUMBI

Em alguns mundos magia é algo comum e fluído, onde o mago é limitado apenas pelo seu conhecimento e poder, algo elitista, por isso geralmente nobres e outros escolhidos a dedo se tornam magos.

Mas em Nirn, o mundo de Elder Scrolls a magia é quase natural para todos. Qualquer um com vontade e dedicação pode aprender qualquer escola. No entanto a magia negra é ligada aos caminhos do Oblivion, o inferno de Elder Scrolls, dessa forma, magos pegos conjurando magia negra são vistos pela comunidade como cultistas e bruxos malignos. Toda vez que conjurar uma magia negra em público, jogue um dado como na desvantagem procurado. Caso tire 5 ou 6 você receberá a desvantagem Má Fama entre aquela comunidade.

Dentro dos limites do Império, ou grandes cidades dominadas por ele, magia negra é CRIME, e sofre os efeitos normais da desvantagem Procurado no lugar da Má Fama. Necromancia, é o crime capital entre os magos, quando conjurar em público as magias: Controle de mortos vivos, ou Invocação do Elemental (no caso Daedra), os resultados 4,5 ou 6 ativam a desvantagem.

Criar Magias: Como no original.

Não é errado aqui: Diferente da escola de Cyrodiil, conjurar magias das trevas é permitido aqui, ainda que continue sendo malvista. Caso adquira esta vantagem, comprar a escola negra não descumpra com os requerimentos e o custo de magias criadas ou da Escola Negra tem o custo reduzido pela metade.

Abraço de Shalindor: Como membro da comunidade você tem acesso a professores em vez de pergaminhos e livros. Você pode aprender magias com esses professores a cada sessão. Além disso, caso contribua com uma nova magia, você tem custo de todas as suas magias reduzidas pela metade por um dia, cumulativos com outros bônus como elementalista.

Membro da Guilda dos Ladinos

Exigências: Crime, Código da Guilda dos Ladinos, má fama ou procurado.

A guilda dos ladinos é uma facção renomada de ladrões e ladinos operando por diversas províncias de Tamriel. Originalmente foram baseados em uma guilda de Hammerfell, ela tomou grupos de fora da lei em toda Tamriel, fazendo os adotar um grupo de regras trazendo Ordem. A guilda tem ligação com Nocturnal, a princesa daedrica patrona dos ladinos.



Código da Guilda dos Ladinos (-1): Jamais roubar um membro da guilda, sempre dar suporte a todos os membros, reportar irregularidades ao mestre de guilda. Jamais perder a oportunidade de cometer um crime que traga lucros para a guilda e matar apenas em caso de vida ou morte preferindo ser capturado a matar alguém.

Benção de Nocturnal: Caso falhe em um teste da perícia crime que o coloque em uma enrascada (iniciar combate, ser preso, executado, cair em armadilha própria etc...) Nocturnal guiará suas mãos e pés. Você pode rolar novamente o teste e ficar com a segunda rolagem mesmo que seja pior que a primeira. Você por usar esse poder um número de vezes igual a sua H.

Flanquear pelas sombras: Ao início de cada combate você pode fazer um ataque impreciso usando sua H+1D como uma ação livre ignorando as defesas do seu oponente e acertando diretamente nos pontos de vida. Nenhum poder ou vantagem pode ser usado em conjunto com este poder.

Técnicas de ladino: Você pode usar as seguintes magias pelo cus-

to normal em PMs: Destrancar, nevoeiro de Hynnim, Invisibilidade e Transformação em Outro. Caso adquira as escolas ligadas as magias você seu custo cai pela metade.

Rouxinol

Exigências: Kit Membro da Guilda dos Ladinos, código de honra de Nocturnal, Clericato: Nocturnal.

Código de Honra de Nocturnal: (0) Proteger Nocturnal e seus altares com sua vida.

Agente do Subterfúgio: Como no original, quando perto da morte, força um alvo atacar um aliado ou curar um inimigo. Quando em Lua está minguante pela metade, os testes da perícia crime perto da morte são automaticamente bem-sucedidos.

Agente da Furtividade: Além das habilidades originais, você recebe escuridão e invisibilidade superior. Durante a lua crescente o Rouxinol é considerado invisível sem gasto de PMs, por qualquer oponente em combate.

Agente do conflito: Como na habilidade original, no entanto você pode escolher um oponente no combate e sofrer os efeitos de dano de liga-



ção Natural com ele. Durante as luas cheias a ligação natural tem apenas via de dano ao Alvo, ou seja, se ele sofrer dano você não sofre, mas caso você sofra dano ele receberá o mesmo..

Templário

Exigências: R1, A2, Paladino.

Esses cavaleiros errantes invocam o poder da luz e do sol ardente para atacar seus oponentes enquanto recuperam suas feridas e de seus aliados. Os Templários servem sem uma ordem, protegendo pessoas em todo o mundo. Defensores da Justiça e da ordem, Templários buscam ser prestativos e protegem o mundo dos adventos daedricos.

Lança Aedrica: Você pode conjurar Lança infalível de talude por metade dos pm, no entanto o seu alcance é corpo-a-corpo.

Ira do amanhecer: Você pode lançar bomba de luz sem custo de PMs um número de vezes igual a sua A por dia. Além disso você pode causar dano máximo ao curar mortos-vivos sempre tirando 6 em suas rolagens de dados.

Luz restauradora: Você é a luz reconfortante encarnada, por mais 5 PMs você pode maximizar todas as suas rolagens de cura.





Nova Regra: Modelos Raciais

Às vezes um personagem possui uma Vantagem Única adicional, ou as vezes não faz sentido usar duas Vantagens Únicas, neste caso, apresentamos os Modelos Raciais que servem para tornar sua Vantagem Única, única mesmo, sem a necessidade de adaptações.

Neste caso seu personagem atenderá a dois grupos de vantagens únicas, a original e o modelo. Por exemplo, um elfo vampiro, seria humanóide e morto-vivo ao mesmo tempo). Além disso pode substituir vantagens

únicas como vampiro ou lobisomem, já que as mesmas não deveriam “raças” e sim condições. Modelos raciais só podem ser adquiridos em jogo através de rituais, modificações corporais, maldições, bênçãos divinas ou até mesmo doenças e mutações genéticas. Além disso essas condições podem ser revertidas, e se forem levarem consigo todos os poderes adquiridos e explorados pelo modelo. Alguns poderes podem ser comprados melhorando seu modelo racial.

Modelo

Lobisomem:

Grupo: Feras

Força feral: Lobisomens recebem F+2.

Sentidos especiais: Faro aguçado, Visão aguçada

Agilidade: Lobisomens recebem H+2 para testes de fuga, esquiva e velocidade.

Inquietação: Lobisomens não descansam uma noite completa. Recebem Pvs igual a sua R por noite de descanso

A Mordida: Com uma mordida o lobisomem pode transformar e propagar a maldição. Caso a vítima mordida chegue fique com 0 Pvs, refaça o teste de morte. Se morrer nada acontece, mas se sobreviver se tornará outro lobisomem.

Fraqueza contra Prata e Magia: Lobisomens são fracos contra armas banhadas em prata ou quais quer magias.

Transformação: Durante a noite se não tiver lutado de dia role 1d, se o resultado for 5 ou 6 você perde o controle e ataca alvos aleatórios destruindo o que estiver em seu caminho até cair inconsciente, morto ou amanhecer. Além disso seu mestre pode ativar ou desativar a transformação durante qualquer hora da noite como desejar. Neste estado, você não viola seus



códigos a menos que tenha regressão controlada (veja adiante). Quando amanhece você acorda exausto como em fúria.

Inculto: Como feras comuns, é impossível para um lobisomem falar o seu idioma de forma eloquente, realizar tarefas complexas neste estado ou realizar magias que exijam componentes gestuais ou verbais.

- **Comer coração (1 ponto):** Ao derrotar um oponente você pode devorar seu coração ainda batendo no peito. Se o fizer, assustará os demais que falharem num teste de Resistência. Além disso você recupera Pvs igual a Resistência do alvo, apenas humanos, semi-humanos e humanoides podem ser alvos.

- **Transformação controlada (1 ponto):** Uma vez por dia



you can control when you transform. The transformation occurs only at night and lasts until dawn or with the use of Controlled Regression. This power can be purchased several times.

- **Regressão controlada (1 ponto):** Você desperta a consciência e retorna a sua forma natural uma vez. Caso compre este poder, seus códigos de honra valem para sua forma transformada.

This power can be purchased several times.

- **Uivo assustador (1 ponto):** you can launch the panic magic without cost of PMs, in addition to using panic at the beginning of combat as a free action. This effect is not magical.

- **Garras Afiadas (1 ponto):** Remove a die from your FA roll. These rolls cannot be considered criticals. This advantage can be purchased several times.

- **Prata letal (-3 pontos):** You die instantaneously with the touch of silver in your blood,

intentional or not. Without the right to tests (including the death test). Even if your blood has been collected or is outside your body independent of your form.

- **Garras cortadas (-1 ponto):** Remove a die from your FA roll.

- **Uivo fraco (-1 ponto):** All targets resist your effects to frighten, whether intimidation or panic, automatically.

- **Caçado (-2 pontos):** Even if hunted, they are groups of hunters. In addition, the number of opponents is decided in 1d6 and you roll the dice when you appear in public and when you transform. The hunters are immune to all types of panic and will be prepared with silver weapons.

- **Terra natal (-2 pontos):** The Werewolf is tied to that city, province or plane. When you change location, or plane of existence the Werewolf suffers the effects of dependency until returning to the area of origin.

Modelo

Racial:

Vampiro

Grupo: Mortos-vivos.

Luz solar: Vampiros sofrem na presença do sol recebendo -1 em todas as características. Em alguns mundos eles também recebem 1 ponto de dano por turno ou a cada 5 minutos.

Sede: Vampiros sofrem os efeitos da desvantagem dependência a sangue.

Bruxaria: A escola de magia negra custa apenas 1 ponto para vampiros. Além de que magias da escola elemental espírito tem seu custo reduzido pela metade

Regeneração: Vampiros recuperam 1 Pv por turno e todos os Pvs em 2 horas durante a noite a não ser que durmam em caixões (veja abaixo).

Beijo: Vampiros podem usar Roubo de vida como se tivessem a magia, caso adquiram a escola negra, não gastam PMs. Além disso podem transformar outra pessoa em vampiro caso esta chegue a zero Pvs.

Vulnerabilidades: Todo o vampiro é vulnerável a pelo menos um tipo de arma ou poder.

- **Estacas (-1 Ponto):** Vampiros sofrem os efeitos de vulnerabilidades ao sofrer dano de armas de

madeira perfurantes. Um ataque direcionado nestas condições, também pode paralisar o Vampiro por 1d6 turnos.

- **Prata (-1 ponto):** Vampiros sofrem os efeitos de vulnerabilidade. Além disso um ataque direcionado nessas condições também pode deixar o vampiro com vulnerabilidade a magia.

- **Agua benta (-1 ponto):** Ataques com armas santificadas, sagradas ou químicos causados por personagens com clericato causam os efeitos de vulnerabilidade, além disso queimam os vampiros com 1d6 de dano adicional. Frascos de Agua benta causam 1d6 de dano se ingeridos por ou aplicados sobre um vampiro.

- **Decapitação (-1 ponto):** Armas vopais aumentam a margem de crítico para 5 ou 6 contra vampiros com esta desvantagem.

Fraquezas: Todo vampiro tem pelo menos uma fraqueza.

- **Alho (-1 ponto):** Vampiros sofrem os efeitos de restrição de poder na presença de alho. (Até onde o faro alcançar)

- **Convite (-1 ponto):** Vampiros precisam muitas vezes serem convidados antes de entrar em algum lugar de posse de outra pessoa. Neste caso uma barreira o impede de entrar. Caso a casa seja comprada enquanto o vampiro estiver dentro do ambiente, nada acontece, pois, a permissão já foi garanti-

da pelo dono anterior.

- **Símbolos religiosos (-1 ponto):** O vampiro sofre os efeitos de esconjuro de mortos-vivos sempre que percebe algum símbolo religioso em sua frente. Caso tenha sucesso no teste de R, fica imune por uma semana.

- **Dormir em caixão (-1 ponto):** Vampiros que dormem em caixões só recuperam Pvs e PMs iguais a sua R fora deles e não podem se regenerar.

- **Locais religiosos (-1 ponto):** De templos a cemitérios, vampiros não podem recuperar PMs ou receber benefícios de vantagens como regeneração.

- **Sem Reflexo (0 pontos)** Vampiros que não apresentam reflexos em espelhos ou sombras a luz são mais fáceis de serem detectados.

Poderes vampíricos:

Perícias de vampiro (2): Sedução, Hipnose, intimidação, diplomacia, furtividade, Ciências proibidas, Escalada e diagnose.

Transformação (1 ponto cada): Vampiros podem ter as seguintes formas alternativas:

- **Forma de Lobo:** 5 pontos de personagem + 3 Sentidos Espe-

ciais

- **Forma de Morcego:** 5 pontos de personagem + Voo

- **Forma de Nevoa:** 2 pontos de personagem + Incorpóreo

- **Forma de grupo de Ratos:** 3 pontos de personagem + Horda

As formas compradas ganham novos pontos de personagem





**ANTIGOS ESPÍRITOS DO
MAL! TRANSFORMEM
ESSA FORMA DECADENTE
EM MUMM RA! O DE VIDA
ETERNA!!!**

quando o vampiro compra pontos para si.

Hematocinese (2 pontos): Vampiros não precisam fazer testes de magias cujo o alcance seja toque.

Blenden (1 ponto): Vampiros podem ficar furtivos com testes fáceis de furtividade ignorando os redutores de oponentes da mesma escala podendo sumir aos olhos do oponente. Além disso sua resistência é o redutor para pessoas que desejam detecta-lo.

Hematomancia (2 pontos): Vampiros podem controlar o sangue do corpo e transformar 5 Pvs em 1 ponto de característica (exceto resistência). Enquanto sustentar este efeito, qualquer regeneração é desativada.

Drenar a distância (1 ponto): Você pode drenar o sangue de seus oponentes desde que já tenham sofrido algum dano baseado em corte. Você pode usar roubo de vida substituindo o alcance para curto, respeitando a regra de magia de toque. Se possuir Hematocinese pode drenar o sangue de personagens cujo o alcance seja longo.

Sentidos especial:

Pulsção (1 ponto) você pode sentir a pulsação e batimentos cardíacos de personagens vivos a Hx10m de você. Além disso recebe +4 para evitar ser surpreendido por eles

VANTAGENS REGIONAIS



Cada personagem pode escolher apenas uma vantagem regional. Em sua versão básica, ela é gratuita. Mas você tem a opção de pagar 1 ponto por uma versão mais forte, que torna seu herói ainda mais ligado àquele lugar.

Os bônus da vantagem regional são cumulativos com quaisquer outras vantagens, desvantagens

ou poderes que o personagem tenha. A única exceção é para poderes que reduzem custos de PMs ou PEs à metade: quem já tem essa habilidade, ao adquiri-la novamente, recebe apenas um desconto adicional de -2 PMs e/ou PEs, sempre respeitando o mínimo de pelo menos 1 Ponto de Magia para realizar o efeito.

Blackmarsh

Vantagem regional: Nativo do Pântano

Acostumados à vida nos charcos e pântanos, os nativos de Blackmarsh recebem duas das seguintes especializações: Pescaria, Canoagem, Mergulho ou Natação e a dificuldade nos testes nesses campos são sempre fáceis. **+1 ponto:** você pode se mover sob a água em velocidade normal. Além disso, recebe Armadura Extra contra dano Químico (água) e magias da escola Elemental (água)

Cyrodiil

Vantagem regional: Cosmopolitano

Atividades comerciais são parte integrante desta província. Você recebe as especializações Avaliação (de Arte) e Diplomacia (de Manipulação) e os testes nestas áreas diminuem a dificuldade em um grau (Difíceis se tornam Médios e Médios se tornam Fáceis). **+1 ponto:** sempre que negociar algum item, faça um teste de Diplomacia. Caso seja bem-sucedido, poderá comprar itens nesta cidade por metade do preço original, ou vendê-los com o dobro de lucro



High Rock

Vantagem regional: Conhecimento da Nobreza

As tramas de High Rock te fizeram esperto contra truques!

Você recebe +2 em testes para evitar ser enganado; além de receber +2 em iniciativa. **+1 ponto:** você pode gastar 1 PM para V exigir de um alvo um teste de R contra sua H (um exemplo de teste resistido está em Segurar um Inimigo, Manual 3D&T Alpha, pág. 25). Se ele falhar, passa a ser considerado inculto em relação a você por 2d-R turnos (um turno no mínimo)



Skyrim

Vantagem regional: Peregrinação da Garganta do Mundo

Todos os nativos da província de Skyrim estão acostumados com a vida nas regiões geladas do reino. Recebem a especialização Sobrevivência: Ermos, e testes nesta região são sempre considerados fáceis. **+1 ponto:** Você conhece a língua dos dragões e meditou por anos em uma das palavras de poder. Você pode conjurar uma magia a escolha do mestre sem custo de PMs por dia. A magia será sempre a mesma e caso seja usada em combate garante os efeitos negativos de fúria em seu termino.





Valenwood

Vantagem regional: Chamado da Natureza

Graças à descendência ligada a povos bárbaros de Valenwood, você tem afinidade com os modos selvagens. Você recebe duas especializações da perícia Sobrevivência e todos os testes deste grupo diminuem a dificuldade em um nível. **+1 ponto:** Você recebe a perícia Animais e Sobrevivência, além de recuperar 1 Pm por turno em florestas.



Você conhece um primo de um parente de um cunhado de um Dunmer que tem acesso a Tribuna de Almalexia, Sotha Sil e Vivec (ALMSIVI) podendo receber todos os efeitos da vantagem Clericato (Almsivi).

+1 Ponto: O Tribunal pode intervir pessoalmente. Sempre que estiver perto da morte, jogue um dado, se o resultado for 1, 2 ou 3 e o assunto interessar um dos membros do tribunal, um dos deuses de Morrowind se manifesta (controlado pelo mestre). Se for Almalexia, restaurará todos os PMs e Pvs do grupo. Se for Vivec, paralisará os oponentes por 2d6 turnos, e se for Sotha Sil, deixará todos os oponentes perto da morte, em seguida a divindade deixa o local.

Morrowind

Vantagem Regional: Contatos com a Tribuna

Ilhas de Somerset

Vantagem regional: Alta magia

Elfos nascidos nas ilhas possuem capacidade mágica superior aos nascidos em outras províncias, devido a intenso ensinamento de magias em suas escolas, e calculam seus PMs totais multiplicando $R \times 6$. **+1 ponto:** um nativo torna-se capaz de apostar tudo na vitória, não se importando mais com a própria vida. Ele pode pagar 1 PM para simular os efeitos de Perto da Morte (ou mesmo 0 PVs, como em algumas magias) por R turnos, utilizando qualquer habilidade que dependa desse estado para funcionar.

Elsweyr

Vantagem Regional: Areias Quentes

Nativos do deserto de Elsweyr são capazes de sobreviver pelo dobro do tempo comum às privações de fome e sede vistas no Manual 3D&T Alpha (pág. 69), além de serem capazes de guiarem-se pelo sol perfeitamente.

+1 ponto: Você jamais se perde em desertos e pode consumir açúcar lunar ou Skooma sem sofrer efeitos de vício (veja a desvantagem de mesmo nome).



Hammerfell

Vantagem regional: Adaga sob a Areia

Personagens nascidos em Hammerfell estão habituados a agir às escondidas e recebem Furtividade, sendo que testes nesta especialização são sempre considerados Fáceis.

+1 ponto: você recebe a vantagem Inimigo “Mer”. Caso já possua a vantagem, os bônus recebidos por ela são dobrados.

Orsinium

Vantagem Regional: Tribal

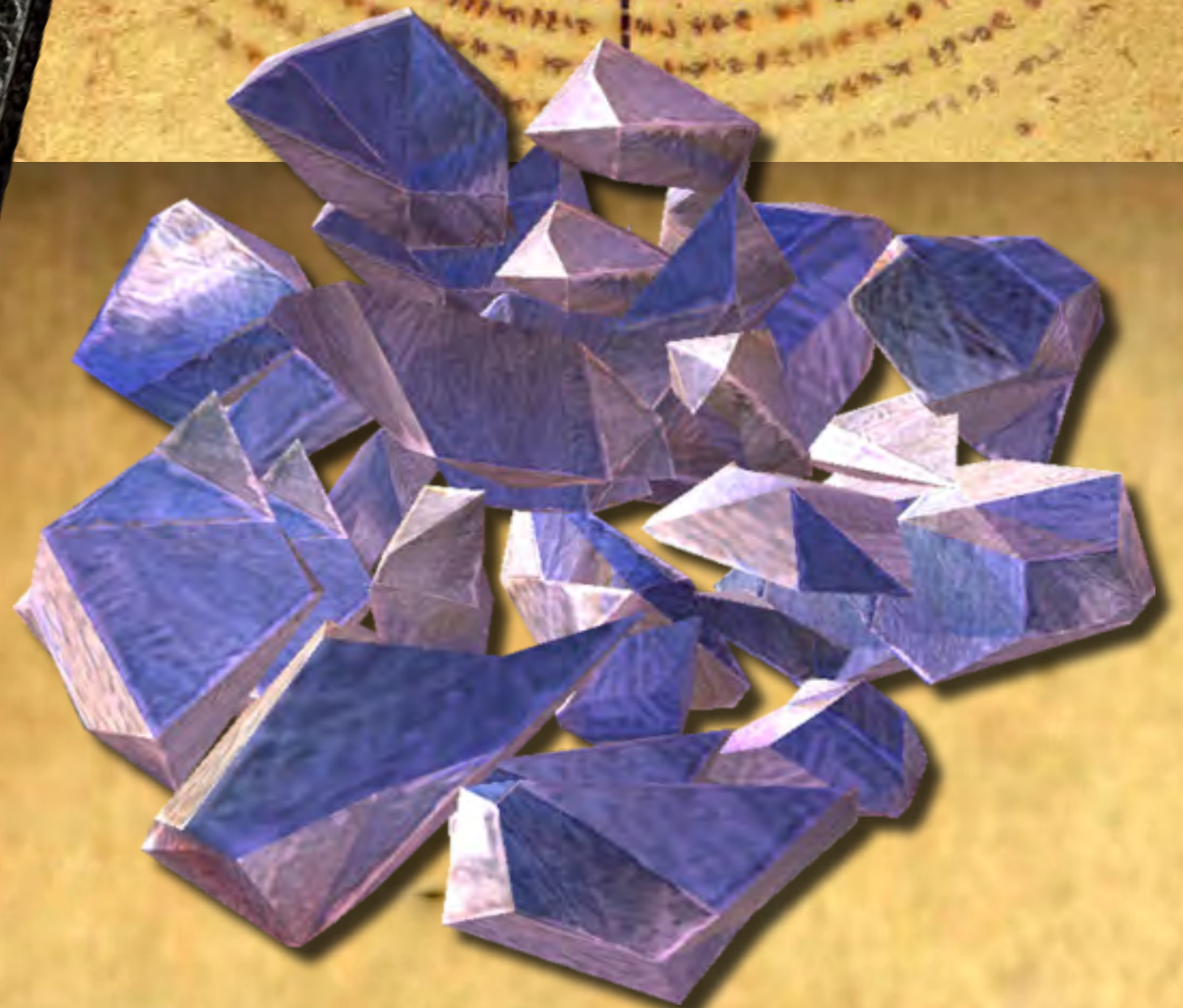
Nativos de Orsinium são honrados

e acreditam na força da juventude e a sabedoria dos anciões. Testes envolvendo a cultura orsimer são considerados fáceis, além de receber a especialização Intimidação.

+1 Ponto: Você não apenas conhece a cultura orc, como tem seu próprio forte (seja conquistado de um Orsimer ou se tornando o novo chefe), ele pode estar situado em qualquer lugar de Tamriel com aprovação do mestre recebendo a vantagem Base de operações, dentro da base você pode conjurar Tropas de Ragnar (apenas Orcs) igual a sua F+R por dia pela metade do custo em PMs.



MATÉRIA EXTRA!



Ligar Alma

Custo: (quantidade de pontos do personagem)

Duração: Sustentável

Alcance: Curto

Escola: Negra ou Elemental (espírito)

Quando conjurada sobre um ser, este ser terá sua alma ligada com o mago que a conjurou. Caso seja derrotado pelo mesmo mago durante o combate em que foi conjurada, não terá direito a teste de morte, deverá fazer um teste de R para não se transformar em uma Gema da Alma. Caso resista, poderá seguir com seu teste de morte normalmente. Caso falhe, terá metade de sua pontuação convertida em PMs para a Gema da alma.

Gema da Alma (variável):

Caso uma criatura perca sua alma de algum modo para um conjurador, esta alma será transferida para uma gema da alma no valor de metade dos pontos de personagem da criatura. Uma Gema da alma pode ser usada no lugar de PMs permanentes em magias ou criação de itens mágicos.

O Mago portador da gema ainda precisa possuir Misticismo, Máquinas ou Alquimista para criar o item.



E3 D&T

SUPLEMENTO PARA O SISTEMA DE RPG 3D&T, CRIADO POR MARCELO CASSARO.
ESSA REVISTA DIGITAL É PRODUZIDA SEM FINS LUCRATIVOS E DISTRIBUÍDA INTEIRAMENTE DE GRAÇA.
AS IMAGENS E PERSONAGENS APRESENTADAS NESTA REVISTA PERTENCEM A SEUS RESPECTIVOS DONOS.