

TOKYO DEFENDER

GOOIE ARCANO

Um novo cenário de magia no mundo moderno. Não perca tempo! Torne-se você também um mago, enfrente os bruxos e desvende os mistérios dos Devas!

Os **talentos** de Tormenta RPG adaptados para 3D&T Alpha!

ARQUETIPOS PARA
SEUS NPC'S

Seus **NPC's** nunca mais serão os mesmos!

OGRES

Ogros e mais ogros para seus heróis enfrentarem!



WARRIOR FOR THE READY

Dessa vez contamos com matérias de leitores e outras coisas que eu e o Marshal preparamos. Esse ano temos trabalhado duro para trazer as melhores novidades em 3d&T e técnicas para melhorar sua mesa. Estamos alegres em anunciar que estamos trabalhando em nosso primeiro cenário próprio. Portanto aguardem novidades, e talvez easter eggs escondidos nas próximas edições.

Essa edição foi concluída porque Marshal não fraquejou uma vez sequer. Nosso editor demonstrou destreza e habilidade para lidar com os problemas de ultima hora e uma maestria no controle do tempo.

Esta edição está em um novo formato, mais dinâmico e próximo do que você está acostumado. A revista parece a cada dia mais viva e ativa, graças a contribuição de vocês com matérias, então não parem, continuem participando.

Espero que aproveite a leitura assim como nos divertimos criando as matérias a seguir.

Alberto "Ironstar", queria um Smartphone que soltasse a magia bola de fogo.

Alex Marshal, descobriu que bruxismo não tem nada a ver com bruxaria.



“Existe um mundo além do mundo. Algo que não vemos e nos recusamos a acreditar para viver na segurança da nossa comodidade.

Um mundo místico e oculto onde alguns poucos indivíduos se aventuram em troca de poder e conhecimento e para isso eles procuram iniciar nas artes místicas, barganham com criaturas de outras realidades e eras ou são recrutados por mestres ambiciosos.

CÓDICE ARCANO

por ROB TRINDADE

“Tudo tem seu preço.
Qual será o seu?”

De acordo com os mais antigos Códice Arcanos (Que são diários usados por Arcanistas para registro de magias e seus resultados, bem como outras informações mágicas) os Arcanistas surgiram na Mesopotâmia e se espalharam pelo mundo. Muitos dominando reinos e nações como reis e Deuses, até serem destruídos por grupos menores ou serem presos em realidades alternativas, porém com o tempo, muitos desses falsos Deuses conseguiram se comunicar com Arcanistas iniciantes. São impedidos de saírem de suas prisões, pois suas magias não são superiores à de seus cárceres, passando a usar esses iniciantes através de favores, ideologias perversas e falsos valores, assim nascendo as primeiras sociedades secretas. Foi na Idade Média que um desses Falsos Deuses (conhecidos também como Devas) conseguiu se libertar de sua realidade, gerando uma guerra mística. Para destruí-lo levou a humanidade a tomar um lado: a Inquisição foi a resposta. Ao final de quatro séculos, Rhakeen foi destruído. Porém a semente de seu mal estava plantada e foi a partir desse período que todos os parâmetros para a sociedade dos Arcanistas foram definidos e atualmente os Arcanos, podem ser enquadrados em uma dessas categorias:

- **Magos:** aqueles que estudam e lançam as magias usando fórmula herméticas ou outros métodos tradicionais.
- **Bruxos:** Magos que viraram as costas para os Sanctuns e trocaram de poder adorando os falsos Deuses conhecidos como Devas.
- **Feiticeiros:** pessoas com sangue mágico que se tornaram mercenários e comerciantes de Poções, Fetiches e Informações. São vistos como párias, vivendo a margem da sociedade arcana. Alguns são temidos e caçados devido a sua capacidade inata de conjurar magias ou confundidos como agentes das forças do caos.

Novas Vantagens Únicas

Bruxo (3 Pontos)

O domínio da magia requer anos de estudo cuidadoso para contornar muitos dos riscos que o arcano apresenta, mas sempre parece existir um caminho mais fácil, em especial para aqueles sedentos por poder. Essa é a história de muitos daqueles conhecidos como bruxos. Um dia eles foram magos, membros de um sanctum, lidando com sua herança arcana sob a tutela de um outro arcanista, mas então eles ouviram o chamado das entidades das outras realidades e não resistiram a tentação por promessas de um poder. A sede por poder toma conta de tudo e nenhum sacrifício é grande demais para eles. Todos os crimes se tornam justificáveis para agradar seus novos senhores, aquelas criaturas chamadas de Devas. Então eles descobrem o poder, um poder que não pertence a eles mesmos, e ainda assim um poder incomensurável, cuja apenas uma fração lhes é emprestado para desempenhar as funções, que nenhuma pessoa em sã consciência aceitaria. E esse mesmo poder os torna escravos. Se existe esperança para eles, talvez seja que um dia eles sejam tão poderosos quanto seus próprios senhores e possam romper o laço e os pactos que os atrelam a seres tão terríveis.

• **Amaldiçoar.** Um bruxo pode com uma ação de movimento, amaldiçoar um inimigo dentro do seu campo visão. A vítima tem direito a um teste de Resistência+1; em caso de falha ela ganha Vulnerabilidade a um tipo de dano, escolhido pelo bruxo. A Maldição dura enquanto a vítima estiver dentro do campo de visão do bruxo. Caso o bruxo seja reduzido a 0 PVs a maldição cessa automaticamente.

• **Bruxaria.** O pacto dota o bruxo de estranhos poderes. Um bruxo pode adquirir um Implemento (Tormenta Alpha, página 73) de até 2 Pontos gratuitamente na criação do personagem.

• **Insanidade.** O contato com estranhas entidade de outras realidades acaba por deixar todos os bruxos instáveis e loucos. Eles devem

adotar duas Insanidades de -1 ponto ou uma Insanidade de -2.

- **Pacto.** Toda vez que um adversário que esteja sob o efeito da maldição (veja abaixo) ou outra magia lançada pelo bruxo chega a 0 PVs o bruxo pode usar algum dos efeitos descritos para o uso de Pontos de Experiência da página 142 do Manual 3D&T Alpha. Os efeitos que ele pode utilizar são: Acerto Crítico, Recuperação Espantosa, Poder Surpreendente e Magia Surpreendente.

- **Restrição de Poder.** Todo bruxo tem uma restrição de poder relacionada com a criatura com a qual ele realizou o pacto. Pode ser que ele não possa usar magias durante o dia, não possa usar magias elementais ou magias de cura, ou suas magias não funcionam em um tipo específico de criatura. Independente da restrição, o bruxo não recebe pontos por essa desvantagem.

- **Um castigo pior que a morte.** Quando morre, a entidade com quem o bruxo fez o pacto recolhe sua alma e não raras vezes, por ter falhado com seu mestre, o que lhe espera do outro lado é uma eternidade de sofrimentos, por isso um personagem bruxo não pode ser ressuscitado. Apenas uma magia Desejo ou de outra forma definido pelo mestre (muitas vezes isso envolve uma nova aventura).

Feiticeiro (3 Pontos)

Esqueça o arquétipo do feiticeiro sinistro, com robe negro e barba longa, que passa os dias na sua torre estudando a magia, essa é uma visão que combina muito mais com os magos enclausurados em seus sanctuns. Os feiticeiros atuais estão muito mais inseridos na sociedade moderna que suas outras contrapartes mágicas. Embora sejam seres com um talento natural para a magia, anos de perseguição e extermínio, muito de suas tradições e linhagens foi perdida, fazendo com que a participação de feiticeiros na sociedade dos arcanistas fosse reduzido. Para a maioria dos feiticeiros, isso não é problema algum, já que eles preferem não estar sob os holofotes. Um feiticeiro usa a magia apenas quando realmente necessário ou quando ele tem certeza que de nada possa dar errado, para não chamar a atenção de seus inimigos ou de outros seres sobrenaturais, mas

também porque a maioria encontra grande dificuldade em controlar seus poderes. Na maior parte do tempo ele se apoia em artefatos, fetiches, poções ou apenas na boa e velha lábria.

- **Aptidão Mágica.** Todo feiticeiro tem uma compreensão instintiva da magia e seus efeitos, por isso eles recebem um bônus de +2 em todas as situação que envolvam magia ou lançar feitiços

- **Manipuladores.** Quando a magia falha, um feiticeiro sempre conta com sua lábria, sedução ou mesmo a intimidação para se safar. Para eles essa perícia custa apenas 1 ponto.

- **Sangue mágico.** A magia corre (literalmente) nas veias de um feiticeiro e eles podem usar a vantagem Energia Vital (página 32 Manual 3D&T Alpha) como uma habilidade natural.

- **Poder Vergonhoso ou Poder Vingativo.** A falta de controle do poder que corre em suas veias tem efeitos colaterais. Todo feiticeiro deve escolher entre uma dessas duas Desvantagens, sem ganhar pontos por elas. No decorrer do jogo ele pode recomprá-la

Mago (2 Pontos)

Colocando de modo mais simples, os magos são aqueles que compreendem a realidade tão profundamente que se tornam capazes de alterá-la. O conhecimento e a compreensão de como eles fazem aquilo que chamamos de magia é o mais importante para eles do que o próprio ato de respirar. A magia guia a vida de um mago em todos os aspectos e o completo do domínio das artes arcanas é o grande objetivo de todos eles. Esse é o meio através do qual eles planejam deixar sua marca no mundo, seja criando uma sociedade mais justa e segura combatendo os bruxos e os Devas, desbravando os mundos e planos no multiverso. Qual for o motivo, o estudo e a busca pelo conhecimento nunca tem fim.

- **Aptidão para Misticismo e Idiomas.** Para os magos, tão acostumados a lidar com o arcanos, suas forças místicas e livros antigos, essas perícias custam 1 ponto cada.

- **Magia preparada.** Uma vez por dia um

mago pode deixar preparada uma magia para cada ponto de Habilidade que possua. As magias preparadas podem ser lançadas automaticamente, pela metade do custo em PMs.

- **Mente calejada.** A compreensão da magia não é para pessoa de mente fraca. Todo mago recebe um bônus de +2 para resistir a efeitos mentais (Telepatia, Insanidade e etc).

- **Fetichismo.** Um mago pode escolher a Desvantagem Fetichismo sem contar no seu limite de 3 Desvantagens. Ele também pode recomprar essa Desvantagem pagando 1 Ponto.

Seitas dos Bruxos

Estas são as principais Seitas de Bruxos da costa oeste Sul-americana. O mestre é livre para criar quaisquer outras seitas que ele ache necessário, ou até mesmo adaptar seitas que aparecem em outras mídias.

Balgnus: Durante a guerra entre Atlântida e Lemúria, o Arquimago Azhetoth prendeu o Arquimago Demoníaco Bal'gorat, nas sombras entre os mundos (Você pode vê-lo se olhar fixamente para o espelho) até ele conseguir se comunicar com os lemurianos sobreviventes e mais tarde os seus descendentes. Esse tirano concede poderes aos seus Cães do Tormento em troca de Sacrifícios humanos para satisfazê-lo dentre outros favores mais específicos e com recompensas maiores.

Trinity: Utilizando a Ressonância de três Devas consanguíneos (Aristiades, Delaine e Adílio) em um avatar Golem de Ébano adornado de runas, só aceita Bruxos dos signos da terra (Touro, Virgem e Capricórnio) e oferece uma lasca do seu corpo, um artefato místico com propriedades desconhecidas, seu objetivo é a corrupção moral nas grandes metrópoles.

Asera: Jocasta é um Devo com poderes relacionados a instintos primitivos, em especial a energia sexual, vivendo em uma paródia do que seria um Sanctum dentro do reino d'O Sonhar. Embora ela tenha surgido na história da

humanidade com a deusa Astarte dos Fenícios, atualmente ela está livre e morando no Rio de Janeiro. Ela busca o Energia mística do Sonhar e descobriu/criou as magias de loucura, ilusões e sombras. Ela oferece a chave de abrir os portais Hecatinos (entrar e sair de um local ao outro que tenha os portais) em troca ela deseja que os Bruxos liberem os Rakshasas, demônios que buscam intensificar e instigar sentimentos e instintos selvagens.

Mephisto: Rhaken ainda se comunica com os seus bruxos através de uma poderosa arqui-magia chamada Ekos que permite a invasão telepática. Na era vitoriana eles foram combatidos por Sentinelas das Realidades (filhos dos ionir que usam uma forma da magia que impõem a lei e a ordem, a magia Axiomática Bruta). Seus servos usam Geometria Arcana, sinais e símbolos que amplificam seus poderes mágicos ao custo de sua sanidade. Alguns deles se tornam insanos e adquirem o poder de se comunicar com as criaturas dos pesadelos que habitam O Sonhar, o Tormento e o Abismo. Rhaken quer os seus bruxos dominem e escravizem mentalmente todos os magos e bruxos que puderem desta e se tornar o Imperador supremo de todas as realidades e reescrever a história a sua maneira. Dizem que muitos na Inquisição são agentes duplos a serviço da Mephisto em troca de modificações genéticas Arcanas e conhecem Cânticos macabros que poderiam enlouquecer qualquer homem inabalável.

Os Sanctuns e a Sociedade dos Magos

Sanctun são locais de reunião dos magos vindo de uma comunidade Arcanista de um determinado local, com propósito de troca de informações, favores e atualizações, além de acordos e proteção. Geralmente os sanctun ficam em cima de algum portal umbral ou uma intersecção das linhas de ley devido ao constante

fluxo mágico que fortalece conjurações e encantamentos defensivos. Os sanctuns tem características distintas e podem variar de um para o outro, mas a maioria tem um fluxo de tempo desacelerado (Um dia dentro de um sanctum pode corresponder a uma hora fora dele), um séquito de servos invisíveis, portais para outros locais ao redor do mundo, além da recuperação de energia mágica e vital daqueles que atravessam suas portas. Esses efeitos se dão graças a energia residual dos encantamentos lançados durante a criação do Sanctum e aos cristais d'O Sonhar que criam bolha dentro do continuum espaço tempo com suas próprias leis da física.

Os sanctuns também se unem contra ameaças, já que eles contam com meios mágicos de comunicação e portais que dão acessos aos diversos sanctuns ao redor do mundo. Embora cada Sanctum seja regido por seu próprio código de conduta e moral quanto ao uso da magia pelos arcanos, todos seguem algumas regras em comum.

Graduações Arcanistas

Arcano Especialista: Especializados em algum ramo da Magia como Ilusão, controle, sonho, clarividência e etc. Costumam ser contratados para tarefas específicas realizando missões para os Sanctuns. Embora malvistas por alguns como vendidos e mercenários por nunca estarem filiados a nenhum sanctum por muito tempo, alguns arcanos especialistas acumulam muito conhecimento e pode se tornar fontes confiáveis para avaliar artefatos ou decifrar pergaminhos, além de prestarem uma valiosa consultoria na área que eles se especializam.

Magos de Ares: Especializados na guerra contra Bruxos, Inquisição e Iconoclastas. Forjam couraças e lâminas mágicas, se tornando os mais efetivos na frente de combate, ainda que suas magias não sejam tão versáteis.

Geomantes: São os Magos que um dia caçavam feiticeiros contrabandistas dos cristais do Sonhar e que se passavam por santos. Depois do ano de 1600 D.C eles passaram a guardar as bestas, feras míticas e os nodos de conversão das linhas de ley mantendo as em segurança e evitando que eles sejam exterminados o que aceleraria o processo de enfraquecimento da magia no mundo moderno. Dizem que são ca-

pazes de imbuir seus corpos com a magia latente dos locais que protegem.

Iconoclastas: Magos renegados que aprenderam um pouco e viraram as costas para o sanctun e comunas. A maior parte é insana e perigosa.

Neófitos – Arcanistas em começo de carreira ou pessoas que acabaram de adentrar o mundo arcano. Muitas vezes estão sob a tutela de um arcanista mais experiente, as vezes não, o que pode ser algo perigoso. Alguns não chegam se aprofundar muito no mundo místico ou desenvolver seus poderes, as vezes por medo, ou preferir uma vida mais pacata.

Iniciados - Arcanistas mais experientes, que já viram coisas que fariam uma pessoa comum entrar em pânico ou que testemunharam arqui-magos em ação ou grandes eventos cósmicos. Alguns iniciados cortam de vez seus laços com o mundo comum, deixando lares e famílias em busca de mais poder e conhecimento arcano. Embora isso seja malvisto por alguns, aqueles que o fazem se justificam dizendo que isso é para a segurança deles.

Magisters – Uma vez que um Iniciado tenha sobrevivido as missões designadas e trilhado um árduo caminho de conhecimento e aprendizados das artes místicas, ele pode receber o título de Magister Sanctum, ou apenas Magister, parte da autoridade de um Sanctum a quem são confiados segredos e missões de alta importância.

Arquimagos – Os verdadeiros desbravadores da realidade, senhores do poder bruto que a magia tem a oferecer, um arquimago só surge em momentos de suma importância ou quando o destino do mundo está em jogo. Tem origens tão variadas quanto os vastos poderes que dominam, a única coisa comum a todos os arquimagos é a severidade com que eles tratam aqueles que não respeitam as leis arcanas. Alguns são tão arrogantes e intolerantes com os que eles julgam inferiores, o que para um arquimago pode incluir praticamente qualquer um. Dizem que isso é porque tanto poder arcano corroeu a humanidade dentro deles, mas é obvio que ninguém diz isso na cara de um arquimago. Apesar de incrivelmente poderosos temidos e respeitados, existem cada vez menos arquimagos por aí. Alguns dizem que isso é um sinal do enfraquecimento da magia no multiverso.



O Sanctun Doormath:

“A informação completa da verdade traz o controle sobre aqueles que escolheram adorar a ignorância”

Oculto na Serra das Araras - RJ, ele se esconde no topo com uma camuflagem mística que o faz parecer com uma rocha quando na verdade ele se parece com um templo Rosa Cruz no formato de uma esfinge. Ele possui sete portais em lojas dos Rosa-cruzes espalhadas pelo Rio de Janeiro e mantém olhos bem vigilantes em Jocasta.

Ele é cercado por uma névoa de cheiro adocicado, com propriedades mágicas capaz apagam a memória do não-Magos que se aproximam demais e qualquer Um arcanista que não seja membro desse Sanctum, ou que não tenha sido convidado por um membro, que tente adentrá-lo, só vai encontrar um labirinto de espinhos e lodo, eternamente enevoadado, com paredes de vinhas de onde mãos e membros daqueles que um dia tentaram invadir tentam capturar os intrusos. Dizem que o pior desse labirinto fica em seu centro, uma criatura semelhante ao Kraken, feita de trevas e com tentáculos de sombras que capazes de ceifar a vida dos mais incautos ao mero toque. Esse Sanctum pode servir como Patrono para personagens com essa vantagem.

Seus artefatos:

Personagens que tenham escolhido o Sanctum Doormath como Patrono tem acesso a um desses itens:

Pele dedicada: Você se transforma no animal da pele consumindo Energia mística em uma jogada por três turnos que exigem três sucessos, para desfazer só leva um turno.

Espada do Oroboros: ela na verdade é o foco para uma única magia (escolhida pelo mago) e quando usada, pode produzir ou o som de um trovão ampliado ou terremotos, sozinha ela pode apenas absorver energia mística para ser utilizado depois.

Tarô Seráfico: busca respostas curtas e diretas com habitantes do Paraíso e as vezes d'O Sonhar

Máscara Quimérica: Te faz mudar de forma com uma ação de movimento. A forma deve ser escolhida com antecedência. Não altera as características ou a pontuação do personagem.

Estrela de Hera: conjunto de facas comuns que obedecem às vontades do portador a quem foram dedicadas de bom grado através de telepatia e como se estivessem sobre o efeito de telecinese.

Dragoiaren Begia: Olhos de dragão que lhe confere Sentidos especiais por um pouco do seu sangue

Kitab Qasayid Majnuna: Coleção de poemas Árabes que mostram os segredos das realidades alternativas até certo ponto e o Dictum Inominável: registros egípcios, babilônicos e sumérios de magias roubadas e que nunca deveriam cair nas mãos erradas

Ideias para aventuras:

O Devorador de Sonhos: Um conquistador de outra realidade induziu várias cidades isoladas na região serrana a um sono que já dura mais de 72 horas. Se conseguirem derrotá-lo, perceberão semanas depois que ele era só um laçao de um demônio do pesadelo do plano do tormento se alimentando do medo, paranoias e desesperos de pesadelos constantes causados pelo sono induzido. A inquisição com agentes infiltrados no DEAM e DENARC estranharam o padrão de desaparecimentos, suicídios e crescimento do consumo de drogas e tráfico das mesmas. Cabe ao Sanctum e as comunas trazerem as pessoas de volta dessa realidade induzida e derrotar essa criatura antes que uma nova cruzada contra os Magos se inicie.

A garota que roubava livros mágicos: Algumas folhas de códices arcanos resgatados de baús das profundezas do mar que estavam com uma comunidade que ficava no subterrâneo de uma estação de metrô desativada no RJ foram roubadas e uma investigação pode levar até uma Kitsune ruiva e de olhos castanhos cla-

ros (criança humana roubada por fadas raposas e só liberta na puberdade) chamada Cuco, que deseja abrir portais para liberar animais, feras e bestas místicas do passado sobre o plano material. Apesar da pouca idade ela é exímia em ilusões e controle de desejos o que a torna muito difícil de se pegar

Outros locais:

A Realidade Etérea: Sobre um obelisco sem fim envolto em brumas luminosas, vagando no meio das trevas nós temos a nossa realidade dentro do plano material com esferas arcanas ao redor, orbitando a realidade primordial. Essas esferas são as realidades alternativas criadas pela raça de deuses dos ionir, e abaixo do Plano Material nós temos o Limbo, O Vale dos Não Perdoados, O Tormento e o Abismo ligados por raízes etéreas e acima do Plano Material nós temos em galhos etéreos o Sonhar, a Sidheland, e o Paraíso. Estes são os sete planos criados pela vontade, crença e pensamento coletivo desde o primeiro ser vivo até os dias de hoje e são deles que determinadas magias de acordo com a sua natureza retiram a energia mística.

As dimensões são reinos oníricos onde deuses que se adaptaram ao longo da existência residem

Os semi-planos são reinos criados por arqui-magos usando a energia mística do limbo e do sonhar e cacos de realidades alternativas.

Planos interiores: Realidades Alternativas Criadas e sustentadas pelos três Ionir (uma raça de Deuses Asgardianos ligados ao prazer, conhecimento e criatividade) Bjorn, Logmar e Barion que utilizaram as raízes do destino como forma de escapar do Ragnarok e continuarem como Deuses eles já serviram tanto para ajudar como para prejudicar e segundo o Teerak - O livro mortal/Ionir não podem existir menos de três e nem mais de nove

Espaço profundo: Existem dezenas de mundo a saber habitados por raças inteligente nos cantos da galáxia e muitas vezes essas raças se comunicam entre si. Algumas viajam pelo espaço usando portais estelares, outras viajam em naves movida a magia bruta. O que leva elas a viajar, são motivos tão variados quanto os perigos que habitam as profundezas do espaço.



Pontuação e Regras

Códice Arcano é um mini-cenário que pode ser tanto jogado em conjunto com Megacity, acrescentando a figura dos magos arcanistas modernos as crônicas de Nova Memphis, mas ele também já tem os fundamentos básicos para ser rolado como um cenário próprio, bastando criar seus próprios NPC's e aventuras e nada impede que NPC's de outros livros e cenários sejam usados aqui.

Para isso o mestre devem estar familiarizado com as regras do Manual 3D&T Alpha, como também algumas regras alternativas do Manual do Defensor (apresentadas logo a seguir). O mestre também deve ter

em mente que algumas regras não são compatíveis com outras. Em especial as regras para uso de magia.

A pontuação adequada para uma aventura no cenário de Códice Arcano fica a encargo do mestre, mas recomendamos algo entre 7 e 10 pontos para jogadores iniciantes trilhando o caminho da magia.

O uso do Manual do Aventureiro Alpha e do Manual do Aventureiro de Megacity não é obrigatório mas é fortemente recomendado por acrescentar mais variedade aos personagens conjuradores.

Misticismo (2 Pontos)

Misticismo é a perícia que lida com o sobrenatural. Inclui conhecimento teórico sobre magia, suas regras e fórmulas e seres místicos; e também os conhecimentos práticos, incluindo conjuração, escrita de pergaminhos e criação de poções. É normalmente possuída por personagens que queiram entender a magia e as formas de combatê-la. Alternativamente, se considerar as vantagens mágicas como perícias (veja na pág. 50 no Manual do Defensor), o mestre pode determinar que as especializações abaixo já estão incluídas dentro delas, e não precisam ser compradas separadamente. Especializações de Misticismo incluem:

Conjuração. Concede ao personagem um bônus de H+4 ao conjurar feitiços, em especial para definir o valor máximo de PMs que é capaz de utilizar de cada vez.

Criação de Poções. Permite ao personagem criar poções mágicas diversas, usando as regras do capítulo de Objetos Mágicos do Manual 3D&T Alpha.

Defesa Contra Magia. Inclui conhecimentos sobre como se defender e evitar poderes mági-

As Regras da Magia

“Nesse mundo, as magias são realizadas através da canalização de energia de outros planos de existência e pela determinação, em combinação com as chaves corretas, nós Arcanos conseguimos através de rituais somados a sua simples vontade, realizar feitos sobrenaturais, controlando aspectos de toda a realidade a nossa volta. A sua alma carrega os fragmentos da divindade ancestral e o poder de nomear e comandar a realidade é o efeito da sua herança”.

As regras para o uso magia apresentadas no Manual 3D&T podem continuar sendo usadas em uma aventura ou mesmo campanha no cenário de Códice Arcano. Caso desejem acrescentar um nível de complexidade maior ao jogo aqui vão algumas regras alternativas que tornaram o jogo mais interessante para os mestre e jogadores. Essas regras foram apresentadas no Manual do Defensor.

cos. Concede um bônus de H+4 em rolagens de FD contra ataques mágicos.

Escrever Pergaminhos. Usada para escrever pergaminhos mágicos, conforme as regras descritas no Manual 3D&T Alpha.

Linguagens Místicas. Envolve conhecimento sobre as línguas utilizadas na magia, e substitui a perícia Idiomas nos testes para aprender novos feitiços.

Teoria da Magia. Conhecimentos teóricos sobre o funcionamento e as regras da magia no cenário de campanha, inclusive, dependendo do caso, a respeito de religião

Escolas como Perícias

No 3D&T Alpha, vantagens mágicas funcionam de forma muito parecida com perícias. Você deve adquirir uma vantagem especial, que custa 2 pontos, e ela reunirá uma série de habilidades menores — especializações, em um caso, e feitiços, no outro. Podemos nos aproveitar dessa semelhança para estabelecer algumas regras especiais.

Vamos definir um custo semelhante ao de especializações para adquirir magias avulsas, sem comprar nenhuma das vantagens mágicas: por 1 ponto, pode-se escolher até três magias conhecidas. Podem ser de qualquer Escola, independente de se possuir a vantagem correspondente, mas outras exigências, como vantagens e perícias específicas, ainda devem ser cumpridas.

No entanto, você não pode aprender novas magias por 1 PE, pode apenas comprá-las separadamente, pagando outro ponto, nem recebe magias extras por Mentor, Patrono ou Clericato.

Note que, além de poderes mágicos avulsos, esta regra serve para adquirir outros poderes semelhantes a magia, como superpoderes, por exemplo. Por outro lado, se preferir uma regra mais robusta e custosa para evitar abusos, pode trocar essa possibilidade pelo uso da vantagem Implemento, descrita na pág. 59.

Obviamente, apenas magias simples, como as iniciais e outras que não envolvam poderes grandes demais, podem ser adquiridas de forma avulsa. Como sempre, vale o critério do mestre, que tem o direito de vetar a aquisição de uma magia poderosa demais.

Conjuração Espontânea

Considerar as Escolas como perícias também nos permite criar regras para conjuração espontânea usando testes de perícia. Isso assume que todo mago conheça os princípios e teoremas da magia, e seja capaz de deduzir as fórmulas para magias desconhecidas através deles. Se preferir, você também pode permitir o uso destas regras com a perícia Misticismo, descrita acima.

Lançar uma magia que o mago conheça e esteja dentro do limite de PMs por Habilidade passa a ser considerado uma tarefa Fácil, ou seja, um sucesso automático pelas regras do Manual 3D&T Alpha. Basta gastar os PMs e seguir as regras da descrição da magia.

No entanto, agora é possível conjurar magias que estejam além do limite de H×5 PMs, desde que passe em um teste Médio de perícia. Com um sucesso, pode gastar os PMs e lançá-la, mesmo que esteja além das suas capacidades naturais.

Lançar espontaneamente uma magia que você não conheça, por fim, é uma tarefa Difícil.





Se passar no teste, poderá gastar 1 PE para aprendê-la definitivamente. Uma magia que você não conheça e ultrapasse o limite de $H \times 5$ PMs é impossível de ser lançada — mas você ainda pode usar as regras de testes Impossíveis fazendo um Teste com Habilidade -6 caso tenha as perícias adequadas ou Habilidade -10 caso não tenha.

Por essas regras, um mago poderia aprender e lançar espontaneamente até mesmo magias que não estejam nas vantagens mágicas que possui. Mas conjurá-las será sempre considerado como se não tivesse a perícia adequada. Até mesmo personagens sem nenhuma vantagem mágica podem tentar alguns truques simples!

Em todos os casos, os PMs da magia só serão gastos se houver sucesso no teste. Sem sucesso, o mago perde a ação, mas nenhum PM.

Testes Alternativos

3D&T usa um sistema clássico na hora de resolver testes, conhecido como dado \times atributo: você rola um dado, e deve conseguir um valor igual ou menor à característica testada para ter sucesso. A seguir, no entanto, estão algumas formas alternativas de resolução, se quiser experimentar novas maneiras de jogar.

Contra Dificuldade

Um método muito popular em sistemas mais recentes de RPG: role um dado, some uma característica, e você deve chegar a um resultado igual ou maior do que uma dificuldade estabelecida pelo mestre. Essa dificuldade varia com a situação, mas pode partir dos seguintes valores:

Tarefas Fáceis. Dificuldade 6.

Tarefas Médias. Dificuldade 10.

Tarefas Difíceis. Dificuldade 14.

Ter uma perícia adequada à tarefa, como no modelo anterior, concede um bônus de +4 na rolagem.

Por exemplo: você possui H3, a perícia Esporte e vai fazer um teste para realizar uma acrobacia. O mestre determina dificuldade Média — portanto, igual a 10. Você rola um 4 no dado, e com +4 da perícia e +3 da característica, tem um total de 11. Você foi bem-sucedido.

Entre outras coisas, este modelo facilita a realização de testes resistidos: basta rolar uma disputa de $1d +$

característica entre os dois envolvidos na disputa, e o maior resultado vence. Você também pode usar a regra de acertos críticos: um resultado 6 no dado dobra a característica testada, o que permite que o personagem atinja valores de dificuldade muito maiores!

Caso queira adicionar mais um nível de dificuldade ao sistema, coloque que conjurar qualquer magia exige um teste das perícias adequadas como Misticismo ou Ciências Proibidas, para calcular o nível de dificuldade de cada magia, use como base a quantidade de PMS gastos; Lançar uma magia que custe até 5 PMs é uma Tarefa Fácil, uma magia que custa de 6 a 20 PMs é uma Tarefa Média; Magia que custam mais de 20 PMs são Tarefas Difíceis.

Pilha de Dados

Modelo imortalizado por alguns sistemas de RPG clássicos. Você rola uma quantidade de dados igual à característica testada, e cada resultado 5 ou 6 obtido é considerado um “sucesso.” A quantidade de sucessos necessários depende da dificuldade da tarefa:

Tarefas Fáceis. 1 sucesso.

Tarefas Médias. 3 sucessos.

Tarefas Difíceis. 6 sucessos.

Perícias concedem um bônus de quatro dados extras a serem rolados.

Por exemplo: um mago com H2, perícia Misticismo, realizar uma magia de Dano Mágico, gastando 5 PMs, considerado então uma Tarefa Média. Você rola seis dados, dois pela Habilidade mais quatro pela perícia. Consegue os resultados: 4, 5, 5, 2, 6,3. Pegando os resultados 5 e 6, você teve três sucessos — o suficiente para ser bem sucedido.

Trata-se de um sistema não muito prático, mas que tem como vantagem a emoção de se pegar uma pilha gigantesca de dados e rolar sobre a mesa! O mestre também pode determinar que qualquer resultado 6 pode ser rolado novamente pelo jogador, para conseguir ainda mais sucessos e atingir uma dificuldade ainda maior, como uma espécie de acerto crítico.

Testes resistidos

Os testes resistidos são aqueles em que dois personagens disputam para determinar qual é o melhor, como em uma queda de braço ou corrida. O Manual 3D&T Alpha, na pág. 25 (Sugestões de Testes: segurar um inimigo), apresenta uma forma simples de resolução para situações

assim; mas aqui apresentamos uma regra opcional mais abrangente.

Se utilizar a regra de pilhas de dado, pode utilizá-los para essas situações: vence um teste resistido quem, além de obter sucesso no seu próprio teste, consegue mais sucessos do que o adversário. Em caso de empate, o mestre tem a opção de rolar os dados novamente, ou decidir que o vencedor é aquele com a maior característica.

Magias dos Arcanistas

As magias apresentadas abaixo estão separadas pelos níveis de graduação que um arcanista pode ter dentro de seu Sanctum, mas nada impede que um Neófito conheça uma magia dos outros níveis e um Magister não vai necessariamente conhecer todas as magias dos níveis inferiores.

A lista abaixo foi deixada propositalmente apenas com as descrições dos feitiços e sem variáveis numéricas como o dano, custo em PMS, alcance ou quantidade de pessoas que podem ser afetadas por uma desses feitiços. Um mestre pode contornar essa situação usando algumas das regras alternativas apresentadas anteriores (Pilha de Dados, Testes Resistidos e etc), determinando por exemplo, que toda magia do Círculo dos Neófitos para ser lançada requer um Teste Fácil da perícia Misticismo e as variáveis como dano, duração e quantidade de pessoas atingida é determinada pela quantidade de sucessos resultante de uma pilha de dados. Embora a princípio pareça estranho para jogadores acostumados com o sistema habitual do 3D&T, jogando assim surgem mais oportunidades para interpretação por partes dos jogadores.



Magias Círculo dos Neófitos

- **Magiae deprehendere:** detecta a presença, quantidade e intensidade de auras mágicas na área.
- **Nuntius:** troque mensagens telepáticas com um alvo.
- **Intellectum Linguis:** você entende qualquer coisa escrita ou falada.
- **Fascinare Hominem:** alvo se torna prestativo em relação a você.
- **Balbutiendo Oris:** alvo não consegue falar corretamente, enrola e morde a língua.
- **Hipnotismo:** imobiliza o alvo e melhora a atitude deles em relação a você.
- **Tacet picture:** cria uma ilusão visual, como uma miragem.
- **Tenebrae et caligo:** névoa obscurece toda a visão.
- **invisibilium servus:** criatura invisível realiza tarefas para você.
- **Somnum:** criaturas na área de até 500 metros adormecem.
- **Ventriloquismo:** projeta sua voz de outro lugar.
- **Área escorregadia:** criaturas na área podem cair no chão.
- **Amor incontestável:** alvo se apaixona pela primeira criatura que ver.
- **Ao alcance da mão:** projeta mãos telecinéticas a até 3m.
- **Aterrorizar:** alvo fica apavorado.



- **Cativar:** criaturas prestam atenção em você, ignorando tudo ao redor.
- **Cegueira/surdez:** alvo fica cego ou surdo, à sua escolha.
- **Comandar mortos-vivos:** força um morto-vivo, inteligente ou não, a aceitar suas ordens.
- **Confundir detecção:** Clarividência lançadas em um alvo dão resultado pertinente a outro alvo.
- **Detectar pensamentos:** detecta pensamentos superficiais na área.
- **Invisibilidade:** alvo fica invisível até atacar.
- **Localizar objeto:** determina em que direção está um objeto à sua escolha.
- **Lufada de vento:** lufada de vento

que derruba e empurra criaturas na área.

- **Obscurecer objeto:** esconde um item de efeitos de Clarividência.
- **Poeira ofuscante:** nuvem de poeira cega e revela criaturas invisíveis.
- **Vento sussurrante:** envia uma mensagem curta.
- **Ver o invisível:** você enxerga criaturas e objetos invisíveis.
- **Círculo mágico contra o mal/bem/caos:** com proteção por 3m de raio.
- **Clarividência:** cria sensor mágico, pelo qual você pode ver ou ouvir, em um lugar específico
- **Descanso tranquilo:** impede um cadáver de se decompor.
- **Dificultar detecção:** alvo fica pro-

tegido de magias de Clarividência para detectá-lo.

- Dissipar magia: dissipa outras magias.
- Escrita ilusória: escreva um texto que apenas você e quem você permitir consegue entender.
- Esculpir o som: altera os sons emitidos pelos alvos.
- Esfera de invisibilidade: cria uma área de invisibilidade de 6 metros
- Imobilizar pessoa: paralisa um humanoide por até três horas.
- Névoa fétida: névoa que deixa as criaturas em seu interior enjoadas.
- Página secreta: muda o conteúdo de uma página.
- Pequeno refúgio: cria caverna de barro moldável por até uma hora que depois fica resistente como rocha.
- Respirar na água: até cinco criaturas podem falar e respirar na água.
- Runas explosivas: runas protegem objeto contendo informações escritas.
- Selo da áspide: selo prende criatura que ler objeto onde ele está inscrito.
- Sugestão: alvo obedece uma ordem sua.
- Visão arcana: você enxerga auras mágicas.
- Criar alimentos: cria uma massa alimentar a partir de matéria imóvel

Círculo dos Iniciados

- Criar mortos-vivos: transforma um cadáver em um zumbi sob seu comando.
- Medo: criaturas na área ficam apavoradas por um minuto.
- Missão menor: obriga o alvo a



cumprir uma tarefa à sua escolha.

- Névoa sólida: como névoa, mas é tão grossa que impede o movimento.
- Olho arcano: cria um sensor através do qual você pode enxergar como se estivesse onde ele está.
- Porta dimensional: transporta você e até uma criatura para outro lugar.
- Praga: alvo contrai uma doença à sua escolha.
- Remover maldição: cura o alvo de qualquer maldição.
- Vidência: você pode ver e ouvir uma criatura à distância se conhecer ela
- Zona de silêncio: manipula sons dentro da área.
- Âncora planar menor: invoca um espírito.
- Arca secreta: esconde baú com equipamento em algum plano
- Cão fiel: cão de guarda protege local onde foi invocado.
- Contato extraplanar: faça perguntas para seres de outros planos.
- Imagem persistente: cria ilusões que seguem um roteiro pré-determinado por 48 horas.
- Ligação telepática: cria um elo mental entre duas criaturas Inteligentes.
- Magia perdida: apaga uma magia da mente do alvo.
- Malogro: murcha e mata desde uma planta até uma árvore
- Marionete: controla o corpo de uma criatura por 3 minutos.
- Modificar memória: cria, modifica ou elimina a memória do alvo

sobre um evento específico.

- Corvos observadores: cria dez corvos que seguem suas ordens e então voltam a você para transmitir o que vi-

ram.

- Pesadelo: causa pesadelos que impedem sono tranquilo.
- Recipiente arcano: divide um terço da sua alma para um cristal ou gema ou outro corpo.
- Remover encantamento: remove todos os encantamentos afetando o alvo.
- Santuário particular: protege área de visão, audição e magias de adivinhação.
- Símbolo da dor: runa mágica causa dores terríveis quando ativada.
- Símbolo do sono: como símbolo da dor, mas as criaturas adormecem.

Círculo dos Magisters

- Sonho: você entra nos sonhos de alguém, e pode conversar com ela lá.
- Telecinesia: move objetos ou criaturas de até 300 kg até onde alcança a sua visão.
- Teletransporte: transporta os alvos à longas distâncias.
- Visão falsa: engana magias de adivinhação.
- Analisar encantamento: analisa uma criatura ou objeto e determina se há alguma magia em ação.
- Ataque visual: seu olhar apavora criaturas.
- Controlar água: reduz ou aumenta o nível de água.
- Controlar o clima: muda o clima da área para frio, quente ou chuvoso.
- Despistar: você fica invisível e uma cópia ilusória surge em seu lugar.
- Destruir mortos-vivos: destrói mortos-vivos

- Mundo dos sonhos: alvos adormecem e vivem uma realidade controlada por você.
- Névoa ácida: como névoa sólida, mas causa dano às criaturas em seu interior.
- Proteger fortalezas: protege uma estrutura com diversos efeitos.
- Símbolo do medo: como símbolo da dor, mas as criaturas ficam apavoradas.
- Sugestão em massa: como sugestão, mas afeta até cinco criaturas.
- Transformação de guerra: você recebe habilidades de combate, mas não pode lançar magias.
- Visão da verdade: revela a forma real das coisas.
- Banimento: expulsa até espíritos e outros seres que não pertencem ao plano material. Não funciona quando usada no plano da própria criatura.
- Convocação instantânea: invoca um objeto de qualquer lugar para sua mão.
- Cubo de energia: cria uma prisão imóvel, invisível e indestrutível, que prende uma criatura.
- Passagem invisível: cria uma passagem etérea através de uma parede.
- Projetar imagem: cria uma cópia ilusória de você.
- Reverter magia: magias ou habilidades mágicas lançadas em você são refletidas de volta a quem as lançou.
- Teletransportar objeto: como teletransporte, mas transporta um Objeto pequeno.
- Vidência maior: como vidência, mas dura mais e permite lançar magias.
- Animação ilusória: esconde o que realmente está acontecendo na área.
- Antipatia: alvo ou área repele um

tipo de criatura à sua escolha.

- Aprisionar a alma: prende corpo do alvo em gema.
- Discernir localização: descubra a localização de uma criatura ou objeto.
- Limpar a mente: protege o alvo de efeitos que detectam, leem ou influenciam emoções ou pensamentos.
- Runas da Insanidade: aqueles que leem a runa ficam sob o efeito da magia Loucura de Atavus.
- Simpatia: alvo atrai um tipo de criatura à sua escolha.
- Tranca dimensional: impede via-

gens planares na área.

- Vazio: alvo perde memória e habilidades.
- Alterar forma: você assume a forma de qualquer criatura.
- Disjunção: dissipa efeitos mágicos e transforma itens mágicos em mundanos.
- Libertação: liberta o alvo de todos os efeitos que restringem movimento.
- Portal: abre um portal para convocar uma criatura ou viajar entre os planos.





Uma questão sempre retorna no início de uma mesa de RPG: Os meus jogadores estão imersos no cenário? Eles estão se divertindo? Falta algo para que eles se sintam bem nesse universo?

Quando seus jogadores não estiverem satisfeitos com a sua mesa, provavelmente irão usar o celular, montar uma pilha de dados ou vão ficar desenhando seus personagens. Não me leve a mal, não é errado fazer essas coisas. Não é interessante observar o turno de outro jogador. Porém se os jogadores estão fazendo isso em seus próprios turnos, bom este é o sinal de que sua mesa não está indo muito bem.

Mas como prender a atenção de seus jogadores sem recorrer a técnicas de recompensa pavlovianas comuns de joguinhos de celular?

O cenário convidativo oferece diversas possibilidades. Entre essas possibilidades estão: Combate, Exploração, Interações e Folclore. Cenários geralmente providenciam o folclore,

enquanto o combate é parte do sistema. Exploração é um assunto que tem tomado bastante espaço nas revistas. Mas a interação é algo que tem ficado para trás.

Raramente as interações de personagens passam de linhas de diálogo ou descrições físicas nas páginas de um livro/revista.

Portanto resolvi deixar a disposição do mestre um arsenal de arquétipos que vão além das tradicionais "Ele é amistoso" ou "Ele ignorará os PJ"...

Estes NPCs São Aliados ou seja, são amistosos ao jogador. Sua principais características giram em torno de sentimentos de lealdade e afeição para os personagens jogadores.

O ESCUDEIRO



O escudeiro é um tipo interessante, porém bem superficial. É uma espécie tapa buraco do PJ. Suas características servem apenas para suprimir a falta de capacidade do PJ em alguma área.

Se o PJ é atacante, ele é Tanque/Baluarte. Um paladino, Cavaleiro ou Bárbaro.

Se o PJ é Tanque, ele é Atacante/Baluarte. Um nobre, Caçador, Lutador de rua.

Se o PJ é Baluarte, ele é Atacante/Tanque. Um mercenário, guarda-costas, Ladino.

Se o PJ é dominante, ele é Atacante/Tanque. Um ninja, druida.

O fato é que esse indivíduo busca o PJ por motivos pessoais, mas se mantém com ele porque considera o PJ alguém inspirador, um grande líder, ou um mistério, se for do sexo oposto (ou mesmo que não seja), talvez tenha se apaixonado ou até tem uma dívida de honra com seus pais.

O Escudeiro, irá ajudar o jogador com seus objetivos porque quer vê-lo completa-los. Geralmente irá oferecer seus recursos, tomará suas dores ou ensinará truques.

Frases:
 "Medo? EU? Confiaria minha vida de olhos fechados ao (PJ)"
 "Não tem problema, eu posso pagar a viagem, guardei o dinheiro do almoço por um mês pra isso"

O RIVAL PERDEDOR

O rival perdedor é um oponente com baixo poder de luta. O Objetivo desse personagem é enaltecer as habilidades do personagem. Ele entra em combate nas horas mais inconvenientes. Porém é engraçado e altivo. Sempre irá elogiar qualquer habilidade usada durante um duelo e caso vença (o que deve ser evitado pelo mestre), irá dar a oportunidade de uma melhor de 3. Quando observando o jogador, sempre irá trazer à tona os melhores pontos do PJ para mostrar aos demais sua ligação com ele.

Em situações em que ele for humilhado, poderá ficar brevemente deprimido. Ele geralmente tem poderes chamativos (Abuse da Desvantagens Poder Vergonhoso) e sua vulnerabilidade sempre será o tipo de dano do PJ.



Frases
 "Como esperado do grande (PJ), o MEU rival."
 "Você teve sorte, tinha poeira nos meus olhos, por isso declaro um empate"
 "Um dia eu irei derrotá-lo. Não hoje, mas um dia!"

O TUTOR ALTIVO

Serve como mentor, professor e qualquer outra função que detém conhecimento. Sendo representado nas Vantagens oferecidas pelo Manual 3D&T Alpha pela vantagem Mentor.

Um NPC com o arquétipo de "Tutor Altivo" também serve de fonte de folclore do jogo caso perguntado sobre determinado assunto.

Tem vasto conhecimento, recursos e poderes com os quais os jogadores apenas sonham mas é extremamente excêntrico, estando tão absorvido em seus próprios feitos e objetivos que mesmo quando procurado para trabalho de campo (caçar monstros, enfrentar vilões) irá dizer que não tem tempo para questões mundanas (mesmo que envolvam o fim do mundo).

Geralmente nobre ou fidalgo, o Tutor Altivo pode servir como ponto de entrega de missões e recompensas das mesmas. Sempre acredita que os eventos principais giram em torno dele, e trata o PJ como um mercenário, mesmo se for provado que ele é o grandioso escolhido da

profecia. Contém uma vastidão de escolas de magia contendo magias de suporte e inúmeras especializações (algumas que nem existem em manuais: Produção artesanal de queijo da lua, provador de venenos ou até mesmo críquete)

Ele tem interesse no PJ pela sua capacidade de resolução de problemas e não consegue manter seus assuntos pessoais longe dos importantes. Suas missões fornecem "Extra" recompensa por coisas triviais: "Ao destruir a orbe do apocalipse, aproveite que está no inferno e pegue rosas de obsídio, são excelentes para um chá. Mas apenas pegue duas, não queremos que elas entrem em extinção."

Frases:

"Tudo bem, "Escolhido", com este título você se destaca da mão de obra descartável, agora vá e faça o que eu lhe ordenei, e quem sabe você se tornará meu pupilo"

"O retorno do grande mal deve ser um plano do mago da torre do sul para atrasar o lançamento do meu romance."

**"Eu sou provavelmente
O mago mais poderoso
que você já conheceu"
- Neloth**

O RIVAL PODEROSO

O Rival poderoso é alguém acima do nível de poder do jogador. Alguém a ser superado. Talvez seja um cavaleiro negro de uma ordem oposta, ou talvez um hacker sempre um passo à frente.

Este tipo de NPC serve para gerar uma escala de projeção do personagem. Geralmente pertence a mesma classe do PJ ou pelo menos uma progressão em comum do grupo.

Muitas vezes pode ser confundido com o vilão principal devido sua má fama e atitudes negativas. Sempre que luta contra os PJ, os deixa vivos com poções de cura e energia ao lado, talvez uma carta com uma provocação ou apelido e dicas sobre como prosseguir em sua aventura.

O Rival poderoso pode ser cômico, como



**"Tente me superar" - Ovan,
Hack/G.U**

um grande bardo cercado de garotas em uma luxuosa carruagem, ou um poderoso mercenário, sério com passado triste. Suas atitudes são utilitaristas, ou seja, visa o bem-estar do maior número de pessoas possível, mesmo que tenha que sacrificar dúzias de inocentes para que o grande mal não chegue a capital. Este NPC trata o PJ como uma criança a ser ensinada e corrigida, e efetivamente o protegerá se o grande vilão decidir eliminá-lo logo de cara.

Este NPC só é efetivamente derrotado pelo PJ quando estiver próximo ao clímax da história, onde é revelado que o NPC pretendia: Salvar o mundo sozinho, tornar o PJ mais forte ou impedir que os heróis causassem a destruição da realidade com sua curiosidade. Neste momento, o NPC é carinhoso e mostra o progresso dos jogadores até o dado momento. Um momento triste e reflexivo.

Frases:

"Desista dessa história e volte para casa soldadinho. Este local não é para você."

"Parece que melhorou sua técnica. Mas ainda não é o bastante."

O MERCADOR

O mercador é um NPC fútil, geralmente cômico e atua de forma similar ao TUTOR ALTIVO, mas com suas diferenças. Ao invés de conhecimento, o Mercador é voltado para coisas materiais, tais como armas, dinheiro e ingredientes. O mercador é cheio de recursos, extremamente avarento. Sem nenhuma conexão afetiva com o PJ, o Mercador vê a importância do mesmo pela possibilidade de lucro, já que o PJ não compreende o mercado como ele compreende.

Este NPC serve como fornecedor de missões tais como suas recompensas, e pede para que o jogador localize certos itens de aparência chula e desimportantes, mas que são de fato, obras de arte perdidas ou artefatos de uma tecnologia perdida a muito tempo. Talvez peça para o PJ cobrar dívidas ou assustar seus cobradores. Suas recompensas são boas apenas quando envolvem sua segurança ou a segurança de suas posses. O Mundo estará acabando, e o merca-



dor estará coletando suas moedas pelo chão.

Frases:

"Nada de reembolso!"

"Ei (PJ)! Chegou uma arma que é a sua cara!"

O CLÉRIGO

Similar ao ESCUDEIRO, o clérigo vê o PJ como o herói de uma profecia, ou o campeão de sua divindade. Não precisa ser necessariamente um clérigo. Porém o clérigo tem uma preocupação mais controladora, divergente do escudeiro.

Ele vê o caminho, saúde e alimentação do PJ como prioridades. Vai curar dos mínimos arranhões, insistir em evitar conflitos que não envolvam sua divindade.

O chamar de irresponsável quando cometer algum crime, e até chorar quando a missão divina for deixada de lado.

É ciumento em relação ao PJ e pode desenvolver um amor platônico por ele. Mas sempre colocará sua divindade em primeiro lugar. E usará todos os seus recursos para atrair (jamais forçar) o PJ aos caminhos celestiais (ou infernais, sei lá...)

"Eu falei para tomar cuidado PJ, eu sabia que tinham armadilhas ali. Abaixa a mão, prometo que não vai arder."

"Isso são horas de acordar? Isso é Pizza no seu ombro? Seu inconsequente! O escolhido jamais comeria Pizza! Vamos, trate de engolir esse suco de beterraba com jiló e berinjela com banana e água de coco!"



Tão importante quanto aos NPCs Aliados do herói, existem os NPCs vilões ou antagonistas que povoam os cenários com desafios e catalisam a inércia a aventura.

Os vilões são peças importantes no cenário e servem para manter o sentimento de que algo está incompleto ou incorreto durante a aventura.

Uma aventura com monstros aleatórios pode ser divertida no início, mas maçante com o passar do tempo.

Por isso Aqui seguem alguns vilões para sua aventura ser mais profunda e memorável.

Estes NPC's são antagonistas dos personagens jogadores, muitas vezes sendo hostis ou representando desafios a serem superados. Seus atos podem ser imorais e carregados de crueldade.

FORÇA DA NATUREZA/ ENTIDADE CÓSMICA

A força da natureza é uma entidade ou evento destinada a acontecer por meio de profecia ou causa e efeito. Pode ser um deus inocente que foi trancado e quer vingança contra a criação, um apocalipse ou um terremoto em grande escala, ou uma tempestade extremamente forte. Embora desprovido de um motivo forte, a força da natureza geralmente é acionada por ações inconsequentes, gerando pela teoria do caos, uma causa catastrófica, é perfeita contra personagens poderosos que não poderão fazer nada além de tirar o melhor da pior situação e ainda assim é ótimo para personagens fracos que sentirão na pele a tensão da sobrevivência. Ela se divide em consciente e inconsciente.

A inconsciente vem em forma de desastres na-



turais, como erupções vulcânicas, maremotos, tremores, combustão espontânea, apocalipses e etc... Os jogadores não interagem diretamente com elas, mas sofrem e evitam seus efeitos negativos, como privações e perigo de acidentes. Ravinas que perseguem o carro dos Pjs, ou o maremoto prestes a engolir o navio, ou até mesmo uma corrida contra o tempo para não ser congelado vivo na tempestade de neve.

A consciente é uma forma furiosa de destruição como Odila, Dr. Manhattan ou o Monstro do Pântano. Talvez seja uma consciência formada dos pecados dos jogadores voltando para os assombrar. Ou até mesmo um Elemental ou vírus de computador poderoso que decide eliminar a humanidade.

Frases:

"A natureza já sofreu demais nas mãos da humanidade. Agora a humanidade sofrerá nas mãos da natureza"

"A humanidade é um perigo para si própria, e precisa ser deletada."

"Seu deus me abandonou, agora apagarei o que ele mais ama, a criação"

O FANÁTICO

O fanático é um tipo simples de vilão, voltado para um objetivo religioso, utiliza sua fé ou credo para justificar seus meios. A forma mais simples de colocar um dogma é segui-lo sem flexibilidade.

Como por exemplo, o deus do amor exige que as pessoas se casem em um relacionamento conjugal, já fanático exige que as pessoas se casem ao completar certa idade, e ainda com estranhos!

O Fanático irá impor seu poder forçando credos religiosos extremamente pesados a todos, e dependendo da situação, o fanático poderia destruir um conceito contrário (eliminar a morte do mundo causando su-

perpopulação, por exemplo.)

No fim forçando um estilo de vida regado a todos sob seu regime. O Fanático tentará trocar as armaduras do seu PJ em vestes brancas de sacrifício.

Vale lembrar que quando evidenciado sua farsa, o fanático tentará contra a própria vida talvez evitando um combate físico contra alguém tão poderoso.

Frases:

"Você não veste o adorno dourado da salvação, entretanto insiste em proferir suas heresias. A misericórdia do meu senhor não alcança a escuridão da sua alma. Você precisa ser... purificado."

"Se você acreditasse, e visse o mundo dele da maneira que eu vejo, se visse as profecias, aceitaria a rendição de bom grado. Imagine só por um momento, e se (DIVINDADE) estiver mesmo comigo? Não acha que a misericórdia dele estaria aqui agora? Pense bem nas suas próximas palavras"

O OBSTINADO

O Obstinado é um vilão tomado pela vontade de cumprir um objetivo. Talvez ele era um aventureiro que aprendeu junto com o PJ alguma arte marcial, ou talvez queira se tornar o melhor na área do PJ. Uma única coisa é clara: ele não irá parar.

Dotado de uma resistência psicológica e física inumana, o Obstinado é capaz de perfurar qualquer barreira em volta de seu objetivo. Não hesitará em pegar o tesouro amaldiçoado, se tornar um Lich, demônio, matar inocentes ou até mesmo sacrificar seu melhor amigo para ter seu objetivo concluído. Se seu objetivo for atingido ou tomado pelos PJ, tentará de tudo para destruí-los e se mesmo assim não conseguir, irá tirar isso dele, nem que pra isso tenha que perder os braços e pernas e mata-lo com mordidas. Este é o sonho dele e ninguém ficará no caminho.

Frases:

"Se me enterrarem no mais profundo inferno, eu cavarei meu caminho até a superfície, nem que eu tenha que usar minhas unhas, dedos, pulso e cotovelos. Mesmo que eu tenha que comer a



"Eu posso te perdoar mas nunca vou perdoar Konoha!"

Sasuke Uchiha

terra, eu voltarei e tomarei meu lugar por direito!”

“Saia da minha frente (PJ)! Ou eu o destruirei! Estou pedindo em nome de nossa antiga amizade”.

O LOUCO

O louco é um tipo de vilão, a primeira vista simples, raso e muito utilizado em histórias rápidas como filmes e jogos. Ele desempenha o papel de um indivíduo maligno por natureza, que se identifica com a vilania e causa maldade por onde vai.

Uma personificação da maldade, como um demônio ou um saci, devota a vida a fazer com que o sofrimento alheio o encha de risadas.

Este mal encarnado tem como objetivo NÃO gerar nenhum tipo de compaixão ou rapport dos jogadores. Algo cruel, maligno e que deve ser eliminado às pressas pelos PJ, capaz de destruir a realidade consigo dentro. Alguém que não se importa de sofrer um pouco para matar o máximo de inocentes possíveis.

Frio e calculista, o louco irá criar situações insanas para provar que os jogadores são tão vilões quanto eles e que maldade e bondade são conceitos filosóficos.

Frases:

“...então eu dei o jarro de pólvora para a órfã, e pedi que segurasse no centro da cidade por alguns minutos, quando o guarda se aproximou com a tocha para ver o que a menina segurava KABUM... tem vísceras até agora nos meus bolsos, quer ver? HAHHAH”

“No final (PJ), eu e você somos iguais, a mesma moeda com desenhos diferentes de cada lado, você é um fajuto mercenário viciado em ouro e poder. Enquanto eu sou um louco degenerado. Quem de nós merece um lugar no paraíso? HAHHAH”

O VINGADOR

Dos tipos de vilões dessa lista um interes-

sante é o Vingador. Um indivíduo com um passado triste cheio de injustiças e sofrimento, marcado por perdas terríveis e que jurou vingança (ao invés de justiça) aos causadores de sua dor.

O vingador é um vilão focado em jogadores empatas, isto é, que se colocam no lugar dos outros. Ele pode ter um objetivo nobre: Eliminar vampiros que devoraram sua família, matar orcs que destruíram seu vilarejo, eliminar os invasores alienígenas etc....

Seu poder é baixo inicialmente e é visto com os aventureiros no início da aventura praticamente com os mesmos poderes dos PJ.

O que o muda e o difere de um herói são suas escolhas. Talvez ele mate humanos inocentes suspeitos de servir vampiros, ou afunde navios que levam orcs com outros tripulantes ou talvez mate qualquer um que defenda a presen-



ça alienígena na terra. Cruel, mataria vampiros vegetarianos (que se alimentam de animais) sem piedade, executaria orcs mercadores ou atiraria em um embaixador alienígena para que a humanidade entre em guerra com os invasores, mas mesmo com sua crueldade, PJs podem sentir a injustiça sofrida pelo Vingador e mudar de lado para ajudá-lo gerando conflitos e entre os jogadores e talvez até mesmo mudando o papel dos mesmos no cenário.

Este vilão é recomendado para uma mesa madura que saiba trabalhar com times opostos na mesma mesa.

Frases:

“Vou fazer você se sentir como eu me senti nas mãos dos (Facção/raça inimiga)”

“V-você não entende... Você não sente a minha dor.”

O ÁRBITRO

O arbitro é uma entidade extremamente poderosa, quase onipresente, capaz de julgar instantaneamente os crimes cometidos pelos NPCs e Pjs.

Um rei cruel, um sumosacerdote de uma religião influente ou mesmo um deus impiedoso, são algumas das possibilidades das formas na qual o arquétipo do NPC Árbitro pode se manifestar. Sua onisciência pode vir de videntes ou de seu próprio poder e sua “Justiça” pode vir em forma de golens extremamente poderosos, anjos, ou até mesmo a guarda invencível da cidade.

De todo modo, o arbitro irá fazer de tudo para manter sua lei, independente dos PJ's concordarem com seus meios ou não.

Sua lei é severa e pode incluir até mesmo mentiras pequenas, ou enganos. Todos com pena capital, tortura seguida de morte.

Se confrontado, irá lutar, porém se provado hipócrita, este se renderá a justiça dos PJ's (o que é bem difícil se os PJ forem ladinos e assassinos. Portanto recomenda-se esse vilão para uma mesa de heróis sagrados e cavaleiros)

Frases:

“Todos pagarão pelos crimes de um, não haverá comida por uma semana até que me tragam o criminoso”

“Aquele que discorda da minha justiça é um criminoso por si só”



3D&T

Por Antônio Carlos
Daimon

Talentoso



Os talentos de Tormenta RPG transformados em vantagens de 3D&T Alpha.

VANTAGENS METAMÁGICAS

Todas essas vantagens são, de alguma forma, ligadas a magias. São próprias para Kits Conjuradores (Bardos, Clérigos, Druidas, Feiticeiros, Magos, Paladinos, Rangers — mas

qualquer personagem com capacidade de lançar magias pode se beneficiar delas.

Quando o conhecimento do conjurador aumenta, ele pode aprender a lançar magias de formas diferentes. Lançar uma magia alterada é um pouco mais difícil — mas graças as vantagens metamágicas é possível.

Magias modificadas por uma vantagem metamágica gastam mais PMs que o normal. Isso não muda as magias, somente altera suas

propriedades metamágicas (Alcance, Duração e os efeitos das magias, em algumas vezes).

Não se pode usar vantagens metamágicas para afetar magias lançadas a partir de Itens Mágicos, como Varinhas ou Pergaminhos.

Você pode aplicar mais de uma vantagem metamágica sobre uma mesma magia, pagando o custo cumulativo em PMs. Por Exemplo, uma Bola de Fogo Maximizada e Potencializada custa 8 PMs para ser lançada (3 PMs do custo gasto da magia + 3 PMs de Maximizar + 2 PMs de Potencializar). No entanto, você não pode aplicar a mesma vantagem metamágica mais de uma vez em uma mesma magia — não se pode potencializar um mesma Bola de Fogo duas vezes, por exemplo.

Acelerar Magia

(2 Pontos; +4 PMs)

Você pode lançar uma magia com um pensamento. Lançar uma magia acelerada é uma ação adicional gratuita. O personagem pode realizar no mesmo turno ainda uma outra ação de ataque e de movimento, mesmo lançar outra magia, na mesma rodada que o personagem lança uma magia acelerada. O personagem só pode lançar uma magia acelerada por rodada. Uma magia cujo tempo de lançamento é maior que 1 rodada completa não pode ser rápido.

Atrasar Magia

(1 Ponto; +3 PMs)

Você pode lançar magias que tomam efeito após um curto atraso de sua escolha. Uma magia atrasada não se ativa até de 1 a 5 rodadas depois que você termina de lançá-la.

Você determina o atraso ao lançar a magia e ele não pode ser alterado uma vez definido. A magia se ativa logo após seu turno na rodada que você designar. Quaisquer decisões que você faria sobre a magia, inclusive jogadas de ataque, desígnio de alvos ou determinação ou modelagem de área, são tomadas quando a magia é lançada. Quaisquer efeitos resolvidos por aqueles afetados pela magia, inclusive testes de resistência, são decididos quando a magia se ativa. Se condições mudarem entre o lançamento e o efeito de forma tal que torne a magia impossível — por exemplo, o alvo que você designou deixa o alcance ou área máximos da magia antes dela ser ativada — a magia falha. Uma magia atrasada pode ser cancelada normalmente durante o atraso, e pode ser detectada normalmente na área ou no alvo com magias como detectar magia.

Aumentar Magia

(1 Ponto; +1 PM)

Você pode lançar magias mais longe que o normal. Uma magia ampliada tem seu alcance duplicado. Magias cujos alcances não são definidos por distância não têm seus alcances aumentados. Uma magia cuja área ou efeito é determinado por seu alcance tem as dimensões de sua área ou efeito aumentadas proporcionalmente. Uma bola de Fogo por exemplo afetaria um raio de 10m.

Canto Monástico (1 Ponto)

Exigências: Clericato, Canto (Especialização de Artes), capacidade de lançar magias.

Você foi treinado em um mosteiro, onde rezava através de belos cânticos. Quando você lança uma magia, pode gastar um movi-

mento para entoar um canto litúrgico. Se fizer isso, o teste de Resistência para resistir à magia recebe um redutor -1. Você pode usar esta vantagem um número de vezes por dia igual ao seu valor de Habilidade +1. Obviamente, você não pode lançar magias desta forma se não puder fazer sons (por exemplo, sob efeito da Desvantagem: Deficiência - Mudo).

Canto Monástico Aprimorado (2 Pontos)

Exigências: Clericato, Canto Monástico, Canto (Especialização de Artes), capacidade de lançar magias.

No mosteiro onde foi treinado, você era responsável por ensinar os acólitos a cantar como anjos. Quando você usa a vantagem Canto Monástico, soma o resultado de 2d como bônus aos efeitos numéricos variáveis da magia (FA, FD, PVs curados, etc.). Este efeito ocorre em adição ao efeito de Canto Monástico.

Canto Monástico Magistral (4 Pontos)

Exigências: Clericato, Canto Monástico Aprimorado, Canto (Especialização de Artes), capacidade de lançar magias.

Os deuses choram de emoção ao ouvi-lo cantar. Quando você usa a vantagem Canto Monástico, a magia fica sob efeito da vantagem Maximizar Magia. Este efeito ocorre em adição aos efeitos de Canto Monástico e Canto Monástico Aprimorado.

Conhecimento Mágico (1 Ponto)

Você estudou mais um pouco para aumentar seu repertório de magias. Você aprende mais duas novas magias. Você pode escolher essa vantagem diversas vezes, cada vez, você aprende duas novas magias.



Disfarçar Magia (1 Ponto)

Você pode lançar magias sem que observadores notem. Você dominou a arte de lançar magias despercebidamente, misturando componentes verbais e somáticos nas suas atuações tão habilmente que outros raramente te apanham no ato. Uma magia disfarçada não pode ser identificada no ato do seu lançamento. Sua atuação é óbvia para todos nos arredores, mas o fato que você está lançando uma magia não o é. A menos que a magia visivelmente emane de você ou observadores tenham algum outro meio de determinar sua fonte, eles não sabem de onde o efeito veio. Uma magia disfarçada também custará um movimento extra para ser lançada (Recomendada para bardos).

Dominar Magia (2 Pontos)

Escolha uma magia, você tem mais familiaridade com ela. O custo em PMs para lançar a magia escolhida diminui em 3.

Escrever Pergaminhos (1 Ponto)

Exigências: capacidade de lançar magias.

Você pode criar pergaminhos que você ou outro conjurador podem usar para lançar uma magia uma vez. Você pode criar pergaminhos. Para criar um pergaminho é preciso conhecer a magia que ele irá conter (pergaminhos podem conter qualquer magia). O preço de um pergaminho é igual ao custo da magia x 25 TO. Se a magia tiver um componente material ou um custo em PEs, você deve pagar esses custos para criar o pergaminho.

Escudo da Fé Aprimorado (2 Pontos)

Exigência: Capacidade de lançar a magia Barreira Mística.

Para você, o nome de certa magia tem significado bem literal. Quando você lança a magia Escudo da Fé (Igual a Magia Barreira Mística), não recebe o bônus de FD+2 como normal. Em vez disso, a magia cria um Escudo Pesado +2; Reluzente, com o símbolo sagrado de seu deus. Apenas você pode empunhar este escudo (ele se desvanece se outro personagem tentar usá-lo), mas você pode arremessá-lo ou largá-lo por quanto tempo quiser, e ele persistirá. O escudo dura por um dia. Você não pode lançar a versão da magia Escudo da Fé se você estiver segurando o Escudo Pesado que criou.

Esculpir Magia

(1 Ponto; +1 PM)

Você pode lançar bolas de fogo quadradas e cones glaciais em

linha! Esta vantagem só pode ser aplicada em magias que afetem uma área de cilindro, cone, esfera, linha, explosão ou quadrado. Você pode trocar a área da magia para um cilindro com 3m de raio, um cone com 9m de comprimento, uma esfera com 6m de raio, uma linha com 30m de comprimento ou um quadrado com 9m de lado.

Estender Magia (1 Ponto; +1 PM)

Você pode lançar magias que duram mais que o normal. Uma magia estendida dura o dobro do tempo normal (aplicável apenas a magias com tempo de duração definido). Magias Permanentes não são afetadas por esta vantagem.

Expert em Cajado (1 Ponto)

Exigência: Fetiche (Cajado).

Você pode canalizar energia mágica através de seu cajado com grande habilidade. Enquanto você estiver usando um Cajado (Mágico ou Comum), suas magias com área de cone têm alcance dobrado (20 quadrados). Além disso, você recebe um bônus de FA+2 em ataques de toque associados a magias.

Expert em Cetro (1 Ponto)

Exigência: Fetiche (Cetro).

Com um Cetro em suas mãos, você se torna mais majestoso. Enquanto você estiver usando um Cetro (Mágico ou Comum), suas magias de alcance pessoal passam a ter alcance Curto. Além disso, as criaturas mágicas ou mortos-vivos que você cria com as magias

(Criatura Mágica ou Criação de Mortos-Vivos, Manual 3D&T Alpha, pág. 89) recebem +2 pontos de personagem em sua criação. Se você possuir a vantagem Liderança, você ainda recebe +2 Seguidores.

Expert em Orbe (1 Ponto)

Exigência: Fetiche (Orbe ou Bola de Cristal).

Você usa uma esfera para amplificar suas magias. Enquanto você estiver usando um Orbe ou Bola de Cristal (Mágicos ou Comum), suas magias com área de Esfera ou Explosão tem alcance dobrado (PdF-1 a cada seis quadrados). Além disso, ainda recebe um bônus de FA+1.

Expert em Varinha (1 Ponto)

Exigência: Fetiche (Varinha).

Você maneja sua Varinha como um maestro rege uma orquestra. Enquanto você estiver usando uma Varinha (Mágica ou Comum), suas magias com área de linha têm seu alcance dobrado. Além disso, você recebe um bônus de FA+2 em ataques de toque à distância associados a magias. O aumento no alcance não se acumula com aumento de alcance por outras vantagens.

Foco em Magia (1 Ponto)

Escolha uma magia. Quando você lança essa magia, é difícil que seus inimigos resistam aos efeitos. A dificuldade dos testes dos efeitos da magia escolhida se torna uma graduação maior. Testes Fáceis serão normais; Testes Normais serão difíceis; E testes Difíceis não serão realizados.

Magia Amigável (2 Pontos; +2 PMs)

Suas magias afetam apenas os seus inimigos. Suas magias são inofensivas para pessoas ou itens que o mago considere como aliados ou importantes. Uma Bola de Fogo “amigável” causaria dano ao salteador que ataca o guerreiro amigo do mago, mas jamais afetaria o guerreiro amigo do mago ou qualquer um dos seus itens. Isso muda se por qualquer motivo o Mago tenha alguma inimizade ou raiva por um de seus amigos.



Magia Corrosiva (2 Pontos; +1 PM)

Exigência: Substituição Elemental (Ácido).

Em suas mãos, o ácido é mais poderoso. Você só pode usar esta vantagem em magias de Escolas Elemental (Água) e Negra. Magias Corrosiva causam dano adicional igual à metade do dano causado, na rodada seguinte à que foi lançada. Por exemplo, Bola de Fogo Corrosiva atacar com FA = PdF + H + 1d + PMs gastos, digamos que você gastou 5 PMs e possuísse H2, PdF2 e um “4” no dado, sua FA seria de 12 no turno de ataque, na próxima rodada o alvo sofreria um dano adicional de 6 pontos de dano de Ácido. Testes de Resistência não se aplicam a este dano Secundário.

Magia Congelante (2 Pontos; +1 PM)

Exigência: Substituição Elemental (Gelo).

Em suas mãos o frio é imbuído com sua magia. Você só pode usar esta vantagem em magias das Escolas Água e Ar. Uma Magia Congelante, enreda por uma rodada os alvos que falhem no teste de R ou A (um alvo Enredado tem FA-2, H-2,

Metade da Movimentação, e é incapaz de Correr ou fazer Investida).

Magia Conspurada (1 Ponto; +1 PM)

Exigência: Poder de Kit Canalizar Energia

Negativa, Má Fama.

Suas magias têm um toque sinistro e macabro. O dano causado pela magia pre-

parada com esta vantagem passa a ter o poder mágico Profano (Veja Adiante), não sendo mais afetado por resistência a energia de nenhum tipo.

NOVOS PODERES PARA SUAS ARMAS, ARMADURAS E ESCUDOS MÁGICOS

Profana (30 PEs): nas mãos de qualquer personagem, é apenas uma arma +1. Contudo, quando empunhada por um Anti-Paladinos ou Necromantes, ela revela seu poder total: torna-se uma arma +2, ou +3 contra Humanoides (apenas vivos).

Reluzente (10 PEs): Um escudo, arma ou armadura encantada com este poder está sempre limpa e brilhante, como se recém tivesse sido polida — mesmo que seu portador tenha acabado de sair do Pântano dos Juncos. Uma vez por dia, como uma Ação, pode ser usada para gerar uma luz clara e ofuscante, que cega todos os inimigos em um raio de 6m por 1d rodada (igual a magia Cegueira, Manual 3D&T Alpha, pág. 87).

Magia Eletrizante (2 Pontos; +1 PM)

Exigência: Substituição Elemental (Eletricidade).

Suas mágicas são capazes de atordoar seus alvos. Você só pode usar esta vantagem

em magias das Escola Elemental (Ar). Magias Eletrizantes deixam seus alvos Atordoados (como na magia Paralisia, Manual 3D&T Alpha, pág. 106). Magias sem testes de Resistência permitem um teste de Armadura contra o efeito de Atordoamento.

Magia Explosiva (2 Pontos; +1 PM)

Exigência: Substituição Elemental (Fogo).

Em suas mãos, o fogo pode gerar explosões poderosas. Você só pode usar esta vantagem em magias da Escola Elemental (Fogo). Uma Magia Explosiva arremessa alvos que falhem no teste de

R-1 à 5m para trás, deixando-os derrubados (exige um Movimento para Levantar-se). Em caso de falha, os alvos ainda podem fazer um



Teste de Percepção (Habilidade) contra o efeito de Arremesso para não caírem derrubados.

Magia de Toque à Distância (1 Ponto; +2 PMs)

Você pode lançar magias de toque sem tocar o receptor da magia. Você pode lançar uma magia que normalmente tem um alcance de “toque” a qualquer distância até a sua Hx2 metros. A magia efetivamente se torna um raio, então você deve ter sucesso num ataque à distância usando o PdF ao invés da Força para aplicar a magia no receptor.

Magia Duradoura (4 Pontos)

Exigências: Estender Magia.

Suas magias podem durar o dia inteiro. Uma magia duradoura tem duração de um dia. Magias com duração Permanente ou não podem ser afetadas por esta Vantagem.

Magia Natural (2 Pontos)

Você pode lançar magias mesmo quando transformado em outra criatura. Com esta vantagem você pode lançar magias quando está em uma Forma Alternativa ou caso seja um Druida e esteja em sua Forma Selvagem.

Magia Persistente (1 Ponto; +4 PMs)

Você faz uma de suas magias que dependem de teste de Resistência para terem seus efeitos negados, serem mais difíceis de resistir. Qualquer magia que dependa de um teste de Resistência para ser negada, é repeti-

da na rodada seguinte se o alvo resistir ao seu efeito.

Magia Piedosa (1 Ponto)

Uma magia aprimorada com esta vantagem causa dano não-letal em vez de dano normal. O descritor da magia permanece inalterado.

Magia Primordial (1 Ponto)

Exigência: poder do kit Druida (Forma Selvagem).

Suas magias são brutas e diretas, assim como a natureza. O dano causado pela magia com esta vantagem passa a ser dano físico (Corte, Esmagamento ou Perfuração). Este dano está sujeito à

Armadura Extra (Físico).

Magia Repetida (2 Pontos)

Você pode lançar uma magia que se repete na rodada seguinte. Uma magia repetida é automaticamente lançada novamente no começo de seu próximo turno na rodada. Não importa onde você esteja, a segunda magia origina-se no mesmo lugar e afeta mesma área que a magia original. Você não pode usar esta vantagem em magias com alcance de toque. Se a magia original designa um alvo, a magia repetida afeta o mesmo alvo se estiver dentre Hx2 metros (Habilidade do mago) de sua posição original; do contrário a segunda magia falha. Uma magia repetida custa o dobro PMs do original para ser lançada e o mago não necessita estar concentrado ou gastar qualquer ação para que isso aconteça, ou seja no próximo turno o mago poderá agir normalmente inclusive lançar outra magia.

Magia Santificada (2 Pontos)

Exigência: Poder do Kit Canalizar Energia Positiva (Paladinos ou Clérigos).

Suas magias são puras e abençoadas. O dano causado pela magia passa a conter o poder mágico Sagrada (Manual 3D&T Alpha, pág. 189), não sendo mais afetado pela vantagem Resistência a Magia.

Magia Sem Gestos (1 Ponto; +1 PM)

Você pode lançar magias sem gestos, nunca precisando gesticular para lançar magias, a não ser que deseje fazer isso. Uma magia sem gestos pode ser lançada sem componentes gestuais (Você pode lançar uma magia inclusive se estivei imobilizado, mas ainda tem que ter capacidade de falar para poder lançar a magia).

Magia Silenciosa (1 Ponto)

Você lança Magias Silenciosamente nunca precisando falar para lançá-las apenas se você desejar. Uma magia silenciosa pode ser lançada sem componentes verbais (ou seja, completamente em silêncio somente com gestos).

Maximizar Magia (2 Pontos; +3 PMs)

Todos os efeitos numéricos variáveis de uma magia maximizada são maximizados. Uma magia maximizada causa dano máximo, cura o número máximo de pontos de vida, afeta o máximo número de alvos etc., como aplicável. Magias sem variáveis aleatórias não são afetados. Uma magia potencializada e

maximizada ganha os benefícios separados: o resultado máximo mais metade do resultado jogado normalmente.

Potencializar Invocação

(2 Pontos)

As criaturas que você invoca são mais poderosas. As criaturas que você invoca com magias recebem +5 pontos de personagens adicionais e FA+1 e FD+1.

Potencializar Magia

(1 Ponto; +2 PMs)

Você pode lançar magias para um maior efeito. Todos os efeitos numéricos variáveis de uma magia potencializada são aumentados. Uma magia potencializada causa então metade do dano a mais que o normal, cura metade dos pontos de vida a mais, afeta metade de criaturas a mais etc., como convir. Testes de resistência e disputas (como a que o personagem faz quando lança dissipar magia) não são afetados. Magias sem variáveis aleatórias não são afetados.

Substituição de Energia

(1 Ponto; +2 PMs)

Você pode modificar uma magia que usa um tipo de energia para usar outro tipo de energia. Escolha um tipo

energia: Químico, Elétrico, Gelo, Fogo ou Sônica, Trevas ou Terra. Gastando 2 PMs a mais como um custo extra, você pode modificar qualquer magia com um designador de energia para, ao invés de usar o tipo de dano original usar o seu tipo escolhido de energia. Uma magia substituída funciona normalmente em todos os aspectos, exceto que o tipo de dano causado muda. Por exemplo, uma bola de fogo pode ser modificada para o tipo de energia Gelo ou Elétrica.



VANTAGENS DE DESTINO

Vantagens deste grupo envolvem sorte, adaptabilidade, movimento, sobrevivência, companheirismo e sua influência sobre as vidas de outros personagens e criaturas.

Ajuda dos Ancestrais (2 Pontos)

Exigências: H2 e Clericato.

Você pode orar aos espíritos de seus ancestrais e perguntar a eles sobre seu destino. Você pode lançar a magia Adivinhação (Veja mais abaixo) uma vez por dia, sem gastar pontos de magia.

Ao Sabor do Destino (2 Pontos)

Alguns dias são da caça, outros do caçador. Alguns dias são do fora da lei e outros do oficial da lei! Se hoje você está carregado de tesouros, amanhã pode estar fugindo pela vida com as calças na mão e estômago roncando. Outros confiam em equipamento mágico. Mas você confia apenas em sua própria habilidade e sorte.

Você recebe os seguintes benefícios, de acordo com o resultado da rolagem de 1d:

- 1) FA+2.
- 2) +2 em um teste de Perícia ou Especialização que você possua.
- 3) FD+2.
- 4) +1 em uma Característica a sua escolha (cumulativo).
- 5) bônus de +1 para testes de R ou A.
- 6) Escolha um e role novamente.

Quando você utiliza voluntariamente qualquer item mágico (exceto Poções), perde o benefício desta Vantagem por 4d horas. Você ainda pode lançar magias, receber magias benéficas, ou beneficiar-se de itens usados por outros — por exemplo, você pode “ir de carona” em um tapete voador, mas não pode você mesmo conduzi-lo.

Atraente (1 Ponto)

Olhos bonitos, traços delicados, voz melodiosa... Algo em sua aparência chama à atenção. Você recebe +2 nos testes de Diplomacia e Sedução (Especializações de Manipulação) contra qualquer um que possa se sentir fisicamente atraído por você.

Comandar (1 Ponto)

Você sabe como liderar outros em batalha. Você pode usar uma ação para gritar ordens para seus aliados. Aqueles que puderem ouvi-lo recebem FA+1 e em testes por um número de vezes por dia igual a 1 + seu valor de Habilidade.

Corrida (1 Ponto)

Você corre mais rápido que o normal. O cálculo para sua movimentação passa a ser de Hx12m.

Estudioso Arcano (1Ponto)

Você estudou um pouco mais sobre magia. Você pode escolher uma magia com o custo de 1 PM. Você pode lançá-la até três vezes por dia, como se fosse um Mago. Esta Vantagem pode ser adquirida várias vezes. Cada vez que é adquirido, você deve escolher outra magia.



Expulsão Aprimorada (2 Pontos)

Exigência: Expulsar/Fascinar Mortos-Vivos.

Você consegue expulsar ou comandar mortos-vivos com mais eficácia. O teste de Resistência contra a Vantagem Expulsar/Fascinar Mortos-Vivos passa a ser fácil e ainda recebe um bônus de +1 no teste.

Expulsar/Fascinar Mortos-Vivos (1 Ponto)

Você pode usar sua energia positiva para expulsar mortos-vivos, ou energia negativa para fasciná-los.

Exigência: Poder de Kit de Canalizar Energia Positiva/Negativa.

Esta Vantagem afeta todos os mortos-vivos a até 10m. Se você canaliza energia positiva, poderá deixá-los Afugentar Mortos-Vivos (como se estivessem sob o efeito da magia Esconjuro de Mortos-Vivos) durante 1d minutos.

Se canaliza energia negativa, pode deixá-los sob seu comando (como se estivessem sob o efeito da magia Controle de Mortos-Vivos). Mortos-vivos têm direito a um teste de R-1 para evitar qualquer destes efeitos. Usar esta vantagem é uma ação.

Fortitude Maior (1 Ponto)

Você tem mais resistência física que as pessoas normais. Você recebe um bônus de R+1 para resistir a efeitos físicos, como dano físico ou doenças.

Liderança (3 Pontos)

Por suas façanhas, você atraiu uma ou mais pessoas que desejam servir a você.

Exigência: H3.

Escolha entre ter um Parceiro, ou ter Seguidores.

Um Parceiro é um segundo personagem (Diferente da vantagem de mesmo nome), é um personagem mais fraco que o seu. Você é livre para construir esse personagem, escolhendo sua raça e kits — O parceiro recebe a mesma quantidade de PEs que você também recebe. Um parceiro é alguém leal, que segue seu personagem por razões pessoais. Ele segue suas ordens, e pode até arriscar a vida para ajudá-lo. Mas um parceiro constantemente maltratado pode — por intervenção do mestre — desistir de segui-lo.

Se escolheu Seguidores, você tem uma quantidade de seguidores igual a seu valor de Habilidade multiplicado por 3 (mínimo 3). Por exemplo, um Paladino com H2 pode possuir até 6 seguidores. Você pode criar as fichas de cada seguidor ou criar um padrão para as fichas de cada um (caso sejam muitos), tipo os guerreiros, os arqueiros, os magos e etc... Os valores de características de cada um dos seguidores podem ter será igual a metade dos seus personagens (arredondado para baixo). Em geral eles atuam apenas contra adversários fracos, ou então como ajudantes, guardas,

mensageiros, carregadores... Seguidores não costumam ser tão leais ou corajosos quanto parceiros. Podem lutar se ordenados, mas abandonam a luta se perdem metade ou mais de seus pontos de vida. Seguidores não recebem PEs; quando você aumenta seu valor de H com PEs, ganha mais seguidores. Ao perder parceiros ou seguidores (por morte ou desistência), você vai precisar de 1d meses para encontrar outros. Você pode escolher esta vantagem até duas vezes, uma para parceiro e uma para seguidores.

Linguista (1 Ponto)

Neste mundo de muitas línguas e culturas, você tem aptidão para aprender idiomas de outros povos. Você aprende um número de Idiomas igual a H+3.

Reflexos Rápidos (1 Ponto)

Você tem Reflexos apurados. Você recebe um bônus de H+1 para testes de Percepção.

Surto Heroico (1 Ponto)

Graças a seu ímpeto de heroísmo, você consegue realizar mais em menos tempo. Você pode realizar uma Ação ou um Movimento adicional na rodada. Por exemplo, pode realizar uma Ação Inteira e uma Ação, ou uma Ação e dois Movimentos, ou qualquer outra combinação. Você pode usar este talento uma vez por dia.

Terreno Familiar (1 Ponto Cada)

Escolha um tipo de terreno entre deserto, floresta, montanhas, pântano, planície, selva, tundra, aquático, subterrâneo ou área de Tormenta. Você é mais habilidoso neste tipo

de terreno. Você recebe FD+2 e em testes de Acrobacia, Esportes (Corrida, Salto, Alpinismo), Furtividade, Percepção e Sobrevivência quando estiver no tipo de terreno escolhido. De acordo com o mestre, você também pode escolher um lugar específico como seu terreno familiar, como um vale, uma cidade, uma estrada, um navio..., no entanto, você não

pode escolher áreas de grande extensão como as Montanhas Sanguinárias, Galrasia, o Rio dos Deuses, ou qualquer das nações do Reinado.

Tolerância (2 Pontos)

Você segue em frente mesmo quando os outros já cansaram ou caíram. Você recebe um bônus de R+2 em testes para prender o fôlego e evitar dano por fome ou sede, e em testes para evitar dano por frio ou calor.

Vontade de Ferro (1 Ponto)

Você tem uma imensa força de vontade. Você recebe um bônus de R+1 para resistir a efeitos mentais, como controle da mente ou efeitos de magias.

NOVA MAGIA

Adivinhação

Exigência: Clericato.

Escolas: Branca ou Negra.

Custo: 5 PMs.

Alcance: Pessoal.

Duração: Instantânea.

Esta magia responde uma pergunta feita por você. O mestre deve rolar 1d: Se o resultado for “1” a “5” a adivinhação funciona, e você recebe uma resposta, que pode ser desde uma simples frase até uma profecia ou enigma. Mas se o resultado for de “6” a adivinhação falha, e você não recebe resposta alguma. Você não pode lançar mais de uma Adivinhação para a mesma pergunta.

Adivinhação não é poderosa o suficiente para resolver tramas intrincadas — como regra geral, qualquer coisa que exija mais de um dia de investigação não será descoberta. Mas a magia pode fornecer pistas, indicando o caminho a tomar para descobrir a resposta que procura.

Este grupo de Vantagens melhoram os testes na Perícia ou Especialização correspondente.

Acrobacia Audaz (2 Pontos)

Exigência: treinado em Acrobacia (Especialização de Esportes).

Você consegue atravessar aposentos lotados ou mobiliados, correndo sobre mesas, escorregando por corrimões de escada, balançando-se em candelabros ou até pisando sobre outras pessoas!

Você pode atravessar terrenos difíceis sem sofrer redução em sua movimentação. Você pode realizar investidas mesmo nessas condições.

Normalmente um personagem em terreno difícil tem sua movimentação reduzido à metade, e não pode realizar investidas.

Acrobático (1 Ponto)

Você tropeça menos que os outros.

Você recebe um bônus de H+2 em testes de Acrobacia que tenha recém realizado.

Afinidade com Animais

(1 Ponto)

Você se dá bem com animais. Você recebe um bônus de H+2 em testes de Animais que tenha recém realizado.

Ágil (1 Pontos)

Você pode usar sua agilidade para realizar proezas acrobáticas. Você pode usar sua F em vez de H para fazer testes com a Perícia Esportes.

Aptidão Mágica

(1 Ponto)

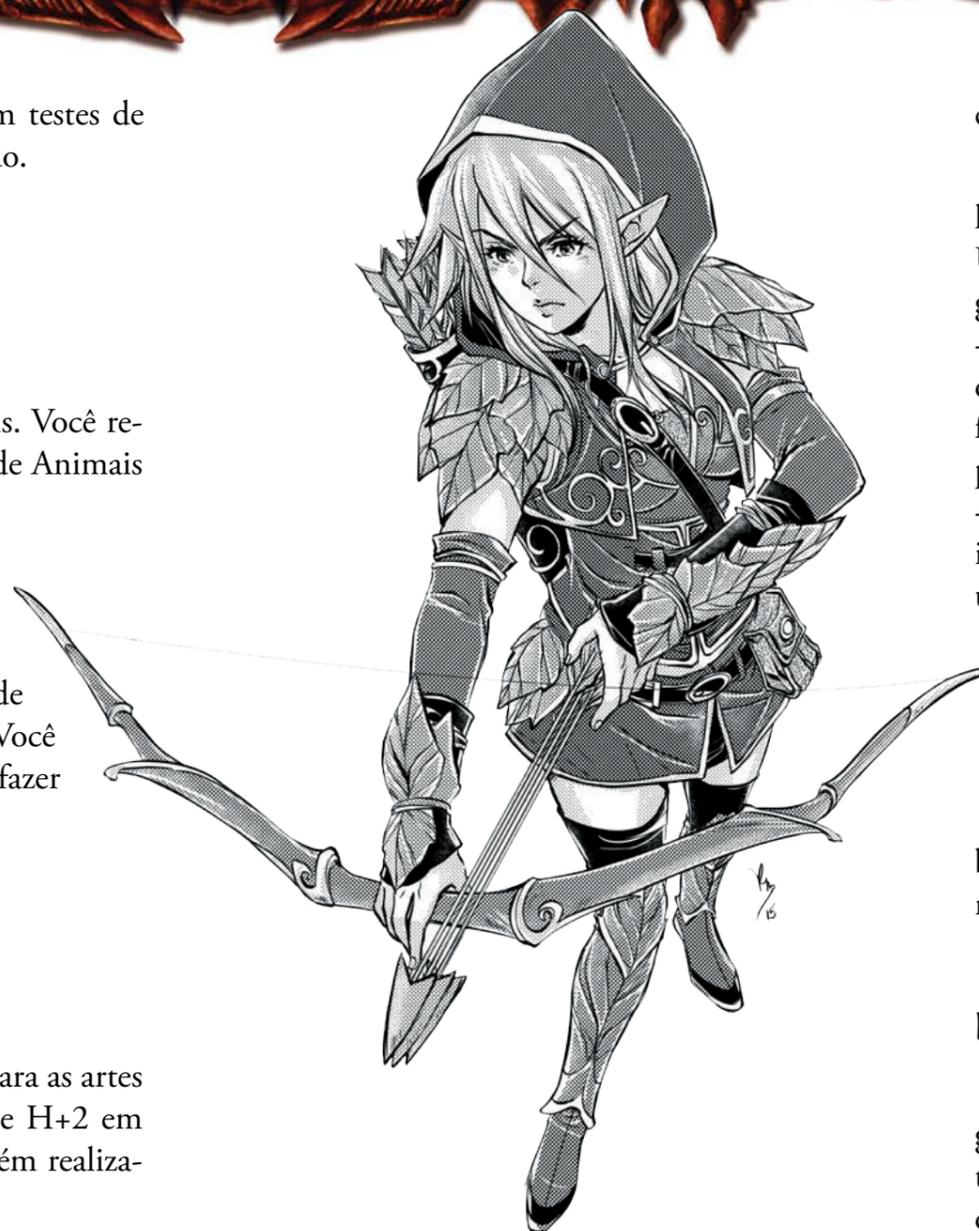
Você tem um dom natural para as artes místicas. Você recebe um bônus de H+2 em testes de Misticismo que tenha recém realizado.

Artista (1 Ponto)

Você tem jeito para as artes. Você recebe um bônus de H+2 em testes de Artes Desenho ou Escultura ou Teatro que tenha recém realizado.

Atlético (1 Ponto)

Você tem aptidão natural para atividades físicas. Você recebe um bônus de H+2 em testes de Corrida ou Natação ou Alpinismo que tenha recém realizado.



Autossuficiente (1 Ponto)

Você se vira bem sozinho. Você recebe um bônus de H+1 para fazer testes de Primeiros Socorros em si mesmo, e recebe H+2 em testes de Sobrevivência se estiver sozinho (sem nenhum aliado a até 18m).

Criar Obra-Prima (4 Pontos)

Você é um artesão competente e pode criar itens de qualidade excepcional.

Exigências: Perícia Máquinas, Foco em Perí-

cia (Máquinas).

Você pode construir armas, armaduras e kits de ferramentas de qualidade Obra-Prima. Uma arma Obra-Prima fornece +2 (não-mágico) em jogadas de FA; uma armadura Obra-Prima fornece +2 (não-mágico) em jogadas de FD; e um kit de ferramentas Obra-Prima fornece o dobro do valor de H nos testes da perícia apropriada. Para criar um item Obra-Prima, siga as regras normais para criação de itens, exceto que o teste de Máquinas recebe um redutor de -1, e o custo de criação do item aumenta em +100 TO.

Dedos Ágeis (1 Ponto)

Você tem mão leve. Você recebe um bônus de H+2 em testes de Punga que tenha recém realizado.

Diligente (2 Pontos)

Você é paciente e detalhista. Você pode gastar um Movimento para se concentrar na tarefa à frente. Se fizer isso, recebe um bônus de H+2 em testes de Perícia realizados até a próxima rodada. Esse Bônus é cumulativo com outros bônus.

Foco em Perícia (1 Ponto)

Escolha uma Especialização ou Perícia Completa. Você tem um certo dom com ela. Você dobra o valor de Habilidade em testes com a Especialização ou Perícia escolhida.

Fraudulento (1 Ponto)

Você sabe como encobrir a verdade. Você recebe um bônus de H+2 em testes de



Lábia que tenha recém realizado.

Iniciativa Aprimorada

(1 Pontos)

Você não perde tempo em situações de combate. Você sempre ganha no teste de Inicativa, se tornando o primeiro a atacar.

Investigador (1 Ponto)

Você é um bom detetive. Você recebe um bônus de H+2 em testes de Obter Informação (Especialização de Investigação ou Crime) e em testes de Percepção para procurar pistas.

Mãos Rápidas (1 Ponto)

Quando os outros percebem, já fo-

ram roubados. uma vez por rodada, você pode fazer um teste de Prestidigitação como uma Ação para praticar pequenos roubos.

Negociador (2 Pontos)

Você sabe barganhar. Quando você chega a uma comunidade, faça um teste de Barganha +1 (Especialização de Manipulação). Se for bem-sucedido, você pode comprar itens nesta comunidade por 50% do preço padrão (arredondado para baixo). Por exemplo, você pode comprar uma armadura completa (que normalmente custa 1.500 TO) por 750 TO. Se falhar, você pode tentar novamente em um mês (ou quando visitar outra comunidade).

Persuasivo (1 Ponto)

Você sabe ser convincente. Você recebe um bônus de H+2 em testes de Diplomacia

(Especialização de Manipulação) que tenha recém realizado.

Prontidão

(1 Ponto)

Seus sentidos são mais apurados que o normal. Você recebe um bônus de H+2 em testes de Percepção que tenha recém realizado.

Senso da Natureza (1 Ponto)

Você sabe como viver em áreas selvagens. Você recebe um bônus de H+2 em testes de Sobrevivência que tenha recém realizado.

Sorrateiro

(1 Ponto)

Você é bom em passar despercebido, recebendo um bônus de H+2 em testes de Furtividade.

Treino em Perícia

(1 Ponto)

Escolha uma perícia na qual você não a possua. Você se dedicou a esta perícia. Você se torna treinado na perícia escolhida.



O GROS

PRIMEIRO DE TUDO, VOCÊ DEVE CAPTURAR UMA CRIANÇA ENTRE 4 E 10 ANOS. DEPOIS DE RAPTADA ELA NÃO DEVE CONHECER O QUE É GENTILEZA, OU OUVIR SOBRE COMPAIXÃO. ELE DEVE SER COLOCADO LONGE DE OUTRAS CRIANÇAS, PARA NÃO CRIAR NENHUM TIPO DE SIMPATIA POR OUTROS EM SITUAÇÃO SIMILAR. ELE DEVE RECEBER SURRAS QUANDO SE COMPORTAREM MAL E IGNORADOS QUANDO FIZEREM ALGO DE BOM. ELES TAMBÉM ESTÃO PROIBIDOS DE APRENDER BOAS MANEIRAS, GENTILEZA OU HIGIENE.

SURRE-OS E OS ESBOFETEIE. DEIXE OS NA CHUVA. MAS DEIXE A PORTA ABERTA DE VEZ EM QUANDO, ENTÃO ELES APRENDERAM QUE UMA CAMA QUENTE PODE SER UMA RECOMPENSA POR SABER SE ESGUEIRAR PELAS PORTAS DOS FUNDOS.

E ACIMA DE TUDO, ELES DEVEM COMER, COMER E COMER.

ELES PRECISAM COMER, ATÉ QUE SEUS ESTÔMAGOS FIQUEM INCHADOS E A NÁUSEA PREENCHA SUAS MENTES. ELES PRECISAM COMER ATÉ QUE SEUS MEMBROS GANHEM CAMADAS E MAIS CAMADAS DE GORDURA. SEUS ROSTOS FICARAM ROLIÇOS E SEUS CORAÇÕES SEPULTADOS SOBRE QUANTIDADES ABSURDAS DE COMIDA.

ELES SE TORNARAM RUDES E PREGUIÇOSOS, MAS NÃO SÃO CRUÉIS. ELES SÓ NÃO ENTENDEM O QUE É COMPAIXÃO, E SOB MUITOS ASPECTOS, ISSO É PIOR. ELES SE TORNAM INQUIETOS E INDOLENTES, SEMPRE VAGANDO, NUNCA CHEGANDO A UM DESTINO.

QUANDO ELES TIVEREM ENGO-LIDO TODO O CHORO, COLOCANDO AS LAGRIMAS NUNCA CHORADAS NO FUNDO DE SUAS BARRIGAS RONTUNDAS. QUANDO ELES TIVEREM ESQUECIDO TODAS AS PALAVRAS QUANDO EXCEÇÃO DOS XINGAMENTOS E MALDIÇÕES. QUANDO ELES

NÃO SENTIREM MAIS FALTA DE SUAS MÃES E NEM LEMBRAREM DO ROSTO DELAS. E CUSPIREM EM VOCÊ SE PERGUNTAREM SE UM DIA TIVERAM MÃE. ELES COMEÇARAM A PENSAR QUE ELES DEVEM CRESCER.

ENTÃO ELES ESTARÃO PRONTOS.

ELES SÃO AMARRADOS E BANHADOS COM SANGUE DE PÁSSAROS. A ÁGUA PÚTRIDA DOS PÂNTANOS É FORÇADA GOELA ABAIXO, ATÉ SUAS BARRIGAS FICAREM INCHADAS E PULSANTES E ENTÃO ELES SÃO CHUTADOS ATÉ REGURGITAR ESSA PODRIDÃO. O PROCESSO É REPETIDO ATÉ QUE SEUS CORPOS FIQUEM REDONDOS E OBTUSOS COMO BARRIS E SUAS ALMAS VAZIAS.

ELES SÃO TORTURADOS, ESTICADOS E SURRADOS. SEUS MEMBROS SE ALONGAM, E SEUS DEDOS ESTICADOS ATÉ QUE SEJAM CAPAZES DE CIRCUN-DAR O PESCOÇO DE UM HOMEM ADULTO COM SEU INDICADOR E O POLEGAR. E FINALMENTE, SUAS DIETAS RECEBEM UM COMPLEMENTO COM OSSOS E

DOCES AÇUCARADOS, PARA CONSTRUIR UM ESQUELETO O GRO DENTRO DELES.

ELES SÃO CHEIOS DE OSSOS GROSSOS, E COMPARANDO SEUS ESQUELETOS, PERCEBERAM QUE NENHUM É IGUAL AO OUTRO, E OSSOS NÃO ESTÃO REVESTIDOS COM MÚSCULOS OU GORDURA, MAS UMA AMALGAMA DE AMBOS. ELES FICAM GRANDES, CORCUNDAS E CHEIOS DE FOME. É ASSIM QUE SURGE UM NOVO O GRO.

ELES ESTÃO SEMPRE COMENDO, MAS NUNCA ESTÃO SATISFEITOS. ÀS VEZES ELES TENTAM ENTENDER O PORQUÊ, MAS POR ALGUM TEMPO, JÁ QUE ISSO É COMPLICADO E DESCONFORTÁVEL PARA SUAS MENTES. E SE EXISTE DUAS COISAS QUE UM O GRO NÃO CONSEGUE TOLERAR, É COMPLEXIDADE E DESCONFORTO.

Texto original: <http://goblinpunch.blogspot.com.br/2016/01/ogres-and-their-hungry-kin.html>

Traduzido e adaptado por Eric Ellison de Barros

Bugaboo

Os mais jovens e menores ogros são chamados bugaboo. Eles também são os mais furtivos, e são usados para sequestrar crianças.

E eles estão ansiosos para fazer isso. Eles foram mais fracos e maltratados suas vidas inteiras, e não há nada que eles gostariam mais do que se sentir mais fortes e poderosos do que alguém.

Mas algumas crianças representam risco para um Bugaboo. Caso ele sinta algum tipo de compaixão pela criança, ou sinta pena ou empatia, a essência de ogro que a dentro do bugaboo, vai erodir. E é desse modo que uma criança as vezes pode se livrar de um Bugaboo que venha sequestra-la.

Com o tempo ele virá a se tornar um ogro, e ele estará imune a essa situação. Eles se tornarão ogros por completo e ficarão orgulhosos disso.

Bugaboo, 9N

F2, H2, R2, A1, PdF0; 10 PVs, 10 PMs; Sentidos Especiais (Faro Aguçado, Audição Aguçada e Infravisão); Maldição (veja abaixo); Crime ou Sobrevivência.

***A maldição dos Bugaboos:** Um bugaboo que seja atingido por magias que canalizam energias positivas como Cura Mágica, Cura total, sofrem dano ao invés de terem os PVs recuperados. Além disso, se criarem algum tipo de vínculo emocional com crianças ou personagens de boa índole, eles são destruídos.

“VOCÊ JÁ OLHOU EMBAIXO DA SUA CAMA? PODE SER QUE TENHA UM BUGABOO ESCONDIDO ALI”

Ogros Bicéfalos

Ogros comem.

Ogros são pessoas horríveis.

E as vezes ogros comem pessoas horríveis. Quando isso acontece a pessoa devorada não é digerida por completo. Ele continua existindo dentro da essência de crueldade que compõem a fisiologia do ogro e assim, partes da fisiologia da pessoa devorada continuam existindo dentro do ogro, até que um dia, uma cabeça emerge do ombro do ogro.

Uma coisa precisa ficar claro, a cabeça que emerge não é, em suma, a pessoa devorada pelo ogro. É apenas uma imitação crua, formada das piores partes da personalidade da pessoa e algumas memórias (deturpadas e insanas depois de fermentarem dentro de um ogro).

As cabeças nem sempre concordam, e isso as vezes leva a violência.



Ogro Bicéfalo, 12N

F3, H2, R3, A1, PdF0; 15 PVs, 15 PMs; Berskerker Insano (cólera); Membro Extra (cabeça), e Sentidos Especiais (Audição e Faro Aguçado); Fúria, Má Fama, Insano (distráido); Sobrevivência.

Ogre Magi

As vezes a pessoa horrível que o ogro come é um mago com tendências comportamentais que o assemelha a um ogro (existem muitas pessoas assim, verdadeiros ogros na alma).

Eles são inteligentes, e ao mesmo tempo estúpidos, o tempo todo pensando em coisas que não compreendem completamente, e isso os irrita profundamente. E assim o que um ogro ganha de inteligência ao brotar uma segunda cabeça após devorar um mago, ele também ganha em preguiça, rabugices e um pouco de conhecimento mágico. Nem mesmo os magos estudiosos entendem como isso funciona, já que ver um ogre magi lançando uma magia é o mesmo que ver um grupo de pessoas gritando e gesticulando por atenção em uma taverna.

Mais cabeças, não implicam necessariamente em mais poder mágico. Mas é de conhecimento que existem ogros magos poderosos, verdadeiros exemplares do potencial destrutivo de um ogro. Em livros esses ogros são descritos como gigantes canibais, com diversas cabeças brotando em vários pontos do corpo. Cabeças balbuciantes, lamuriantes e gritando blasfêmias e lançando magias.



Falatório mágico: quando um ogro magi lança uma magia e rola um resultado 6 no dado, sua outra cabeça lança uma magia em conjunto.

Ogro Magi, 12N.

F3, H3, R2, A3, PdF0; 10 PVs, 30 PMs; kit Mago do Caos (área de magia insana, efeito adverso); Falatório Mágico, Pontos de Magia Extra x1 e Magia Elemental; Insano (megalomaniaco), Modelo Especial e Monstruoso.

“MUITOS MAGOS TENTAM ENTENDER COMO UM OGRE COM INTELLECTO REDUZIDO PODE SER CAPAZ DE CONJURAR MAGIAS. ESSA É UMA QUESTÃO QUE FICA EM SEGUNDO PLANO UMA VEZ QUE ELES ESTEJAM BUSCANDO UMA FORMA DE ESCAPAR DE UM OGRE”

Beldam

Ogros são seres estúpidos e cheios de si. Um ogro mago consegue ser ainda pior e encontra uma satisfação especial em infligir sofrimento aos mais fracos com demonstrações espalhafatasas de poder.

Eles lançam bolas de fogo, relâmpagos e provocando tremores de terra. A maldade e magia deles está implorando para sair, e brota através da nova cabeça.

Mas alguns ogros são esquivos e astutos. Eles usam seus poderes de maneiras menos explícitas, através de magias como invisibilidade, ilusões, polimorfismo e etc. Essas são suas ferramentas para se aproximar sem levantar suspeitas de uma vítima em potencial. Esses ogros são Beldam.

Um beldam surge da mesma forma que um ogro bicéfalo e um ogre magi; através do consumo de pessoas perversas e maldosas. Mas esses

seres amaldiçoados, não ressurgem como cabeças no corpo do ogro que as consumiu. Seus corpos não palco para a maldade dos que foram devorados, mas sim um tumulto.

Beldans levam em seu interior corpos consumidos (em alguns casos apenas cabeças). Quanto mais vítimas armazenadas assim, maior seu poder mágico. Isso soa repulsivo e certamente é um destino pior que a morte, mas eu duvido que você vá deixar de reconhecer como isso é eficaz em aumentar o poder mágico de um beldam uma vez que você esteja frente a frente a um deles. Seus corpos estão sob efeitos de tantas magias de transformação e ilusão, que as vezes leva anos para um mago estudioso para ele descobrir como era o corpo original de um beldam. Ela não tem por habito renovar suas magias e encantamentos, e vão apenas lançando uma sobre a outra criando muitas camadas de encantamentos.



Beldam, 18N

F3 (corte), H3, R2, A3, PdF2 (químico); 10 PVS e 30 PMs .Kit Trapaceiro Arcano (Mestre Ilusionista), Magia Negra, Sentidos Especiais (faro aguçado) Pontos de Magia Extra x2, Insano (paranoico), Modelo Especial, Monstruoso. Crime, Ciências proibidas, diagnose e sobrevivência (ermos).



Ogro

Acéfalo

Ogros passam por três estágios no decorrer dos seus dias: gula, indolência e frustração. Um ogro bicéfalo tende a remover uma cabeça frustrada que esteja reclamando de mais, muitas vezes esperando que ela caia no sono, então esmagando-a com uma pedra e mastigando o que sobrar, o que faz com a cabeça renasça depois de algum tempo, esperando por uma oportunidade de se vingar. E quando esse ciclo termina? Às vezes ambas as cabeças acabam por se destruir mutuamente, se batendo e mordendo até que não sobre muita coisa de nenhuma delas. Mas ogros são criaturas obtusas e resistentes, mesmo a decapitação pode não significar a morte para eles. Alguns teorizam que os ogros guardam alguma semelhança a certas criaturas feéricas; com um corpo físico existindo e agindo como manifestação da mente da imaginação de terceiros.

Ainda assim, eles são criaturas condenadas, vagando pelas vastidões desérticas e desoladas, vivendo uma vida um pouco mais odiosa que a vida anterior. Capturando pequenos animais e os esmagando entre pedras ou com as próprias mãos e empurrando os pedaços sangrentos pela garganta abaixo. Assim sua existência prossegue.

Ogro Acéfalo, 12N

F4, H2, R3, A1, PdF0; 25 PVs, 15 PMs, Berserker Insano (fúria poderosa e tanque de carne); Pontos de Vida Extra x1, Sentidos Especiais (Audição e Faro Aguçado); Fúria, Má Fama, Insano (compulsivo: se alimentar); Sobrevivência.

Mente Aberta: Mas o que torna um ogro acéfalo diferente de um ogro comum? Ogros são criaturas carnais, possuindo os maiores apetites e a maior satisfação ao se alimentar (mesmo que dure pouco essa sa-

tisfação). Sendo criaturas sentem tantas coisas, quando eles não têm um cérebro para processar essas informações, a sensação vaza para o ambiente e afeta os demais seres. Dentro de uma área igual a 10m para cada ponto de Resistência que o Ogro possua o uso de magias da escola espírito com efeitos positivos tem o custo em PMs dobrado. Todo o dano que o ogro acéfalo recebe é distribuído de volta para todos aqueles estejam ao alcance de combate corporal e não sejam bem-sucedidos em um teste de R.



“A DECAPITAÇÃO É UM PROCESSO AO QUAL UM OGRPO PODE INFELIZMENTE SOBREVIVER”



Rei Ettin

A criatura conhecida como Rei Ettin, foi um ogro que a muito tempo atrás tinha o hábito de decepar as cabeças de seus adversários derrotados e coloca-las em seu corpo, de modo a absorver sua força e conhecimentos. Uma vez que esse processo se inicia, em quatro horas a nova cabeça será capaz de falar, ouvir, ver e pensar em conjunto com as outras cabeças adicionadas.

A consciência dessa criatura é uma democracia desordenada. Cada mente tem algo a dizer sobre a próxima atitude que a criatura deve ter, mas quase sempre a cabeça original tem a palavra final e decide como agir. Apesar do aparente caos, o rei ettin é um adversário formidável em combate, dado seu leque variados de habilidades absorvidas de seus adversários derrotados; ele pode lutar tão bem quanto um guerreiro treinado nas mais variadas armas, pode lançar magias arrancadas das mentes dos magos devorados. Felizmente para os seus adversários ele não é capaz de invocar milagres divinos, já que a maioria dos deuses os vê como uma verdadeira abominação.

A loucura também anda de mãos dadas com o Rei Ettin, uma vez por dia ele deve fazer um teste de Resistência; em caso de falha 1d de cabeças além da cabeça original ficam insanas, recebendo a Desvantagem de mesmo nome. O tipo de insanidade fica a cargo do mestre, sendo Insano: paranoico e homicida as mais comuns.

Rei Ettin, 42S

F6 (esmagamento), H3, R6, A5, PdF1 (esmagamento); 60 PVs, 30 PMs; Guerreiro (ataque contínuo, crítico automático), Bárbaro (fúria de combate, nunca indefeso), Mago do Caos (área de magia insana); Ataque Especial (F; perigoso e poderosos), Ataque Múltiplo, Adaptador, Energia Extra 2, Magia Caótica, Magia Elemental, Membros Extras x2, Pontos de Vida Extras x3; Inculto, Maldição (uma Insanidade aleatória a cada dia), Modelo Especial e Monstruoso; Sobrevivência.

Ataque Contínuo. Se reduzir um inimigo a 0 PVs com um ataque corpo a corpo, o Rei Ettin pode imediatamente fazer um outro ataque contra outro oponente que esteja ao alcance. Ela pode usar esse poder até não conseguir derrubar um inimigo ou até derrubar um número de inimigos igual à sua F, o que vier primeiro.

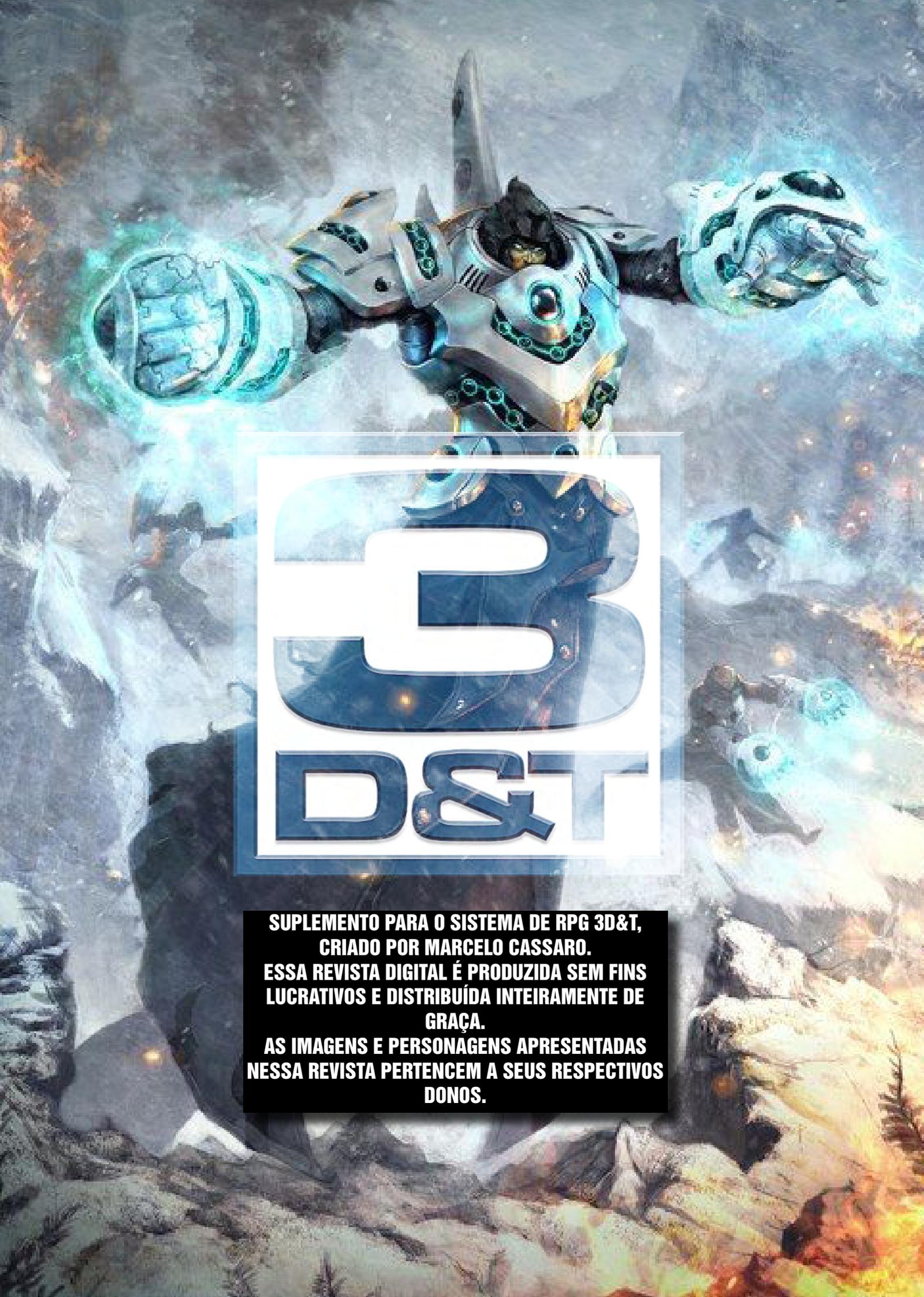
Crítico Automático. O Rei Ettin pode gastar 2 PMs em vez de 1 PE para comprar um acerto crítico automático em seu ataque, por até H vezes ao dia.

Fúria de Combate. O Rei Ettin pode gastar 2 PMs para invocar uma fúria que oferece F+2 e R+1 (o aumento em Resistência aumenta seus PV e PM) durante um número de turnos igual à sua R (após o ajuste). Quando a fúria termina, você fica esgotado (-1 em todas as características) por uma hora.

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.

Área de magia insana. o Rei Ettin bagunça a magia à sua volta, deixando-a tão caótica quanto ele próprio. Em um raio de dez metros a partir de você, toda a magia se comporta de maneira inesperada. Em regras, todas as rolagens de dano e defesa mágicas (inclusive àqueles utilizados por seus aliados) também estarão sob a influência de Magia Caótica

“MUITAS DAS CABEÇAS DO REI ETTIN ESTÃO ESPERANDO SER LIBERTAS DESSA EXISTÊNCIA PAVOROSA”



EB 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
NESSA REVISTA PERTENCEM A SEUS RESPECTIVOS
DONOS.**