

Guerra dos Tronos RPG - Dragões

Por Jefferson Pimentel



Dragões são criaturas mágicas que existiram nos continentes de Westeros e Essos. Por mais de 150 anos foram considerados extintos, e os únicos traços restantes de sua existência eram pedras que, supostamente, teriam sido ovos de dragão. Recentemente, porém, Daenerys Targaryen conseguiu chocar três ovos.

Utilizados como armas pelos Targaryen, que com três deles conseguiram consolidar seu poder por toda Westeros, os dragões podem ser facilmente utilizados em campanhas de **Guerra dos Tronos RPG**.



Aparência

Dragões são criaturas reptilianas com escamas, com apenas duas pernas e duas asas. Tem presas e garras afiadas (segundo as lendas, Balerion, o maior dos dragões Targaryen, possuía presas do tamanho de espadas e podia engolir um mamute), corpo e asas recobertas por um grosso couro e pescoços e caudas longas, com cristas espinhosas nas costas e dorsos. Quando pequenos, tem o tamanho de um cães, mas enquanto houver comida e espaço não param de crescer. Seus ossos são negros e brilhantes como ônix devido à grande concentração de ferro.

Características

São criaturas com um nível razoável de inteligência, conseguindo obedecer ordens. É possível criar laços com humanos (nos livros, apenas personagens com sangue Targaryen conseguem doma-los) desde que os respeitem, servindo como montarias para estes.

Possuem corpos quentes ao toque e conseguem expelir poderosas lufadas de fogo, tão poderosas que são capazes de derreter metais e pedras. Não se sabe até que idade podem chegar (Balerion, viveu cerca de 200 anos). Não tem diferenciação de gênero (dizem as lendas que eles eram capazes de mudar de sexo para se reproduzir) e nascem de grandes ovos escamados.

Segundo as lendas contadas por Meistres, os dragões são ligados a magia e às estações do mundo. Enquanto vivos, a magia se torna forte e presente e os invernos curtos. Com seu desaparecimento, a magia sumiu de Westeros e os invernos tornaram-se cada vez mais longos e mais terríveis.

Guerra dos Tronos RPG - Dragões



História

Dragões são nativos do continente de Essos, e foram descobertos 5 mil anos atrás pelos Valirianos nos Quatorze Fogos, um anel de vulcões na Península de Valíria. Os Valirianos tornaram-se mestres na arte de criar dragões, usando-os como armas em guerras para erguer um grandioso Império. Após a Perdição de Valíria, os únicos dragões que se sabe terem sobrevivido pertenciam aos Targaryen.

A Casa Targaryen usou os dragões como armas para conquistar os Sete Reinos de Westeros e assim mantê-los por 150 anos. Aegon I, juntamente com suas esposas e irmãs Visenya e Rhaenys, montaram os poderosos dragões Balerion, Meraxes e Vhagar e com eles conquistaram grande parte do território de Westeros. Com o domínio dos reinos e construção de sua capital, Porto Real, os Targaryen construíram uma poderosa estrutura conhecida como o **Fosso do Dragão**, onde os dragões eram criados e treinados.

Os últimos dragões Targaryen pereceram em sua maioria durante uma guerra civil ocorrida durante a Dinastia Targaryen e que ficou conhecida como a **Dança dos Dragões**. Consistiu em uma guerra de sucessão entre Aegon II e Rhaenyra sobre o direito ao Trono de Ferro deixado por seu pai, Viserys I. Durante a guerra, ambos os monarcas morreram, bem como vários dragões, de modo que o trono foi herdado por Aegon III, filho de Rhaenyra.

Traumatizado por ver sua mãe ser devorada por um dragão, Aegon II odiava estas criaturas. Com isto, dizem ter sido responsável por dar fim aos que ainda sobreviveram após a guerra. O último dragão foi uma criatura atrofiada, doente e deformada, morta durante o reinado de Aegon III.

Após sua extinção, as únicas reminiscências dos dragões são seus crânios, e alguns ovos petrificados. Os ovos são considerados tesouros por sua beleza e natureza (sem falar na possibilidade que possam ser chocados). Houveram muitas tentativas de dar origem a dragões a partir dos ovos petrificados, mas todas falharam. Baelor I, o Abençoado, orava sobre os ovos na esperança de fazê-los chocar, enquanto Aegon III reuniu nove feiticeiros de além do Mar Estreito para usar magia para chocar os ovos, ambas sem sucesso.

Por fim, Daenerys Targaryen, herdeira do Trono de Ferro, conseguiu chocar três ovos durante o ritual de enterro de seu amado esposo, Khal Drogo. Ao sacrificar a feiticeira Mirri Maz Duur na pira funeral de seu esposo e entrando nas chamas carregando os três ovos de dragão que possuía no colo, Danny emergiu das chamas com seus três pequenos dragões, Drogon, Rhaegal e Viserion.



Guerra dos Tronos RPG - Dragões



Regras

Foram feitas quatro fichas de dragões, representando quatro períodos de sua vida: pequeno (como os três dragões de Danny quando nascem), médio (representando os primeiros anos, como os dragões de Danny no fim do quinto livro **Dança dos Dragões**), grande (dragões do tamanho de Meraxes e Vhagar, capazes de abocanhar um cavalo) e enorme (dragões do tamanho de Balerion, capazes de abocanhar um mamute e com presas grandes como espadas).

Dragão - Pequeno

Agilidade 3 – Rapidez 1B

Astúcia 1

Atletismo 1 – Nadar 1B, Voar 1B,

Percepção 3 – Empatia 1B, Notar 1B

Persuasão 3 – Intimidar 1B

Pontaria 3 – Baforada 1B

Sobrevivência 3 – Caçar 1B

Vigor 1 – Vitalidade 1B

Defesa em Combate 9 – Saúde 3 – Movimento 6

Presas: Ataque 2, Dano 2

Baforada: Ataque 3+1B, Dano 2D6

Armadura Natural: um dragão pequeno possui VA 4.

Baforada: a baforada de um dragão pequeno causa 2D6 de dano a cada rodada, por 1D6 rodadas, ignorando a armadura do alvo.

Nascido no Fogo: dragões são imunes a todo tipo de fogo.

Dragão - Médio

Agilidade 3 – Rapidez 1B, Esquiva 1B

Atletismo 3 – Escalar 2B, Força 2B, Nadar 1B, Voar 1B

Luta 3 – Presas 1B, Garras 1B

Percepção 3 – Empatia 1B, Notar 1B

Persuasão 4 – Intimidar 2B

Pontaria 4 – Baforada 2B

Sobrevivência 4 – Caçar 2B, Orientar-se 1B

Vigor 6 – Resistência 3B, Vitalidade 3B

Defesa em Combate 10 – Saúde 18 – Movimento 8

Presas: Ataque 3+1B, Dano 8 (Poderosa, Cruel)

Garras: Ataque 3+1B, Dano 6 (Poderosa)

Baforada: Ataque 4+2B, Dano 3D6

Armadura Natural: um dragão médio possui VA 6.

Baforada: a baforada de um dragão médio causa 3D6 de dano a cada rodada, por 1D6 rodadas, ignorando a armadura do alvo.

Carga em Voo: quando um dragão médio faz uma carga em voo, pode fazer dois ataques: um com suas garras e outro com suas mordidas (ataque 3+1B, Dano 7, cruel).

Feroz: um dragão médio pode sofrer ferimentos para reduzir dano à sua Saúde.

Nascido no Fogo: dragões são imunes a todo tipo de fogo.

Guerra dos Tronos RPG - Dragões



Dragão - Grande

Agilidade 3 – Rapidez 1B, Esquiva 1B

Atletismo 4 – Escalar 2B, Força 4B, Nadar 1B, Voar 1B

Luta 5 – Presas 3B, Garras 3B

Percepção 4 – Empatia 1B, Notar 2B

Persuasão 5 – Intimidar 3B

Pontaria 5 – Baforada 3B

Sobrevivência 4 – Caçar 2B, Orientar-se 1B

Vigor 8 – Resistência 4B, Vitalidade 4B

Defesa em Combate 9 – Saúde 24 – Movimento 10

Presas: Ataque 5+3B, Dano 12 (Poderosa, Cruel)

Garras: Ataque 5+3B, Dano 10 (Poderosa, Cruel)

Baforada: Ataque 5+3B, Dano 4D6

Armadura Natural: um dragão grande possui VA 8.

Baforada: a baforada de um dragão grande causa 4D6 de dano a cada rodada, por 1D6 rodadas, ignorando a armadura do alvo.

Carga em Voo: quando um dragão grande faz uma carga em voo, pode fazer dois ataques: um com suas garras e outro com suas mordidas (ataque 5+3B, Dano 11, cruel).

Feroz: um dragão grande pode sofrer ferimentos para reduzir dano à sua Saúde.

Nascido no Fogo: dragões são imunes a todo tipo de fogo.

Dragão - Enorme

Agilidade 3 – Rapidez 1B, Esquiva 1B

Atletismo 5 – Escalar 2B, Força 5B, Nadar 1B, Voar 1B

Luta 6 – Presas 4B, Garras 4B

Percepção 3 – Empatia 1B, Notar 2B

Persuasão 6 – Intimidar 4B

Pontaria 6 – Baforada 4B

Sobrevivência 4 – Caçar 2B, Orientar-se 1B

Vigor 10 – Resistência 6B, Vitalidade 6B

Defesa em Combate 9 – Saúde 30 – Movimento 12

Presas: Ataque 6+4B, Dano 16 (Poderosa, Cruel)

Garras: Ataque 6+4B, Dano 14 (Poderosa, Cruel)

Baforada: Ataque 6+4B, Dano 5D6

Armadura Natural: um dragão enorme possui VA 10.

Baforada: a baforada de um dragão enorme causa 5D6 de dano a cada rodada, por 1D6 rodadas, ignorando a armadura do alvo.

Carga em Voo: quando um dragão enorme faz uma carga em voo, pode fazer dois ataques: um com suas garras e outro com suas mordidas (ataque 6+4B, Dano 15, cruel).

Feroz: um dragão enorme pode sofrer ferimentos para reduzir dano à sua Saúde.

Nascido no Fogo: dragões são imunes a todo tipo de fogo.

Guerra dos Tronos RPG - Servos e Protetores

Por Jefferson Pimentel



Servos e Protetores são personagens do Narrador para auxiliar os personagens dos jogadores, sejam com tarefas diárias, sejam com sua guarda e proteção.

Para ser possível manter um secto de seguidores, os personagens dos jogadores deverão realizar pagamentos diários. O valor da tabela a seguir serve para manter servos e protetores com postura inicial **Indiferente** aos personagens dos jogadores, mas pagamentos maiores/menores podem melhorar/piorar esta postura inicial. Da mesma forma, ações dos jogadores para com estes personagens podem melhorar/piorar sua postura.

Segue ao lado uma tabela com vários servos e protetores, com seu custo por dia (medido em **Vinténs de Cobre** ou **VC**), bem como o valor a ser acrescentado/decrecido para melhorar/piorar a postura inicial do serviçal.



Custo de Manutenção - Servos e Protetores

Servo / Protetor	Custo / Dia	Ajuste de Postura
Aldeão	3 VC / Dia	+/-1 VC por Ajuste
Serviçal	3 VC / Dia	+/-1 VC por Ajuste
Intendente	5 VC / Dia	+/-2 VC por Ajuste
Guarda	5 VC / Dia + Equipamento	+/-2 VC por Ajuste
Mercenário	10 VC / Dia	+/-3 VC por Ajuste
Meistre	20 VC / Dia	+/-5 VC por Ajuste
Cavaleiro Errante	20 VC / Dia	+/-5 VC por Ajuste
Assassino / Espião	Variável	Variável

Aldeão: servo de serviços gerais, como agricultor, mineiro, pecuarista, etc.

Serviçal: servo para trabalhos de arrumação, cozinha, organização de residências.

Intendente: servo responsável pela organização dos trabalhos de mais serviçais.

Guarda: miliciano comum, componente de um exército maior. Serve como guarda-costas, vigia ou protetor. Deve ser equipado pelo seu senhor.

Mercenário: tal qual o guarda, mas já possui equipamentos e realiza serviços por períodos remunerados. Costuma cobrar parte de saques.

Meistre: um meistre da Cidadela mediano, que possui os mais variados conhecimentos. Mesmo possuindo o dinheiro para pagá-lo, deverá ser permitido a estada e os serviços do meistre pela Cidadela.

Cavaleiro Errante: espadas juramentadas que vendem seus serviços por um pagamento justo, alimento e moradia.

Assassino/Espião: homens que realizam serviços escusos, cobrando conforme o alvo ou o serviço a ser prestado. A ser definido pelo Narrador.

Guerra dos Tronos RPG - Magia

Por Jefferson Pimentel



A **magia** é uma força muito pouco compreendida nas terras de Westeros. Na verdade, a séculos, a magia em Westeros se resume a truques de segunda categoria e enganação. Em Westeros e na maioria das terras a oeste de Valíria, a magia é considerada apenas uma força mítica. Os mestres da Cidadela ainda forjam elos de aço valiriano para aqueles que se aprofundam nos conhecimentos e na teoria arcana, mas eles acreditam que a verdadeira magia desapareceu após a Perdição de Valíria, vez que não houve nenhum registro de seu uso em Westeros desde aquela época. No entanto, as terras de Westeros tem presenciado acontecimentos incríveis, milagres e poderes que por muito tempo pensavam-se estar perdidos. Suspeita-se que este retorno se deu com o reaparecimento dos dragões, mas não existe nenhuma certeza nesta afirmação.

Sangue, vida e morte parecem ser as chaves que podem ajudar a desvendar os segredos da magia. Bruxos de Qarth banharam Sam Tarly no sangue de um auroque para fazê-lo bravo. Mirri Maz Duur busca no sangue de um cavalo (e em outras coisas de custo muito maior) o poder para restaurar o debilitado Khal Drogo. Piromantes afirmam que sua habilidade em criar Fogovivo tem se tornado cada vez maior. Em Qarth, os bruxos enigmático da Casa dos Imortais demonstram poderes incríveis, bem como os feiticeiros nas terras banhadas pelo Mar de Jade e nas sombrias terras de Asshai.

Deuses concedem também poderes extraordinários a seus servos: os sacerdotes de R'hllor mostram-se capazes de controlar o fogo, banhando suas armas em fogo ou usando este perigoso elemento para atacar seus inimigos. Os devotos servos do Deus de Muitas Caras buscam com suas habilidades trazer uma morte indolor àqueles que a merecem.

Esta é a magia em Westeros!

Caminhos da Magia

Nesta matéria traremos a adaptação de elementos mágicos que aparecem nos livros das Crônicas de Gelo e Fogo para o Guerra dos Tronos RPG, contando um pouco do histórico sobre cada tipo de magia, bem como as regras mecânicas para adaptar os efeitos mágicos ao jogo.

Para tanto, os variados efeitos mágicos dos livros serão agrupados em cinco tipos de magia: o caminho das ilusões dos Bruxos de Qarth, a magia de sombras dos Feiticeiros de Asshai, o controle de Fogovivo dos Piromantes de Porto Real, os poderes divinos concedidos por R'hllor aos seus servos e as habilidades de transmutação dos Homens sem Rosto, servos do Deus de Muitas Caras.



Guerra dos Tronos RPG - Magia

Por Jefferson Pimentel



Os Imortais de Qarth

Qarth é muito famosa por seus bruxos, que são conhecidos como os Imortais de Qarth, temidos e respeitados em todo o Oriente. Assim como a Guilda dos Alquimistas dos Sete Reinos, o poder e prestígio dos magos se esvaiu com o passar dos anos. Muitos magos tem lábios azuis de tanto beber a sombra da tarde, uma bebida azul que abre os sentidos. A sede dos magos é a Casa dos Imortais, onde viviam os mais misteriosos e provavelmente mais velhos dos magos. Eles são especialistas em ilusões, enganando e atormentando seus inimigos com sinistras visões.

Há um ditado em Qarth sobre os magos: “A Casa dos Magos é feita de ossos e mentiras”.

Os Feiticeiros de Asshai

Asshai é uma cidade localizada no extremo sudeste de Essos banhada pelo Mar de Jade, sendo um ponto de comércio importante na região. Nela se localizam livros antigos que dão base a crença em R'hllor. Acredita-se que Asshai porta um grande conhecimento sobre dragões.

A relação de Asshai com a magia é citada como sendo muito forte, onde os que detém desse poder o praticam abertamente na cidade. Destes são famosos os feiticeiros de Asshai, manipuladores das sombras e da escuridão que conseguem manifestar seus poderes de formas terríveis.

Além de seu poder principal, os feiticeiros de Asshai são versados em rituais dos mais variados, todos provenientes de seu vasto estudo de magia negra. As mais conhecidas feiticeiras de Asshai são Melisandre e Quaithe.



Guilda de Alquimistas de Porto Real

A Guilda dos Alquimistas é uma sociedade antiga de homens sábios, às vezes chamados de Piromantes, que adquiriram habilidades mágicas e misteriosas ao longo dos anos.

Em seus primeiros anos, o grupo era muito poderoso. No auge de seu poder, os Alquimistas alegavam a capacidade de transmutar os metais e criar criaturas vivas de fogo. Em seus últimos anos, a única habilidade que eles demonstram é a de produzir um incêndio através do fogovivo.

Um membro da Guilda dos Alquimistas é chamado de sábio. Há também aprendizes e acólitos para ajudá-los.

Guerra dos Tronos RPG - Magia

Por Jefferson Pimentel



Os Sacerdotes de R'hllor

R'hllor, também conhecido como o “Senhor da Luz”, o “Coração de Fogo”, ou o “Deus da Chama e da Sombra”, é um deus de destaque em Essos, mas tem apenas alguns seguidores em Westeros, onde ele é mais comumente conhecido como o “Deus Vermelho”. Seu símbolo é um coração ardente.

A religião de R'hllor é baseada em uma visão dualista do mundo: R'hllor, o deus da luz, calor e vida, e sua antítese, o Deus cujo nome não deve ser falado, o deus do gelo e da morte ou o “Grande Outro” (acredita-se que ele seja a entidade por trás dos Outros).

Os Sacerdotes Vermelhos (assim chamados devido às vestes carmesim) possuem habilidades incríveis como ter visões nas chamas, inflamar armas e outras habilidades ainda mais poderosas.



Os Homens sem Rosto

A Guilda dos Homens Sem Rosto é uma sociedade religiosa de assassinos que veneram o Deus de Muitas Caras, um deus da morte.

Uma frase associada ao culto do Deus de Muitas Caras é "Valar Morghulis", traduzida do Alto Valiriano como "todos os homens devem morrer". Já a resposta para esta frase é "valar dohaeris", ou "todo os homens devem servir".

Os Homens Sem Rosto, são treinados para executar assassinatos perfeitos, usando todos os seus sentidos para extirpar qualquer fraude e criarem seus disfarces, aparentemente possuindo habilidades mágicas que os permitem trocar suas aparências à vontade. Parte de seus treinamentos inclui descartarem suas verdadeiras identidades num modo niilista, pensando deles próprios como "ninguém".



Guerra dos Tronos RPG - Magia

Por Jefferson Pimentel



Novas Qualidades

As Qualidades abaixo demonstram a magia e habilidades sobrenaturais de Westeros. Todas elas são Qualidades de Fortuna, expressando habilidades sobrenaturais possuídas.

Benção das Mil Faces

Fortuna

Exige Pio (Servo do Deus de Muitas Caras), Enganação 4, Percepção 4

Você serve ao Deus de Muitas Caras na Casa do Preto e Branco e recebeu o árduo treinamento do culto. Como parte do treinamento, você abandonou seu nome e passado e hoje é apenas mais um “ninguém”, como os outros que servem junto a você. Seus sentidos foram treinados e é muito difícil tirar alguma informação de você ou mesmo descobrir se você está mentindo.

Role novamente qualquer resultado “1” em todos os testes de Enganação e Percepção. Além disto, adicione um número igual a suas graduações em Vontade ao resultado de seu teste.

Bruxo de Qarth

Fortuna

Exige Foco em Conhecimento: Magia, Ladinagem 4 (Prestidigitação 1B)

Você foi treinado pelos mais poderosos bruxos da Casa dos Imortais e, após seus ensinamentos e muitas doses da beberagem conhecida como “Sombra da Tarde”, você consegue “ver e ouvir as verdades”.

Com o gasto de um Ponto de Destino, você consegue conjurar pequenas ilusões visuais e sonoras, enganando seus oponentes através de um teste de Ladinagem (Prestidigitação) com Dificuldade igual ao resultado passivo de Percepção (Notar). Ao invés de simples efeitos comuns ao uso da especialidade Prestidigitação, você consegue criar imagens, barulhos inexistentes e demais ilusões.

Feiticeiro de Asshai

Fortuna

Exige Foco em Conhecimento: Magia, Vontade 4 (Coragem 1B)

Você passou por um árduo treinamento nas longínquas terras de Asshai, tornando-se especialista nas artes mágicas de manipulação de sombra e escuridão, bem como outros sortilégios arcanos.

Através da imposição de sua Vontade, você é capaz de distorcer as sombras ao seu redor, realizando proezas assombrosas. Com o gasto de um Ponto de Destino, você realiza um teste de Vontade (Coragem) e invoca uma densa escuridão com um dos seguintes efeitos: esconder um alvo ou fazer com que a pessoa no interior da escuridão seja cegado. Para enxergar pela escuridão mágica, o alvo deverá fazer um teste de Percepção (Notar) com Dificuldade igual ao seu teste de Vontade (Coragem). Caso o alvo seja cegado, será necessário uma ação maior para se deslocar e se livrar das sombras que o envolvem.

Homem sem Rosto

Fortuna

Exige Benção das Mil Faces, Enganação 5 (Atuar 2B)

Você faz parte de um grupo de elite dos servos do Deus de Muitas Caras, conhecidos como Homem sem Rosto, atuando como assassino e levando um fim misericordioso para suas vítimas. Através da fé em seu deus e com o gasto de um Ponto de Destino, você consegue criar e utilizar as faces dos mortos como máscaras macabras para usos em seus disfarces durante contratos. Estas, porém, são mais que máscaras: a pele original do Homem Sem Rosto é removida e a nova face é aplicada, deixando uma memória residual no Homem Sem Rosto.

Caso seu oponente conhecia a pessoa pela qual você está se passando, ele poderá fazer um teste de Percepção (Empatia) com Dificuldade igual ao seu teste de Enganação (Atuar). Caso seu oponente não conheça a pessoa, é impossível para ela descobrir que se trata de um disfarce.

Guerra dos Tronos RPG - Magia

Por Jefferson Pimentel



Imortal de Qarth

Fortuna

Exige Bruxo de Qarth, Ladinagem 5 (Prestidigitação 2B)

Você é um dos mais poderosos bruxos da Casa dos Imortais, possuindo poderes muito superiores às “reles” habilidades dos Bruxos de sua guilda.

Você consegue conjurar ilusões poderosas, enganando todos os sentidos de seus oponentes. Com o gasto de um Ponto de Destino e um teste Ladinagem (Prestidigitação) com Dificuldade igual ao resultado passivo de Percepção (Notar) de seus oponentes. Caso vença, seus alvos são enganados completamente pelas ilusões criadas por você.

Caso suas ilusões venham a levar algum personagem a cometer uma ação danosa (se jogue de um precipício, por exemplo), ele terá direito a um teste de Vontade (Coragem) com Dificuldade igual ao seu teste passivo de Ladinagem (Prestidigitação).

Restaurar Corpo

Fortuna

Exige Conhecimento: Magia, Vontade 4 (Coragem 1B), Cura 3

Estudado por Bruxos de Qarth, Feiticeiros de Asshai e demais estudiosos de magia, este ritual elaborado utiliza de runas poderosas e sacrifícios para fortificar os mais fracos corpos, restabelecendo-os completamente.

Gastando um Ponto de Destino, você realiza um teste de Vontade (Coragem) com Dificuldade Formidável (12), invocando através de um sacrifício poderosos e terríveis seres que imbuirão com sua essência o alvo do ritual. Após o ritual, qualquer ferimento ou lesão da vítima é curada, deixando-o em perfeito estado.

Caso falhe no teste de Vontade (Coragem), você começa a perder sua sanidade aos poucos.

Para cada falha no teste, você recebe um Defeito em Vontade (-1D nas rolagens), cumulativo com novas falhas. Caso o número de falhas seja igual ao seu valor em Vontade, você fica completamente louco.

Visão do Futuro

Fortuna

Exige Bruxo de Qarth, Feiticeiro de Asshai ou Sacerdote de R'hllor

Uma vez por dia, utilizando-se de um foco para seus poderes (uma vela de obsidiana para Bruxos de Qarth e Feiticeiros de Asshai e chamas para os Sacerdotes de R'hllor), você consegue visualizar imagens desconexas do futuro.

Quando utilizar este poder, role 1D6. Com um resultado “6”, você experimenta uma Premonição ou um Portento (da mesma forma que a habilidade “Sonho Verde”, página 115).

Sacerdote de R'hllor

Fortuna

Exige Pio (R'hllor), Vontade 4 (Coragem 1B)

Você é um dos sacerdotes vermelhos de R'hllor, o senhor da Luz. Como tal, você verga vestes vermelhas e negras e prega as verdades de seu deus por todos os cantos de Westeros e Essos.

Em troca de sua fé, R'hllor concede poderes incríveis. Com o gasto de um Ponto de Destino e um teste de Vontade (Coragem) com Dificuldade Formidável (12), você consegue realizar um dos seguintes feitos:

- Criar ou apagar chamas, bem como aumentá-las ou diminuí-las em uma categoria por ação menor se concentrando na chama.
- Inflamar uma arma, fazendo com que ela cause +2 de dano durante uma cena completa. Após o término da cena, a arma será inutilizada.

Guerra dos Tronos RPG - Magia

Por Jefferson Pimentel



Pacto das Sombras

Fortuna

Exige Feiticeiro de Asshai, Vontade 5 (Coragem 2B)

Um dos mais sinistros rituais elaborados pelos Feiticeiros de Asshai, o Pacto das Sombras permite que o conjurador invoque um elemental do plano das sombras sob seus serviços, de forma a executar uma única tarefa (normalmente matar um inimigo).

Com o gasto de um Ponto de Destino e um teste de Vontade (Coragem) com Dificuldade Formidável (12), você invoca uma sombra (vide as estatísticas no fim da matéria), que realizará um único serviço ordenado antes de se desfazer.

Através de rituais mais elaborados, um conjurador pode invocar uma sombra maior (vide a estatística no final da matéria). Para tanto, a dificuldade do teste aumenta para Difícil (15) e o conjurador deve passar em um teste de Vigor com dificuldade Formidável (12) para não receber uma lesão pelo esforço. Caso seja bem-sucedido no teste de Vontade, a sombra maior será vomitada (no caso de homens) ou parida (no caso de mulheres).

Sopro de R'hllor

Fortuna

Exige Sacerdote de R'hllor, Cura 4 (Tratar Ferimento 1B)

Além de criar e manipular o fogo, o Sacerdote de R'hllor consegue utilizar de seus poderes para imbuir vida em um morto ou regenerar membros de amputados.

Através de uma oração fervorosa a R'hllor e a queima de um Ponto de Destino, você consegue soprar a essência vital de seu corpo e imbuir o corpo inanimado com uma chama primordial. O corpo é reanimado e volta a ter todos as lembranças e habilidades que tinha antes de sua morte, com uma única exceção: após a primeira morte, ele perderá um ponto de Vigor.

Após reanimado através do sopro de R'hllor, o personagem ressuscitará sempre que for morto, perdendo um ponto de Vigor para cada ressurreição. O efeito só passará quando os pontos de Vigor do personagem forem reduzidos a 0 ou quando ele decidir passar o sopro de R'hllor para outro personagem morto, que continuará o ciclo.

Da mesma forma, com o gasto de um Ponto de Destino e um teste de Cura (Tratar Ferimento) com Dificuldade Difícil (15), o sacerdote de R'hllor consegue regenerar membros perdidos, criando um novo membro feito de cinzas e brasas. Este novo membro suga parte da essência vital do alvo da conjuração, fazendo com que ele perca um ponto de Vigor.

Alquimista de Porto Real

Fortuna

Exige Conhecimento: Alquimia, Conhecimento 4 (Pesquisa 1B)

Você faz parte da Guilda de Alquimistas de Porto Real, também conhecido como Piromante, estudando o segredo para manipular perfeitamente o fogo. Através de fórmulas elaboradas e a utilização de uma variedade de componentes químicos, você consegue canalizar e direcionar o poder destrutivo do fogo, bem como manipulá-lo ao seu bel prazer.

Assim, com um teste de Conhecimento (Pesquisa) com Dificuldade Formidável (12), você consegue realizar um dos seguintes feitos:

- Criar um frasco de fogo selvagem (vide página 262), gastando 250 Gamos de Prata (GP) com os componentes necessários.
- Criar ou apagar chamas, bem como aumentá-las ou diminuí-las em uma categoria por ação menor se concentrando na chama, gastando 5 Gamos de Prata (GP) com os componentes necessários para cada uma variação.

Guerra dos Tronos RPG - Magia

Por Jefferson Pimentel



Mestre Alquimista

Fortuna

Exige Alquimista de Porto Real, Conhecimento 5 (Pesquisa 2B)

Você conhece um dos segredos mais bem guardados da Guilda de Alquimistas de Porto Real: a transmutação de metais. Com este conhecimento, você consegue:

- Com o gasto de um Ponto de Destino e um teste de Conhecimento (Pesquisa) com Dificuldade Difícil (15), você consegue transformar um Vintém de Cobre em um Gamo de Prata.
- Com o gasto de um Ponto de Destino e um teste de Conhecimento (Pesquisa) com Dificuldade Muito Difícil (18), você consegue transformar um Gamo de Prata em um Dragão de Ouro.

Caso falhe no teste, você inutiliza a matéria prima utilizada.

Senhor do Fogo Selvagem

Fortuna

Exige Alquimista de Porto Real, Vontade 4 (Coragem 1B)

Você consegue moldar as chamas de uma explosão de Fogo Selvagem em uma poderosa criatura formada por labaredas de terríveis chamas verdes.

Com o gasto de um Ponto de Destino e um teste de Vontade (Coragem) com Dificuldade Difícil (15), você consegue moldar as terríveis chamas verdes de uma explosão de Fogo Selvagem em uma criatura amorfa, que ataca com tentáculos de puro fogo.

Realizando um teste bem sucedido, você invoca uma Criatura de Fogo Selvagem (vide a estatística no final da matéria) que servirá aos designios de seu mestre por um valor de rodadas igual a Vontade do Alquimista.

Novas Criaturas

As criaturas abaixo são invocadas através dos rituais listadas nesta matéria:

Sombra

Agilidade 3 – Rapidez 1B

Furtividade 6 – Esgueirar-se 4B, Mesclar-se 4B

Luta 4 – Garras 2B

Percepção 3 – Notar 1B

Sobrevivência 4 – Caçar 2B, Orientar-se 1B

Vigor 3

Defesa em Combate 8 – Saúde 9 – Movimento 6

Garras: Ataque 4+2B, Dano 6

Imunidade a Ataques: Sombras são imunes a ataques mundanos.

Mesclar-se às Sombras: caso uma Sombra se aproxime de um espaço coberto por sombra ou penumbra, perceber sua presença demanda de um teste de Percepção (Notar) com Dificuldade Heroica (21).

Vulnerabilidade ao Sol: caso uma Sombra seja exposta a luz do sol, ela é automaticamente destruída.

Vulnerabilidade ao Fogo: caso uma Sombra seja atacada com fogo, eles sofrem Atletismo +4 de dano.

Guerra dos Tronos RPG - Magia

Por Jefferson Pimentel



Sombra Maior

Agilidade 5 – Rapidez 3B

Furtividade 7 – Esgueirar-se 5B, Mesclar-se 5B

Luta 6 – Garras 4B

Percepção 4 – Notar 2B

Sobrevivência 4 – Caçar 2B, Orientar-se 1B

Vigor 5

Defesa em Combate 11 – Saúde 15 – Movimento 6

Garras: Ataque 6+4B, Dano 8

Imunidade a Ataques: Sombras Maiores são imunes a ataques mundanos.

Mesclar-se às Sombras: caso uma Sombra Maior se aproxime de um espaço coberto por sombra ou penumbra, perceber sua presença demanda de um teste de Percepção (Notar) com Dificuldade Heroica (21).

Vulnerabilidade ao Sol: caso uma Sombra Maior seja exposta a luz do sol, ela é automaticamente destruída.

Vulnerabilidade ao Fogo: caso uma Sombra Maior seja atacada com fogo, eles sofrem Atletismo +4 de dano.

Criatura de Fogo Selvagem

Agilidade 3 – Rapidez 1B

Luta 5 – Tentáculos 3B

Percepção 3 – Notar 1B

Vigor 6

Defesa em Combate 8 – Saúde 18 – Movimento 2

Tentáculo (alcance 2) : Ataque 5+3B, Dano 6 + Incendiar

Incendiar: caso uma Criatura de Fogo Selvagem atinja com um golpe de seus tentáculos, ele incendeia as vestes, roupas e pele do alvo, fazendo com que o mesmo sofra 1D6 pontos de dano por 1D6 rodadas, ignorando armadura.

O fogo é apagado apenas se for abafado, ignorando água, areia ou outras formas de apagar fogo comum.

Imunidade a Ataques: Criaturas de Fogo Selvagem são imunes a todo tipo de ataque.