

Netbook
RPG

Terras de SHIANG



CONFRARIA DOS
OBSERVADORES

Léo Andrade

REOPS

Netbook RPG



Escrito e projetado por: Léo Andrade

Ilustrações: Altair Messias (História em Quadrinhos e Heróis), Rafael Leme (Capa), e internas diversas de Altair Messias, Danilo, Léo Andrade, Marcelo Braga, Rafael Leme e Renato de Sá

Logo e ficha de Personagem: Cenildon "Thunder" Muradi Jr.

Mapa: Tiago E. dos Santos

Revisão: Rafael Barcellos e Roj Ventura

Este RPG é dedicado a todos os jogadores que contribuíram nas mesas de jogo para a criação das Terras de Shiang.

Edição do Autor

São Carlos, 2011.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Andrade, Léo
Netbook RPG Terras de Shiang / escrito e
projetado por Léo Andrade ; revisão Rafael
Barcellos e Roj Ventura. -- São Carlos, SP :
Ed. do Autor, 2011.

Vários ilustradores.
ISBN 978-5-911802-1-9

1. Jogos de aventura 2. Jogos de fantasia.
I. Andrade, Léo. II. Messias, Altair. III.
Braga, Marcelo. IV. Título.

11-01772

CDD-793.9
-793.93

- Índices para catálogo sistemático:
1. Jogos de aventura : Recreação 793.9
 2. Jogos de fantasia : Recreação 793.93
 3. "Roleplaying games" : Recreação 793.93

1ª Edição - Julho 2011
(Primeira Impressão)

SUMÁRIO

Introdução.....	6	Empurrar.....	32
História em Quadrinhos – Um Dia Chuvoso.....	7- 14	Fuga.....	32
Livro I da História das Terras de Shiang.....	15 - 19 (I – V)	Golpe Direcionado.....	33
Capítulo 1 – Geografia e História.....	20 - 27	Golpe Mortal.....	33
O Planeta.....	20	Golpe Surpresa.....	33
As Eras.....	20	Inaparável.....	33
A História.....	20	Repetir Membro.....	33
Dimensões Coexistindo.....	25	Penalidades.....	33
Dimensão das Almas Eternas.....	25	Ataques de Longa Distância.....	33
Os Domínios do Deus-Trovão.....	25	Ações Acumuladas em Disparo.....	34
O Vale dos Elementos.....	25	Ferimentos.....	34
Os Templos Sagrados.....	25	Magia e Poderes.....	34
A Morada Ingrime.....	25	Diagrama de Resistência.....	34
Dimensões Inferiores.....	26	Decepamento.....	34
Dimensão das Cinzas.....	26	Danos na Destreza.....	34
Dimensão da Escuridão.....	26	Desmaiando e Morrendo.....	34
Dimensão dos Tormentos.....	26	Regeneração.....	35
Cronologia.....	26	Sufocamento.....	35
		Quedas.....	38
		Evolução.....	35
		Desidratação e Fome.....	35
		Fogo, Gelo e Ácido.....	35
		Situações Psicológicas Extremas.....	36
		Uso de Miniaturas.....	36
Capítulo 2 – Regras Básicas e as Raças.....	28 - 41	Raças.....	36
Regras do RPG.....	28	Tireses.....	37
Ficha do Personagem.....	28	Símios.....	38
Atributos.....	28	Lantros.....	39
Atributos Principais.....	28	Banques.....	40
Atributos Secundários.....	29	Ciclopes.....	41
Características e Habilidades.....	29		
Testes.....	29	Capítulo 3 – Características, Habilidades e Armas.....	42 - 71
Rolagens Críticas.....	30	Introdução.....	42
Modificadores de Situações.....	30	Características.....	42
Duas Ações por Round.....	30	Características Físicas.....	42
Armas e Armaduras.....	30	Características Psíquicas.....	42
Aumentando os Níveis de uma Habilidade Bélica.....	33	Características Especiais.....	42
Armaduras.....	31	Habilidades.....	43
Combates.....	31	Habilidades Físicas.....	43
Ações Acumuladas em Combate Corpo a Corpo.....	31	Habilidades Psíquicas.....	43
Defesa Passiva.....	31	Habilidades Bélicas.....	43
Combate Desarmado.....	32	Características Físicas.....	43
Modificador de Dano por Físico.....	32	Características Físicas Favoráveis.....	44
Situações de Combate.....	32	Características Físicas Desfavoráveis.....	46
Alto Impacto.....	32	Características Psíquicas.....	47
Ataque por Trás.....	32		
Carga.....	32		
Contra-Carga.....	32		
Destreza Prejudicada.....	32		

Características Psíquicas Favoráveis.....	48	Mágicas do Ar.....	82
Características Psíquicas Desfavoráveis.....	51	Mágicas da Água.....	83
Características Especiais.....	55	Mágicas do Fogo.....	84
Habilidades Físicas.....	61	Mágicas da Terra.....	85
Habilidades Psíquicas.....	63	Mágicas da Eletricidade.....	86
Habilidades Bélicas.....	67	Mágicas do Gelo.....	87
Categoria de Armas.....	67	Mágicas dos Espíritos.....	88
Arremesso.....	67	Mágicas de Plantas.....	89
Armas Diferentes.....	68	Mágicas de Animais.....	90
Armas e Armaduras.....	68	Mágicas de Portais.....	90
Armas Tíresas.....	68	Poderes.....	91
Armas de Contato Leves.....	68		
Armas de Contato Médias.....	68	Capítulo 5 – Elementos do Cenário.....96 - 120	
Armas de Contato Longas.....	69	Introdução.....	96
Armas de Corrente.....	69	Tecnologia.....	96
Armas de Tensão.....	69	Campanhas Tíresas.....	96
Escudos.....	70	Cidades.....	97
Outras Armas.....	70	Arquitetura.....	98
Armas Símiás.....	70	Estrutura Social.....	99
Armas de Contato Leves.....	70	Costumes.....	99
Armas de Contato Médias.....	70	Comércio.....	99
Armas de Contato Longas.....	70	Lei.....	99
Armas de Corrente.....	70	Honra.....	99
Armas de Tensão.....	70	Preços.....	100
Escudos.....	70	Campanhas Símiás.....	102
Armaduras.....	70	Fortalezas.....	103
Armas Lantras.....	70	Estrutura Social.....	103
Tabela.....	71	Comércio.....	104
		Lei.....	104
Capítulo 4 – Artes Marciais, Magia e Poderes.....72 - 95		Animais e Criaturas.....	104
Introdução.....	72	Aberração.....	104
Artes Marciais.....	72	Buldocão.....	105
Manobras.....	72	Godo.....	106
Combates com Artes Marciais.....	75	Insetos Gigantes.....	106
Estilos de Luta.....	75	Kronдай.....	108
Magia.....	78	Pássaro Noturno.....	108
Mana.....	78	Predador Camuflado.....	109
Gemas Mágicas.....	78	Serpente Negra.....	109
Parâmetros das Mágicas.....	79	Personagens que Habitam Outras Dimensões.....	110
Adquirindo e Realizando uma Mágica.....	79	A Cúpula.....	111
Falhas na Realização de uma Mágica.....	79	Lugares Mágicos.....	112
Rituais Mágicos.....	79	Os Templos Sagrados.....	112
Objetos Encantados.....	80	Templos Lantras.....	112
Pergaminhos.....	80	Torres dos Viajantes.....	112
Conjurações e Esconjurações.....	80	O Vale dos Elementos.....	113
Portais Dimensionais.....	80	Objetos Mágicos.....	113
Lista das Mágicas.....	81	As Ombreiras de Hilitas.....	113
Mágicas da Vida.....	81	Naginata do Fogo.....	113
Mágicas da Ilusão.....	81	O Elmo que Tudo Vê.....	113

A Espada de Fogo e Gelo.....	114	Mercenário.....	137
Cinto da Preservação.....	115	Tíreses Sombras.....	137
Cajado Prateado.....	115	Clã do Punho Negro.....	138
Kusari Gama 'Bico de Corvo'.....	115	Guerreiro Cinzento.....	138
Bracelete da Punição Espiritual.....	116	Lutador Pássaro Noturno.....	138
Lâminas Mortais.....	116	Mago.....	139
Capítulo 6 - Personagens.....	121 - 141	Clã do Olho Entreaberto.....	139
Construção de Personagens.....	121	Lutador Serpente Negra.....	139
Pontos de Criação.....	121	Mago.....	139
Características Desfavoráveis.....	121	Clã dos Inomináveis.....	140
Habilidades não-Bélicas.....	121	Mago.....	140
Habilidades Bélicas.....	121	Símios Cultistas.....	140
Esquiva.....	122	Xãma Cultista.....	140
Iniciativas.....	122	Cor do Pelo para Tíreses.....	141
Sorte.....	122	Capítulo 7 - Campanhas nas Terras de Shiang.....	142- 171
Artes Marciais.....	122	Introdução.....	142
Mágicas.....	123	Tipos de Campanha.....	142
Poderes.....	123	Inimigos Externos.....	142
Evolução do Personagem.....	123	Inimigos Internos.....	142
Evolução nas Artes Marciais.....	123	Símios Cultistas.....	142
Evoluindo as Mágicas.....	123	Campanhas Envolvendo Artefatos Mágicos.....	143
Recuperando Pontos de Sorte.....	123	Crossover com Outros Cenários.....	143
Heróis Tíreses.....	124	Estratégias em Combates.....	144
Armas Sagrada.....	124	Os Deuses e Divindades.....	144
Caçador.....	125	Jogando com Deuses e Divindades.....	145
Guardião.....	125	Habitantes das Dimensões Inferiores.....	146
Arqueiro.....	126	Aventura: O Segredo Esquecido.....	146
Lanceiro.....	126	Sobre a Aventura.....	147
Eclesiástico.....	126	Jogadores.....	148
Lâmina Mortal.....	127	Figurantes.....	148
Lutadores.....	128	Geografia da Região.....	150
Abraço de Krondai.....	128	Trama Paralela.....	150
Garra de Tigre.....	128	Itens Mágicos Presentes na Aventura.....	151
Pata de Godo.....	129	Organização da Aventura.....	151
Viajante.....	130	Ato I - Julgamento do Inocente.....	151
Servidor.....	131	Ato II - O Real Desaparecimentos dos Godos.....	153
Heróis Símios.....	131	Ato III - O Mal Invisível.....	156
Batedor.....	131	Epílogo.....	157
Caçador.....	132	Mapa das Terras de Shiang.....	158
Lanceiro.....	132	Fichas de Personagens.....	159-164
Artilheiro.....	133	Fichas de Personagem em branco.....	165- 166
Guerreiro.....	133	Ficha em branco para personagem tírés.....	165
Monge Elemental.....	134	Ficha em branco para personagem símio.....	166
Xamã.....	135		
Tíreses Neutros.....	136		
Ladrão.....	136		
Gladiador.....	136		
Símios e Tíreses Neutros.....	137		

Introdução

O RPG Terras de Shiang

Terras de Shiang é um cenário que começou a ser desenvolvido em 1993. O cenário ainda continua em desenvolvimento, através de jogos de RPG e do site¹ na internet.

Utilizar o RPG como ferramenta para construção de um cenário se mostrou uma experiência fascinante, que permitiu criar a história, a geografia, as estruturas e relações sociais das raças desse contexto, tornando-o uma realidade consistente para narrar uma história ou vivenciar um jogo.

Deste 1994, este RPG utiliza o sistema OPERA RPG, que evoluiu para o sistema ReOps². A evolução da mecânica de jogo possibilitou que qualquer tipo de personagem fosse criado, incluindo espíritos, Deuses e Divindades. Neste cenário, a morte não representa o fim, mas muitas vezes uma nova realidade para o personagem.

Algumas experiências de convergências midiáticas foram realizadas integrando artistas de diversas áreas, para dar visibilidade e consistência ao mundo em criação. Ilustrações de personagens, arquitetura, itens variados, uma história em quadrinhos e até relatos de jogos foram transformados em contos (a serem publicados em breve). Tudo isso para ajudar mestres e jogadores a compreenderem melhor a cultura de raças diferentes dos seres humanos.

O cenário apresentado, as Terras de Shiang, é o continente de um mundo longínquo, onde as raças predominantes emergiram de répteis, símios e felinos. A magia e a guerra marcam a ascensão e queda de muitos, nesse cenário épico.

Este RPG teve diversas influências, mas três são destacadas devido a sua importância:

A Gênese (livro)

Allan Kardec, França, 1868

Este livro, que é uma das obras básicas do espiritismo, mostra o processo espiritual e físico da criação do Universo e da formação dos planetas. A obra teve papel importante na elaboração das leis morais que regem a criação do cenário. O mundo espiritual das Terras de Shiang sofre forte influência deste livro.

Lobo Solitário (história em quadrinhos)

Kazuo Koike e Goseki Kojima, Japão, 1970

Este quadrinho ainda hoje é considerado uma das obras primas do mangá, pelo excelente argumento e os belíssimos desenhos de Goseki Kojima. Ao lê-lo, o leitor é transportado até o Japão medieval e se impressiona com a perfeição e riqueza de detalhes da cultura medieval nipônica. A cultura e

arquitetura típicos têm influência deste quadrinho, que ainda apresenta elementos de linguagem sensacionais para descrever cenas de ação e combate.

Princesa Mononoke (animação)

Hayao Miyazaki, Japão, 1997

Esta animação se passa no Japão em um tempo no qual os homens ainda conviviam com feras e deuses. Dirigido por um dos maiores mestres da animação mundial, Hayao Miyazaki, mostra um cenário onde os animais possuem Deuses que habitam a Terra e os guiam. A riqueza de detalhes novamente impressiona, numa animação na qual a arte manual teve papel de destaque em relação à computação gráfica. O conceito dos Deuses Animais das Terras de Shiang tem como base os conceitos dessa obra, que une perfeitamente imagem e som.

Nas próximas páginas você irá conhecer as Terras de Shiang, um cenário medieval fantástico. Inicialmente será apresentada uma história em quadrinhos ambientada cerca de uma década antes da cronologia atual. Na sequência, será apresentado um livro histórico, escrito por um personagem contemporâneo. Na terceira e maior parte do trabalho, são apresentados o cenário e as regras deste RPG.

Autor

Leonardo Andrade joga e mestra RPG desde os 15 anos, e já publicou alguns livros e vários *netbooks*. Graduado em Engenharia de Computação, está terminando seu doutorado. Há cerca de oito anos é professor do Departamento de Artes e Comunicação da UFSCar, onde ministra aulas de hipermídia, cinema, jogos e quadrinhos. Entre seus *hobbies*, além do RPG, se encontram os *wargames* e a confecção de miniaturas.

Agradecimentos

A Deus pela inspiração.

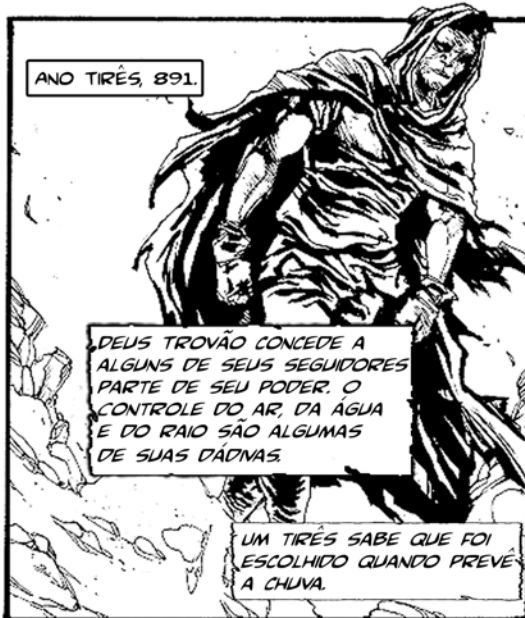
A minha família, em especial à minha querida esposa, Vanessa, que contribuiu incentivando personagens femininas no cenário; à minha filha Ágata e minha mãe Anna.

Aos meus amigos da Confraria dos Observadores, independente da dimensão em que estejam.

A todos os jogadores que contribuíram nas mesas de jogo para a criação das Terras de Shiang.

¹ <http://terrasdeshiang.com/>

² <http://www.rpgopera.tk/>



ANO TIRÉS, 891.

DEUS TROVÃO CONCEDE A ALGUNS DE SEUS SEGUIDORES PARTE DE SEU PODER. O CONTROLE DO AR, DA ÁGUA E DO RAIO SÃO ALGUMAS DE SUAS DÁDNAS.

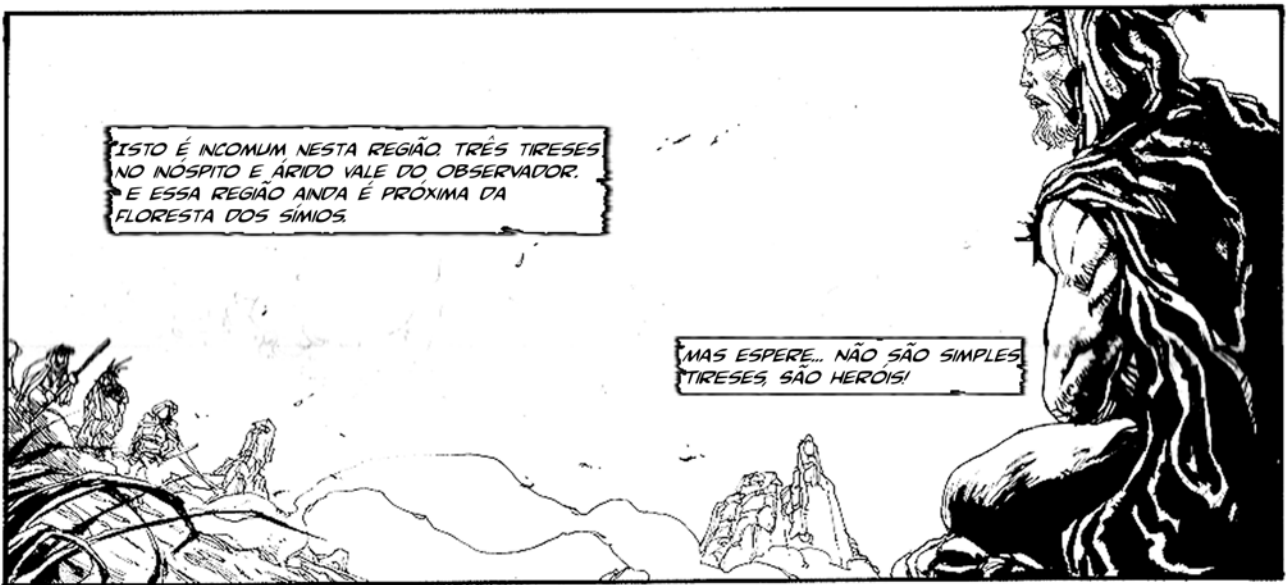
UM TIRÉS SABE QUE FOI ESCOLHIDO QUANDO PREVÊ A CHUVA.



LOGO O SOL IRÁ EMBORA E DARÁ LUGAR ÀS LUAS. ACHO QUE PELO TEMPO NUBLADO, ELAS FICARÃO ENCOBERTAS. AS NUVENS ESTÃO CHEIAS DE ÁGUA.

UM DIA CHUVOSO

ESPERO ESTAR CERTO SOBRE AS NUVENS.



ISTO É INCOMUM NESTA REGIÃO. TRÊS TIRESES NO INÓSPITO E ÁRIDO VALE DO OBSERVADOR. E ESSA REGIÃO AINDA É PROXIMA DA FLORESTA DOS SIMIOS.

MAS ESPERE... NÃO SÃO SIMPLES TIRESES, SÃO HEROIS!



PELA CABEÇA ENCOBERTA, O CAJADO E A CALMA NO OLHAR, O PRIMEIRO DELES É UM SERVIDOR.



O LENÇO AMARELO E A BICO DE CORVO AS COSTAS FAZEM DO SEGUNDO UM ARMA SAGRADA.



O ÚLTIMO PELA SUA ARMADURA, POSTURA E ESPADA EM PUNHO NÃO DEIXAM DÚVIDAS: É UM LÂMINA MORTAL.



O QUE SERÁ QUE ESSES TRÊS FAZEM POR AQUI?



NESSE INSTANTE, A FORÇA QUE ME GUIOU ATÉ AQUI MOSTRA A DIREÇÃO QUE DEVO SEGUIR.

A MESMA DOS HERÓIS.



A COMPANHIA DELES SERIA BEM VINDA.

POR FAVOR, SENHORES!



O QUÊ FAZ AQUI, TIRÉS?

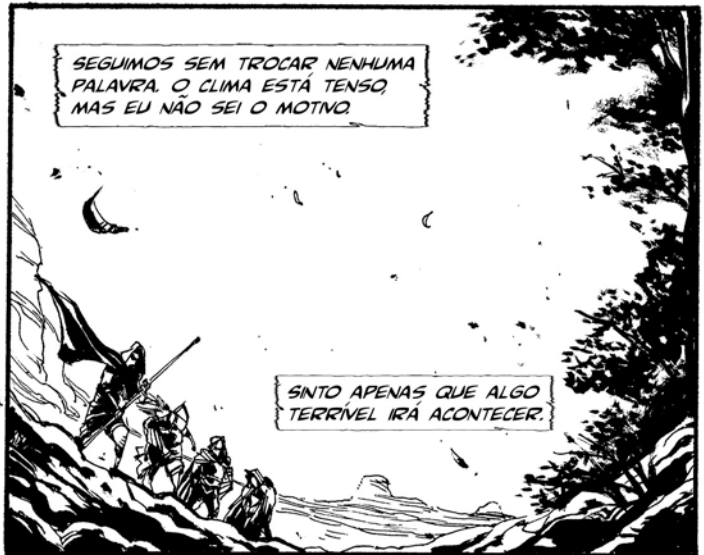


FUI GUIADO ATÉ AQUI. POSSO ACOMPANHÁ-LOS EM SUA JORNADA?





ESTAMOS EM UMA MISSÃO JOVEM. PODE VIR CONOSCO, MAS FIQUE LONGE DE PROBLEMAS.



SEGUIMOS SEM TROCAR NENHUMA PALAVRA. O CLIMA ESTÁ TENSO, MAS EU NÃO SEI O MOTIVO.

SINTO APENAS QUE ALGO TERRÍVEL IRÁ ACONTECER.



OLHEM AQUILO!

OS BULDOÇÃES, MONTARIA DOS SÍMIOS, ESTÃO FUGINDO DE ALGO.



NESSO INSTANTE, SINTO UM IMPULSO DE OLHAR PARA O CÉU.

COMEÇA A CHOVER!



UM SOM GROTESCO CHAMA NOSSA ATENÇÃO...



GRRL!!!



POR TODA A MINHA VIDA, SONHEI COM O DIA EM QUE LUTARIA AO LADO DE HERÓIS COMO OS QUE ME CERCAM AGORA.

CONTUDO O TERROR TOMOU CONTA DE MINHA ALMA. NÃO CONSIGO MOVER UM MÚSCULO, SEQUER.

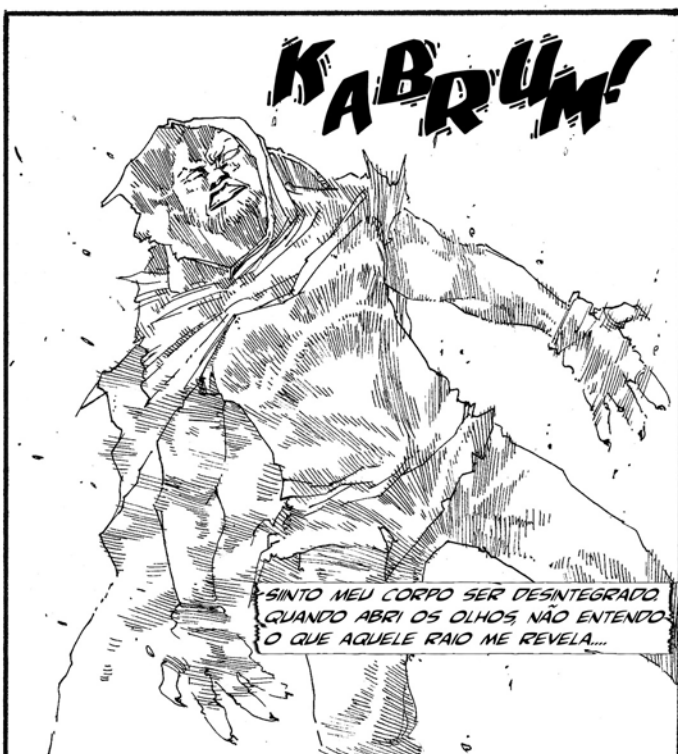
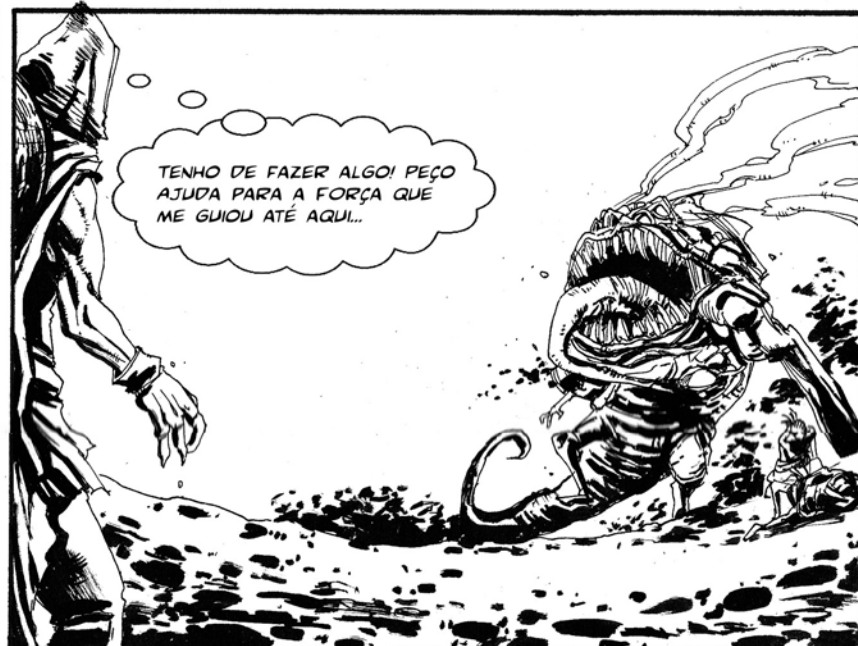


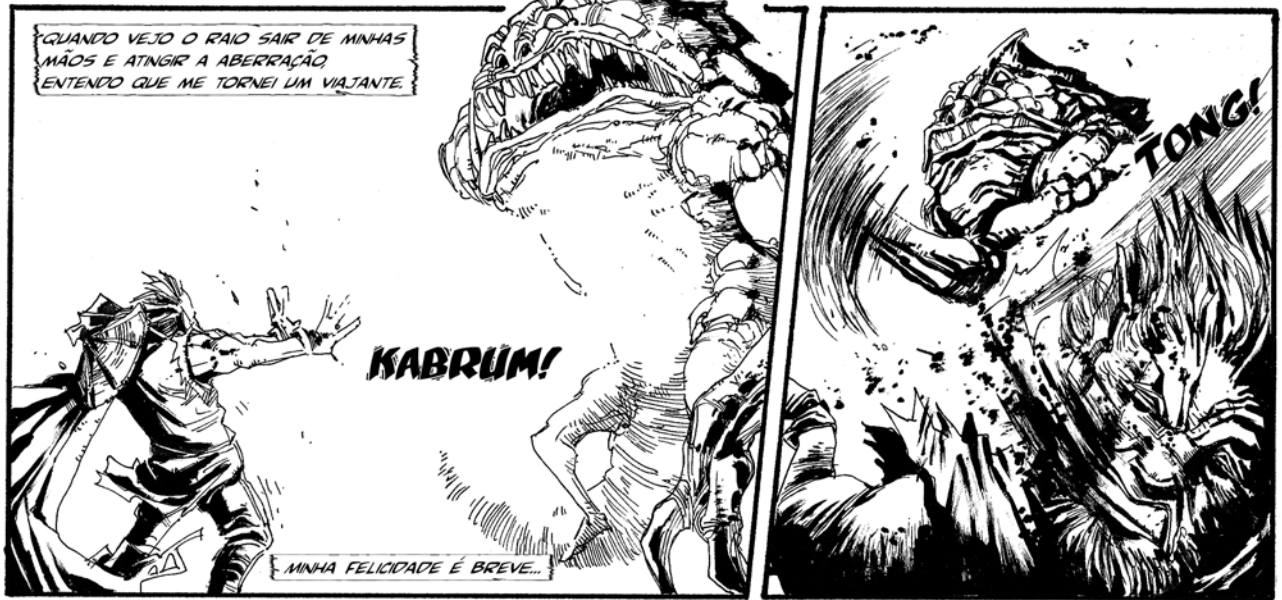
VLAHH!



TOK TOK TOK







MUITOS ANOS
DEPOIS...

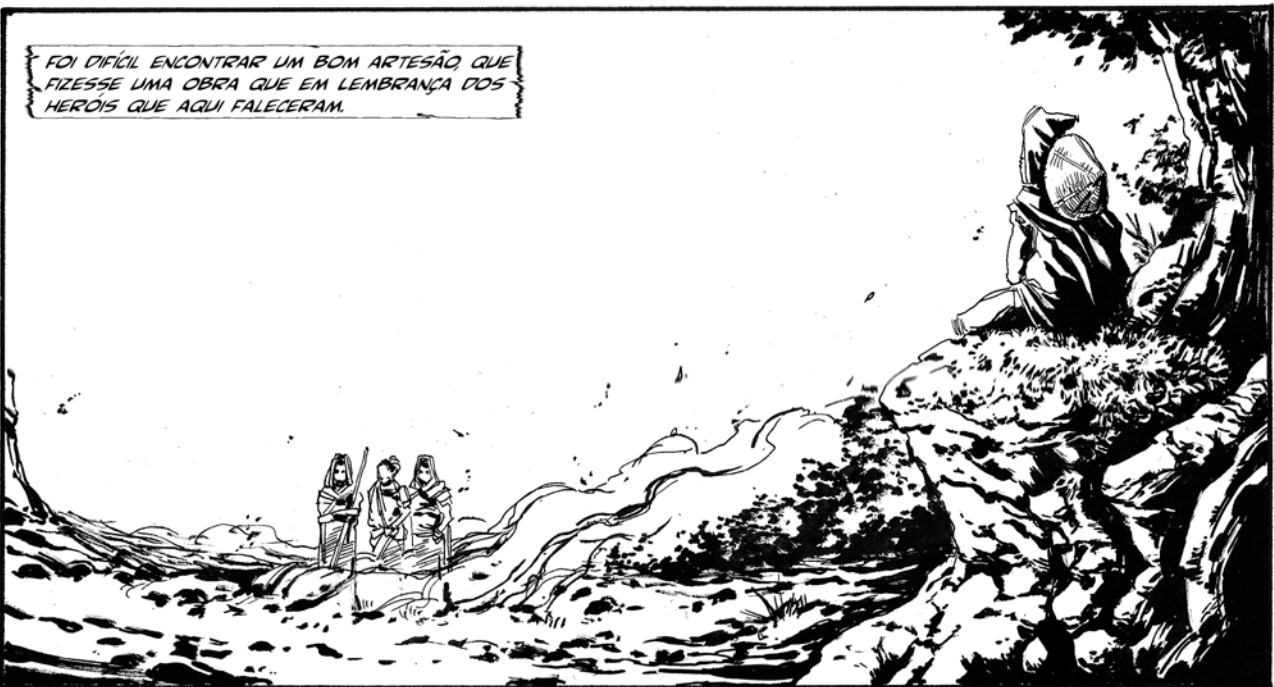


ENFIM, VOLTEI AO VALE DO OBSERVADOR. ESTE LUGAR
ESTEVE EM MEUS PESADELOS DURANTE MUITO TEMPO.



ESPERO QUE A MINHA IMPRESSÃO
DESSE LOCAL POSSA MUDAR HOJE.

FOI DIFÍCIL ENCONTRAR UM BOM ARTESÃO QUE
FIZESSE UMA OBRA QUE EM LEMBRANÇA DOS
HEROIS QUE AQUI FALECERAM.



FORAM ANOS PARA QUE
FICASSEM PRONTAS.



ESPERO QUE, ONDE QUER QUE ESTEJAM
MEUS AMIGOS, FIQUEM CONTENTES.

DESCANSEM EM PAZ.
ACHO QUE VAI CHOVER...



LIVRO I

HISTÓRIA DAS TERRAS DE SHIANG

INTRODUÇÃO

Minha vida foi dedicada ao Templo. Desde tenra idade fui trazido para dentro da construção que resistiu a grandes catástrofes, que cuidou da educação de muitos tíreses, e que guarda grande parte de nossa história.

Infelizmente parte dos textos que guardamos vêm sendo castigados pelo tempo, e temo que em breve esse conhecimento possa ser perdido, pois também são poucos os Guardiões que se dedicam aos estudos das línguas antigas.

Sou conhecido como Cajado Branco, sumo sacerdote do Templo da Cidade de Pedras, e no ano de 902, tomei como missão escrever a história das Terras de Shiang. Neste primeiro livro, vou descrever a Primeira Era.

OS PERGAMINHOS EM COURO

O povo-lagarto, ou lantros, estavam organizados há muito mais tempo que nós, tíreses, ou nossos vizinhos das florestas, os símios. Os primeiros relatos feitos por tíreses em pedaços de couro curtido, na antiga língua tíresa de desenhos, relata a existência dessas criaturas em avisos, indicando que na região do pântano existia o perigo dos ferozes homens-lagartos. Nesses avisos, constam detalhes de suas táticas de extermínio, sempre efetuada em bandos com um líder capaz de realizar feitos tão misteriosos quanto perigosos e guerreiros que possuíam escudos e lanças. Acredito que esses feitos misteriosos tratavam de magia, que ainda não era controlada com tanta precisão pelos tíreses ou símios.

Existem também alguns pergaminhos em couro que relatam sobre os símios, que são controversos. Em alguns deles os tíreses estão em combate e em outros trocando armas, armaduras e outros itens. Contudo fica claro que a relação entre os símios e lantros era tão conturbada como a de nossos antepassados tíreses.

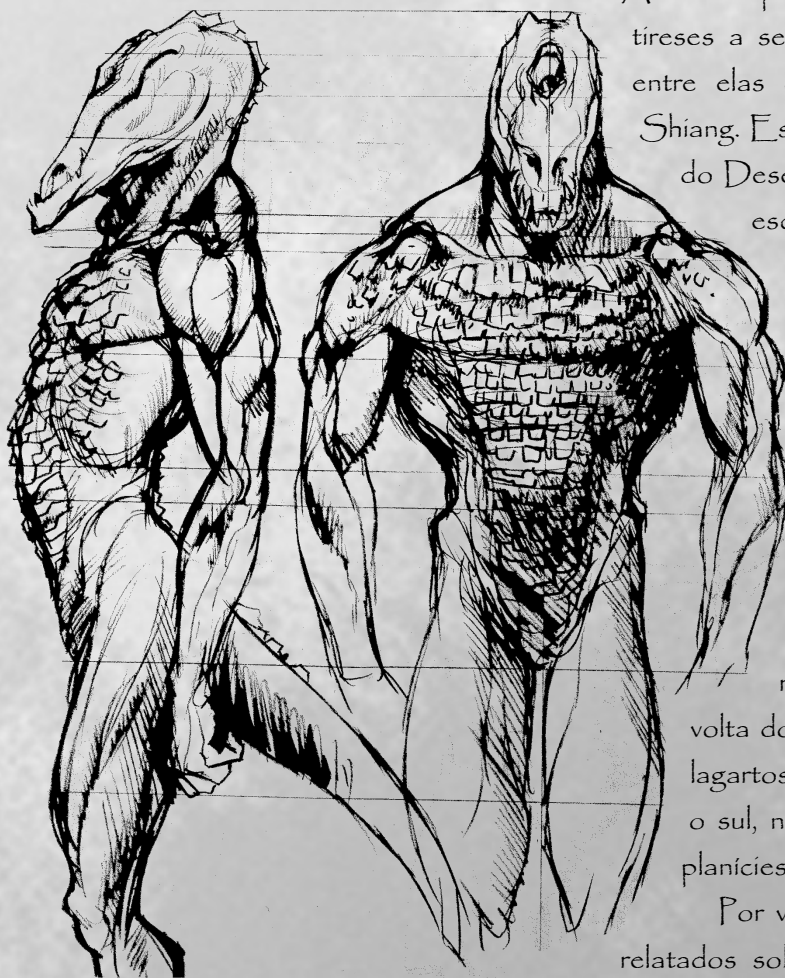
Em data a muito esquecida também existem pergaminhos relatando como construir armas em bronze (geralmente elmos, armaduras, espadas e pontas de lança), de plantas venenosas e algumas medicinais e de tíreses que realizavam magia.

Um fato notório do passado tíres, foi a construção da ponte sobre o Rio da Vida. Este fato neste livro é colocado como o início da história tíresa (o ano Zero), pois foi através dessa ponte que os dois povoados que iriam formar a Cidade do Meio (hoje Sol Nascente), se uniram. Os relatos nos pergaminhos, mostram como as grandes toras foram fixadas com a ajuda de bate-escadas construídos com madeira e corda. Mas os pergaminhos mais importantes são os que mesclam a língua desenhada e a antiga língua escrita tíresa, que tratam da Grande Guerra.



LANTRO

A EXPANSÃO DOS LANTROS



ANATOMIA DOS LANTROS

A busca por pedras preciosas impulsionou muitos tíreses a se aventurarem em regiões desconhecidas, entre elas o pântano a noroeste das Terras de Shiang. Essa região ficou conhecida como "Pântano do Desespero" pois foram poucos os tíreses que escaparam dos lantros e conseguiram contar seus feitos.

Poucos relatos falam dessas aventuras, mas o fato comprovado é que os lantros já possuíam cidades muitos antes dos tíreses. Montados sobre paláfitas, foram vislumbradas várias construções, entre elas enormes templos.

Devido à sua organização, a expansão da raça foi acentuada, e acredito que a região do pântano ficou superpovoada por volta do ano Zero. Isso fez com que os homens-lagartos procurassem expandir seus domínios para o sul, na floresta dos símios, e ao leste para as planícies tíresas.

Por volta do ano 50, diversos conflitos foram relatados sobre batalhas nas quais tíreses e símios,

lutavam contra os lantros. Tíreses e Símios não lutavam lado a lado no mesmo campo de batalha, mas sempre com o mesmo inimigo em comum. Numa dessas batalhas, na qual um pequeno número de símios estava resistindo a um ataque dos lantros, alguns guerreiros tíreses resolveram interceder a favor dos símios, e as forças das duas raças sobrepujaram o inimigo. Após o combate, tíreses e símios começaram uma aliança, e apesar da dificuldade da língua e da cultura, se mostrou necessária para vencer um inimigo poderoso.

A ARMADA E A CÚPULA

Por volta do ano 60 já era notada a influência dessa aliança entre tíreses e símios. As línguas faladas e escritas tíresas expandiram o vocabulário. A medicina tíresa também aumentou o número de ervas conhecidas e com técnicas novas de estancamento e imobilização. Mas as duas áreas que mais evoluíram, foram a da guerra e da magia.

Entre os anos 60 e 70, foram instituídas duas organizações: a Armada e a Cúpula, formadas respectivamente por guerreiros e magos. As duas organizações tinham um propósito único: conter a expansão dos lantros.

A Armada conseguiu instituir diversas táticas de batalha contra os lantros, utilizando a agilidade tíresa e força símia. Além dos avanços táticos, a fundição de metais (bronze e ferro) para confecção de armas, com

um certo contragosto dos símios, começou a ser difundida. A cidade de Minas intensificou suas atividades, enquanto a cidade de Pedras iniciou a extração de minérios.

A Cúpula também promoveu grandes avanços, instituindo magos de combate e magos estratégicos em determinadas missões da Armada. Os magos de combate eram colocados atrás das linhas de combate neutralizando inimigos com magias de ataque, nos mesmos moldes da estratégia utilizada pelos lantros. Os magos estratégicos eram magos que informavam o andamento das batalhas, e se necessário, pediam reforços.

A INVOCAÇÃO DE DRAS'K

Com a atuação da Armada e da Cúpula, por volta do ano 70 os lantros se encontravam em desvantagem. Foi então que os temíveis magos lantros, realizaram uma poderosa magia que invocou um grande réptil alado. Ao ser trazido às Terras de Shiang, a criatura destruiu o que estava a sua volta, incluindo vários magos lantros.

Apesar de não termos relatos, o que tudo indica é que os lantros conseguiram estabelecer contato com a criatura, e realizaram um pacto. Chego a esta conclusão pois Dras'k, como foi chamado o monstro, foi visto em várias batalhas ao lado dos lantros, revertendo novamente a posição de vantagem.

A GRANDE BATALHA

As baixas causadas por Dras'k foram enormes, e os líderes da Cúpula e da Armada se uniram para montar uma estratégia que pudesse vencer Dras'k.

Foram construídas balestras gigantes (as balestras são arcos de uma só mão, impulsionados por cordas metálicas), inventadas pelos símios. O alcance e o poder das balestras foram testados em segredo para que arqueiros soubessem atingir o alvo e homens da recarga pudessem pronta para o combate o mais rapidamente possível.

Os magos treinaram seus guerreiros com mágicas de arremesso, cujo objetivo era o de orientar Dras'k para um determinado local. A Armada fez o mesmo com seus guerreiros, que se mostraram aptos a se sacrificar. Em três locais estratégicos as equipes de extermínio se posicionaram, e ao cair da noite nas imediações da cidade das Águas, Dras'k apareceu.

O terror alado estava confiante, e apesar de surpreendido pelas mágicas de arremesso, não saiu em retirada sendo direcionado para o local onde as balestras foram efetivas.

Os relatos dizem que mais de 10 flechas gigantes atingiram a criatura, que, impossibilitada de voar, sucumbiu ante a horda de guerreiros ferozes que a cercaram. Muitos morreram, mas foi uma perda necessária se comparada ao mal que havia deixado as Terras de Shiang.



GUERREIRO SÍMIO DA ARMADA

O FINAL DA GUERRA

Com a morte de Dras'k os lantros retornaram ao Pântano do Desespero, e abandonaram completamente seus postos nas florestas e nas planícies.

A Armada e a Cúpula se reuniram, e resolveram enviar uma missão ao pântano para que os lantros declarassem sua rendição e reclusão permanente às áreas delimitadas pelo pântano. Por volta do ano 72, essa missão foi enviada e os lantros aceitaram sua rendição e as condições impostas.

Após a aceitação da rendição dos lantros, a Armada cessou suas atividades. Os exércitos símios e tíreses retornaram aos seus lares, deixando apenas alguns soldados vigiando os postos montados durante a Grande Guerra. Esses vigias, que eram trocados de tempos em tempos, tinham como dever fiscalizar a reclusão dos lantros, e se avistassem qualquer um deles fora de seus limites, tinham o dever de executá-lo.

A Cúpula não cessou suas atividades, e também manteve alguns vigias entre os soldados para vigiar os lantros.

PERÍODO DE PAZ APARENTE

Os próximos 100 anos de história representam um período de genuína paz nas Terras de Shiang. Os guerreiros tíreses que retornaram como heróis, foram promovidos a guardas, em diversas cidades tíresas. Com o tempo, esses guerreiros passaram a ser conhecidos como heróis, e pela nobre ação que realizavam, muitas vidas foram salvas.

Muitos heróis que envelheceram nesses anos, procuraram passar seu conhecimento, experiência de vida, técnicas de combate e armamento a um discípulo, que era escolhido a dedo pelo herói.



TORRE DE VIGÍLIA DA CÚPULA

A Cúpula, que ainda continuava suas atividades, passou a agir secretamente. Os antigos postos de observação foram fortificados e passaram a ser as bases da Cúpula. Apenas 10 anos após o fim da guerra, os guerreiros que tinham a missão de vigiar os lantros deixaram seus postos. Eles haviam sido substituídos por magos da cúpula.

Um relato feito por um desses guerreiros, que veio se tornar um grande herói, narra como a Cúpula encarou a Grande Guerra, e como se comportou após a rendição dos lantros. Acredito que a maioria dos guerreiros que deixaram os postos por último, sabia o que a Cúpula iria fazer.

Pelos relatos do guerreiro, os magos sempre temiam que magos lantros tentassem uma grande investida, como por exemplo realizar a invocação de um ser como Dras'k. Isso gerou uma paranóia generalizada nos magos, que se mantiveram nos postos de vigilância. Para a Cúpula, a guerra não havia acabado.

O EXPURGO DOS LANTROS

A ação dos heróis nas cidades tioresas foi de fundamental importância para que a população se mantivesse calma, se sentindo protegida. Muitos guerreiros tioreses que estiveram na companhia dos símios, se especializaram na caça de alguns animais nocivos aos tioreses. Os símios têm diversos inimigos naturais, e alguns guerreiros tioreses aprenderam técnicas efetivas de rastreamento e emboscada. Mesmo com a ação dos heróis, o medo da ameaça lantra pairava sobre as planícies tioresas e também na floresta símia.

Tudo indica que ao longo do período no qual os magos da Cúpula vigiavam os limites do pântano, eles estudaram uma forma de colocar fim a ameaça dos lantros. E por volta do ano 170, realizaram a maior obra de magia jamais vista, fazendo com que os lantros deixassem as Terras de Shiang.

Quando a magia foi realizada, todos os seres vivos sentiram o chão tremer e os que olharam em direção do pântano de lugares altos, puderam ver luzes de cores que não existiam.

Muitos guerreiros foram destacados para averiguar o ocorrido, e quando lá chegaram, três dias depois, viram as torres de vigilância não existiam mais, somente terra remexida e sinais de uma grande batalha. No pântano só foram encontrados a raça escravizada pelos lantros, os banques, vistos durante a guerra executando funções servis.

Muitos tioreses e símios acreditaram que a Cúpula tinha deixado de existir, mas ela apenas manteve sua atividade secreta, longe dos olhos da população, ressurgindo muitos anos depois. Isso será descrito no próximo livro.



MAGO TIRÊS DA CÚPULA

Capítulo 1

História e Geografia

As Terras de Shiang

O Planeta

Nos confins do universo existe um sol vermelho e frio, orbitado por sete planetas gélidos, inóspitos e desprovidos de qualquer forma de vida.

Sete, exceto um.

O primeiro astro deste sistema – aquele que orbita mais próximo do sol vermelho – tornou-se o berço de grandes e poderosas civilizações, erguidas por criaturas inteligentes que evoluíram de simples lagartos, macacos e tigres.

Um planeta distinto, que desenvolve uma órbita circular em volta do sol rubro; um planeta cujo eixo de rotação não sofre inclinação, resultando assim numa única e constante estação fria o ano inteiro; um planeta pequeno, onde a baixa gravidade permite que seus habitantes pulem grandes alturas e movam-se com extrema rapidez.

Duas luas circundam o planeta, que descreve seu movimento de translação em 240 dias de 36 horas, sendo banhado em 18 delas pela fria luz avermelhada do sol, e ficando em total escuridão por outras 18 horas.

Terras de Shiang é o nome dado ao maior continente desse planeta, habitat da maioria dos seres inteligentes que o povoam. As Terras de Shiang possuem fauna e flora diversificadas, como o cerrado, onde vivem os tioreses, seres humanóides que evoluíram de tigres; a floresta, lar dos símios, que evoluíram de macacos; o pântano, antiga habitação dos lantros e atual moradia dos banques; e as montanhas, hoje habitação dos estranhos ciclopes.

A temperatura do cerrado varia dos 8°C aos 16°C; na floresta fica entre 12°C e 20°C; e nas montanhas oscila entre -20°C e -10°C.

As Eras

No início todas as raças eram muito diferentes do que são hoje, formando pequenos grupos e vivendo dispersas em suas respectivas regiões. Essa época ficou conhecida como a Era Primitiva das Terras de Shiang (veja o histórico de cada raça para maiores detalhes sobre essa Era).

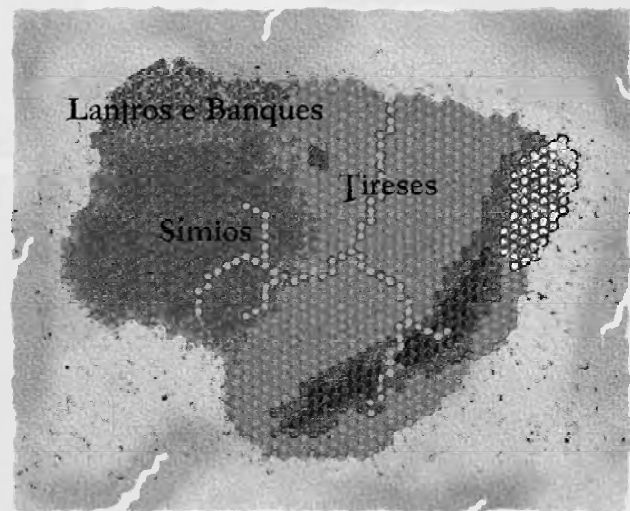
A Primeira Era (0-170) tem como marco zero a construção da ponte tioresa sobre o Rio da Vida, passando pela vinda do dragão às Terras de Shiang, pela ascensão do reino lantro através da guerra, e findando com o expurgo dos homens-lagarto, realizado pela Cúpula.

A segunda era (170-700) começa quando o metal se torna a moeda comercial dos tioreses e tem seu fim no momento em que uma nova raça chega às Terras de Shiang: os ciclopes.

A terceira era compreende o período que começa com a ascensão de Shiang e segue até os dias atuais.

História

Desde épocas remotas quatro povos existiram, três deles dominando regiões distintas das Terras de Shiang.



Os lantros, lagartos humanóides de um só olho, viviam em palafitas nos pântanos a noroeste, também povoados pelos banques, um primitivo povo anfíbio.

Os símios, evolução de macacos, viviam em enormes tribos nômades nas florestas a oeste, cada uma com seus costumes e crenças, mas sem povoados estabelecidos.

Nas vastas planícies centrais habitavam os tioreses, bípedes evoluídos de tigres, que ergueram seu primeiro povoado às margens da ponte que haviam construído sobre o Rio da Vida. Anteriormente só havia notícias de uma aldeia no extremo norte e de outra ao sul.

Com o passar do tempo, a evolução fez com que os seres modificassem seus corpos e aumentassem sua inteligência. Os tioreses se organizaram em mais povoados, os símios escolheram um líder e os lantros tomaram os banques como seus escravos.

Talvez tivessem ficado assim por eras, cada raça isolada em seu território, concentradas em suas tribos e apenas eventualmente se encontrando, mas os lantros descobriram a magia.

O primeiro mago lantro foi considerado uma divindade entre seu povo, que construiu uma enorme palafita sobre o pântano como morada para seu senhor. Lá ele começou a ensinar as mágicas que sabia a alguns de seus semelhantes, iniciando assim a formação de um reino, o primeiro das Terras de Shiang. Mais tarde, tioreses e símios também aprenderam a utilizar magia.

Os templos-palafitas dos lantros e a ponte tioresa sobre o Rio da Vida são as únicas grandes obras de arquitetura da Era Antiga.

Organizados, os lantros aumentaram sua população e em conseqüência passaram a sofrer com a falta de alimentos e moradia. Era necessário expandir seu domínio até as terras secas.

Algumas tribos símias e tioresas foram massacradas por grupos lantros que começaram a invadir a floresta e as planícies. Os sobreviventes, contudo, fugiram desesperados para comunicar a suas raças o que estava acontecendo nas regiões próximas ao pântano. A primeira guerra entre as raças havia começado.

Os lantros eram guerreiros terríveis e possuíam sua couraça natural; além disso, haviam treinado muito as artes bélicas e eram os únicos que fundiam o ferro ao dim (um metal de tom azulado, presente nas Terras de Shiang), criando armas muito mais resistentes que as de seus adversários. A maioria das batalhas era vencida facilmente pelos homens-lagartos.

A força dos lantros causou desespero nos símios e tioresas, que então firmaram um acordo para tentarem juntos acabar com seus inimigos. Em pouco tempo eles trocaram conhecimento sobre táticas de guerra, fabricação de armas, métodos de cura e... mágica!

Líderes das duas raças organizaram a Armada – uma força de combate composta pelos guerreiros – e a Cúpula, uma guilda formada por seus mais poderosos magos.

Se os lantros tivessem se restringido ao território necessário à sua expansão a primeira guerra entre as raças teria acabado em poucos anos. Contudo, desejando expandir ainda mais seus domínios, eles utilizaram sua magia para transformar seus guerreiros em seres ainda mais terríveis, mas falharam.

Sua falha ocasionou a vinda de uma criatura de outro mundo para as Terras de Shiang, com poderes nunca antes vistos. Tratava-se de um dragão.

Por algum tempo o dragão de nome D'rask não fez distinção de suas vítimas; lantros, tioresas e até alguns símios foram alvo de seus ataques, até que os lantros conseguiram o impossível: uma união com o dragão, em troca da divisão dos territórios conquistados.

Apesar disso, os exércitos mistos de tioresas e símios conseguiram sobrepujar o poder de seus inimigos, até o confronto que culminou com o final da guerra, em que D'rask sucumbiu.

Com o fim das lutas, técnicas avançadas de fundição de metal foram desvendadas pelos tioresas, resultando na utilização do metal como moeda. Cada cidade tiorosa fundou uma guilda comercial, que se tornou responsável pela produção e troca de moedas oriundas de outras cidades.

Nas florestas as tribos símias aumentaram seu intercâmbio cultural em virtude da união que a guerra lhes trouxe, conseguindo estabelecer uma crença comum a todas: os Ele-

mentos. As disputas entre as diversas tribos símias, contudo, continuava um problema sem solução. Alguns sugeriram a eleição de juizes para resolver as disputas tribais, mas dada a natureza nômade da raça, esbarrou-se na necessidade de ter juizes em locais fixos, onde poderiam ser facilmente encontrados.

Os lantros foram novamente confinados ao seu pântano, onde ainda representavam uma ameaça e poderiam ganhar facilmente qualquer batalha.

A Armada se desfez e os heróis de guerra se tornaram uma espécie de milícia nas cidades tioresas. A Cúpula, contudo, continuou suas atividades construindo nas fronteiras com o pântano as torres da vigília, de onde espreitavam os lantros, até que decidiram expulsá-los definitivamente das Terras de Shiang, por meio de um ritual mágico.

Os magos mais antigos alertaram sobre os riscos que uma falha poderia ocasionar, mas a maioria dos membros da Cúpula acreditou que qualquer conseqüência seria melhor do que uma nova guerra.

Quase 100 anos após a morte de D'rask o feitiço de remoção dos lantros começou a ser feito. Durante sua execução, entretanto, os magos perceberam que haviam cometido um grande erro ao tentar manipular tanta energia e pressentiram que o pior iria acontecer.

No local onde se encontravam o chão começou a rachar, ventos terríveis sopraram e um vórtice negro se formou no céu; alguns magos enlouqueceram durante o ritual e os lantros foram tragados à dimensão onde se encontrava a alma de D'rask.

Ao certo ninguém sabe o que aconteceu com a Cúpula ou com D'rask, mas quando multidões de símios e tioresas chegaram à região do pântano e perceberam que as cidades se encontravam desertas, concluíram que os lantros haviam deixado de existir (assim como

as torres de vigília). Cada raça regressou com a notícia triunfante, o que acarretou em comemorações festivas por quase duas semanas. A ameaça da guerra parecia ter finalmente acabado.

Após o expurgo lantro a raça anfíbia por eles escravizada, os banque, descobriu a magia através dos antigos pergaminhos em couro, deixados por seus antigos senhores. Os xamãs banque estudaram os pergaminhos e conseguiram aprender magias antes inalcançadas por sua raça. Após mostrar os feitos mágicos aprendidos aos outros banque se tornaram governantes ao lado dos líderes guerreiros. Com os conhecimentos herdados de



uma raça mais evoluída tecnologicamente, os banques aceleraram consideravelmente sua evolução.

Os tioreses e símios, por sua vez, se desvincularam totalmente e a paz parecia eterna. Todavia, cerca de dois séculos depois da vinda de D'rask às Terras de Shiang, uma maldição recaiu sobre os rios que banhavam as planícies e a floresta. A água, apesar de parecer pura, continha algo que fazia com que símios e tioreses morressem em menos de 3 meses. A desconfiança entre as raças foi mútua e uma nova guerra iria começar.

Quando os exércitos estavam preparados para a batalha, a Cúpula ressurgiu e informou aos líderes tioreses e símios a verdade sobre o ocorrido.

Até o momento todos haviam pensado que o dragão D'rask havia perecido; no entanto, ele possuía um poder sem precedentes e apenas havia deixado a dimensão terrestre e migrado para uma dimensão de menor padrão vibratório, onde agora arquitetava sua vingança junto com os lantros.

A causa do envenenamento dos rios tinha sua origem justamente na dimensão onde D'rask estava. Certamente o objetivo do dragão e dos lantros era fomentar a guerra entre símios e tioreses.

Os líderes dos exércitos ficaram perplexos com as revelações da Cúpula e unanimemente decidiram restabelecer a paz entre seus povos. Em poucos dias os magos conseguiram encontrar a cura para a doença e mais tarde conseguiram purificar a água envenenada.

A dimensão onde se encontravam D'rask e os lantros foi chamada dimensão dos tormentos, e apenas a Cúpula e alguns líderes símios e tioreses souberam da verdadeira causa do incidente.

Depois do episódio do envenenamento dos rios as guildas comerciais tioresas passaram a ocupar uma posição de destaque e o poder do líder comercial era tamanho que ele passou a ser considerado o chefe da cidade.

Entretanto, quase dois séculos depois do envenenamento dos rios, as rixas entre as guildas comerciais tioresas se tornaram terríveis.

No ano de 380 a guilda da cidade de Pedras tinha como objetivo assassinar outros líderes comerciais e criou uma sociedade secreta composta por ladrões, assassinos e párias em geral. Eles ficaram conhecidos como sombras. Criminosos que não desejassem servir aos sombras eram punidos.

Em menos de um ano nenhum tirês tinha coragem de assumir o cargo de líder das guildas, pois se o fizesse estaria condenado. A guilda da cidade de Pedras conseguiu o domínio sobre todas as cidades tioresas, decretando em seguida a dissolução da sociedade dos sombras.

Os sombras, entretanto, continuaram secretamente suas atividades e acabaram matando proeminentes tioreses aliados à guilda da cidade de Pedras, para então tomar o controle sobre todo o povo tirês. O caos se estabeleceu nas planícies.

Enquanto isso nas florestas, a idéia de eleger um líder entre os símios continuou por muito tempo nas reuniões das tribos, até que todos chegaram a um consenso sobre o local onde o líder ficaria: a região próxima a nascente do rio do Arco (o rio mais ao norte da floresta dos símios), uma das mais belas de toda a floresta, possuindo uma fauna e flora sem igual; o líder símio ficaria naquela região com uma tribo, podendo ser encontrado através de meios apropriados.

Uma eleição foi realizada e Quipo, um símio de meia idade, membro de uma das maiores tribos, foi eleito. Depois de al-

guns anos foi erguido um pequeno forte na região, onde passaram a residir alguns símios de idade avançada que antes se matavam¹ para não atrasar sua tribo. Passados alguns anos o forte tornou-se uma fortaleza.

Propagou-se entre os símios a fé nos Elementos, que ensina que a alma de todos os seres nasce em um vale onde se encontram os quatro Elementos. Quando um ser morre, sua alma retorna para lá. Essa crença fez com que alguns símios aprendessem a arte da magia Elemental e fundassem a Ordem dos Elementais, no ano de 450.

Enquanto na floresta os símios elegiam seu líder, os tioreses passavam por um momento crítico em sua história. Os sombras se haviam estabelecido como uma espécie de monarquia, sendo que cada cidade possuía um soberano, mas todos prestavam juramento ao rei sombra, que habitava em um castelo de pedras na cidade de Pedras. A nomeação da cidade de Pedras como capital ocorreu no ano 548.

A milícia do reino era formada por guardas treinados ou por mercenários contratados e a política era baseada em alimentação básica barata e entretenimento ao povo, na forma de arenas mortais.

Uma seca sem precedentes assolou as planícies em meio ao reinado dos sombras. Alguns povoados começaram a desaparecer, pois os tioreses migraram em busca das águas do rio da Vida, e sobrecarregam as cidades de Águas, Meio e Bifurcação, provocando escassez de alimentos.

Em meio ao caos uma história que era contada às crianças despertou curiosidade de muitos tioreses: as planícies são muitas vezes castigadas por tempestades de raios, que causam estragos nas cidades. As mães, contavam aos seus filhos que se não ficassem dentro de casa durante a tempestade, Deus-Trovão os queimaria com um de seus raios. Um boato se espalhou dizendo que Deus-Trovão estava adormecido e só despertaria quando muitos tioreses pedissem com fé verdadeira para que ele acordasse, e assim trouxesse a chuva.

No início isso não foi levado a sério, mas depois de quase um ano e meio de seca, uma das principais praças da cidade do Meio havia sido tomada por tioreses que faziam preces para que Deus-Trovão acordasse. E no ano de 685 ele acordou, fazendo cair sobre todas as Terras de Shiang uma forte chuva.

A felicidade tomou conta de vários tioreses, que juraram a partir daquele dia orar a Deus-Trovão pelo resto de suas vidas. Outros mais fanáticos passaram a afirmar serem avisados sobre onde as chuvas cairão, até mesmo viajando em sua busca; mais tarde esse tioreses passam a ser conhecidos por Viajantes.

Na dimensão dos Tormentos, que havia ficado em silêncio por quase cinco séculos, a magia ancestral dos lantros se manifestou e enviou para a Dimensão Terrestre tremendos horrores na forma de seres grotescos e de um poder terrível, verdadeiros receptáculos de almas enegrecidas pelo mal. Tais criaturas, as aberrações, possuíam vários olhos que representavam a quantidade de almas em seu interior. Quando tinham sua carapaça quebrada, as aberrações deixavam escapar alguns desses espíritos atormentados, que corrompiam indivíduos de alma impura.

¹ Existem muitos predadores na floresta, contra quem os símios entram em combate freqüentemente. Os símios mais velhos não fugiam ao combate, sendo vítimas fatais em batalhas mais ferozes. Muitas vezes com um velho guerreiro se perdia muita experiência, e isso era sentido por toda a tribo.

Uma Aberração de três olhos apareceu no ano de 563 próxima a cidade do Meio. Outra, de quatro olhos, rondou uma fortaleza símia no ano de 632. Batalhas colossais foram travadas contra as criaturas, que não sucumbiram sem levar consigo muitos heróis símios e tiseses. Até mesmo a Cúpula enviou alguns magos para combatê-las, e os sobreviventes juraram vingança.

Por volta do ano 720, a Cúpula descobriu uma Aberração de dez olhos vagando entre a região da floresta e da cidade tisesa do Vale. Uma batalha épica foi travada entre a criatura, a Cúpula e vários heróis, causando muitas mortes. Após a batalha foi constatado que até mesmo o solo na região havia sido contaminado, tornando-se uma larga área de terras áridas. Esse local passou a ser conhecido com o Vale do Observador.

Pouco tempo após o surgimento das Aberrações, a Cúpula detectou uma grande atividade mágica nas gélidas montanhas do sul, no ano de 745, e solicitou ajuda a vários heróis símios e tiseses que os acompanharam até o local, para investigar o ocorrido.

Após vários dias e muitas dificuldades impostas pelo terreno montanhoso e o frio intenso, os batalhões chegaram ao alto de uma montanha, que denominaram Vale Vulcão. Foi então que se depararam com seres nunca antes vistos, uma nova raça, com quem fizeram contato através de magia. Eles haviam encontrado os ciclopes, que lhes disseram:

“Busquem conhecimento.”

Depois disso, os tiseses e símios retornaram, mas com uma grande desconfiança dessa raça. No caminho de volta tiseses e símios se desentenderam novamente por questões culturais, e se não fosse à presença dos magos da Cúpula talvez um conflito tivesse se iniciado ali.

Na viagem até o Vale Vulcão os símios perceberam que os tiseses estavam desestruturados socialmente e militarmente. Dessa forma decidiram observá-los mais atentamente, criando grupos de espíões com postos de observação próximos a algumas cidades tisesas.

No ano de 780 a maior tempestade relatada em planícies tisesas castigou a cidade de Águas, causando muitos desabamentos e mortes. Os Viajantes foram tidos como culpados e responsáveis pela desgraça, fazendo com que a fé no Deus-Trovão diminuísse entre os tiseses. Coincidentemente, um templo de pedra, onde os tiseses eram educados, resiste ao desastre e serve de abrigo aos desafortunados. Começa assim o culto ao Templo Sagrado, e surgem aos primeiros Guardiões.

Pouco depois os governantes sombras receberam relatos de diversos heróis afirmando terem visto e até mesmo enfrentado símios nas cidades mais próximas à floresta, o que os levou a convocar todos os tiseses aptos a prepararem-se para a guerra.

Com a iminência do conflito muitos tiseses oraram ao Deus-Trovão e pediram que um milagre acontecesse e a guerra fosse evitada.

No ano de 793 exércitos símios e tiseses estavam realizando movimentações de batalhões no Vale do Observador. Em meio aos preparativos, um jovem tirês caminhou até o centro do campo de batalha, causando perplexidade nos líderes de ambos os exércitos. Com uma voz muito alta pediu a todos que o escutassem. Por mais incrível que possa parecer, tanto tiseses quanto símios cessaram suas atividades para ouvi-lo: “Todos vocês olhem para debaixo de seus pés e vejam no que a terra deste lugar se tornou. Aqui nada se planta, nada se colhe e tudo lembra a morte. Alguns de vocês talvez se lembrem de

velhas histórias que os antigos contam. Não muito longe daqui já viveu um povo cruel, que tinha por objetivo dominar essas terras e fazer das duas raças aqui presentes escravos, porém, com a união delas, o mal foi banido para longe.

Mesmo longe, eles não se cansaram de tentar alcançar seus objetivos; os terríveis lagartos enviaram horrores indescritíveis e letais para tentar aniquilar a vida desse continente. Novamente a união das duas raças foi necessária para que os lantros (esse era o nome deles) tivessem seu objetivo frustrado!

Compreendam agora! Se essa guerra continuar, as duas forças que mantêm essas terras vivas serão exterminadas!”

A reação de todos foi de surpresa ao ouvir as palavras do tirês, porém um símio se aproximou dele e contestou:

“Realmente você tem razão quanto à derrota dos malditos lagartos, que manipulavam a magia melhor que qualquer tirês ou símio. Porém agora os desgraçados estão presos em outra dimensão, longe de nós, e sua influência é restrita. Essas Aberrações têm poder, mas nossa magia e nossas armas a cada dia se tornam melhores e qualquer um de nós que ganhar a guerra terá condições de vencer os inimigos que restarem!”

Naquele momento todos voltaram a ver seus inimigos com os olhos acirrados, mas quando o ódio ousou imperar novamente, o tirês respondeu:

“Concordo com você! Mas eu pergunto o que aconteceria se os próprios lantros voltassem ao nosso plano; será que apenas um de nós seria capaz de vencê-los novamente?”

Então o símio retrucou com ar irônico:

“Se fosse apenas um de nós não, mas, (uma estridente gargalhada)...Você é louco? Não existe magia suficiente naquela dimensão, eles nunca voltarão para cá...”

Interrompendo o símio, o tirês falou:

“Então você não conhece bem as nossas terras...”

O símio acirrou os dentes e disse:

“- Como não conheço nossas terras? Quem é você, seu idiota, para dizer isso a mim? Eu sou o líder dos símios, sou um dos que mais se aventurou nestas terras! Bem que elas deveriam ter o meu nome, Terras de Ram, em homenagem ao maior general dos símios. E quem você pensa que é para me desafiar! Diga logo ou eu hei de fazer com que engula cada palavra que disse!”

Com calma e dignidade o tirês respondeu:

“- Sou Shiang e digo que você não conhece bem essas terras, pois ignora um povo que controla a magia tão bem quanto os lantros. Que povo afirmou ter feito uso de magia a fim de mudar sua forma física e viver nessas terras? Que povo desejou ficar isolado no Monte Vulcão, aguardando o momento para que poderão se vingar daqueles que os expulsaram de seu lar? Quem pode nos certificar que os tais ciclopes não são os lantros?”

A expressão no rosto do símio foi de espanto, como a de todos ali presentes. Gaguejando, disse Ram a Shiang:

“Peço desculpas por minha arrogância, tirês, pois estávamos todos cegos com a guerra e quase demos início à nossa própria destruição. Admito que não conheço tão bem essas terras quanto você...”

Então, olhando ao redor, disse a todos:

“Eu sugiro que façamos uma homenagem a esse tises que conhecendo essas terras melhor que ninguém veio até o campo de batalha, desprovido de armas, a fim de evitar nossa própria destruição! Que a partir desse dia, tudo aqui seja conhecido como as Terras de Shiang!”

Todos concordaram e retornaram para suas moradas. Shiang foi levado pelos tiseses até a cidade do Meio, onde o povo o recebeu como o “Imperador”, dando início à primeira dinastia Shiang.

Para afastar os sombras do poder, Shiang escolheu os mais hábeis guerreiros entre seu povo e criou o Clã dos Armas Sagradas no ano de 794. Muitos desses guerreiros aprenderam suas técnicas com mestres que haviam herdado conhecimento dos heróis das primeiras guerras.

Em menos de um ano, Shiang e os Armas Sagradas conseguiram destronar os sombras do poder. Como imperador ele instituiu a cidade do Meio como a capital do império (trocando seu nome para Sol Nascente) e anunciou ao povo que enquanto ele estivesse no poder não haveria guerra. O povo o clamou, pois ele conseguiu estabelecer a paz nas planícies.

O primeiro grande problema enfrentado por Shiang foi o desabamento de grande parte da cidade das Cavernas, no ano de 803. Ele mesmo se dirigiu para a cidade e ajudou a salvar inúmeras vidas. Após mineradores confirmarem que a cidade estava condenada (havia sido construída sobre imensas cavernas), Shiang fundou dois novos povoados: Gado e Vento. O primeiro povoado foi destinado a manter criações de godo (animal utilizado para montaria) e o segundo, para ser entreposto entre a distante cidade de Minas e a capital.

O Imperador também aboliu uma das leis antigas de aprisionamento de criminosos. Essa lei ditava que se um indivíduo ordenasse um crime, no caso de provada sua cumplicidade, ele seria preso em uma caverna até sua morte. No lugar dessa lei, Shiang instituiu o mesmo julgamento para os mandantes e os executores da ordem, cuja sentença na maioria das vezes implicava execução sumária.

Enquanto Shiang trazia prosperidade às planícies, os símios elegeram o primeiro líder pertencente à Ordem dos Elementais, Linca. Após o ano de 810 todos os outros que seguiram seu caminho também pertenceram à mesma ordem. Linca entrou em contato com Shiang e convidou-o para uma reunião em território neutro e secreto. Após esta reunião a ameaça da guerra se dissipou por completo.

Entretanto, os seis reis sombras depostos, inconformados com o império formado por Shiang e cientes de que seu poder não representava uma força opositora, foram até o Vale Vulcão e entraram em contato com os ciclopes. Os reis sombras entregaram-lhes três pérolas negras (jóias raras que podem armazenar mana), em troca do conhecimento das artes mágicas. Em sua sede de poder dois deles morreram. Dos que restara, três deles retornaram as planícies e o paradeiro do último é desconhecido.

Os reis sombras, após retornarem de seu aprendizado com os ciclopes, divergiram quanto a aplicação de seus conhecimentos e organizaram três clãs distintos: Olho Entreato, Punho Negro e Os Inomináveis. Mesmo com objetivos distintos, cada um deles conseguiu um grande número de seguidores: muitos criminosos, tiseses que possuíam cargos de poder quando os sombras estavam no poder e alguns descontentes com o Imperador. Esses indivíduos começaram secretamente a se organizar, em torno dos objetivos de seus líderes.

Estreitando as relações entre símios e tiseses, Shiang recebeu alguns símios para aprenderem os ensinamentos dos Armas Sagradas. Infelizmente, em virtude de uma questão cultural (os símios se recusaram a se alimentar de carne, que era o único alimento disponível), houve um grande desentendimento

das raças, que quase ocasionou uma guerra. Shiang se posicionou a favor dos símios na questão, fazendo com que o Clã dos Armas Sagradas quebrassem sua ligação com o Imperador, e assumisse um papel de “protetores do povo tirês”.

O rompimento com os Armas Sagradas abaixou a popularidade do Imperador e deixou-o visivelmente abatido (ele até mesmo envelheceu alguns anos – fato que não havia ocorrido desde sua ascensão ao poder).

Para possuir novamente uma força militar especial, Shiang secretamente organizou grupos com a missão de procurar por pedras preciosas que pudessem armazenar mana. Além das muitas pedras trazidas para o imperador, os relatórios dessas missões também informaram os limites do continente. Infelizmente algumas dessas missões nunca retornaram.

A seguir o Imperador contratou os melhores armeiros das planícies, instruindo-os na confecção de algumas espadas especiais. O modelo da espada foi feito pelo próprio Shiang, que lançou uma magia e anexou uma pedra mágica a cada uma das espadas obras-primas forjadas pelos armeiros. A essas espadas foi dado o nome de lâminas mortais.

Shiang treinou 19 guerreiros, e no final do treinamento deu-lhes uma das espadas que havia feito. Assim como as espadas, estes guerreiros receberam o nome de Lâminas Mortais, sendo então alocados em cidades tisesas com a intenção de ajudar Viajantes, Armas Sagradas e Guardiões dos Templos a manterem a ordem. Os Lâminas Mortais juraram lealdade eterna ao Imperador.

O Imperador criou também “fazendas de trabalho coletivo”, locais onde os tiseses passavam parte do dia trabalhando para o Imperador. Assim, Shiang conseguiu garantir alimento e bens mínimos ao povo, por um preço acessível. Para organizar essas fazendas, Shiang instituiu daimios, que tem como função produzir a cada 6 meses uma determinada quantidade de alimento. Para vigiar os daimios e organizar o poder militar das cidades, o imperador instituiu os xoguns (que, salvo raros casos, são Lâminas Mortais).

Entre os símios, os líderes pertencentes à Ordem dos Elementais trouxeram um período de grande prosperidade e paz à floresta. Criaram fortalezas espalhadas ao longo do Rio da Vida, onde os mais velhos eram cuidados, os mais novos criados e o conhecimento armazenado. As tribos ficaram com o papel de cuidar da segurança das fortalezas.

O maior incidente registrado entre os símios, desde a Grande Guerra, foi uma invasão realizada pelos Banques no ano de 897. Os anfíbios se organizaram militarmente, com magos e guerreiros montados em caracos (um tipo de inseto gigante do pântano), causando muitos estragos a algumas fortalezas do norte. Após rechaçá-los e enviá-los de volta ao pântano, os símios aumentaram drasticamente a quantidade de árvores na região norte e mantiveram postos de vigia para vistoriar seus novos inimigos.

Nas planícies, Shiang tomou consciência dos três reis sombras e de suas organizações, escolhendo 12 heróis a quem concedeu poderes especiais sob suas mãos. Tais heróis ficaram conhecidos como os “Doze Discípulos Divinos”.

Após saberem da existência dos Doze Discípulos Divinos e do poder que possuíam, os três reis sombras se uniram para enfrentá-los. Seria uma batalha sem favoritos, não fosse pela intervenção da Cúpula.

O poder dos reis sombras estava concentrado em sua magia, enquanto o poder dos discípulos estava em sua habilidade.

A Cúpula conseguiu enviar os reis sombras para a dimensão da Escuridão, onde não existe mana, enfraquecendo-os e permitindo aos Discípulos finalizarem o serviço. Parecia que aquele era o fim dos reis sombras.

Contudo, o ódio fez com que os reis sombras permanecessem de alguma forma conscientes e ligados à dimensão da Escuridão, onde desde então eles vem agregando as almas de muitos magos e guerreiros sombras. A dimensão foi dividida igualmente em três áreas, sendo cada uma destinada a um dos reis.

No ano de 902, o Guardião Cajado Branco, sumo sacerdote do Templo Sagrado da cidade de Pedras, publicou um livro contando sua versão da história tísica, que é distribuído em todos os templos sagrados.

903 é o ano atual nas Terras de Shiang.

Dimensões Coexistindo

As Terras de Shiang não se limitam apenas a um continente que existe em um planeta longínquo. Outras dimensões têm relação direta com alguns pontos da dimensão terrestre e, para aqueles que possuem magia, é possível viajar entre essas dimensões, apesar de ser muito perigoso.

Uma viagem entre as dimensões é dolorosa para aquele que a faz. Ela causa um mal estar muito grande em habitantes da dimensão terrestre e enfraquece aqueles que habitam as dimensões inferiores.

A seguir temos a descrição de cada plano, do ponto de vista espiritual, ou seja, uma maneira de ver as dimensões com os "olhos dos deuses".

Dimensão das Almas Eternas

Este plano é habitado por deuses e divindades cultuados pelos povos da dimensão terrestre, sendo que a influência exercida por essas divindades é proporcional à fé que lhes é devotada na dimensão terrestre.

Como exemplo, podemos citar a baixa influência do Deus-Trovão, se comparada com o grande poder do Vale dos Elementos. Isso ocorre porque a população símia quase em sua totalidade crê nos Elementos, enquanto apenas metade da população tísica acredita no Deus-Trovão.

Porém, isso não significa que um Monge Elemental vencerá um possível confronto com um Viajante, pois mesmo que ambos peçam proteção aos seus deuses, as divindades não irão influir. Os deuses e divindades possuem uma moral elevada e só interferem quando forças malignas estão em jogo.

Alguém poderia perguntar por que um deus ou divindade de maior poder não acaba logo de uma vez com os outros. Isso não aconteceria por que causaria um considerável abalo na dimensão das Almas Eternas e também na dimensão terrestre, provocando uma reação em cadeia quase incontrolável.

Um caso especial é Shiang. Apesar de estar presente na dimensão Terrestre ele é considerado uma divindade, pois a sua alma foi preparada para ser líder de um império. Seu lugar de origem em algum momento foi a dimensão das Almas Eternas onde, de certa forma, uma parte sua ainda habita.

Como foi visto na história das Terras de Shiang, há a possibilidade de um deus ou divindade deixar de existir, caso a fé depositada neles decaia sensivelmente, mas isso não significa sua destruição. Quando a fé neles termina, o deus ou divindade

entra em hibernação, que pode até vir a ser eterna. Caso a fé neles volte a existir, o deus ou divindade poderá acordar.

Independente da maneira pela qual um deus ou divindade deixe de existir, tais momentos são aguardados ansiosamente pelas forças malignas das dimensões inferiores, que se aproveitam da falta de fé, entre os arautos e devotos da entidade enfraquecida, para disseminar e acarretar mais caos.

Após a morte, vão para esta dimensão os indivíduos que em vida honraram sua raça, classe e família, e que tiveram uma vida de virtudes.

Cada região das Terras de Shiang tem uma correspondente na dimensão das Almas Eternas, algumas ocupando áreas maiores que outras. No lugar das cidades, por exemplo, existem colônias habitadas pelos tiseses e símios que lá passaram suas vidas. Lugares de grande fé na dimensão terrestre, como as Torres da Tempestade dos Viajantes, se apresentam na dimensão das Almas Eternas como torres de energia.

Além das colônias, outros lugares especiais compõem esta dimensão como é descrito a seguir.

Os Domínios do Deus Trovão

Em cada ponto da dimensão terrestre onde exista uma torre em homenagem ao Deus-Trovão, há uma equivalente na dimensão das Almas Eternas. Essas torres têm o papel de canalizadores de energia para esse Deus.

Todas as torres na dimensão das Almas Eternas são interligadas por passarelas de luz, e o Deus-Trovão se manifesta como um ser composto por raios, que fica vagando entre elas.

O Vale dos Elementos

No lugar equivalente à nascente do Rio da Vida está o Vale dos Elementos, onde água, fogo, terra e ar coexistem harmoniosamente e dali fluem, ao longo do que seria o rio da vida, de forma única.

Os Elementos prezam primordialmente a coexistência pacífica e a vida, logo este é um local onde os poderes de cura são ampliados, assim como a fertilidade. Ao longo de muitas gerações, símios fiéis à crença nos Elementos puderam visitar este vale de incrível encanto durante seus sonhos.

Os Templos Sagrados

São cópias fiéis dos templos do Plano Terrestre, diferindo apenas por estarem suspensos em nuvens alvas e suaves. Eles ficam acima das torres e das passarelas do Deus-Trovão, e neles habitam as almas dos Guardiões mais esclarecidos, após findarem sua vida na dimensão terrestre.

Na dimensão das Almas Eternas, os Templos possuem uma alma que é compartilhada por todos os templos e se comunicam com os Guardiões quando estes estão em perigo.

A Morada Íngreme

Este local é o lar de Shiang na dimensão terrestre e na dimensão Almas Eternas, pois coexiste nas duas dimensões. É um castelo tirês situado sobre uma pequena montanha. Além do Imperador lá estão os Discípulos Divinos que vieram a falecer. A base da morada, a pequena montanha, cruza com uma das passarelas do Deus-Trovão.

Dimensões Inferiores

As dimensões inferiores são assim chamadas por possuírem um padrão vibratório menor que o da dimensão terrestre. Elas tornam-se o lar pós-vida de indivíduos que tenham cultivado más intenções, atitudes vis e crimes.

Dimensão das Cinzas

Esta dimensão possui um solo inativo cinza e seu céu varia do vermelho de dia ao vermelho escuro à noite. Em algumas regiões ela é idêntica a dimensão terrestre (se não fosse o céu muito escuro), mas há alguns locais de estranha geografia, que não poderia existir na dimensão terrestre. O nível de mana é nulo nessa dimensão, a não ser por pequenos acúmulos em alguns locais onde há plantas exóticas.

Almas perdidas de criminosos, ladrões e assassinos perambulam por este plano. Se a alma se arrepende de seus pecados, ela pode ascender de volta a dimensão terrestre ou até mesmo à dimensão das Almas Eternas. Contudo, se a alma permanecer muito tempo na dimensão das Cinzas, poderá ser encontrada por um mago sombra ou lantro e ter sua mente drenada, tornando-se um zumbi neste plano.

Dimensão da Escuridão

Esta é a dimensão para onde os reis sombras foram banidos, uma dimensão desprovida de magia e pequena se comparada à Terrestre, sendo um ponto de intersecção entre a dimensão das Cinzas e a dimensão dos Tormentos.

A geografia deste plano é estranha aos símios e tíreses, pois lembra vagamente o pântano dos lantros com algumas grandes regiões secas, onde foram encontradas grandiosas colunas de pedra e escadarias em ruínas, arcaicas construções que lembram templos milenares.

Sua iluminação é tênue, levemente azulada durante o dia e totalmente negra à noite. Essa região era inexplorada até alguns anos atrás, quando a Cúpula a descobriu.

Dimensão dos Tormentos

A dimensão dos Tormentos possui nível de mana nulo, uma fraca iluminação roxa durante o dia e escuridão total à noite. Ela é na maior parte pantanosa, mas possui algumas regiões pedregosas.

O dragão D'rask, motivado pelo desejo de vingança contra tíreses e símios, reuniu o que restava de suas forças para migrar para este plano, onde habita desde então.

Não se sabe a extensão exata do poder mágico de D'rask, mas ele interferiu na mágica de expurgo dos lantros, trazendo muitos magos e guerreiros dessa raça para a dimensão dos Tormentos.

Por algum tempo D'rask e os lantros duelaram, mas depois de vários séculos convivendo, acabaram se aceitando. Com a ajuda deles foi possível arquitetar planos de vingança, que incluíam sacrificar almas desgarradas e enviar à dimensão terrestre uma praga que envenenasse os rios das Terras de Shiang, matando muitos símios e tíreses. Felizmente a Cúpula conseguiu eliminar esse mal, que ficou conhecido como a "Grande Praga".

Após mais esta derrota D'rask ensinou a alguns magos lantros como viajar entre as dimensões. Contudo, o tempo de permanência dos lantros em outros planos não pode ser muito longo. A dimensão dos Tormentos exerce sobre eles uma poderosa força de atração, que aumenta quanto mais se distancia dela. Se um lantro permanecer muito tempo em outra dimensão e não retornar pelos meios mágicos, ele poderá ser tragado de forma violenta à dimensão dos Tormentos e ficar séculos sem conseguir se recuperar totalmente.

Ainda assim, movidos por seu desejo de vingança, os lantros empreenderam viagens interdimensionais, alcançando a dimensão da Escuridão, a dimensão das Cinzas e enfim a dimensão terrestre.

Em suas raras visitas à dimensão terrestre, magos lantros conseguiram dominar a mente de alguns tíreses e promover terríveis massacres nas planícies.

Reunindo os corpos deixados pela matança, os lantros lançaram sobre eles uma magia, moldando-os em horribéis criaturas disformes que aprisionavam as almas dos mortos. Assim eles criaram as primeiras Aberrações, monstros terríveis e abomináveis, cujo poder é proporcional ao número de almas usadas para sua criação, podendo ser medido pelo número de olhos que a Aberração possui: cada olho corresponde a algumas dezenas de almas.

Cada vez que a criatura sofre certo número de ataques, algumas almas escapam e atormentam a todos os que estiverem por perto. Esse tormento deixa a vítima incapaz de realizar qualquer ação, a não ser lutar mentalmente contra a dominação.

O segredo da criação das Aberrações foi passado aos Reis Sombras que por sua vez o transmitiram a espíritos de magos sombras. Alguns desses espíritos repassaram o segredo aos sombras na dimensão terrestre, onde foram criados tomos mágicos que foram estritamente proibidos pelo Imperador após sua ascensão.

Contudo a criação das Aberrações não foi tão eficiente quanto os lantros esperavam, pois um grande número de seus magos foi afetado mentalmente num grau equiparável à destruição causada por suas criações malignas na dimensão terrestre.

Atualmente a dimensão dos Tormentos observa a dimensão da Escuridão e arquiteta como utilizá-la em seus planos de vingança.

Cronologia

- 4000 – Lantros utilizam couro curtido para escrita.
- 3500 – Primeiro lantro a controlar a magia.
- 2900 – Primeiro tíres a controlar a magia.
- 2600 – Primeiro símio a controlar a magia.
- 2000 – Invenção do arco e flecha pelos símios.
- 1800 – Uso de minérios metálicos (somente ferro) por lantros para a construção de armas.
- 1200 – Alguns tíreses começam a formar o povoado de Águas.
- 1100 – Organização do primeiro reino lantro. Primeiros contatos entre tribos símias e tíresas.
- 850 – Primeiros grandes templos sobre o Pântano do Desespero.
- 0 – Construção da primeira ponte sobre o Rio da Vida
- 55 – Aliança entre tíreses e símios, com o objetivo de exterminar os lantros. Criação da Armada e da Cúpula.

- 70 – Invocação acidental de D’rask.
- 71 – Morte de D’rask. Massacres de lantros.
- 72 – Fim da guerra, com pacto feito entre os três povos.
- 75 – Primeiros relatos de heróis atuando nas cidades e povoados tioreses.
- 170 – Realização do feitiço conhecido como “expurgo dos lantros”.
- 180 – Expedições de símios e tioreses que vasculham território lantro, mapeiam a região e saqueiam riquezas.
- 190 – Cúpula descobre que símbolos em couro curtido de origem lantro servem para descrever magias. Começo do uso de couro entre símios e tioreses para fins mágicos.
- 195 – Descoberta de uma planta que, quando amassada e misturada com água, forma uma resina similar ao papel, substituindo o couro curtido.
- 200 – Começo do uso de metais (ferro e dim) como base de trocas em transações comerciais entre as cidades tioresas.
- 210 – Estabelecimento das guildas comerciais, com a função de avaliar os metais utilizados para o comércio. Logo, os chefes das guildas se tornam os governantes das cidades.
- 230 – A “Grande Praga” começa a matar símios e tioreses. Exércitos se armam para uma nova guerra.
- 231 – Cúpula descobre que a origem da doença está na água do Rio da Vida e desfaz a magia.
- 250 – Símios começam a utilizar metal no comércio com os tioreses.
- 280 – Começam a ser cunhadas moedas em território tirês, que visam facilitar o uso do metal em relações comerciais.
- 300 – Início das rixas comerciais entre as três cidades tioresas.
- 380 – Secretamente é criada na cidade de Pedras uma associação de espíões e assassinos, com o codinome de Sociedade Secreta dos Sombras.
- 390 – Assassinados os líderes das guildas comerciais da cidade da Bifurcação, da cidade de Águas e da cidade do Meio.
- 393 – É destituída a Sociedade Secreta dos sombras, porém ela mantém suas atividades secretamente.
- 563 – A primeira aberração aterrorizou a cidade do Meio, e foi morta por heróis tioreses.
- 642 – Segunda aberração aterroriza uma fortaleza dos símios, sendo morta por símios e outros habitantes da floresta.
- 630 – Constatado grande aprimoramento bélico e medicinal nos fortes símios.
- 685 – Muitos tioreses desconsolados com a seca começam a crer que o legendário Deus-Trovão está dormindo, podendo ser acordado se muitos orarem a ele.
- 690 – Início do período de seca nas planícies tioresas.
- 692 – Surge a arte marcial Pata de Godo, na cidade de Águas.
- 700 – Surge a arte marcial Serpente Negra, na cidade de Pedras.
- 693 – Após três anos de seca, a maioria da população tioresa se reúne na cidade do meio, para orar ao Deus-Trovão. O pedido é atendido, e na dimensão das Almas Eternas manifesta-se Sukon Godin, que faz chover sobre as planícies da dimensão terrestre.
- 720 – Cúpula enfrenta o “Horror de Dez Olhos, apelidado de Observador”. Acredita-se que animais marinhos gigantes habitem os mares.
- 745 – Os ciclopes chegam ao Vale Vulcão e mudam sua forma. A Cúpula convoca heróis símios e tioreses para identificar grande atividade mágica no sul das Terras de Shiang. São formados batalhões que constatarem a existência dos ciclopes.
- 780 – Começa a maior tempestade das Terras de Shiang. Surge o primeiro Templo Sagrado.
- 790 – Tioreses oram para que a guerra não ocorra. Surge a arte marcial Abraço de Kronдай, na cidade de Pedras.
- 791 – Invasão dos banques aos símios, agora utilizando a magia e montando caracos (insetos gigantes similares a formigas). Começa o reflorestamento da região que faz fronteira com os lantros.
- 792 – Os símios começam a organizar suas forças para uma guerra contra os tioreses e postos avançados são criados. O maior desses postos localiza-se próximo da cidade de Vale. A arte marcial Pássaro Noturno começa a ser ensinada na cidade de Vento.
- 793 – Shiang surge no local onde a primeira batalha iria ser travada, consegue a paz e retorna como Imperador. Nomeada a capital do império tirês como “Sol Nascente” (antiga cidade do Meio).
- 794 – Shiang cria o Clã Tirês dos Armas Sagradas.
- 800 – A sociedade dos Sombras é aniquilada pelos Armas Sagradas. A arte marcial Caminho da Luz começa a ser ensinada na cidade de Bifurcação.
- 803 – Desabamento da cidade de Cavernas. Shiang institui novos povoados: Gado e Vento.
- 810 – Primeiro líder Símio, pertencente ao Templo dos Quatro Elementos, é eleito: Linca.
- 812 – Primeira reunião entre Linca e Shiang, pela qual fica acordado o comércio entre as duas raças, de minérios metálicos dos tioreses, por madeira dos símios.
- 814 – Desentendimento entre Armas Sagrada e símios. Armas Sagradas quebram o voto com o Imperador e o reverterem ao povo tirês.
- 815 – Missões coletam pedras azuis e verdes, que recebem o nome de “olhos de lantro” e “olhos de banque”, que armazenam mana.
- 816 – Shiang cria o clã dos Lâminas Mortais, juntamente com a arte marcial de mesmo nome.
- 824 – No Vale do Monte Vulcão, os ciclopes começam a construir seu templo.
- 838 – A arte marcial Garra de Tigre começa a ser ensinada na cidade do Meio.
- 881 – Shiang cria a guarda dos Doze Discípulos Divinos.
- 884 – Reis sombras são expulsos da dimensão terrestre.
- 892 – Os Servidores se propagam como um tipo de sacerdote e resolvem desavenças e pequenos problemas locais.
- 897 – Tem início uma série de batalhas entre símios e banques, no norte da floresta.
- 900 – Secretamente, ciclopes ensinam a Servidores magias que afetam espíritos.
- 901 – Os povoados de Gado e Vento se tornam cidades.
- 902 – O sumo sacerdote do Templo Sagrado da Cidade de Pedras relata em três livros a história das Terras de Shiang (Livro I², Livro II e Livro III).
- 903 – Ano atual.

² Uma cópia desta obra se encontra no início deste livro.

Capítulo 2

Regras Básicas e Raças

Regras do RPG

RPG (Jogo de Interpretação) é a arte de contar e participar de histórias. Neste estilo de jogo existem dois tipos de participantes: os Jogadores e o Mestre de Jogo. Os jogadores interpretam personagens, enquanto o Mestre de Jogo coordena as ações destes personagens em um determinado cenário ou situação, como num faz de conta. O que diferencia um Jogo de Interpretação de uma Brincadeira de Faz de Conta são suas regras.

Para que as ações de um personagem tenham o resultado esperado (atingir um alvo, saltar um obstáculo), o jogador precisa ter um pouco de sorte e uma boa estratégia. Para isso, é necessário conhecer bem as habilidades de seu personagem, que são registradas numa Ficha de Personagem, de acordo com as regras do jogo.

Ficha do Personagem

Representar a si mesmo é até fácil. Você já se conhece e tem noção de qual seria a sua reação diante de algumas situações. Durante um jogo de representação, entretanto, você não será mais você mesmo, mas sim o personagem que escolher representar.

A ficha de personagem serve para ajudá-lo nessa tarefa, provendo um espaço para anotar as principais características e atributos de seu personagem, destacando diversos fatores que interferirão na sua personalidade.



Atributos

Para poderem ser comparados com os valores dos dados, os principais atributos de um personagem são medidos em números.

Um personagem símio ou tirês adulto padrão tem 18 Pontos de Atributos para serem divididos entre seus três Atributos Principais, cujos valores oscilarão entre 3 e 10. Quanto maior o número, melhor o atributo funcionará.

Atributos Principais

Físico

- Funciona como base para os testes de atividades que envolvam força ou resistência física.
- Determina a capacidade de levantamento de peso do personagem.
- Modifica o valor do dano causado pelo personagem.
- Indica a quantidade de dano que o personagem suporta antes de cair agonizando no chão (quando o Físico Atual do personagem é reduzido a 0).
- Indica também a quantidade de dano abaixo de zero que o personagem deve sofrer antes de morrer (por exemplo, um personagem com Físico 7 morrerá ao atingir -7 pontos).

Destreza

- É a base para testes envolvendo habilidades físicas, como acrobacia, esquiva, iniciativa, furtividade, dança, golpe, etc.
- Se o personagem não possuir uma habilidade que envolva destreza, poderá fazer o teste utilizando apenas o Atributo Destreza. Porém, ele talvez receba alguma penalidade, caso esta atividade necessite de algum conhecimento prévio específico.

Inteligência

- É a base para quase todos os testes que envolvam habilidades mentais normais, como conhecimentos agrônômicos, administração, resistência à lábia, etc.
- Mais uma vez, o personagem pode tentar realizar um teste de uma habilidade mental que não possua, utilizando apenas o Atributo Inteligência. Contudo, algumas atividades intelectuais necessitam de muito conhecimento prévio para ser realizadas, o que pode aumentar em muito as penalidades recebidas, ou até impedir a realização do teste.
- Os Pontos de Criação e a compra de novas habilidades com Pontos de Experiência estão relacionados à Inteligência do personagem, ou seja, quanto mais inteligente o personagem for, maior será seu número de Pontos de Criação e menor será seu gasto com Pontos de Experiência.

Além destes Atributos Principais, o personagem conta com Atributos Secundários, que têm valores fixos, dependendo da raça do personagem e do tipo de cenário em que ocorre a aventura.

Atributos Secundários

Percepção

- Demonstra as chances de o personagem perceber algum elemento do cenário com seus 5 sentidos (visão, audição, olfato, tato ou paladar).
- Testes de Percepção geralmente servem para indicar se um personagem percebeu algo e o quanto foi percebido desse elemento. Portanto, quanto maior o sucesso no teste, mais detalhes serão percebidos.
- Se um elemento não estiver escondido ou disfarçado, como acontece na maioria das vezes, o personagem terá bônus em seus Testes de Percepção.
- Se o jogador disser que seu personagem está procurando algo que não esteja oculto, o Teste de Percepção poderá até ser dispensado e o personagem encontrará tal elemento automaticamente.

Vontade

- Geralmente este atributo é usado para resistir a tentativas de intimidação ou sedução, ou quando se é forçado a fazer algo contra seu desejo. Quanto maior a obrigação do personagem (ou quanto mais oposta aos seus interesses for a tentativa de sedução ou intimidação), maiores serão seus bônus para resistir com sua Vontade (ou as penalidades para a Intimidação ou Sedução aplicadas ao adversário).
- Pode também ser utilizada em testes de resistência contra situações de pânico, como atravessar um corredor em chamas, não fugir diante de uma cena aterrorizante ou (para um personagem com medo de altura) conseguir olhar para baixo de um precipício.

Mente

- Esse Atributo indica a capacidade de dano mental que o personagem pode sofrer. Tais danos podem ser resultado de Ataques Mentais (Fantasmas, Adagas Psíquicas), utilização forçada de Poderes Mentais ou até mesmo alguma doença, cujos efeitos são descritos de acordo com o cenário. Quando esse atributo chega a 0, considera-se que o personagem tenha entrado em estado de coma.

Mana

- É a energia mágica acumulada em um corpo que pode ser canalizada para a realização de magias.
- A característica Aptidão Mágica (nível zero) concede ao personagem um nível de Mana igual a 3 vezes seu nível em Físico. Esse valor pode ser aumentado com níveis mais altos de Aptidão Mágica.
- A cada hora de descanso mental (como meditar ou dormir) recupera 1 ponto de Mana.

Sorte

- Os pontos iniciais em Sorte são 4, podendo ser elevados até 12. Estes pontos podem ser utilizados para livrar o personagem de grandes encrencas ou para garantir o sucesso em ações ousadas. Tudo depende da estratégia adotada pelo jogador.
- Os Pontos de Sorte declarados pelo jogador nunca podem ser superiores ao valor do Atributo envolvido no teste. Os Pontos de Sorte são somados ou subtraídos do resultado dos dados (dependendo do tipo de teste) e reduzidos dos Pontos de Sorte atuais do personagem.

Características e Habilidades

Uma vez distribuídos os Pontos de Atributos, são calculados os Pontos de Criação, usados para a compra de Características e Habilidades.

Um tirês ou um símio adulto padrão tem Pontos de Criação iguais a $3 \times \text{Inteligência} + 10$ (por exemplo, um personagem com Inteligência 6 terá 28 Pontos de Criação ($3 \times 6 + 10$)).

10 Pontos de Criação podem ser trocados por 1 Ponto de Atributo e vice-versa.

Características

São aquelas peculiaridades que fazem parte do personagem naturalmente. Geralmente são particularidades de seu corpo ou sua mente.

Características podem ser compradas por um preço fixo que acompanha seu nome e descrição. Apenas aquelas marcadas com um “+” poderão ser compradas cumulativamente para aumentar seus bônus ou penalidades. A quantidade máxima de acúmulo de uma característica é 4.

Características com custo negativo são prejudiciais ao personagem (e responsáveis por grande parte da diversão no jogo). Em contrapartida, elas concedem os pontos indicados quando são compradas (por exemplo, tendo 12 Pontos de Criação, um jogador compra para seu personagem uma característica que custa -4, ficando então com 16 Pontos de Criação).

É recomendável que se tome cuidado para não colocar características opostas em um personagem, deixando-o assim incoerente (por exemplo, Cegueira e Visão Aguçada). Para que os jogadores não exagerem em características desfavoráveis apenas para ganhar pontos extras, pode-se considerar -20 como a pontuação negativa limite; os pontos que ultrapassarem -10 pontos serão cortados pela metade, arredondada para cima (por exemplo, -17 pontos serão contados como -14: -10 do limite máximo, somados a -4 que são $-7/2$ arredondados para cima).

Habilidades

São bônus que o personagem recebe para executar determinadas ações que tenha aprendido (e continua aprendendo) a realizar. O nível da habilidade é um bônus que será somado ao Atributo correspondente para os testes. Novas habilidades podem ser compradas com futuros Pontos de Experiência.

O primeiro nível de uma habilidade tem custo de 1 Ponto de Criação, e para comprar uma habilidade de nível elevado, é necessário comprar os níveis anteriores (por exemplo, uma Habilidade 1 custa 1 PC, mas uma Habilidade 3 custa 6 PC, pois para se chegar ao nível 3 foram comprados antes os níveis 1 e 2, sendo o custo total da Habilidade $1 + 2 + 3 = 6$ PC).

O nível máximo que o valor de Teste de uma Habilidade pode alcançar é 14, ou seja, a soma do Atributo + Habilidade não pode ultrapassar 14 (por exemplo, um personagem com Atributo 9 pode ter sua Habilidade elevada no máximo até o nível 5 ($9 + 5 = 14$)).

Testes

Testes são feitos rolando dados e comparando-os aos valores de Atributo + Habilidade do personagem, para saber se a ação foi bem sucedida ou não.

No RPG Terras de Shiang, os testes são feitos com 2 dados de 6 lados (2D6), e existem 2 tipos de testes pelos quais os personagens podem passar.

Quando um personagem realiza uma atividade em que apenas sua habilidade esteja sendo testada (como numa tentativa de arrombar uma porta, ou compor uma música) é feito um **Teste de Atributo**, comparando-se o resultado dos 2D6 à Habilidade em questão. Se o resultado obtido nos dados for menor ou igual à sua capacidade, ele conseguiu seu objetivo.

Contudo, se o personagem estiver disputando uma ação contra outro personagem, ocorre um **Teste de Disputa** entre os envolvidos. Por exemplo, um personagem quer passar escondido por trás de um guarda, ou então se esquivar do soco de um lutador. Nesses casos, cada um dos envolvidos rola os 2D6 e soma o resultado às suas habilidades correspondentes. No primeiro caso, o jogador utiliza (Destreza + Furtividade), enquanto o guarda testa apenas Percepção. No segundo, o personagem soma os 2D6 à sua Esquiva, e o adversário soma os 2D6 à habilidade Golpe. Quem conseguir a maior soma alcança seu objetivo.

Resumindo: Em **Testes de Atributo**, o personagem testa seus próprios limites e quanto menor a rolagem de dados, melhor. Em **Testes de Disputa**, o personagem compete com alguém para a realização de uma ação, e ganha quem conseguir os maiores números.

Rolagens Críticas

Eventualmente, números extremos podem surgir nos dados: 2 ou 12. Estes valores são Sucessos ou Falhas Críticas.

Em **Testes de Atributo**, 2 é um Sucesso Crítico e faz com que o Teste não só tenha sucesso, mas também dê algum bônus para o personagem, fazendo com que ele consiga seu objetivo e algo mais. Por outro lado, 12 é uma Falha Crítica e sua rolagem indica que o personagem não só falhou, mas também foi prejudicado ao realizar a ação.

Em **Testes de Disputa**, 12 é considerado um Sucesso Crítico e indica que o personagem ganhou a disputa (a não ser que seu adversário também consiga 12 nos 2D6 e a soma dele seja maior). Já uma Falha Crítica acontece quando se rola 2 nos 2D6, indicando que o personagem falhou desastrosamente. Caso seu adversário também tire uma Falha Crítica, ambos falham em seja lá o que tentavam realizar, sendo que a soma maior vence a disputa, se a situação exigir um vencedor.

A diversão nessas rolagens críticas não está no ganhar ou falhar, mas sim nas descrições de quão vergonhosa foi a falha, ou do quão perfeito foi o sucesso, feitas pelo Mestre de Jogo.

Pontos de Sorte podem anular Falhas Críticas. Além disso, se a soma dos Pontos de Sorte e do valor dos dados resultar em 12 ou mais em Testes de Disputa, ou se subtraídos dos 2D6 resultarem em 2 ou menos, no caso de Testes de Atributo, o Mestre de Jogo pode interpretar que houve um Sucesso Crítico.

Modificadores de Situação

Eventualmente fatores externos, como terreno alagado, iluminação precária, fechadura enferrujada ou qualquer outro, poderão interferir na realização do teste.

Cabe ao Mestre de Jogo decidir se a presença (ou ausência) desses elementos pode tornar o sucesso do personagem mais

fácil ou mais difícil e, conforme seu julgamento, ele pode aplicar modificadores ao teste, de acordo com a tabela:

Situação	Muito Fácil	Fácil	Difícil	Muito Difícil
Modificador	+4, +3	+2, +1	-1, -2	-3, -4

Duas Ações por Round

Durante 1 *round* (5 segundos), um símio ou tirês padrão pode realizar 2 ações físicas ou mentais.

Se um personagem acumular suas 2 ações em um Teste de Destreza, Inteligência ou Percepção, ele ganha bônus de +1 nesse teste. Dependendo da situação, o Mestre de Jogo pode impedir esse acúmulo por considerar que o personagem esteja fazendo outra atividade ao mesmo tempo, como conversando com alguém enquanto monta um animal, ou então por considerar que tal atividade já seja complexa e exija naturalmente duas ações para ser feita, como escrever um pergaminho.

Algumas ações fora de combate não duram apenas um *round*, portanto cabe ao Mestre de Jogo determinar quanto tempo foi gasto para realizá-las.

Armas e Armaduras

Armas

A utilização de uma arma por um personagem dentro de um combate pode lhe trazer uma série de vantagens. Se o personagem souber utilizar a arma com certa habilidade, ele terá alguns bônus para tentar acertar seu alvo. Caso contrário, poderá apenas causar o dano que a arma pode desferir.

Encontramos duas classes de arma no RPG Terras de Shiang: armas de contato e armas de longo alcance.

Como exemplo de arma de contato, analisaremos uma espada média, que possui os índices +2G, +2A, D3. O primeiro índice (+2G) indica que a arma possui bônus de +2 para golpear um adversário. O segundo (+2A) refere-se ao bônus de +2 para aparar um golpe. Por fim, D3 diz respeito aos 3 danos aleatórios que essa arma pode causar. D3 é um número aleatório entre 1 e 3 (rola-se o D6, onde 1 e 2 representam 1; 3 e 4 representam 2; e 5 e 6 representam 3).

Para entender os índices de uma arma de longo alcance, tomemos como exemplo um arco médio, que possui os índices +1/+3, D2. Os dois primeiros índices, separados por uma barra, referem-se aos bônus que a arma possui para atirar com um tiro rápido (+1) e com um tiro mirado (+3). O índice D2 se refere ao dano que a arma causa (rola-se o D6, onde 1, 2 e 3 representam 1 e 4, 5 e 6 representam 2).

Para que um personagem utilize os bônus de uma determinada categoria de armas, ele precisa adquirir a habilidade correspondente. O nível 0 dessa habilidade é comprado por 1 Ponto de Criação, permitindo ao personagem utilizar uma categoria de armas (de contato leves, de disparo...) e garantindo os bônus inerentes a essas armas.

Exemplo: Um personagem tem em sua história treinamento com espadas e quer adquirir a Habilidade correspondente para sua utilização. Para isso ele gasta 1 Ponto de Criação e adquire a Habilidade Armas [contato médias] (0), podendo agora utilizar os bônus de combate de armas como katana, sabre, cimitarra, espadim, espada, montante e demais armas de peso médio.

Como esse personagem possui a Habilidade Armas [contato médias] (0), se ele empunhar qualquer dessas armas em um combate, ele utilizará os bônus de golpe e aparar. Caso ele não possuía essa habilidade, o único fator que poderá utilizar será o dano da arma, caso acerte seu alvo.

Aumentando os Níveis de uma Habilidade Bélica

Depois de comprado o nível 0 de uma categoria de armas, o personagem pode obter níveis adicionais, de 1 a 5.

Cada nível específico comprado representa +1 de bônus (para acerto, aparo, tiro rápido ou mirado) com armas da mesma categoria até o nível 4, mantendo os mesmos índices para o nível 5. De acordo com o nível da habilidade, danos também podem aumentar.

Armaduras

A função de uma armadura é diminuir a quantidade de dano provocada na região por ela revestida. Como exemplo, tomemos uma Coura (armadura medieval feita de couro curtido que recobre as áreas B, C e D do diagrama para seres humanóides). A Coura possui os índices: 1/0 (0). Os índices separados pela barra indicam proteção da armadura para armas brancas (1) e para armas de fogo (0). O número entre parênteses indica a penalidade que o personagem tem para realizar testes de Destreza, que no caso da Coura é zero.

Exemplo: Se um personagem estiver usando uma Coura e for atingido por uma espada média, recebendo 2 danos, 1 ponto será absorvido pela armadura e apenas 1 dano será infligido ao personagem. Nas regiões não cobertas pela armadura o dano é recebido em sua totalidade.

Combates

Várias situações de jogo até podem ser resolvidas com uma simples rolagem de dados ou teste: o personagem quer pular o muro? Teste de Atributo (Destreza + Escalar). O personagem quer pegar o último biscoito antes do irmão? Ambos fazem Teste de Disputa (Destreza + Modificadores por posição na mesa). Mas para testes em situações de combate, algumas explicações são necessárias.

Geralmente a seguinte ordem de eventos é seguida quando se realizam testes de combate.

- Iniciativa** para determinar quem atacará primeiro;
- Ataque** de quem ganhou a iniciativa;
- Defesa** de quem foi atacado;
- Ataque** do segundo colocado na iniciativa;
- Defesa** de quem foi atacado.

Essa ordem pode sofrer alterações em virtude de outros elementos envolvidos no combate, ou da estratégia escolhida (como partir para um ataque mais agressivo ou para uma defesa mais reforçada), mas em geral essa é a sequência a ser seguida.

A **Iniciativa** é um Teste de Disputa entre os envolvidos, vencido por aquele que conseguir a maior soma com **2D6 + Destreza Atual + Habilidades + Modificadores de Situação**. A Iniciativa não gasta ações e, em caso de empate, os danos só serão causados depois de todos os envolvidos rolarem um ataque.

O tipo de Ataque depende da arma (mesmo que sejam os punhos) que o atacante estiver utilizando; já a Defesa pode ser escolhida pelo defensor: ele tem a opção de tentar o Aparo do golpe utilizando suas técnicas de combate, ou então escapar do golpe com sua Esquiva.

O Ataque é baseado na Destreza e recebe bônus por habilidades e pela arma. O Aparo também, levando em consideração o bônus de aparo da arma ao invés do bônus de golpe. A Esquiva, por sua vez, conta com a Destreza e possíveis bônus pela Característica Reflexos Rápidos, pela Habilidade Briga ou pela combinação entre a Característica Contorcionismo e a Habilidade Acrobacia (a cada 3 pontos somados de Contorcionismo/Acrobacia a Esquiva ganha bônus de +1).

O **Ataque** e a **Defesa** também são um Teste de Disputa entre os envolvidos, sendo que o atacante soma **2D6 + Destreza Atual + Arma + Habilidades + Modificadores de Situação**, e o defensor soma **2D6 + Destreza Atual + Aparo/Esquiva + Modificadores de Situação**. Se a soma do Defensor for maior, ele escapa do golpe e o combate continua; mas se o atacante ganhar, o defensor recebe os danos.

Esses danos também podem exigir uma nova rolagem de dados, caso o Diagrama de Resistência esteja sendo utilizado. Os números conseguidos em 2D6 são comparados com a tabela do Diagrama de Resistência, determinando qual área do corpo do alvo foi atingida. Confere-se então a existência ou não de armaduras nessa área, capazes de absorver danos.

Os danos são rolados (ou não, no caso de danos fixos), a absorção da armadura (se houver) é descontada deles. O que passar é descontado do Físico Atual do alvo. Caso a área atingida no Diagrama de Resistência tiver efeitos especiais, eles serão calculados por último.

Se o alvo sobreviver e ainda tiver uma ação sobrando, é a sua vez de atacar. Quando todas as ações se tiverem esgotado, uma nova Iniciativa é rodada.

Ações Acumuladas em Combate

Corpo a Corpo

Durante o combate, um personagem pode acumular ações do *round* para melhorar sua Iniciativa, seu Golpe, seu Aparo ou sua Esquiva.

O jogador deve declarar, antes de rolar os dados, quantas ações ele está acumulando nesta ação de combate, ganhando +3 para a primeira ação acumulada e +1 para cada ação subsequente.

A Iniciativa pode acumular ações que tenham sobrado do *round* anterior.

Defesa Passiva

Eventualmente, um personagem



pode ficar sem ações para a defesa (por ter gasto todas em acúmulos de ações ou por ter vários atacantes contra ele), e sua única possibilidade de defesa será sua Esquiva, ainda assim com penalidades. Se o personagem já tiver gasto suas ações físicas neste *round*, ele terá -2 de penalidade e acumulará -1 sobre essa penalidade para cada defesa posterior, não passando da penalidade máxima de -4.

Combate Desarmado

Quando o personagem utiliza partes de seu próprio corpo para causar danos, ele causa D2-1 danos no adversário, ou seja, existe a chance dele acertar o adversário, mas não dar um golpe forte o suficiente para causar dano. Os danos causados em combate desarmado podem aumentar devido a algumas características, habilidades bélicas e artes marciais.

Caso o personagem acerte uma superfície dura com absorção de danos, os danos absorvidos são causados na parte do corpo utilizada para dar o golpe.

Modificador de Dano por Físico

De acordo com seu Físico Relativo, o personagem poderá ter bônus ou penalidades em seus danos, podendo até mesmo ser incapaz de causar danos em uma criatura de tamanho normal (símio ou tirês padrão).

Físico Relativo	1	2	3 e 4	5 a 7	8 a 15	16 a 23	24 a 31	A cada +8 de Físico Relativo
Modificador de Dano	-4	-2	-1	0	+1	+2	+3	+1

Situações de Combate

RPG é mais uma história do que um jogo, e o que faz as regras do combate é a situação em que ele ocorre. Apesar de ser impossível prever todas as situações que podem ocorrer em uma batalha, aqui estão as mais frequentes.

Alto Impacto

Antes do desconto por Absorção de Danos (armaduras, carapaças, etc.), sempre que um personagem receber dano maior que a metade (arredondada para baixo) do seu Físico Original (ou Físico Relativo Original, no caso de personagens com Físico Modificado por causa do tamanho), ele perderá as ações de ataque que ainda tiver neste *round* e precisará vencer um teste de Destreza Atual para não cair, ficando com -3 de penalidade para ações no solo e precisando gastar uma ação para se levantar.

Ao cair por Alto Impacto, o personagem é jogado para longe do combate, podendo ser atingido apenas uma vez e rapidamente (sem poder acumular ações para o golpe) pelos inimigos que estiverem ao seu redor e ainda não tiverem atacado (ele perde suas ações para ataque, mas como esses golpes ocorrem antes que ele caia no chão, ainda pode gastar suas ações para defesa). Depois disso, um novo *round* começa.

Ataque por trás

Mesmo que o alvo perceba o ataque por trás, ele terá penalidade de -3 para se defender, caso não possa se virar a tempo (percebeu um golpe-surpresa no último momento) ou esteja impossibilitado de se virar (está preso ou lutando com outro inimigo pela frente). Essa penalidade não é acumulada com a penalidade por defesa sem ação.

Carga

Ocorre quando um atacante se aproxima do seu alvo em alta velocidade (mais do que 10 km/h).

Se o atacante em carga ganhar a iniciativa de seu alvo e atingir seu primeiro ataque, seus danos serão multiplicados conforme sua velocidade, dada pela tabela a seguir:

Fator Multiplicativo	Velocidade
1	20 Km/h
2	40 Km/h
3	80 Km/h
4	120 Km/h
5	160 Km/h
6	220 Km/h
7	300 Km/h
8	500 Km/h
9	1 000 Km/h
10	2 000 Km/h

Um personagem atacando com seu próprio corpo sofre os danos extras causados pela carga (é bom que ele tenha uma boa absorção de dano na parte do corpo utilizada no golpe, pois é lá que esses danos serão sofridos) e, se estiver utilizando uma arma sem flexibilidade, precisará vencer um Teste de Físico Original para não perder a arma no alvo (armas articuladas, como manguals, dobram-se e dispensam esse teste).

Contracarga

Ainda falando sobre a carga, um alvo deste ataque pode imaginar uma maneira de fazer o incremento de dano causado pela velocidade se voltar contra o próprio atacante. Nesta situação, ele causará pontos de dano extra de acordo com a velocidade do atacante, se ganhar a iniciativa.

Tenha cuidado ao fazer isso contra personagens com Tamanho Ampliado, pois uma Disputa de Físico Relativo Original será necessária para impedir a carga do inimigo, mesmo que você ganhe a iniciativa e cause danos.

Outro cuidado: você poderá levar algum dano ou até mesmo perder sua arma, como acontece em uma carga normal.

Destreza Prejudicada

Quando o Físico do personagem cair pela metade (exata ou menor), ele terá penalidade de -2 em sua Destreza e cada ponto de Físico Negativo será acumulada a essa penalidade.

Empurrar

Para derrubar o adversário, o atacante gasta uma ação em um empurrão que não causa dano no adversário. Se atingi-lo, ocorre uma Disputa de Físico Atual (Relativo no caso de Ampliação). Se o alvo perder, ele cai como se tivesse sofrido um golpe de alto impacto, podendo gastar uma ação para fazer um Teste de Destreza, com penalidades iguais aos seus pontos de falha no Teste de Disputa, para evitar o tombo.

Fuga

A qualquer momento, durante sua vez de combate, o personagem pode declarar fuga do combate (contanto que ele não esteja cercado). Isso não impede os seus adversários de darem 1 ataque rápido (sem acumular ações) durante a fuga. Se o personagem utilizar algum poder que facilite essa fuga (superpulo, voo,...), ele ganhará +3 em sua esquiva.

Durante a fuga, se os personagens tiverem a mesma velocidade, são feitos Testes de Disputa de Corrida (Destreza + Habilidade "Correr" nos 6 primeiros *rounds*; Físico + Habilidade

de “Correr” nos *rounds* posteriores). Se o fugitivo conseguir 3 *rounds* de vitórias a mais do que o perseguidor, ele terá conseguido fugir.

Sempre que o perseguidor conseguir uma vitória a mais do que o fugitivo (o perseguidor consegue uma vitória, o fugitivo consegue uma vitória e, finalmente, o perseguidor consegue mais uma vitória, que é considerada a vitória extra), ele pode dar 1 ataque no fugitivo (e até gastar ações). Nesse caso, o fugitivo só tem a sua Esquiva para escapar, podendo acumular ações, mas tendo a penalidade de -3 de ataque por trás e não podendo revidar (lembrando que enquanto correm uma ação já está sendo gasta, ou seja, personagens normais, com 2 ações, não terão ação nenhuma para acumular).

Golpe Direcionado

Para atingir uma parte específica do corpo do adversário, utilize as penalidades por tamanho descritas na tabela de “Modificadores para Ataques à Longa Distância” e acrescente uma penalidade de -2, pois o inimigo não estará parado.

Muitas vezes um adversário pode ficar invulnerável por causa de uma armadura. O Mestre de Jogo pode determinar uma penalidade (baseado no tipo da armadura e em seu acabamento) para permitir que os inimigos mirem seus golpes nas brechas dessa armadura (geralmente, uma penalidade de -6 a -8).

Golpe Mortal

Em combates desarmados ou com armas de contato, sempre existe a possibilidade de um golpe ser muito bem colocado, independente da área de acerto.

Nestes tipos de confrontos, sempre que um atacante conseguir um **Sucesso Crítico** ou pontos de sucesso ([ataque] – [defesa do alvo]) iguais a **6 ou mais** pontos, os danos serão dobrados, depois de somados os bônus de Físico, Habilidade ou Poder, e antes do desconto por absorção de danos (armaduras, carapaças, etc.).

Golpe Surpresa

Se um atacante conseguir se aproximar de um alvo sem ser percebido (tendo sucesso em um Teste de Disputa: Furtividade x Percepção), o alvo só poderá contar com 2D6 na sua defesa contra esse primeiro ataque.

Se um alvo já estiver em combate, dificilmente ele será pego desprevenido; dependerá do Mestre de Jogo a possibilidade de um Golpe-Surpresa ou de apenas um Ataque por trás.

Mesmo que o alvo perceba no último momento uma aproximação furtiva, ele terá as penalidades de Ataque por trás (nenhum dos dois terá tempo de acumular ações) e só poderá revidar o ataque no próximo *round*, sendo necessária a rolagem da Iniciativa.

Inaparável

Se um personagem estiver sendo atacado por outro cujo Físico Relativo Original seja igual ou maior do que o dobro do seu, o bônus por Aparar será desconsiderado (apanhando com escudo e tudo...). Algumas armas pesadas dobram o Físico do atacante para tentar atingir esse efeito, mas não para danos ou outros efeitos.

Repetir Membro

Durante 1 *round*, se algum **membro for utilizado em sequência** (para atacar duas vezes, para atacar e depois bloquear,

etc.), o personagem terá **-3** de penalidade da segunda ação em diante com aquele membro. Armas muito pesadas que utilizem as duas mãos (aquelas que dobram o Físico para quebrar o Aparar do alvo) contarão como apenas 1 membro, recebendo -3 se utilizadas de novo. Outras armas de duas mãos (ou mesmo as de uma mão que possam ser seguradas com duas) terão penalidade de apenas **-1** para demais ações na sequência do *round*.

Penalidades

Algumas situações podem atrapalhar o Ataque, a Defesa ou a Iniciativa dos lutadores, conferindo penalidades para a realização destas ações:

Penal	Situação
-6	Escurecimento total, área com gravidade muito alterada, ambiente aquático, inimigo invisível
-3	Escurecimento parcial, área com gravidade pouco alterada, terreno alagado, emaranhado de cipós

Ataques de Longa Distância

As rolagens de combate mudam um pouco com arcos, balestras, lanças arremessadas ou qualquer arma de disparo ou arremesso.

O sucesso ou fracasso do disparo depende mais do atirador do que do alvo, portanto, ao invés de um Teste de Disputa, é feito um Teste de Atributo para verificar o disparo do atirador.

Os números de teste para disparos costumam ser altos, pois acumulam a Destreza + Habilidade + Bônus da Arma. Contudo, isso não significa sempre um tiro certo, pois as penalidades aplicadas aos disparos também são muitas:

Tamanho (metros)	Modificador
0,01 a 0,03 (dedo humanoide)	- 6
0,04 a 0,06 (olho humanoide)	- 5
0,07 a 0,12 (mão humanoide)	- 4
0,13 a 0,25 (cabeça humanoide)	- 3
0,26 a 0,50 (perna humanoide)	- 2
0,51 a 1,00 (tronco humanoide)	- 1
1,01 a 2,00 (corpo humanoide)	0
2,01 a 4,00 (carroça)	+ 3
4,01 a 8,00 (casa)	+ 6
8,01 a 16,00 (mansão)	+ 9

Distância (metros)	Modificador
0,0 a 0,5	+6
0,6 a 1,0	+3
1,1 a 3,0	0
3,1 a 6,0	-1
6,1 a 9,0	-2
9,1 a 12,5	- 3
12,6 a 25,0	-4
25,1 a 50,0	-5
50,1 a 75,0	-6
75,1 a 100,0	- 7
100,1 a 200,0	- 8

Movimento (relativo ao alvo e ao atirador)	Modificador
humanoide andando	-1
humanoide correndo	-2 (já incluída a penalidade de até 10 km/h)
humanoide pulando	-3
de 5 a 20 km/h	- 1
de 21 a 40 km/h	- 2
de 41 a 80 km/h	- 3
de 81 a 120 km/h	- 4
de 121 a 160 km/h	- 5

Quando o alvo estiver a menos de 6 metros de distância, o Mestre de Jogo pode optar por, ao invés de pedir um Teste de Atributo para o atirador, realizar um Teste de Disputa entre os envolvidos (o atirador utiliza sua habilidade com a arma com bônus de tiro – rápido ou mirado, e o defensor sua Esquiva). Nesse caso, a Penalidade por Movimento do Alvo não será descontada do Teste de Disputa do atirador.

Em casos de Teste de Atributo do atirador (ou atiradores), se o alvo souber do tiro e informar que está gastando uma ação para tentar se esquivar é aplicada a penalidade por movimento do alvo (-3). Se o alvo tiver sucesso em um Teste de Esquiva, uma penalidade extra de -1 é adicionada ao teste do atirador.

Faltando paciência para calcular todos esses elementos de penalidades, você pode interpretá-las de acordo com a seguinte tabela:

Dificuldade de Tiro	Exemplo de Alvo	Mod.
Absurda	garrafa sobre uma cerca a 150m, moeda caindo a 30km/h e a 40m, atirador correndo e tentando acertar alvo humanoide tentando se esquivar a 80m.	-13
Muito Difícil	uma injiuchi sendo arremessada a 50km/h e a 10m, artilheiro em árvore a 20 metros de altura tentando acertar pássaro noturno a 40 metros	-10
Difícil	alvo humanoide escondido em trincheira com ¼ do corpo exposto a 20m, arma média na mão de alvo parado a 15m.	-7
Meio Difícil	cabeça humanoide andando a 2 metros, escultura de pedra média a 7 metros, lagarto pequeno andando a 2 metros.	-4
Média	humanoide correndo a 3 metros, casa a 30 metros, prato arremessado voando a 1 metro.	-2
Fácil	humanoide andando a 1 metro, moeda a 0,5 metro, carroça a 30km/h a 4 metros.	0

Ações Acumuladas em Disparo

A primeira ação acumulada dá o bônus de Tiro Mirado para a arma. Cada ação posterior acumulada servirá apenas para anular penalidades por distância ou tamanho do alvo. Pode haver acúmulo por até 2 rounds, ao contrário de outras ações que não permitem acúmulo em rounds diferentes.

Magia e Poderes

Nas Terras de Shiang, os combates muitas vezes envolvem personagens magos e personagens com mais de duas ações físicas por round. A iniciativa física ou mental deve ser escolhida pelos participantes do combate.

A iniciativa física é utilizada para personagens que irão desempenhar ataques de contato ou de arremesso. A iniciativa mental é utilizada para personagens que irão realizar mágicas ou poderes provenientes de artefatos mágicos. Magos podem substituir a iniciativa mental pelo valor de teste de habilidade com aquela mágica. Personagens que utilizam artefatos utilizam o valor de iniciativa mental.

Personagens que possuem a característica Reflexos em Emergências, ou que tenham nível 5 em habilidades bélicas, têm uma ação física adicional. Deuses e Divindades podem possuir mais de duas ações físicas ou mentais (decorrente de poderes como Ampliação de Destreza e de Inteligência). Insetos gigantes possuem muitos membros, o que pode lhes conferir, a cada dois níveis desta característica, Ampliação de Destreza. Em todos os casos, ações adicionais são ativadas após a

ordem convencional de ataques e defesas provenientes da rolagem da iniciativa.

Se um personagem não tem ações extras para aparar ou se esquivar de um ataque, ele utiliza a Esquiva contra ataques físicos e a Vontade contra ataques mentais. A primeira defesa realizada após o personagem não ter mais ações recebe penalidade de -2. Cada defesa subsequente acumula -1 de penalidade, não ultrapassando o total de -4.

Ações extras podem ser acumuladas para mirar um ataque de longo alcance, dar bônus de +2 para a próxima ação ou para se fazer um ataque extra, como explicado anteriormente.

Ferimentos

Danos são descontados do Físico do personagem e podem causar alguns “efeitos especiais”.

Diagrama de Resistência

Danos na **área B (órgãos vitais)**: multiplique-os por 3.

Danos na **área A (cabeça)**: são multiplicados por 2. Se pelo menos 1 ponto for reduzido do Físico Atual, o personagem deve sobreviver a um teste de consciência baseado no Físico Original; se o resultado obtido nos 2D6 for maior que o Físico Original, ele cai inconsciente pelos pontos que falharem no teste vezes 10 minutos, e é feito um teste sobre os danos. Se o resultado dos 2D6 for menor do que os danos causados no Físico Atual, ocorre morte cerebral.

Danos na **área D (órgãos sensíveis)**: se pelo menos 1 ponto for reduzido do Físico Atual, o personagem tem de realizar um Teste de Físico Atual; se falhar, os pontos de falha são o número de rounds que o personagem ficará realizando suas atividades com penalidade de -3.

Decepamento

Se a somatória de danos em um membro (sem contar multiplicação por acerto em área A) igualar o Físico Original do personagem, esse membro será decepado ou inutilizado. Se o personagem ainda não estiver com o Físico Negativo, seu Físico cai automaticamente para -1.

Danos na Destreza

Quando o Físico Atual do personagem cair para a sua metade ou menos, o personagem receberá penalidade de -2 na Destreza. Quando o Físico Atual chegar a zero, essa penalidade vai para -4.

Desmaiando e Morrendo

Com 0 ou menos de Físico Atual, o personagem precisa de ajuda para andar, mal consegue se arrastar e só é capaz de pequenos gestos.

Sempre que o Físico Atual for reduzido para **1, 0 ou valores negativos**, um Teste de Consciência (contra Físico Original – pontos de Físico Negativo) deve ser feito para evitar um desmaio.

Com o Físico Negativo, além do risco de desmaio, 1 ponto de Físico Atual é diminuído por hora; lembrando que a cada diminuição, um teste de consciência deve ser feito.

O valor negativo do Físico Original é o limite fatal; o personagem morre assim que seu Físico Atual atinge pontos negativos iguais ao seu Físico Original.

Regeneração

Um tirês, símio ou lantero padrão recupera 1 ponto de Físico Atual a cada 36 horas (um dia) se não estiver com Físico Negativo.

Sufocamento

A cada 2 *rounds* que a vítima permanecer sufocada, é marcado 1 dano especial no Físico Original. Quando este atributo baixar a 0, é necessário um teste de consciência após cada dano seguinte causado desta maneira. Se o Físico baixar para o valor negativo igual ao Físico Original, é a morte do personagem.

Se a vítima conseguir escapar do sufocamento com vida, ou até mesmo inconsciente, ela recuperará 1 ponto de dano especial causado pelo sufocamento a cada 2 *rounds*.

Quedas

Nas Terras de Shiang a gravidade é menor do que a gravidade de nosso mundo, permitindo que muitas manobras acrobáticas não existentes aqui na Terra possam ser realizadas lá. As quedas são punidas com os seguintes danos:

- até 5 metros: rola-se 1D2-1 de danos por metro;
- 6 metros ou mais: 1 dano a cada 2 metros.

Evolução

No final de cada aventura, ou de cada sessão de jogo, o Mestre de Jogo deve distribuir Pontos de Experiência para os personagens dos jogadores.

Pontos de Experiência são distribuídos de acordo com a dificuldade da aventura (4 pontos para uma aventura extremamente difícil, 2 pontos para uma aventura com algumas dificuldades...) e de acordo com os feitos de cada personagem (1 ponto para uma boa ideia utilizada no jogo, 2 pontos para uma ação que salvou o grupo, 1 ponto para uma cena muito bem resolvida...). Estes pontos podem ser utilizados, basicamente, para comprar Habilidades.

O custo de uma nova Habilidade é igual a (Próximo Nível da Habilidade +10 – Inteligência do Personagem).

Eventualmente, o Mestre de Jogo pode permitir que Pontos de Atributo ou Características sejam comprados com pontos de experiência, mas tais modificações devem ser condizentes com a história do personagem.

Pontos de Atributo custam 3x o Atributo Atual do personagem. Características custam 2x seu Custo em Pontos de Criação.

O Mestre de Jogo também pode decidir alterar essas Características levando em conta apenas a história do personagem, sem envolver Pontos de Experiência.

Pontos de Sorte aumentam em 1 ponto a cada objetivo atingido pelo personagem, ou seja, se o personagem se meteu em confusão e apenas sobreviveu, ele pode até receber Pontos de Experiência, mas não Pontos de Sorte.

Desidratação e Fome

Um personagem tirês ou símio necessita beber uma média de 2 litros de água por dia (3 em clima quente).

Depois de 1 dia sem beber ao menos um litro de água, o personagem perderá 1 ponto de Físico por dia. Se for auxiliado a tempo, recuperará dois pontos de Físico por dia.

Depois de 2 dias sem ingerir nenhum alimento, o personagem perderá 1 ponto de Físico a cada 2 dias. Sua recuperação se dará a 1 ponto por dia se alimentando adequadamente (no mínimo duas boas refeições por dia).

Quando o Físico do personagem chegar a zero, ele começará a ter delírios e morrerá no próximo dia, se não receber socorro.

Fogo, Gelo e Ácido

O fogo discutido nas regras a seguir se encontra em uma temperatura entre 60°C e 200 °C (fogueira, metal aquecido, etc.). O gelo encontra-se a uma temperatura entre -5 °C e -30 °C (como águas glaciais). O ácido tem PH entre médio e forte (ácido sulfúrico, ácido clorídrico, etc.).

Caso os agentes causadores de dano sejam mais fortes, os danos devem ser multiplicados proporcionalmente à natureza de seu poder. Para avaliar o dano, analisa-se o tempo de exposição ao agente:

Aproximadamente metade de um *round* exposto

Rola-se 1D6; no caso de número par, não foi causado nenhum dano; no caso de número ímpar, foi causado 1 dano. Neste último caso, o personagem pode ter sido exposto a uma fonte de aproximadamente 0,25 m², como pedaços de madeira com fogo.

Um *round* exposto

Um dano ocorre quando o personagem é exposto a uma fonte de fogo entre 0,25 m² e 0,5 m², como óleo em chamas em uma garrafa cerâmica ou danos de magia relacionada a calor, ou resfriamento que envolva líquidos ou ácido.

As **armaduras** servem como proteção contra esse agente e funcionam da seguinte maneira: soma-se 1 ao dano absorvido pela armadura contra armas de fogo, e aí está o número de *rounds* que são necessários para que 1 dano seja provocado naquela área. Obviamente, se o tempo de exposição ao agente for menor que 5 segundos, nenhum dano é causado.

Exemplo: vamos supor que uma mágica Bola de fogo tenha sido lançada no tronco de um personagem que não possuía qualquer proteção. Esta mágica lança uma bola líquida em chamas, que se espalha sobre a área atingida. A cada *round* essa camada líquida flamejante causará 1 dano a esse personagem.

Se o mesmo personagem vestisse uma placa de ferro nesta área, que possui o índice 2 de absorção para armas de fogo, somente a cada três *rounds* seria causado 1 dano (2 de absorção + 1 = 3 *rounds* para cada dano). Se, por algum motivo, o tronco do personagem com a placa ficasse exposto somente por um *round*, nenhum dano seria causado.

Para ambas as exposições, se a área do agente for aumentada, os danos são aumentados na mesma proporção.

Exemplo: suponhamos que um gigante esteja atacando um personagem de tamanho tirês ou símio. O atacante utiliza um pedaço relativamente grande de madeira com chamas na ponta (ninguém vai calcular isso, mas ela deve medir algo em torno de 1 m²). O defensor ficará aproximadamente metade do *round* exposto às chamas, mas como elas estão com duas vezes o tamanho padrão, 1 dano será causado para número ímpar e 2 danos para número par, ou seja, 1D2 danos.

Lembre-se de que de acordo com o agente causador de dano (principalmente ácido e fogo), o personagem pode adquirir cicatrizes.

Situações Psicológicas Extremas

Existem determinadas situações onde os personagens podem ser expostos a uma situação psicológica extrema, como encontrar um cadáver ou até mesmo ver alguém próximo ser morto. É fácil deduzir que estas regras serão utilizadas caso o Mestre de Jogo queira introduzir elementos típicos de suspense e terror em suas aventuras.

No RPG Terras de Shiang os atributos Vontade e Mente têm seus valores inicialmente fixos (Vontade: 6, Mente: 8), sendo 10 o valor máximo para Vontade e 12 para Mente. As Características Vontade Forte e Vontade Fraca alteram diretamente a Vontade, enquanto Ampliação Mental e Redução Mental afetam a Mente. Controle Emocional, apesar de não alterar Vontade, age diretamente nos testes de Vontade que envolvam a sanidade do personagem (situações de horror).

Cada vez que um personagem enfrenta uma situação psicológica extrema, ele realiza um teste de Vontade com uma penalidade imposta pela situação. Se falhar, poderá perder pontos de Mente, como mostra a tabela a seguir:

Situação	Penal.	Pontos Perdidos de Mente
Encontrar um cadáver	1	1
Encontrar parte de um corpo	1	1
Ver um rastro imenso de sangue	1	1
Ver a morte de um amigo	2	D2
Encontrar um espírito materializado	3	D3
Ver um zumbi	3	D2+1
Ver um cadáver levantar da tumba	4	D3+1
Ver uma criatura sobrenatural	5	D4+1
Ver uma divindade maligna	10	D6+1

Deve-se lembrar de que os heróis tiseses e símios podem ter bônus para os testes de Vontade, se conhecerem de antemão o mal que vão enfrentar.

Em virtude do número de pontos perdidos de Mente, o personagem pode adquirir 3 tipos de insanidades: Temporária, Indefinida e Permanente. Se um personagem perde até 3 pontos de Mente em uma hora do tempo de jogo, estes pontos serão temporários. Se existe uma perda de mais de 3 pontos em uma hora do tempo de jogo, esta perda é indefinida (ele precisará ficar isolado, longe de insanidades/horror, interferência sobrenatural, etc., para recuperar esses pontos). Caso um personagem chegue a zero ou até -2 pontos de Mente, ele terá insanidade permanente e precisará de pelo menos um ano de tratamento para voltar ao convívio social.

Como regra opcional, caso o personagem fique abaixo dos -2 pontos de Mente, ele entra em estado de catatonia/coma e fica a cargo do Mestre de Jogo decidir se um dia ele irá se recuperar ou não.

Uso de Miniaturas

O uso de miniaturas no RPG Terras de Shiang pode auxiliar a visualização de cenas de combate. É aconselhado que sejam utilizados mapas hexagonais, pois facilita a conversão de alcance de magias e de alguns poderes que os personagens possuem.

Para o RPG Terras de Shiang pode ser feito em mapas hexagonais com miniaturas de até 3,3 cm de altura para o padrão dos tiseses e símios, e o hexágono com 2,5/2,6 cm. Exis-

tem miniaturas de papel nestas proporções no site do RPG para download.

O deslocamento do personagem está ligado à sua Destreza e Físico, e também à habilidade Correr.

Deslocamento em Mapas

Personagens se movimentam **normalmente** com $\frac{1}{4}$ de sua velocidade máxima. Tiseses e símios tem velocidade 20km/h, portanto, sua velocidade normal (em longas viagens, por exemplo) será de 5km/h.

Personagens com o nível máximo da habilidade física Correr (nível 4, como toda habilidade) podem até alcançar o próximo nível de velocidade (40km/h, no caso dos tiseses e símios).

Quando corre em sua velocidade máxima, um personagem gasta suas ações (geralmente duas), ou seja, fica sem esquiva contra ataques se estiver correndo contra o inimigo. Geralmente, personagens gastam apenas 1 ação para correr em situações de combate com necessidade de esquiva, alcançando metade de sua velocidade máxima.

Velocidade do Personagem	Deslocamento em 1 round (5 segundos)
10km/h	12,5mt
20km/h	25mt
40km/h	50mt
80km/h	100mt
120km/h	150mt
160km/h	200mt
200km/h	250mt
220km/h	275mt
240km/h	300mt

Considerando a Destreza do personagem acrescida do nível da habilidade Correr e um mapa hexagonal onde cada hexágono representa 2,5 metros de deslocamento, temos a seguinte tabela:

Des.+Correr	Velocidade	Deslocamento em 1 round	N. de Hex. (2,5m)	
			Total	Normal
2	10km/h	12,5m	4	2
3	12,5km/h	15m	6	3
4	15km/h	18m	8	4
5	17,5km/h	21m	8	4
6	20km/h	25m	10	5
7-8	25km/h	31m	12	6
9-10	30km/h	37m	14	7
11-12	35km/h	43m	16	8
13	37,5km/h	46m	18	9
14	40km/h	50m	20	10

De acordo com essa tabela, se um personagem gasta todas as suas ações para se deslocar, ele percorre o número total de hexágonos. Se o personagem gasta apenas uma ação para se deslocar, ele irá percorrer o número normal de hexágonos.

Raças

A seguir temos uma descrição geral e uma síntese da história das raças que compõem as Terras de Shiang. Além desses dados, os atributos e as características físicas e psíquicas inerentes a cada raça também são apresentados (a lista com a descrição dessas e de outras características e habilidades se encontra no próximo capítulo).

Os valores calculados pelo total das raças, chamados de pontos raciais, não são computados para a criação de personagens.

Algumas características psíquicas como a Xenofobia tireasa ou a Devoção (à floresta) dos símios, podem ser aumentadas ou até mesmo retiradas (com os pontos de criação acrescidos ou diminuídos, respectivamente). É importante ressaltar que as características apresentadas representam a maioria dos indivíduos daquela raça, mas sempre existem exceções. Todas as alterações das características psíquicas raciais devem ser feitas com o consentimento do Mestre de Jogo.

Tíreses

Descrição Geral



Imagine que ao invés do macaco, o homem tivesse evoluído de um felino, muito parecido com o tigre. Estes novos seres seriam muito mais ágeis, teriam sentidos aguçados e visão noturna. Além disso, teriam a maior parte do corpo coberto por pelos e quatro dedos em cada mão.

É óbvio também que a evolução faria algumas adaptações: o rabo desapareceria, as garras aumentariam e deixariam de ser retráteis; o rosto deixaria de ser totalmente coberto de pelos e os pés esticariam para sustentar melhor o corpo. Talvez, se a gravidade fosse um pouco maior, eles nunca deixariam de ser quadrúpedes...

História

Antes mesmo de se tornarem bípedes, os tíreses já viviam nas planícies das Terras de Shiang, caçando qualquer tipo de animal comestível e menor que eles.

Com o passar do tempo, eles se agruparam em pequenos bandos, sempre às margens do rio da Vida.

Quando entraram na Era Primitiva, já bípedes, em virtude da vulnerabilidade de indivíduos solitários agruparam-se em pequenas tribos nômades ao longo de todo o rio e começaram a praticar a pesca.

No momento em que atingiram um número considerável de indivíduos, o encontro de uma tribo com outra se tornou casual, levando a conseqüente troca de informações. Assim um dialeto se tornou comum entre eles, servindo de base para o que mais tarde seria o idioma tirês.

As armas feitas em madeira e pedras se mostravam mais eficientes para a caça do que as garras; nessa época, já era possível utilizar peles como vestuário e proteção.

As primeiras construções tireasas de que se tem notícia foram casas de madeira e barro, onde hoje é a cidade de Águas. Porém, com relação à arquitetura, a primeira construção digna de nota foi uma ponte de madeira, que ligava as duas margens do rio da Vida; ela se situa hoje (obviamente em sua enésima versão) onde fica a cidade de Sol Nascente.



Daquela época, tem-se também o relato da formação da cidade de Águas e do controle de rebanhos de animais semelhantes a ovelhas, que davam um bom prato e um tipo de lã que era preparada para ser usada como vestuário.

Na época em que a segunda cidade tireasa começou a sua formação (hoje a cidade de Bifurcação), os tíreses começaram a se aglomerar e fatos estranhos tiveram início (primeiras manifestações de magia). Alguns tíreses começaram a estudar os acontecimentos, para mais adiante tentar controlá-los.

Alguns animais, predadores dos tíreses, começaram a cessar seus ataques, porque além de estarem munidos de armas de curta distância, os tíreses utilizavam fundas e estilingues, conseguindo sempre expulsar seus inimigos, que acabaram se afastando das planícies.

Quanto à organização social, desde a época das tribos nômades até a de formação das cidades, não havia divisão de classes e o líder era sempre o mais velho entre todos.

Sendo o segundo povo a manipular a magia, os tíreses desenvolveram habilidades nas mais variadas áreas, inclusive algumas que serviram de grande utilidade na guerra contra os lantros.

Na época da guerra, a troca de informações bélicas entre símios e tíreses fez muita diferença, e foi neste período conturbado que o arco chegou ao conhecimento tirês; no início as flechas eram feitas de pedra e continuaram assim por algum tempo, até a descoberta dos metais.

Quando em meio à guerra com os lantros foram descobertas jazidas de minérios para a confecção de armas, os tíreses logo começaram a utilizá-los para armaduras, o que se difundiu entre os seus aliados símios e foi um dos fatores determinantes para a vitória desses povos.

Após a guerra, o uso do metal começou a ser difundido no comércio entre os povoados (nessa época, já havia a cidade do Meio), tornando-se o motivo da guerra entre as três cidades e ocasionando o aparecimento das guildas de comércio e da Sociedade Secreta dos Sombras.

Nessa época, os líderes eram os chefes das guildas, pois detinham a maior parte do poder aquisitivo. Ainda não tinha aparecido outra classe social a não ser a deles e das campanhas e trabalhadores.

Os chefes das guildas de comércio coordenaram as cidades até a vinda do Imperador (com exceção dos tempos em que os sombras governaram).

Com a vinda do Imperador surgiu também o Clã das Armas Sagradas e dos Lâminas Mortais. Recentemente, também apareceram os Servidores. Todos eles aumentaram uma classe social conhecida como a classe dos heróis. A hierarquia de poder está distribuída do seguinte modo:



Imperador
Xogum
Daimios
Heróis
Trabalhadores
Párias

Construção de Personagens

atributo	padrão	x	variação
Físico	5		3-9
Destreza	7		4-11
Inteligência	6		3-10
Vontade	6		
Percepção	7		
Mente	8		

Custo	Características Físicas
	esguios, 1,60m a 1,80m
	pelos por todo o corpo, em combinações de duas cores (cores possíveis: branco, bege, laranja, vermelho, cinza, marrom, preto e azul)
	possuem quatro dedos em cada mão e pé
	olhos azuis, amarelados, castanhos ou esverdeados
	dieta onívora
Custo	Características Psíquicas
-2	Xenofobia (leve)
-2	Orgulho (leve)
Custo	Características Raciais
2	Contorcionismo (1)
8	Sentidos Ampliados (1)
3	Visão Noturna

Habilidades Físicas	Custo
Acrobacia (2)	3
Correr (1)	3
Pontos Raciais	15

Símios

Descrição Geral



Os símios evoluíram de mamíferos próximos ao macaco terrestre. Possuem braços mais longos e maior força, além de pelos espalhados por todo o corpo, com exceção do rosto e da parte ventral até o peito.

Possuem colorações escuras, com tons variando entre o vermelho e o preto, sendo que somente os Monges Elementais possuem algumas mechas brancas (a origem deste fato está relacionada com certos rituais que eles realizam).

Por causa de sua flexibilidade, os símios são ótimos escaldadores (devido aos seus pés com polegares opositores); outra habilidade é a de se camuflarem muito bem nas florestas.

História

A relação que os símios mantêm com a floresta, é considerada quase maternal, pois é ela que dá abrigo e sustento; os símios dedicam sua vida totalmente a ela.

Como todos os outros povos, os símios começaram a se organizar em tribos, o que facilitou muitas atividades; porém, ao contrário dos outros povos que se tornaram sedentários, os símios mantiveram-se como nômades.

Devido a exploração de minérios na região do entrocamento dos rios, em uma montanha, motivou os símios a criarem a primeira fortaleza, uma construção que abriga centenas de símios e é escolhida para ser construída em região de difícil acesso de predadores. As fortalezas se espalharam por volta do ano 500, e hoje são essenciais para as tribos que vivem protegidas.

Esta organização vigora até os dias atuais, porém, com uma nova classe social: os Monges Elementais. Tais monges começaram a surgir depois que as fortalezas se estabeleceram, quando a magia poderosa dos Elementos se manifestou; hoje eles são os administradores das fortalezas, ao lado do conselho de anciões.

Na foz do rio Roama, o mais caudaloso rio da floresta, está o vale dos Elementos, um local mágico guardado por Deuses Animais. Nessa região foi construída a fortaleza do vale dos Elementos, local que se tornou lar dos Monges Elementais. Esses símios magos cuidam da administração da fortaleza ao lado do conselho de anciões, representantes de mais experiência eleitos pelo voto direto.

A vida dentro da fortaleza é mantida por rígidas leis de conduta, sendo que batedores, caçadores e guerreiros cuidam da proteção realizando vigílias em áreas próximas da fortaleza.

Nunca um símio mata um animal, a não ser para defender-se ou para proteger a tribo, e agem da mesma maneira quanto às vegetações.



Construção de Personagens

Atributo	Or	x	variação
Físico	7		3-11
Destreza	6		3-10
Inteligência	6		3-10
Vontade	6		
Percepção	6		
Mente	8		

Custo	Características Físicas
	corpulentos, 1,70m a 2,00m
	olhos verdes, castanhos ou negros
	pelos por todo o corpo
	braços longos
	dieta herbívora
Custo	Características Psíquicas
-2	Claustrofobia (leve)
-2	Devoção [floresta] (leve)
Custo	Características Raciais
2	Pés com Polegares Opositores
8	Sentidos Ampliados (1)

Habilidades Físicas	Teste / Custo
Acrobacia (2)	3
Correr (1)	1
Escalar (2)	3
Levantamento de Peso (1)	1

Pontos Raciais	14
-----------------------	----

Nota: As raças a seguir não são indicadas para personagens jogadores, apenas como personagens controlados pelo Mestre de Jogo (também chamados de Figurantes).

Lantros

Descrição Geral

Fisicamente os lantros são humanóides de pele escamada com tons variantes entre o verde e o azul; possuem um único olho, azul, no centro de sua cabeça achatada. Sua boca é parecida com a de um crocodilo, servindo para destroçar suas vítimas. Possuem quatro dedos com garras, nas mãos e pés, além de uma longa cauda que, em ambientes aquáticos, serve como propulsor.



Assim como alguns répteis, apresentam em sua região dorsal e ventral uma quantidade considerável de placas ósseas, que servem para proteção. Estes seres possuem a capacidade de sobreviver em quase todo tipo de ambiente, com exceção aos de clima frio.

História

Desde épocas remotas, os lantros habitam o mesmo território que o povo banque: a região do Pântano do Desespero, onde viviam em palafitas, sempre reunidos em pequenos bandos, tendo dialetos próprios.

Esse tipo de organização durou até que o surgiu o primeiro mago lantro, que foi aclamado como uma. As notícias sobre seus feitos se espalharam, e praticamente todos os lantros queriam vê-lo e tocá-lo; isso desencadeou a formação do primeiro reino conhecido das Terras de Shiang.

Utilizando-se de vantagens sobre a organização, armas e inteligência, os lantros escravizaram o outro povo que vivia na região: os banque - e esse domínio persistiu até que muitos lantros fossem lançados para a dimensão dos Tormentos.

O povo lantro, foi o primeiro a se utilizar de metais para a construção de armas, além de haver, no período de dominação, notável expansão da magia.

Outro ponto que merece destaque é a arquitetura; foram construídos três templos com técnicas inovadoras: a base desses templos era feita por grandes toras de madeira, fincadas nos pontos mais firmes do pântano. Os dois andares eram feitos de madeira, argila e cerâmica. Dentro deles havia lugar para a curtição de couro (utilizado tanto para vestuário como para a escrita), o grande forno (que servia para derreter metais e incinerar restos de alimentos), a sala do barro (onde eram construídos desde vasos até tijolos), o salão dos magos e o salão dos ovos (sim, a reprodução deles é feita assim).



Tais fatores levaram os lantros a expandirem os seus domínios, e conseqüentemente, ao seu extermínio.

Após o surgimento da classe dos magos, a estrutura social lantra passou a ser dividida em três classes:

- **Dominadora:** representada pelos melhores guerreiros e magos;
- **Intermediária:** formada por guerreiros menos favorecidos e outras pessoas que desenvolvem demais atividades, como ferreiros, artesões, etc;
- **Escravos:** composta pelos banque e por lantros criminosos.

Construção de Personagens

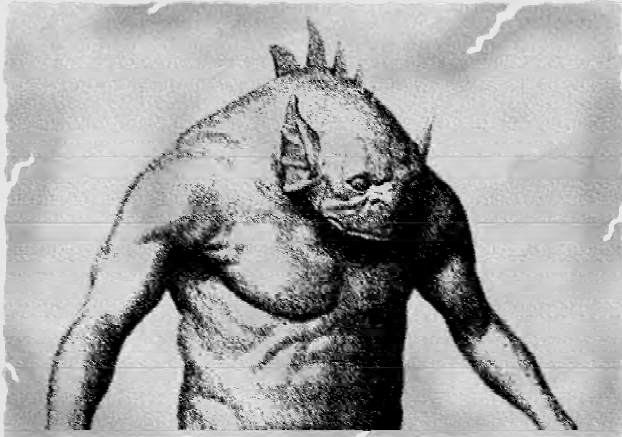
atributo	or	x	variação
Físico	7		4-12
Destreza	6		3-10
Inteligência	6		3-10
Vontade	6		
Percepção	6		
Mente	8		

Custo	Características Físicas
	1,80m a 2,20m
	olho azulado/cristalino
	dieta onívora
	reprodução por ovos
Custo	Características Psíquicas
-2	Cobiça (leve)
-2	Excesso de Confiança (leve)
-2	Xenofobia (leve)
Custo	Características Raciais
6	Cauda
4	Escamas [1/1 nas áreas B e C]
-2	Linguagem [não padrão]
4	Mandíbulas Grandes [+1/+0, D3]
6	Visão 360º

Pontos Raciais	18
-----------------------	----

Banques

Descrição Geral



Os banques são uma espécie de anfíbios, que possuem pele amarelada e esverdeada, sendo que muitos apresentam manchas negras. Sua pele é úmida, em virtude da respiração cutânea. (Apesar de possuir esse tipo de respiração, ela não é vital, como podemos ver nos sapos terrestres).

Não são muito altos, mas são um tanto quanto largos; não possuem coordenação motora muito desenvolvida, o que lhes causa a aparência desengonçada. Seus olhos são negros e sem pupilas, enxergando em branco e preto. Sua locomoção na água é melhor que sua locomoção em terra, assim como sua visão.

Os banques podem se mostrar muito perigosos, pois quando são expostos a situações de perigo, aumentam sua força consideravelmente, ao mesmo tempo em que sua face se mostra monstruosa.

Apesar de serem qualificados como anfíbios, a dependência dos banques em relação à água é relativa: eles necessitam apenas "entrar na água" uma vez a cada três dias. Se não o fazem, sua pele seca e começa a trincar, causando um dano a cada dia. Sem dúvida, a evolução vem acompanhando os banques há algum tempo, se os compararmos aos anfíbios da Terra.

História

Desde quando os lantros se organizaram em um único reino, a raça banque foi dominada, servindo aos lantros como escravos que faziam o trabalho pesado.

Mesmo nessa situação, os banques não se sentiam explorados ou dominados, gostando muitas vezes dos trabalhos que lhes eram impostos. Poucas foram as vezes que um banque chegou a agredir um lantro e vice-versa.

Antes de sua dominação, os banques viviam solitários ou em pequenos bandos, utilizando armas muito primitivas e se comunicando em dialetos próprios (e incompreensíveis a outros habitantes das Terras de Shiang). Quando se "uniram" aos lantros, os banques aprenderam a utilizar minérios (para a confecção de armas), couro (para vestimentas e uma rudimentar escrita) e a falar o dialeto lantro (apesar de fazê-lo com um sotaque marcante).

Quando os lantros sumiram, os banques proliferaram muito, dominando em pouco tempo o Pântano do Desespero, e o

fizeram porque tomaram o lugar dos lantros em sua cadeia alimentar.

Um século e meio depois do fim da Grande Guerra, várias expedições adentraram os domínios banques, compostas de símios e tiseses. Eles visavam templos, principalmente o material relativo à magia. No processo, mataram vários banques. Apesar de não conhecer o poder real dos itens contidos nos templos, os banques passaram a protegê-los. Desta data em diante, uma organização militar banque se tornou necessária e começou a ser efetuada em vários lugares do pântano.

Atualmente os banques conseguem controlar a magia, e criaram uma espécie de escola para seus semelhantes que estão aptos a aprendê-la. Com essa escola, os escritos em couro feitos pelos lantros começaram a ser desvendados, tanto sobre a parte histórica, como sobre a magia.

Alguns banques migraram do pântano para o norte da floresta no ano de 897. Algumas tribos de símios entraram em conflito com os banques em uma região próxima ao pântano. Os símios identificaram xamãs banques controlando insetos gigantes, em especial o louva-deus (chamado na língua dos banques de caracos), além de guerreiros extremamente fortes utilizando armas lantros, o que é considerado um sinal de status dentro da cultura racial dos banques.

Construção de Personagens

atributo	original	x	variação
Físico	5	(x2)	2-8 (4-16)
Destreza	5		2-8
Inteligência	5		2-8
Vontade	5		
Percepção	6		
Mente	8		

Custo	Características Físicas
	1,50m a 1,70m
	olhos esverdeados
	pele esverdeada (indo do verde ao preto, muitas vezes com manchas de outros tons)
	dieta herbívora
	reprodução por ovos
Custo	Características Psíquicas
-4	Ódio Racial [símios] (grave)
-2	Pacifismo (leve)
-4	Vontade Fraca (1)
Custo	Características Raciais
6	Cauda
10	Liberdade Aquática
-2	Linguagem [não padrão]
6	Guelras
-6	Sem Manipuladores Finos
10	Surto de Adrenalina (1)

Habilidades Físicas	Teste / Custo
Natação (4)	0
Habilidades Bélicas	Teste / Custo
Caudas (0)	0
Pontos Raciais	14

Ciclopes

Descrição Geral



À primeira vista os ciclopes não parecem ter vida, pois possuem pele branca e mórbida, com um único olho acinzentado no meio de sua cabeça; seus membros possuem apenas três dedos e eles se movimentam com alguma lentidão.

Os ciclopes não precisam comer, pois não possuem nenhuma espécie de sistema orgânico convencional. Mas então,

como é que esses seres sobrevivem? Uma coisa é certa: se eles viessem para a Terra, com certeza morreriam (pois o nível de mana da Terra é nulo). O corpo dos ciclopes absorve e sintetiza mana, sendo uma das poucas raças conhecidas a realizar o enigmático processo de manassíntese.

Apesar dessa vantagem, os ciclopes também têm desvantagens: quando expostos a ambientes de mana nulo, perdem um ponto de vida a cada hora.

História

Os ciclopes não são naturais das Terras de Shiang, e os motivos que os trouxeram a este mundo são misteriosos.

Seu ponto de chegada às Terras de Shiang foi o deserto do desespero. Quando lá surgiram, os ciclopes possuíam uma forma pedregosa sem quaisquer membros, que podia levitar. Em virtude de seus corpos precisarem ser modificados, eles migraram para uma parte totalmente desabitada: as Terras Gélidas, onde o nível de mana era um pouco acima das outras regiões do território.

Dez anos foram necessários para que as lentas criaturas chegassem até o Vale Vulcão (isso porque seus pesados corpos se moviam tão lentamente quanto caramujos), onde foi realizado um ritual da transformação.

Com o sucesso do ritual, seus corpos pedregosos foram transformados em corpos com membros.

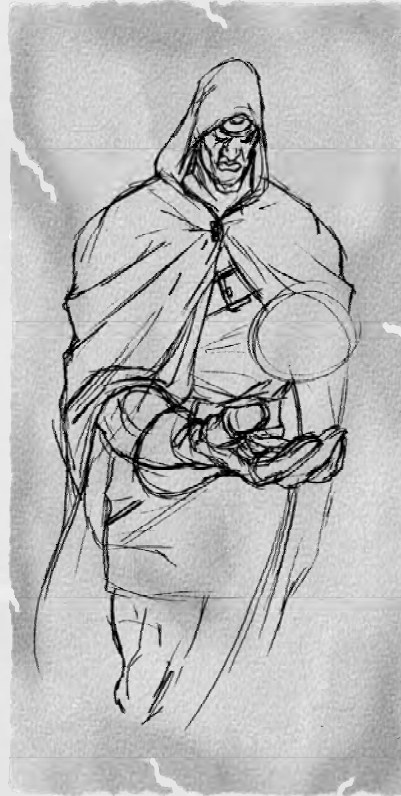
Tal atividade mágica despertou o interesse da Cúpula, que se uniu a heróis tioreses e símios para investigar o que havia ocorrido naquela região. Diversos batalhões chegaram ao Vale Vulcão, com muita dificuldade, após a realização do ritual. Quando se depararam com a nova raça, o contato se estabeleceu através da magia. A mensagem que os ciclopes transmitiram foi a seguinte:

“Busquem conhecimento”.

Depois disso, os tioreses e símios retornaram, mas com uma grande desconfiança a respeito dos ciclopes.

Os ciclopes construíram um grande templo, utilizando força, magia e muitas, muitas pedras; sem sombra de dúvida, pode-se dizer que esta magnífica construção é o mais belo edifício (aos nossos olhos humanos) de todas as Terras de Shiang. O templo tem uma função singular: a de descobrir novos planetas, que possam servir de habitação aos ciclopes.

Outro fato marcante foi a visita de um grupo de Sombras ao Vale Vulcão, com a intenção de aprender a magia ciclópica.



No início eles relutaram, mas quando lhes foram oferecidas pérolas negras, eles não puderam negar o pedido. As pérolas representavam mais poder mágico à raça, pois eram uma forma poderosa e desconhecida de armazenar mana.

Nos seis anos que lá ficaram, os sombras aprenderam o que necessitavam para se tornarem independentes e logo voltaram para as planícies. Alguns ciclopes se arrependeram de ter passado conhecimento mágico aos sombras, e procuraram reparar seus erros levando seu conhecimento

secretamente aos Servidores (leia o histórico desse arquétipo de heróis tioreses para maiores detalhes).

As pérolas despertaram o interesse dos ciclopes por materiais para armazenamento de mana, tanto que atualmente vários ciclopes estão espalhados pelas Terras de Shiang pesquisando e conhecendo este novo mundo.

Construção de Personagens

atributo	or	x	variação
Físico	7		5-9
Destreza	6		4-8
Inteligência	10	x2	8-12 (16-24)
Vontade	8		
Percepção	6		
Mente	8		

Custo	Características Físicas
	1,80m a 2,50m
	olho cinza
	pele branca
	cabelos azuis
Custo	Características Psíquicas
12	Vontade Forte (2)
Custo	Características Raciais
12	Ampliação de Inteligência (2)
19	Idade Imutável
20	Mana-síntese
-3	Reflexos Lentos (1)
6	Reforço Ósseo (2)
4	Visão Térmica

Pontos Raciais	120
-----------------------	-----

Capítulo 3

Características, Habilidades, Armas e Armaduras

Introdução

A seguir temos a explicação sobre aquisição e funcionamento das características e habilidades. Algumas delas poderão ser restritas a um arquétipo de personagem (como os Monges Elementais símios ou os guerreiros-magos Viajantes tioreses). Isso significa que apenas personagens com o arquétipo requerido podem possuir aquela característica ou habilidade. Os arquétipos de personagem são descritos com detalhes no Capítulo 6.

Na seção de armas e armaduras, temos as últimas novidades em termos de equipamento bélico e itens para cada uma das raças da Terras de Shiang.

Características

A seguir temos listas com as características físicas e psíquicas. As características marcadas com o símbolo “+” são cumulativas, sendo que em sua descrição é indicado, em negrito no final do texto, o nível máximo para cada raça.

Lembre-se de que o custo de características durante a criação é diferente do custo para evolução.

A não ser que o Mestre de Jogo especifique, o máximo de Pontos de Criação que podem ser ganhos com Características Desfavoráveis é de -20 PC.

Características Físicas

Essas características determinam o que o corpo do personagem pode fazer de

diferente, melhor ou pior que os outros.

Características Psíquicas

As Características Psíquicas Desfavoráveis são determinadas pela intensidade com que se manifestam na vida de um personagem. Um Teste de Vontade deve ser realizado para que o personagem possa se controlar e, dependendo da intensidade da Característica, ele estará sujeito a penalidades:

- **Leve:** nessa categoria, a Característica tem uma importância menor e o personagem realiza o Teste de Vontade sem penalidades;
- **Grave:** nessa variação, a Característica tem uma importância relevante e o personagem realiza seu Teste de Vontade com penalidade de -2;
- **Gravíssima:** neste caso mais extremo, a Característica tem papel fundamental na vida do personagem, que realiza seu Teste de Vontade com penalidade de -4.

Apesar dos testes que o Mestre de Jogo possa exigir, o importante é que o jogador compreenda o personagem e interprete suas Características, independente dos problemas que causará para a resolução do jogo.

Atenção: Características com o nível gravíssimo são o equivalente a doenças psíquicas, o que indica que o personagem as levará às últimas consequências, sem medo nem noção do ridículo!

Características Especiais

O cenário do RPG Terras de Shiang possui algumas raças diferentes das raças de personagens descritas no Capítulo

2. Insetos gigantes, predadores camuflados, serpentes negras e pássaros noturnos são alguns dos exemplos de animais presentes no planeta, todos possuindo características próprias de sua raça. Além dos animais, existem seres criados por magia, como as Aberrações, que podem ter formas distintas. As características especiais descrevem formas diferentes do corpo, membros adicionais ou restritivos e funcionalidades extras que estas raças possam ter.

O custo das características especiais é positivo quando elas conferem uma vantagem ou funcionalidade, ou negativo quando conferem uma desvantagem ou retiram parcial ou totalmente uma determinada funcionalidade do personagem.

Algumas características têm a notação (h) ao lado do nome, por estarem ligadas a testes para um melhor funcionamento de modificação corpórea ou de um poder



inerente à raça. Assim que são compradas, essas características dão ao personagem uma habilidade nível 0. Essa habilidade permite utilizar determinada parte do corpo ou controlar um poder em seu nível básico (vide a descrição de cada Característica para detalhes). A habilidade pode ser adquirida nos níveis de 1 a 5, se for para utilizar uma parte do corpo como arma para atacar (como uma habilidade bélica), ou de 1 a 4, se for referente ao controle de um determinado poder (como uma habilidade física ou psíquica).

A soma dessa habilidade com o Atributo correspondente será utilizada nos testes, e os custos são tratados normalmente.

Habilidades

As Habilidades são treinadas no decorrer da vida do personagem. O nível máximo para um personagem humanoide é quatro, sendo que cada nível confere bônus de 1 para a realização de testes que envolvam a habilidade em questão. Assim, referências a habilidades apresentam um número entre parênteses, ao lado do nome da habilidade, indicando seu nível. Por exemplo, Investigação (2) indica nível dois nessa habilidade.

Existem algumas habilidades que são tão comuns em certos cenários que elas nem são anotadas na ficha do personagem, como por exemplo a alfabetização no nosso mundo; se essa habilidade for cobrada durante o jogo, basta analisar a história do personagem para saber se ele a possui ou não.

Outra observação: o fato do personagem não ter algum tipo de habilidade (que não envolva especialização) não é motivo para impedi-lo de tentar a ação, como por exemplo, uma acrobacia; ele pode tentar, mas simplesmente não terá os bônus para o teste. O mesmo não ocorre com habilidades que envolvam especialização, como medicina. Um personagem que não tenha essa habilidade não pode sequer tentar operar uma vítima (as penalidades seriam muito grandes); para falar a verdade, até funcionaria, caso o objetivo do falso médico fosse matar a vítima.

A utilização de habilidades geralmente envolve testes, somando o atributo básico e os bônus da habilidade. Contudo, se a situação permitir, a simples existência da habilidade já dispensa o teste, como um personagem com habilidade metalingua que queira produzir fogo.

Habilidades Físicas

São baseadas nos atributos Físico ou Destreza. Para aprender qualquer habilidade, a Inteligência é necessária, mas para colocá-las em ação, são os outros atributos que contam. Algumas habilidades citam 2 atributos. Nesses casos, a situação de jogo deve determinar qual deles será utilizado.

Habilidades Psíquicas

São baseadas nos atributos Inteligência ou Vontade para serem colocadas em prática.

Habilidades Bélicas

Um personagem sem habilidade, que utilize uma arma simples (espada, estilingue, porrete), considera apenas os danos da arma. Se tentar utilizar uma arma complexa (balestra com trava, por exemplo) ele pode não conseguir, pois desco-

nhece o funcionamento do equipamento. Apesar disso, se puder observar o uso da arma (por alguém que saiba manejá-la) e passar em um teste de Inteligência, o personagem poderá utilizá-la como se fosse uma arma simples (ou seja, apenas utilizando seu dano). Isto equivale ao nível 0 de habilidade.

Para manejar uma arma recebendo seus bônus, o personagem precisa ter ao menos um nível de habilidade básica com a categoria da arma.

No caso de algumas raças, existem determinados membros (como tentáculos, caudas, garras) e tipos de raio (proveinentes das mãos ou olhos, por exemplo) que possuem a Habilidade Básica correspondente. Para a aquisição dessa Habilidade Básica, não é necessário gastar qualquer Ponto de Criação: ela vem juntamente com a característica.

Por exemplo, um lantro possui uma cauda que pode ser utilizada para atacar. Ele recebe a habilidade Caudas (0) assim que adquire a característica, que lhe confere os bônus +1 para golpear e +1 para aparar (como descrito na característica correspondente). Se esse lantro utilizar muito sua cauda para fins de combate, ele pode aumentar a habilidade Caudas (de 1 até 5), de acordo com quão bem ele utiliza aquele membro.

O nível máximo de habilidade em uma determinada categoria de armas é 5, o que garante ao personagem uma ação extra com aquela arma em combate. De acordo com o nível, a habilidade bélica aumenta os danos básicos das armas.

Características Físicas

Característica Favorável	Custo
Ambidestria	3
Aptidão Mágica +	3 ou esp.
Atraente +	2
Contorcionismo +	2
Imunidade a Doenças +	2
Imunidade a Dor	4
Harmonia com o Corpo	4
Longevidade +	3
Mãos “de Dim”	2
Pés “de Dim”	2
Polidestria	5
Pontos de Vida Extra +	2
Reflexos em Emergências +	8
Reflexos Rápidos	5
Resistência a Magia +	6
Resistência Física +	2
Resistência Térmica +	3
Segurar Fôlego +	2
Sentidos Ampliados (audição) +	2
Sentidos Ampliados (olfato) +	2
Sentidos Ampliados (paladar) +	2
Sentidos Ampliados (tato) +	2
Sentidos Ampliados (visão) +	2
Sentidos Ampliados (todos) +	8
Surto de Adrenalina +	10
Treinamento Intensivo	6
Voz Melodiosa	2

Característica Desfavorável	Custo
Ageusia (Paladar inativo)	-2
Albinismo	-5
Alergia	variável
Alta Sensibilidade à Dor	-4
Característica Óbvia	-1,-2,-4
Cegueira	-12
Compensação Visual	-5
Daltonismo	-1,-2
Disopia	-1,-4
Disosmia (olfato)	-2
Epilepsia	-4
Estatutura Diferenciada	-2
Eunuco	-4
Fadiga	-3
Feio +	-2
Gagueira	-3
Mudez	-4
Mutilação	-1 à -8
Paraplegia	-8
Peso Anormal	-2
Reflexos Lentos+	-3
Surdez	-2,-6

Características Físicas Favoráveis

Ambidestria (3 PC)

O personagem tem boa coordenação motora tanto com a mão direita como com a esquerda, mas isso não significa que ele possa atacar duas vezes ao mesmo tempo (observação: personagens sem Ambidestria e que estejam usando sua mão não destra para realizar atividades difíceis, como atacar com arma ou escrever, têm penalidade de -3. Exceção feita à utilização de escudo).

Aptidão Mágica + (3 PC ou especial)

O nível zero dessa Característica permite que o personagem utilize o atributo Mana (inicialmente igual a seu Físico vezes 3). Cada nível subsequente aumenta o atributo Mana em 3 pontos.

O Físico para o cálculo do Mana é o Físico Relativo, desde que se tenha pago 3 PC por nível. Se o personagem tiver Físico Ampliado ou Tamanho Ampliado, ele pode construir o personagem com o custo diferenciado de 5 vezes por nível de Ampliação. Se o personagem pagar esse custo diferenciado, ele passará a ter seus pontos de Mana iniciais calculados pelo seu Físico total vezes 3.

Quando personagens símios ou tioreses adquirem essa característica, deve-se rolar 2D6 e verificar a área na qual o personagem tem uma mecha de pelo prateado (nível 1 e 2), ou dourado (acima do nível 3). Se o personagem tem essa mecha na cabeça, ele passa a adquirir a característica desfavorável Característica Óbvia e recebe 3 PC.

tioreses	símios	banques	ciclopes	lantros
4	4	2	8	5

Atraente + (2 PC)

O personagem tem uma aparência física que agrada aqueles que apreciam os membros de sua raça. Quando escolher essa Característica, especifique a exata natureza do "dom" que

o faz especial (uma face angelical, um físico ideal ou um certo porte) e que no fim das contas contribui para a atração que o personagem exerce sobre outros. Cada nível dessa característica acrescenta +1 em testes de interação com membros do sexo oposto e (nível - 1) com indivíduos do mesmo sexo. Assim, um personagem macho, com Atraente +2 tem bônus de +2 em testes de interação social com fêmeas, e de apenas +1 com outros machos.

tioreses	símios	banques	ciclopes	lantros
3	2	1	0	1

Compensação Visual (5 PC) {Restrição: somente permitida a tioreses Servidores que possuam a Característica PED}

Utilizando todos os seus sentidos, o personagem pode "enxergar" sem seus olhos. Ele ouve o ar se deslocando junto aos objetos, sente vibrações no solo, percebe o cheiro de objetos no chão, etc. Essa "visão" funciona em todas as direções e tem um raio de alcance (em metros) igual à Percepção + Sentidos Ampliados -4 (se o personagem possuir sentidos ampliados em níveis diferentes, utilize o mais baixo).

Esse sentido não é afetado por luz. Uma vez cego, esse personagem não pode distinguir cores ou mesmo imagens pintadas em madeira. Apesar de poder "ver" através de tecido fino ou papel, essa visão não funciona através de vidro (seja ele transparente ou não).

Contorcionismo + (2 PC)

A flexibilidade do personagem dá +1 de bônus/nível em Testes de Destreza para esticar-se, encolher-se ou dobrar-se.

tioreses	símios	banques	ciclopes	lantros
4	3	2	0	3

Imunidade a Doenças + (2 PC)

O personagem tem +1 de bônus/nível em Testes de Físico para destruir uma doença com que se tenha contaminado, antes que ela se manifeste.

tioreses	símios	banques	ciclopes	lantros
3	4	1	4	3

Imunidade a Dor (4 PC)

Nesse caso o personagem até sente o corte e a fratura, mas não sente dor pelo ferimento. Com essa característica o personagem não desmaiará por causa de danos, sendo exceção os casos de dano no cérebro. O único problema dessa característica é que o personagem não terá noção de seus limites e dificilmente lembrará de se curar.

Harmonia com o Corpo (4 PC)

Permite ao personagem conhecer os limites de seu próprio corpo: saber se sua força é capaz de quebrar determinadas amarras; se algum objeto está próximo do corpo (cerca de 5 cm) mesmo com os olhos vendados; saber se é possível atravessar um rio submerso, etc. O personagem não pode ter anomalia alguma no corpo (como peso abaixo ou acima do necessário) para possuir essa Característica.

Longevidade + (3 PC)

O personagem viverá uma década adicional por nível, antes de sofrer as penalidades de idade.

tioreses	símios	banques	ciclopes	lantros
3	3	2	n/a	3

Mãos “de Dim” (2 PC) {Restrição: somente permitida a Lutadores}

Com essa característica, um personagem é capaz de causar D2 danos em combate desarmado. Outra vantagem é que ele adquire proteção de 1 ponto de dano nas mãos, podendo quebrar telhas e tijolos, ou até mesmo objetos incandescentes e gélidos, sem sofrer quaisquer danos nelas.

Pés “de Dim” (2 PC) {Restrição: somente permitida a Lutadores}

Idêntica a Mãos de Dim, só que válido para os pés.

Polidestria (5 PC) {Restrição: somente permitida a símios}

O personagem tem boa coordenação motora com ambas as mãos e com ambos os pés, mas isso não significa que ele possa atacar duas vezes ao mesmo tempo (observação: personagens sem Polidestria e que estejam usando seus pés para realizar atividades difíceis, como atacar com arma ou escrever, têm penalidade de -3).

Pontos de Vida Extra + (2 PC)

Essa característica não pode ser comprada por personagens iniciantes, apenas com Pontos de Experiência (vide Capítulo 2 – Evolução). O personagem sofrerá uma quantidade de danos igual ao nível dessa característica, antes que seu Físico comece a sofrer danos. Os pontos de vida extra são recuperados como os pontos de vida normais.

O nível máximo desta característica é limitado e equivale à quantidade de pontos de vida (determinada pelo Físico total do personagem) x2.

Reflexos em Emergências + (8 PC)

Em situações de combate ou emergências, o personagem pode exercer 1 ação física extra por até 1 minuto. Após a emergência, o personagem ficará esgotado e terá uma penalidade de -1 em todos os testes envolvendo Físico ou Destreza, até que tenha a chance de descansar (por pelo menos 1 hora).

Se o personagem tiver alguma falha crítica enquanto estiver sob o efeito desta característica, ele sofre 1 ponto de dano (decorrente de alguma distensão muscular ou algo parecido) e perde essa ação extra, passando para a fase de esgotamento físico.

Observação: Caso o personagem possua a característica Fúria, ele pode comprar Reflexos em Emergências por apenas 6 pontos, mas só poderá usá-los se estiver em fúria.

tíreses	símios	banques	ciclopes	lantros
1	1	1	0	1

Reflexos Rápidos (5 PC)

A resposta do corpo é rápida, e o personagem tem +1 para a esquiva e iniciativa em combates ou demais situações que envolvam reflexos, como interceptar objetos atirados contra ele.

Resistência à Magia + (6 PC)

É a inaptidão que um personagem possui para interagir com o mana. Magos que tentem lançar uma mágica sobre tais personagens terão sérias dificuldades, pois seus testes de resistência à magia terão bônus igual ao nível desta habilidade, incluindo mágicas de arremesso. Essa característica não pode ser adquirida por personagens que possuam a característica Aptidão Mágica.

tíreses	símios	banques	ciclopes	lantros
3	3	1	n/a	2

Resistência Física + (2 PC)

Dá ao personagem +2 de bônus para Testes de ações que envolvam longos ou repetitivos trabalhos físicos, tais como marchar, carregar tijolos, cavar, subir escadas, etc.

tíreses	símios	banques	ciclopes	lantros
2	3	1	2	2

Resistência Térmica + (3 PC)

O personagem tem naturalmente +2 para Testes de Físico que envolvam resistência ao frio ou ao calor. Se gastar apenas 2 Pontos de Criação, o personagem tem +2 de resistência apenas contra frio ou apenas contra calor.

tíreses	símios	banques	ciclopes	lantros
3	3	1	4	2

Segurar Fôlego + (2 PC)

O personagem pode segurar o fôlego por até 5 minutos/nível.

tíreses	símios	banques	ciclopes	lantros
3	4	n/a	n/a	4

Sentidos Ampliados (escolher entre audição, visão, paladar, tato, olfato ou todos) (2 PC, 8PC)

O personagem sempre terá +1 de bônus/nível em testes de percepção que envolvam um determinado sentido, ao custo de 2 PC/nível. Se o personagem preferir comprar ampliação em todos os sentidos, o custo dessa característica passa a ser 8 PC por nível.

Tíreses	símios	banques	ciclopes	lantros
4	4	3	4	4

Surto de Adrenalina + (10 PC)

Em situações de tensão, como combates e emergências, o personagem consegue elevar sua força a níveis acima do padrão de sua raça, adquirindo temporariamente força equivalente ao poder Ampliação de Físico (pag. 97), no nível de Surto de Adrenalina + 1. Note que essa característica tem funcionalidade apenas para levantar peso e causar dano adicional, mas os pontos de vida se mantêm os mesmos. Esse efeito dura no máximo 5 minutos (normalmente uma batalha ou cena). Após o efeito passar, o personagem terá uma penalidade de -1 em todos os testes envolvendo Físico ou Destreza, até que tenha a chance de descansar (por pelo menos 3 horas). Além disso, se o personagem tiver alguma falha crítica enquanto estiver sob o efeito dessa característica, ele sofre 1 ponto de dano adicional (decorrente de alguma distensão muscular ou algo parecido).

Observação: Caso o personagem possua a Característica Fúria, ele pode comprar Surto de Adrenalina por apenas 8 pontos, mas só poderá utilizá-la se estiver em fúria.

tíreses	símios	banques	ciclopes	lantros
1	1	1	0	1

Treinamento Intensivo (6 PC)

O personagem com essa característica necessita ser mestre em uma arma, ou conhecer uma arte marcial (no mínimo nível 3), além de estar em plena forma, devendo praticar no mínimo 25 horas semanais. Essa característica acrescenta +1 à Iniciativa, Ataque e Esquiva. Caso o personagem não consi-

ga cumprir seu cronograma de treinamento por duas semanas consecutivas, o Mestre de Jogo pode declarar que essa característica está “inutilizada” até que o personagem retome seus treinos.

Voz Melódica (2 PC)

O personagem tem uma voz muito agradável de se ouvir. Para testes que envolvam lábia ou atuação, esse personagem tem +1 de bônus.

Características Físicas Desfavoráveis

Ageusia (Paladar inativo) (-2 PC)

Esse personagem não tem paladar. Para ele, tudo tem gosto de nada.

Albinismo (-5 PC)

Esse personagem tem a pele e os cabelos brancos. Ele pode até ser bonito, mas será reconhecido em qualquer situação. Se exposto a luz intensa (como o sol), sem nenhuma proteção, ele sofre um ponto de dano a cada hora.

Alergia (variável)

O personagem possui algum tipo de alergia, normalmente incurável, que atrapalha sua vida e até mesmo pode resultar em sua morte. Funciona de maneira semelhante à característica Veneno: é como se o próprio corpo do personagem tentasse envenená-lo. O custo básico depende dos efeitos que a alergia causa no personagem (calcule o valor segundo as regras da característica Veneno e divida o valor por -2)¹. Leve em conta que dor e mal estar são fatores incapacitantes.

O valor dessa característica também depende do quão comum é a substância a que o personagem é alérgico. A tabela abaixo mostra os multiplicadores para frequência de diversas substâncias nas Terras de Shiang.

Multiplicador	Frequência	Exemplos
x 3	Muito Comum	metais, pólen, grama, algodão
x 1	Comum	leite, madeira, medicamentos comuns
x 0,8	Incomuns	couro, sabão comum, alimentos exóticos
x 0,4	Raro	Medicamentos incomuns
x 0,2	Raríssimo	Pérola Negra

Alta Sensibilidade à Dor (-4 PC)

Todas as áreas do corpo desse personagem são sensíveis, ou seja, qualquer dano sofrido por ele utiliza as regras de golpes em área sensível do Diagrama de Resistência (Área C).

Característica Óbvia (-1, -2, -4 PC)

O personagem tem um tipo de marca em sua face, ou no corpo, que o torna facilmente reconhecível. Essa marca faz com que seja muito mais fácil localizá-lo (*-Vocês viram um tirês de pelos azulados e avermelhados passar por aqui?*). Essa característica não está ligada a feiura, mas apenas indica que o personagem tem um traço físico muito notável. O custo está ligado a quão óbvia (ou difícil de esconder) é a característica.

¹ A característica especial Veneno possui custo com valores positivos, pois é favorável. A característica desfavorável Alergia possui custo negativo, o que justifica o valor -2 como divisor.

Cegueira (-12 PC)

O personagem terá penalidade de -8 para situações que envolvam a visão. Essa penalidade pode ser reduzida para -4 se o personagem tiver pelo menos um nível de audição, olfato ou tato aguçados, e a situação permitir a utilização de algum desses sentidos.

Daltonismo (-1 PC, -2 PC)

Ou o personagem vê tudo preto e branco (-2 PC), ou então vê algumas cores trocadas (-1 PC).

Disopia (visão) (-2 PC)

O personagem tem algum problema leve de visão, como miopia, hipermetropia, astigmatismo. Testes de percepção visual podem ter penalidades de -1 e -2.

Disosmia (olfato) (-2 PC)

O personagem com disosmia não percebe cheiros, seu olfato é inativo.

Estatura Diferenciada (-2 PC)

Ou o personagem é alto demais, ou então baixo demais, quando comparado aos padrões normais de sua raça.

Eunuco (-4 PC)

O personagem masculino tem seus órgãos genitais mutilados. Apesar de todos os problemas psíquicos e práticos que resultam dessa situação, golpes que atinjam a área C do diagrama de resistência só causam danos normais.

Fadiga (-3 PC)

Dá -2 de penalidade para Testes de ações que envolvam longos ou repetitivos trabalhos físicos, tais como marchar, carregar tijolos, cavar, subir escadas, etc.

Feio (+) (-2 PC)

O personagem tem uma aparência física que desagrade os que apreciam membros de sua raça. Quando essa Característica for escolhida, especifique o motivo exato da sua aparência desagradável: rosto feio, físico diferente do ideal, etc. Cada nível desta característica acrescenta -1 em testes de interação com membros do sexo oposto e nível+1 com indivíduos do mesmo sexo. Assim, um personagem masculino com Feio -2, tem uma penalidade de -2 ao interagir com fêmeas e de apenas -1 com outros machos.

tíreses	símios	banques	ciclopes	lantros
3	3	3	n/a	3

Gagueira (-3 PC)

Não basta dizer que o personagem está gaguejando. O jogador que esteja interpretando o personagem com essa característica tem que gaguejar também. Se a interpretação estiver ruim, o Mestre de Jogo pode pedir um teste de Inteligência atual quando quiser. Se falhar, o personagem não conseguirá passar sua mensagem por 10 segundos multiplicados por X, sendo X, o número de pontos que faltaram no teste.

Mudez (-4 PC)

Existem casos onde o mudo pode tentar alguns grunhidos aleatórios.

Mutilação (-1 à -8 PC)

Esse personagem pode não ter uma orelha (-1 PC), um olho (-3 PC), uma perna (-7 PC) ou um braço (-7 PC). Qual-

quer Teste de Atributo que envolva um membro ausente, tem uma penalidade que pode variar de -3 à -6.

Paraplegia (-8 PC)

O personagem não pode mover suas pernas, quase não pode se movimentar sem ajuda, precisa de um par de muletas e mesmo assim é doloroso e incômodo andar. Ações como subir escadas ou alcançar objetos colocados em lugares altos tornam-se complicadas, e o Mestre de Jogo pode exigir um teste de Destreza ou Físico com quaisquer redutores que julgar adequado. Em termos de jogo isso se manifesta na forma de penalidades: -7 em situações onde o uso das pernas é fundamental (Corrida); -6 onde o uso das pernas é muito importante (Esquiva, Escalada); -4 na Destreza sob condições em que mobilidade nas pernas influenciaria (Artes Marciais, Natação); de -2 a -3 conduzindo veículos ou animais não adaptados (-1 cavalgando amarrado a sela).

Peso Anormal (-2 PC)

Ou o personagem é gordo demais ou então é magro demais, quando comparado aos padrões normais de sua raça.

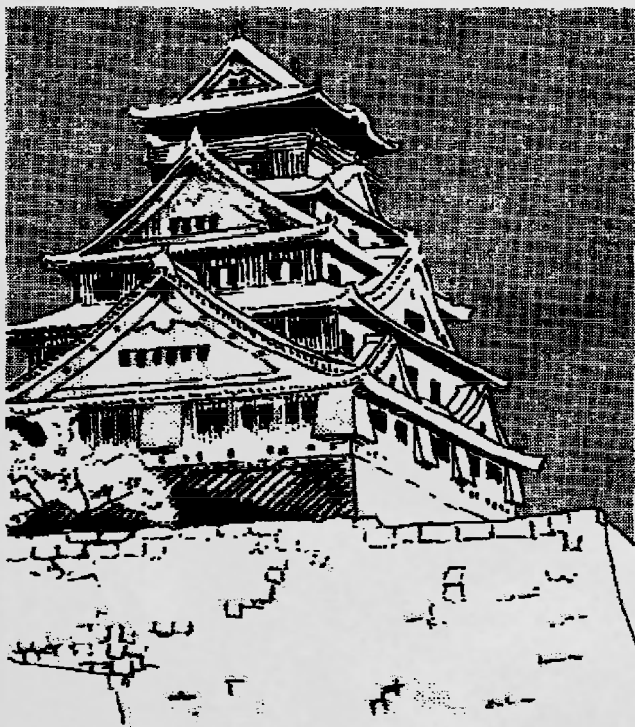
Reflexos Lentos (+) (-3 PC)

Em situações que envolvam reflexos para ações físicas (Iniciativa, Esquiva...) o personagem terá penalidade de -1 por nível da característica no teste.

tíreses	símios	banques	ciclopes	lantros
2	2	2	3	2

Surdez (-2 PC, -6 PC)

O personagem não tem o sentido da audição (-6 PC) (existem casos onde a surdez é parcial e o personagem escuta com dificuldade: -2 PC).



Características Psíquicas

Característica Favorável	Custo
Ampliação Mental +	3
Bom Senso	3
Cargo +	2
Carisma +	4
Controle Emocional	4, 8, 12
Conexões +	3+mod.
Elo Mental [indivíduo] +	1
Empatia com [tipo]	5
Empatia com Animais	3
Facilidade para Línguas	3
Instinto	4
Inventividade	6
Percepção Extra Dimensional +	2
Perseverança da Servidão	5
Prontidão +	4
Recursos	var.
Reputação Boa	var.
Senso de Direção	2
Sensualidade	4
Talento Musical	2
Vontade Forte +	6

Característica Desfavorável	Custo
Custo Padrão: Leve -2, Grave -4, Gravíssima -6.	
Alucinação	
Anseio de Glória	
Anseio de Justiça	
Anseio de Poder	
Benevolência	
Catatonía	
Cleptomania	
Cobiça	
Covardia	
Credulidade	
Desconfiança	
Devoção [alvo]	
Distração +	-4
Dislexia	-4
Egoísmo	
Estigma Social	
Excesso de Confiança	
Famíliares	
Fanfarronice	
Flashback	
Fobia [tipo]	
Fúria	
Gula	
Hábitos Detestáveis	
Honestidade	
Honra [código]	
Identidade Secreta	-4
Impulsividade	
Intolerância [tipo]	
Inveja	

Luxúria	
Mau Humor	
Mentira	
Orgulho	
Pacifismo	
Personalidade Múltipla	-8
Preguiça	
Psicopata	
Redução Mental +	-3
Reputação Má	var.
Responsabilidade de Líder	
Sadismo	
Teimosia	
Timidez	
Tutor	-2, -4
Vício [tipo]	
Vontade Fraca	-4
Voto [tipo]	
Xenofobia	

Características Psíquicas Favoráveis

Ampliação Mental + (3 PC)

Cada nível desta característica aumenta em 1 ponto o atributo Mente. Quanto maior esse atributo, maior a chance de se resistir a situações psicológicas onde o personagem se encontra no limite da realidade, sofrendo pressões psicológicas ou ataques psíquicos.

Bom Senso (3 PC)

O personagem tem uma quantia significativa de sabedoria prática cotidiana, comumente usada por sua raça ou sociedade. Sempre que você está a ponto de fazer algo contrário ao bom senso, o Mestre de Jogo deve, ou pelo menos poderia, alertá-lo sobre como sua ação pode ser perigosa ou não adequada. O jogador também pode perguntar para o Mestre de Jogo quais seriam os procedimentos habituais em uma determinada situação comum.

Cargo (+) (2 PC)

O personagem está em uma posição de autoridade e responsabilidade em alguma organização influente na sua sociedade. O personagem pode ser um trabalhador, um herói ou um agente do Xogum em algum grau. Mesmo que o personagem não queira, seu grau sempre exige respeito, mas também exige alguns sacrifícios (o personagem tem deveres a cumprir de acordo com o seu cargo).

Um cargo nível 1 significa pertencer a uma organização influente qualquer em um nível baixo (soldado raso, mensageiro); no nível 2 o personagem terá um grau secundário (sargento, contador); o nível 3 representa os heróis; no nível 4 temos uma posição influente (capitão, administrador); no nível 5 o personagem defende uma alta posição entre sua raça (xogum, senhor das fortalezas símias); o nível 6 poderia representar que o personagem está entre um dos líderes de sua raça. O jogador pode descrever seu cargo, mas cabe ao Mestre de Jogo criar os mecanismos que regem seu funcionamento e seu custo, como julgar adequado.

Carisma (+) (4 PC)

O personagem possui uma força de personalidade tão desenvolvida que afeta os outros com a sua simples presença. Some o nível desta característica em TODAS as jogadas de interação social do personagem (Lábia, Intimidação, Liderança, etc.).

Controle Emocional + (3 PC)

Embora seja capaz de sentir emoções, o personagem mantém sob controle, não permitindo que elas interfiram em seu julgamento ou em suas ações.

Calmo e imperturbável sob quaisquer condições, o personagem quase não é afetado pelo medo e reage de maneira reservada diante de qualquer situação ou indivíduo.

Ao assumir essa característica o personagem não pode escolher qualquer outra característica "emocional" (como Fúria por exemplo).

Cada nível acrescenta +2 em seus Testes de Vontade para resistir a medo, sedução ou intimidação.

tíreses	símios	banques	ciclopes	lantros
3	3	2	4	3

Conexões (+) (3 PC + modificadores)

O personagem possui contatos que são seus amigos, parceiros comerciais ou que lhe devem favores; esses contatos fornecem informações e até mesmo ajuda. O nível dessa característica indica o cargo ou posição do seu contato, sendo o nível máximo 8. A seguir encontram-se os níveis e as posições ou cargos do contato:

- **Nível 1:** Informantes de rua, traficantes menores, mensageiros, etc.
- **Nível 2:** Contrabandistas menores, taberneiros, funcionários do xogum ou das fortalezas símias, etc.
- **Nível 3:** Heróis, personagens de alto posto de facções criminosas, magos sombras, etc.
- **Nível 4:** Chefões do crime, daimios, guilda de ladrões, heróis mais influentes, etc.
- **Nível 5:** Xoguns, Senhores das Fortalezas Síimias.
- **Nível 6:** Ciclopes, cúpula, reis sombras, magos lantros, espíritos combatentes.
- **Nível 7:** Os líderes das raças (Linca, Shiang).
- **Nível 8:** Conexões com um Deus ou Divindade.

Cada vez que um contato for ativado através de uma Conexão, rola-se 1D6. De acordo com o resultado, observa-se a tabela a seguir, que mostra a frequência de auxílio do contato:

D6+Bônus	Efeito
1	Informações totalmente erradas, ou a conexão decidiu prejudicá-lo de propósito
2	Nenhuma informação, conexão indisponível
3	Poucas informações (quase sem efeito), conexão desinteressada ou temerosa
4	Algumas informações (metade do total de informações disponível)
5	Todas as informações disponíveis
6	Todas as informações e alguma ajuda (nada que comprometa o informante)
7	Todas as informações e ajuda (funções de apoio/coertura)
8	Apoio total e irrestrito

A frequência do contato, pode ser modificada, gastando 2 PC para a obtenção de um bônus de +1 para o teste. Esses

bônus são acrescentados ao D6 que é rolado para determinar a frequência do contato, sendo o bônus máximo de +7.

Após um contato ser efetuado, pode-se tentar uma conexão com os recursos dele. O fator para se testar o recurso é igual a soma do nível da característica + 4. O Mestre de Jogo faz um teste contra esse fator e, no caso de sucesso, significa que a conexão foi capaz de auxiliar o personagem.

Dom [tipo] + (3 PC)

Essa característica denota uma aptidão natural do personagem em um tipo específico de área.

Cada nível dessa característica dá bônus de +1 em testes para uma área específica, como arte, metalurgia ou oratória, por exemplo.

Se essa característica for utilizada para combate, é necessário especificar a categoria de armas com a qual o personagem tem o dom.

tíreses	símios	banques	ciclopes	lantros
2	2	2	2	2

Elo Mental [indivíduo] + (1 PC)

Alguns personagens desenvolvem uma concordância mental tão forte com outro personagem, que uma certa telepatia surge entre eles. Se o personagem que possui Elo Mental estiver a uma distância de 10 metros/nível do personagem com o qual tem a ligação, ele pode se concentrar durante um round para estabelecer uma comunicação telepática (na qual pode transmitir sons mentais).

Empatia com [tipo] (5 PC)

Pode ser com objetos, animais, relacionamentos sociais, línguas ou qualquer outro grupo de atividades.

Essa característica reduz em -2 pontos o custo das habilidades ou características relacionadas com o tipo escolhido, seja com Pontos de Experiência ou de Criação. Porém, sempre existirá o custo mínimo de 1 ponto.

Empatia com Animais (3 PC)

Esse personagem tem facilidade em se aproximar e ganhar a confiança de animais. Essa característica reduz em -2 pontos o custo das habilidades Criação de Animais e Veterinária, seja com Pontos de Experiência ou de Criação. Porém, sempre existirá o custo mínimo de 1 ponto.

Facilidade para Línguas (3 PC)

Essa característica dá um desconto de 3 pontos sempre que o personagem for comprar uma nova Habilidade linguística (tendo que pagar sempre o mínimo de 1 ponto).

Instinto (4 PC)

O personagem possui uma "habilidade natural" em determinada área, que lhe permite ter uma impressão geral sobre algo, mediante um teste que pode ser rolado a cada hora de jogo.

Quando o jogador declarar ao Mestre de Jogo que quer ouvir seus instintos, deverá rolar 1D6. Com 1, o Mestre poderá mentir para o jogador; com 2 ou 3 ele não dirá nada; com 4 ou 5 dará algumas informações; com 6 ele deverá fornecer boas informações. Alguns exemplos desse tipo de característica são: *Empatia*: qual é o estado emocional de outra pessoa? *Rastreamento*: o herói descobre que a trilha foi deixada um dia atrás, etc.

Inventividade (6 PC)

O personagem possui uma habilidade natural para criar e improvisar aparelhos (que funcionam) em pouquíssimo tempo. Para testes que envolvam a criação de algum aparelho, dispositivo ou similar, o personagem ganha bônus de +3.

Se o Mestre de Jogo julgar que em determinado ambiente não existam materiais necessários para a construção de algum objeto, o teste da habilidade pode ser impedido.

Percepção Extradimensional – PED + [dimensão específica] (2 PC) {restrita a Servidores}

O personagem com essa característica consegue perceber e sentir elementos de outra dimensão. Cada

nível representa uma das dimensões que o Servidor pode observar. A seguir se encontra a descrição das dimensões e o grau de interferência desta característica:

- **Dimensão das Almas Eternas:** São construções feitas sobre as nuvens, muitas ligadas por túneis de luzes: os templos, as torres da tempestade e a morada íngreme. Entre as torres pode-se ver muitas vezes uma grande forma humanóide composta por raios, templos que emanam diversas luzes coloridas e a morada íngreme emanando luz vermelha e dourada (a cada 1D6 anos o personagem faz um teste para ver se um dos Deuses entra em contato com ele);

- **Dimensão das Cinzas:** é sempre vista como um grande deserto, onde o céu é vermelho e o chão é composto por cinzas. Em algumas partes ela é habitada pela alma de alguns Deuses Animais que ainda estão ligados a vingança e ao ódio. Nas áreas que os Deuses Animais habitam, a região é uma cópia da dimensão terrestre, sendo que plantas se encontram mortas e o solo pouco mais árido. Com exceção dessas regiões, raramente alguma ameaça vem desta dimensão (a cada 1D6

meses o personagem fará um teste contra magias que um espírito de mago sombra possa realizar contra ele);

- **Dimensão da Escuridão:** é sempre vista em tonalidades de preto e azul escuro, e pode-se ver almas de sombras perdidas nesta dimensão (a cada 1D6 semanas o personagem fará um teste contra magias que um espírito de mago sombra possa realizar



contra ele);

• **Dimensão dos Tormentos:** é a mais terrível de todas, sendo que os lantros e até mesmo D'rask podem ser vistos. A cada período de 1 semana, o espírito de um mago lantro tentará uma disputa de Mente contra o possuidor dessa característica.

Qualquer presença extra-dimensional é sentida pelo personagem com PED, se ele conseguir sucesso em um teste de percepção somando seus bônus de PED e de algum sentido ampliado que sirva para a situação.

Essa característica não tem tempo de duração nem ativação específica. Ela funciona quase o tempo todo e, se o personagem estiver na presença de heróis quando precisar realizar os testes contra as magias dos espíritos de magos, ele terá bônus de +4.

O nível que o personagem possuir nesta característica representa as penalidades que ele terá para se defender de qualquer ataque contra sua Mente, vindo dessa dimensão.

Se o personagem Servidor ficar cego por qualquer motivo, ele passa a adquirir essa característica em nível 2, para uma dimensão específica.

Perseverança da Servidão (5 PC) {restrita a Servidores}

Com essa característica, devido aos votos de castidade e pobreza, seu possuidor terá bônus de +4 para qualquer ação que envolva o atributo Vontade (essa característica funciona como Vontade Forte nível 4).

Prontidão (+) (4 PC)

O personagem terá +1 bônus/nível nos Testes de Percepção contra perigo iminente, ou seja, apenas o Mestre de Jogo saberá quando aplicar esse bônus.

tíreses	símios	banques	ciclopes	lantros
2	2	2	2	2

Recursos (Variável) {restrito a personagens tíreses}

Essa característica representa seus recursos financeiros e bens materiais: quanto dinheiro seu personagem possui no momento de sua criação e quanto ele recebe por mês (o seu acesso a esse dinheiro).

Os recursos do personagem não são absolutamente líquidos. Boa parte deles está "investida" em itens diversos: casa, fazendas, godos, etc. Eventualmente o personagem pode vendê-los para obter dinheiro. Dependendo do Mestre de Jogo a venda pode levar semanas ou mesmo meses (vender apressadamente significa perder dinheiro).

Essa característica considera que o personagem pode obter um subsídio básico (salário) todos os meses, adequado ao nível de Recursos. Entretanto, o jogador deve detalhar a fonte dessa renda (normalmente um emprego ou negócio). Essa característica pode variar durante o jogo dependendo das ações do personagem.

A tabela abaixo deve servir de guia para o Mestre de Jogo. A legenda para essa tabela é: **Mensal:** representa o "salário" mensal do personagem; **Reserva:** é o quanto de dinheiro se tem disponível em casa; **Bens:** são os bens que o personagem possui no momento de sua criação; **Total:** é o valor que o personagem arrecadaria com a venda de todos os seus bens.

nível/custo	Mensal	Reserva	Bens	Total
1/-4	0	\$ 0	Poucas roupas (velhas), canivete	\$ 0
2/-2	\$ 20	\$ 35	Roupas (baratas), gládio (antigo), chapéu de chuva	\$ 200
3/0	\$50	\$ 80	Casa pequena com mobília básica, godo	\$500
4/3	\$100	\$ 180	Casa média com boa mobília, godo	\$ 1 mil
5/6	\$300	\$ 500	Casa grande, pequeno negócio	\$ 3 mil
6/10	\$800	\$ 1,4 mil	Casa grande, fazenda	\$ 8 mil
7/15	\$ 1,5 mil	\$ 2,5 mil	Casa grande, duas fazendas, grande negócio	\$ 20 mil
8/20	\$ 5 mil	\$ 12 mil	Fazenda do daimio	\$ 50 mil
9/30	\$ 40 mil	\$ 60 mil	Fazenda do xogum	\$ 100 mil
10/60	\$ 100 mil	\$ 200 mil	Imperador	\$ 1 milhão

Reputação Boa (variável)

O personagem tem uma boa reputação entre o público (ou algum subconjunto da sociedade, dependendo da natureza de sua reputação). Essa característica o ajuda em quase todos os testes sociais. Se você é conhecido em uma escala pequena (um subgrupo de uma cidade ou qualquer lugar menor), custa 1 ponto. Se uma cidade inteira o conhece e respeita, o custo é 2 pontos. Se sua notoriedade atingiu a maioria dos símios e tíreses, essa reputação vale 3 pontos.

Para definir o custo desta Característica, deve ser somada à abrangência da reputação do personagem o bônus em testes de interação social que o personagem terá dentro da área de influência da sua Reputação.

Exemplo: Um personagem com bônus de +3 em uma cidade (2) ficará com custo 5 (3+2) para a sua Reputação Boa. Já um personagem conhecido por ambas as raças (3) com bônus de +1 terá custo 4 (1+3).

Senso de Direção (2 PC)

O personagem tem como se fosse uma bússola em sua mente, o que garante saber sempre a direção a tomar ou de onde veio. Testes de orientação e navegação têm bônus de +2 para serem efetuados.

Talento Musical (2 PC)

O personagem tem bom ouvido e memória para música. Mesmo sem saber tocar um instrumento, ele consegue achar as notas de uma música depois de alguns testes e até consegue criar alguns arranjos musicais de improviso. Cada Habilidade que se refira à música tem desconto de 2 PC (sendo que o custo mínimo é de 1 PC).

Vontade Forte (+) (6 PC)

Cada nível dessa Característica aumenta em um ponto o atributo Vontade.

tíreses	símios	banques	ciclopes	lantros
6	6	4	6	6

Características Psíquicas Desfavoráveis

Alucinação (-2, -4, -6 PC)

- Eles estão atrás de mim!
- Olhem! Aquela tísica nua de novo!
- É claro que eu tenho certeza, desenterrem esse corpo que eu escutei os pedidos de socorro!

Esses são apenas alguns casos de alucinações. Vários outros casos envolvendo paranoias, megalomanias e complexos podem ser aplicados.

Quanto mais grave o nível da Alucinação, maior será a frequência com que ela se manifesta e mais difícil será para o personagem distingui-la da realidade.

Anseio de Glória (-2, -4, -6 PC)

O personagem possui uma necessidade interior de receber adoração pública e reconhecimento por seus atos. Para atingir a glória que busca (na forma de medalhas, promoções, fama, etc.) o personagem irá fazer de tudo, desde assumir altos riscos, tomar para si o crédito por feitos de outros, ser voluntário para qualquer missão que vá deixá-lo em destaque, sacrificar parte de seus homens para atingir mais rapidamente um objetivo, ou mesmo trapacear um amigo.

Anseio de Justiça (-2, -4, -6 PC)

O personagem tem como motivação uma busca por justiça. Se necessário, ele tentará “fazê-la” com as próprias mãos. Nem sempre o conceito de justiça desse personagem combina com a legislação existente em seu ambiente.

Anseio de Poder (-2, -4, -6 PC)

A motivação neste caso é o poder. O personagem não medirá esforços para que possa ascender e sobrepujar quem quer que esteja em seu caminho. Mentir, trair e até matar podem fazer parte das ações deste personagem para escalar seu lugar na hierarquia.

Benevolência (-2, -4, -6 PC)

Esse personagem é bondoso com todos, até com quem não merece. Muitas vezes, ele pode até parar o que está fazendo para ajudar algum desconhecido no caminho.

Catatonía (-2, -4, -6 PC)

Em qualquer situação de tensão esse personagem deve superar um Teste de Vontade para não ficar estático diante do perigo, com a possibilidade de um novo teste a cada minuto.

Essa característica pode impossibilitar a utilização de um personagem, pois é muito frustrante não poder jogar sempre que começar uma cena de ação.

Cleptomania (-2, -4, -6 PC)

Esse personagem quer, a todo custo, roubar qualquer objeto com o qual cisme, independente do valor ou do proprietário.

Cobiça (-2, -4, -6 PC)

Esse personagem quer tudo. Se existe, já é o suficiente para ele querer.

Covardia (-2, -4, -6 PC)

Com essa característica o personagem tem aversão a qualquer situação que possa vir a colocá-lo em perigo físico ou mental, como combates, saltos arriscados, situações de stress mental entre outras.

Desconfiança (-2, -4, -6 PC)

Pessoas podem estar mentindo, tentando enganá-lo e conduzi-lo para uma armadilha...

No nível gravíssimo, essa característica é uma paranoia, onde o personagem desconfia de tudo e de todos. No mais leve, o personagem demora para aceitar fazer parte de um plano que dependa da confiança em outras pessoas.

É um personagem que nunca aceita algo sem checar várias vezes as informações, mas que também pode impossibilitar algumas negociações se não tiver completo controle dos fatos.

Devoção [alvo] (-2, -4, -6 PC)

É a dedicação do personagem a um objeto, trabalho ou interesse. Quanto maior a gravidade da característica, maiores serão os esforços do personagem para cuidar do alvo de sua devoção, seja uma religião, uma promessa ou uma coleção de objetos de arte.

Em seu nível mais alto, a devoção se torna fanatismo, afetando muito o comportamento do personagem em tempo integral.

Devoção [Deus ou Divindade] (-2, -4, -6 PC)

A seguir se encontram os deuses e divindades que podem ser adotados pelos tiseses:

- **Deus Trovão:** os seguidores do Deus Trovão respeitam os magos-guerreiros Viajantes como sacerdotes. Além das orações diárias, os devotos costumam visitar as torres uma vez a cada 18 dias;
- **Os Templos Sagrados:** os devotos do Templo Sagrado precisam visitá-lo uma vez por semana e participar de uma cerimônia dentro dele. Respeitam os Guardiões, mas prezam o sumo sacerdote com muito louvor;
- **O Imperador:** os devotos de Shiang precisam apenas orar a seu Deus.

Uma parte dos tiseses é politeísta e acredita em mais de um Deus ou Divindade, mas a grande maioria tem apenas um Deus ou Divindade como alvo de sua devoção.

Os símios sempre adotam um elemento principal para ser alvo de sua fé, e outro elemento secundário pelo qual se tem grande respeito (eles não deixam de respeitar os outros elementos, mas tratam-nos como uma segunda fé). Um símio devoto deve realizar orações e pequenos rituais semanalmente em homenagem ao seu elemento principal. Se o adorador de um certo elemento tiver grande estima por um símio que adore seu elemento secundário, ele o trata como a um de sua própria fé. A maioria dos símios acaba encontrando casamentos em casos onde a fé é complementar em relação ao elemento de fé principal e secundário. Os Elementos que os símios podem adorar são: **Terra, Fogo, Água e Ar.**

Distração + (-4 PC)

O personagem terá penalidade de -1/nível nos Testes de Percepção quando não informar ao Mestre de Jogo que seu personagem está atento.

Se o jogador apelar, dizendo o tempo todo que seu personagem está atento, o Mestre de Jogo pode desconsiderar os avisos do jogador e considerar o personagem como distraído naquele momento.

tiseses	símios	banques	ciclopes	lantros
2	2	3	0	2

Dislexia (-4 PC)

O personagem tem dificuldades para ler e escrever. Habilidades relacionadas a essas atividades têm seu custo multiplicado por 1,5 (50% a mais, arredondando para cima). Testes que envolvam leitura ou escrita têm penalidade de -2.

Egoísmo (-2, -4, -6 PC)

É meu, meu e só meu, tira os olhos que eu vi primeiro! Dificilmente esse personagem dividirá suas posses.

Mesmo que algum item seu seja de utilidade para o grupo, o personagem pode se recusar a entregá-lo por achar que esse mesmo item será muito mais vantajoso para ele no futuro.

Muitas vezes, o personagem nem contará que tem algum artefato útil para evitar que alguém o peça emprestado.

Estigma Social (-2, -4, -6 PC)

É o personagem cujas atitudes ou aparência são vistas com preconceito ou rejeição pela sociedade em que vive. Na sociedade fíresa, tais indivíduos lidam com sangue ou com mortos e vivem nas fazendas dos daimios e do xogum. Nas fortalezas símias, estes personagens são geralmente expulsos.

Cabe ao Mestre de Jogo criar situações que prejudiquem o personagem por conta dessa característica.

Excesso de Confiança (-2, -4, -6 PC)

O personagem acredita que pode resolver situações complexas sem o auxílio de ninguém.

Familiares (-2, -4, -6 PC)

O personagem está vinculado emocionalmente a alguém que requer sua atenção ou dedicação todo dia. Pode ser um membro da família, uma namorada, um animal de estimação, etc. Cabe ao Mestre de Jogo julgar o custo da característica e, em concordância, a interferência dos dependentes na vida do personagem.

Também é dever do Mestre de Jogo criar situações onde esses familiares prejudiquem a atuação do personagem.

Por outro lado, se o personagem se dedicar a estes familiares, independente das imposições do Mestre de Jogo, algumas recompensas podem surgir, como algum presente, uma dica, ou até mesmo uma recuperação mais rápida dos pontos de Físico ou de Sorte, quando descansar em seu abrigo familiar.

Fanfarronice (-2 PC, -4 PC, -6 PC)

É aquele personagem chato que adora fazer alguma graça com quem está por perto. Com essa característica ele se torna o tipo de pessoa que perde o amigo, mas não perde a chance de fazer uma piada.

Flashback (-2, -4, -6 PC)

O personagem tem recordações de um momento marcante em sua vida, que pode ser revivido sob determinada situação (o Mestre de Jogo pode ativar o Flashback quando achar conveniente).

Fobia [tipo] (-2, -4, -6 PC)

O personagem tem um medo doentio de alguma coisa ou situação, chegando ao ponto de demonstrar covardia ou catarionia diante de seu objeto de terror, precisando superar um teste de controle (dependendo da fobia) para enfrentar a situação, que pode ser medo de altura, lugares fechados, aranhas, carroças, locais escuros, água, multidões, cadáveres, lixo, sons altos, animais fofos, etc.

Fúria (-2, -4, -6 PC)

É só alguém levantar o tom de voz, ou a situação ficar desesperadora, que o Mestre de Jogo poderá pedir um teste de Vontade. Se falhar, esse personagem vai sair berrando e quebrando tudo. Quanto maior o nível desta característica, maior é o estrago que o personagem vai causar quando surtar.

Gula (-2, -4, -6 PC)

Esse personagem é facilmente fisgado por comidas apetitosas. Ele não come para viver; ele vive para comer.

Dentre as complicações dessa característica, estão a necessidade de parar o tempo todo para comer alguma coisa e de dedicar muito de seus recursos em alimentação.

Hábitos Detestáveis (-2, -4, -6 PC)

Esse personagem tem a mania de mastigar de boca aberta, ou então escarrar em público, cantarolar músicas desafinadamente em voz alta, etc.

Por falta de educação ou noção, o personagem comete inconscientemente esses atos. Caso o jogador esqueça disso, o Mestre de Jogo pode lembrá-lo, informando que o personagem o fez nos piores momentos.

Honestidade (-2, -4, -6 PC)

Esse personagem mantém sempre a sua palavra e não gosta de mentir. Em níveis graves, toda essa sinceridade pode atrapalhar sua vida social, pois nem aquelas mentirinhas educadas ele é capaz de contar.

Honra [código] (-2, -4, -6 PC)

Ter a obrigação de seguir algumas normas predeterminadas pelo grupo de que o personagem faz parte, como o código de honra militar, o código mercenário ou o código marginal. É necessário estabelecer quais as regras deste código quando essa característica é adquirida.

Honra [código dos Armas Sagradas] (-2, -4, -6 PC)

O código dos Armas Sagradas consiste em cinco leis a serem seguidas:

1. Ser fiel a seu voto com o povo tirês;
2. Estar pronto para a morte;
3. Honrar seu mestre;
4. Estar sempre ao lado da justiça;
5. Lealdade para com os aliados.

Honra [código dos Caçadores] (-2, -4, -6 PC)

O código dos Caçadores consiste em quatro leis a serem seguidas:

1. Ser fiel à natureza e à preservação de seu equilíbrio;
2. Estar pronto para a morte;
3. Honrar seu mestre;
4. Estar sempre ao lado da justiça.

Honra [código dos Guardiões] (-2, -4, -6 PC)

O código dos Guardiões consiste em quatro leis a serem seguidas:

1. Ser fiel ao Templo Sagrado e seus ensinamentos;
2. Honrar seu mestre;
3. Estar sempre ao lado da igualdade e da justiça;
4. Lealdade para com os aliados.

Honra [código dos Guerreiros Símios] (-2, -4, -6 PC)

O código dos Guerreiros Símios consiste em quatro leis a serem seguidas:

1. Estar sempre ao lado da justiça;

2. Honrar seu povo;
3. Estar pronto para a morte;
4. Lealdade para com os aliados.

Honra [código dos Lâminas Mortais] (-2, -4, -6 PC)

O código dos Lâminas Mortais consiste em sete leis a serem seguidas:

1. Ser fiel ao Imperador;
2. Estar pronto para a morte;
3. Jamais se entregar;
4. Honrar seu mestre;
5. Jamais fugir de um combate;
6. Estar sempre ao lado da justiça;
7. Lealdade para com os aliados.

Honra [código dos Lutadores Abraço de Krondai] (-2, -4, -6 PC)

O código dos lutadores Abraço de Krondai consiste em cinco leis a serem seguidas:

1. Nascer (período antes de conhecer a arte marcial);
2. Crescer (encontro com a arte marcial e determinação em justiça e igualdade);
3. Criar Família (ensinar sua arte e seus preceitos a vários discípulos, criar uma família real com filhos e proteger os krondais)
4. Cuidar da Família (extensão da lei anterior)
5. Morrer (a morte do Abraço deve ser em um momento de combate).

Honra [código dos Lutadores Pata de Godo] (-2, -4, -6 PC)

O código dos lutadores Patas de Godo consiste em quatro leis a serem seguidas:

1. Ser fiel a seu voto com o povo tirês;
2. Estar pronto para a morte;
3. Honrar seu mestre;
4. Estar sempre ao lado da justiça.

Honra [código dos Servidores] (-2, -4, -6 PC)

O código dos Servidores consiste em três leis a serem seguidas:

1. Ter benevolência e compaixão para com o próximo;
2. Perdoar ofensas;
3. Auxiliar a justiça a ser feita, com honestidade e retidão.

Honra [código dos Viajantes] (-2, -4, -6 PC)

O código dos Viajantes consiste em quatro leis a serem seguidas:

1. Ser fiel a Sukon-Godin, o Deus-Trovão;
2. Estar pronto para a morte;
3. Honrar seu mestre;
4. Estar sempre ao lado da justiça.

Identidade Secreta (-4 PC)

O personagem possui uma identidade secreta, heróica ou criminosa, além da sua identidade pública. A revelação desta identidade secreta irá arruinar a “vida pública” do personagem, além de outras complicações como prisão, atentados contra familiares, etc.

Impulsividade (-2, -4, -6 PC)

Achando que dá conta do recado, o personagem parte para a ação sem muitos preparativos.

Além da falta de preparo, a impulsividade pode levar o personagem a realizar alguma ação errada, que em nada ajudará na resolução de seu problema.

Em nível mais grave, esse é aquele típico personagem de ação, que abandona o grupo durante uma reunião para resolver sozinho a situação. E é claro que acaba se dando mal e prejudicando o grupo também.

Intolerância [tipo] (-2, -4, -6 PC)

Por preconceito, ódio racial ou más experiências, o personagem não suporta a presença de certos indivíduos. Pode ser por causa de raça, crenças, jogos ou qualquer outro fator.

Péssimas experiências podem ocorrer quando um membro do grupo é alvo da intolerância desse personagem.

Inveja (-2, -4, -6 PC)

Esse personagem está sempre maldizendo ou prejudicando quem tem mais posses ou melhores bens do que ele. Mais do que querer o que os outros têm, o invejoso deseja também seu fracasso.

Luxúria (-2, -4, -6 PC)

Esse personagem está sempre pensando em sexo e não desperdiça oportunidades de satisfazer seus apetites. Ele sempre tenta criar ocasiões para saciar seus desejos.

É difícil encontrar um personagem masculino adolescente que não tenha essa característica.

Mau Humor (-2, -4, -6 PC)

O personagem com essa característica está sempre reclamando, criticando, resmungando ou tratando outros mal.

Irritabilidade, grosseria, pessimismo... vários são os sintomas desta característica.

Em seu nível gravíssimo, a interação social com esse personagem beira o impossível.

Mentira (-2, -4, -6 PC)

É um personagem que tem mania de mentir mesmo sem precisar, desde assuntos menores até informações importantes.

Ele nem tem algo a lucrar ou esconder com a mentira, mas a necessidade de inventar algo para contar é maior do que o compromisso com a verdade.

No nível grave já não dá para se confiar no personagem. No nível gravíssimo é difícil imaginá-lo fora de um hospício.

Orgulho (-2, -4, -6 PC)

É aquele personagem que se acha “o melhor de todos”.

No nível leve, pode ser aquele personagem que apenas não leva desaforo para casa, mas quanto maior a gravidade, mais esnobe e arrogante fica o personagem. A partir do nível grave, as chances de um confronto se iniciar, mesmo em situações de lazer, é grande.

Um personagem com essa característica tem poucas chances de sucesso em missões diplomáticas.

Pacifismo (-2, -4, -6 PC)

Resolver tudo por meios pacíficos: esse é o lema desse personagem, que dificilmente vai pegar em armas ou entrar em combates, pois rejeita a violência.

No nível leve, o personagem não é o primeiro a bater, mas se defende caso seja atacado. Já no nível gravíssimo, ele é capaz de se sacrificar para evitar um confronto.

Personalidade Múltipla + (-8 PC)

Algum tipo de situação, acontecimento ou horário desencadeia um novo conjunto de características psíquicas neste personagem, que geralmente não tem consciência dessa outra personalidade. Podem existir até mais do que 2 personalidades, que provavelmente não se lembrarão do que tenha acontecido enquanto outra estava no comando. Cada nova personalidade é considerada como um nível desta característica.

Essa característica apresenta muitas dificuldades de interpretação para o jogador, pois além de comportamentos diferenciados, exige também que o jogador se lembre qual fato ocorreu com qual personalidade.

Preguiça (-2, -4, -6 PC)

No nível leve, o personagem só fará algo que seja muito necessário; no nível grave, mesmo o que tiver que fazer será deixado para depois; no nível gravíssimo, ele nem mesmo pensa em cumprir suas obrigações.

É um personagem que pode ganhar a inimizade do grupo por conta dessa sua falta de colaboração.

Psicopata (-2, -4, -6 PC)

O personagem não vê os demais seres de sua raça (ou de outra) como semelhantes. Ele considera seus interesses acima de qualquer coisa e passa por cima do que, ou de quem for preciso, sem remorso.

O psicopata que mata para se satisfazer é um caso raro, mas ocorre quando o indivíduo busca uma maneira de sentir emoções fortes e se impor acima dos demais seres. É uma mistura dessa característica em nível gravíssimo com a característica Devoção.

Em todos os casos, o psicopata não sente medo ou culpa por seus atos. Ele é capaz de transportar um cadáver em um baú enquanto conversa tranquilamente com um herói (com o baú ao seu lado).

É recomendável que o jogador compre a característica Controle Emocional e a habilidade Atuação para simular corretamente um personagem com essa característica.

Redução Mental + (-3 PC)

Cada nível dessa característica diminui em 1 ponto o atributo Mente. Quanto menor esse atributo, menor a chance de se resistir a situações psicológicas onde o personagem se encontre no limite da realidade, ou sofrendo pressões psicológicas e ataques psíquicos.

tíreses	símios	banques	ciclopes	lantros
3	3	3	0	3

Reputação Má (variável)

O personagem tem uma má reputação entre o público (ou algum subconjunto da sociedade, dependendo da natureza de sua reputação). Essa característica o prejudica em quase todos os testes sociais. Se o personagem é conhecido em uma escala pequena (um subgrupo de uma cidade ou qualquer lugar menor), custa -1 ponto. Se uma cidade inteira o conhece e respeita, o custo é -2 pontos. Se sua notoriedade atingiu todo o país e até mesmo entre os símios e tíreses, essa reputação vale -3 pontos.

Para definir o custo desta Característica, deve ser somada à abrangência da reputação do personagem o bônus em testes

de interação social que o personagem terá dentro da área de influência da sua Reputação.

Exemplo: Um personagem com penalidade de -2 em uma cidade (2) ficará com custo -4 (-2-2) para a sua Reputação Boa. Um personagem conhecido por ambas as raças (3) com penalidade de -1 também terá custo -4 (-1-3).

Responsabilidade de Líder (-2, -4, -6, PC)

Mesmo não sendo escaladas oficialmente para o cargo de líder, algumas pessoas se destacam nos momentos de crise e começam a organizar as ações, sempre com o interesse de salvar a todos.

No nível grave, o personagem é dedicado à sua função e sempre busca dar o exemplo. No nível gravíssimo, o personagem dedica toda a sua vida para essa função, podendo até se sacrificar para o sucesso da equipe.

Sadismo (-2, -4, -6 PC)

Esse personagem sente prazer em agredir e machucar qualquer um, seja física ou psicologicamente. O grande problema desta característica é que o personagem nunca se satisfaz em ganhar do adversário. Em uma corrida, mesmo estando à frente, ele é capaz de diminuir a sua velocidade só para tentar jogar um oponente para fora da pista; com o inimigo mortal capturado, ele cria uma elaboradíssima e lenta máquina de morte para a sua execução; em uma guerra, com o inimigo no chão, ele gasta tempo fazendo um discurso de vitória.

Teimosia (-2, -4, -6 PC)

O personagem se recusa a tentar entender o ponto de vista dos outros envolvidos na conversa, e não admite que possa estar errado em sua decisão.

No caso gravíssimo, mesmo com várias provas em contrário, o personagem insiste em sua primeira opinião.

Timidez (-2, -4, -6 PC)

Essa característica garante -1 por nível para testes que envolvam interação social nos primeiros contatos com alguém, podendo até ser necessário um Teste de Vontade para iniciar conversas ou falar em público.

Entre pessoas conhecidas, o personagem não tem restrição alguma. Com o sexo oposto, a penalidade é aumentada em -1 ponto.

Tutor (-2 ou -4 PC)

O personagem está sob a responsabilidade de outra pessoa. Se o tutor for alguém que se preocupa com o personagem, ele provavelmente irá proibir tudo aquilo que julgar prejudicial ao seu protegido. Se o tutor não tiver afeição pelo personagem (custo de -4PC) as coisas podem ser ainda piores.

O Mestre de Jogo deve criar e interpretar o tutor. Cabe ao personagem/jogador convencê-lo a permitir certas "ações irresponsáveis".

Essa característica é apenas um dos aspectos de se ter um tutor. Complete esse histórico de personagem com conexões, recursos, familiares ou demais elementos relacionados.

Vício (-2, -4, -6 PC)

Essa característica reflete a dependência do personagem em relação a produtos ou atividades.

Os vícios podem ser os mais variados, desde fumo, bebidas alcoólicas, drogas ilegais ou até xarope para tosse.

Quando fica muito tempo sem contato com o seu vício, o personagem desenvolve sintomas como mau humor, dores e ansiedade.

Para piorar, alguns destes vícios, quando consumidos, podem causar danos permanentes ou alterar o estado mental e físico do personagem, dando várias penalidades para suas ações e podendo até impossibilitar sua realização, se o Mestre de Jogo assim decidir.

E, para piorar ainda mais, alguns destes vícios são proibidos pela legislação do ambiente do personagem.

Vícios que não alteram muito o cotidiano do personagem e nem causam danos imediatos são considerados leves, como fumo, jogos de dados, etc.

Vícios que são permitidos pelo ambiente do personagem mas que causam danos, têm sintomas de dependência muito fortes ou são consumidos várias vezes em pouco tempo, como bebidas alcoólicas, se tornam graves.

Vontade Fraca + (-4 PC)

As dificuldades que surgem numa situação fazem com que esse personagem desista facilmente. Cada nível desta Característica reduz em 1 ponto o atributo Vontade.

Preguiça e Covardia são características que combinam com Vontade Fraca.

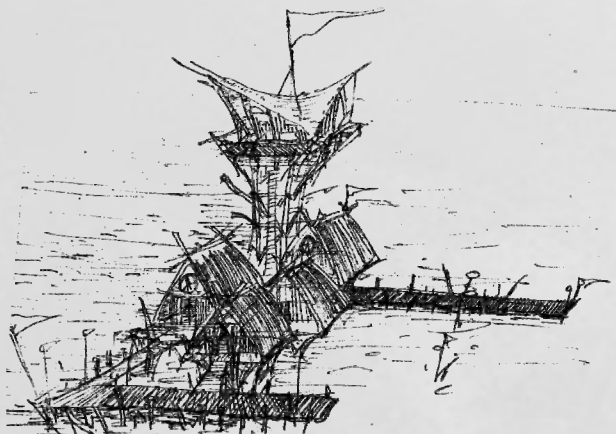
tíreses	símios	banques	ciclopes	lantros
3	3	3	0	3

Voto [tipo] (-2, -4, -6 PC)

O personagem fez, em algum momento de sua vida, um juramento para si mesmo ou para alguém. Esse juramento afeta a vida do personagem guiando suas ações. Talvez o personagem consiga cumprir seu juramento algum dia, ou quem sabe seja uma promessa para toda a vida e além. O Mestre de Jogo decide o valor, de acordo com o tipo do voto e de quão grave ele é.

Xenofobia (-2, -4, -6 PC)

O personagem (ou a raça do personagem) possui uma dificuldade em se relacionar com raças desconhecidas. Essa dificuldade se reflete em uma penalidade em todas as jogadas envolvendo interações sociais com membros de outras raças (-2 para leve, -4 para grave e -6 para gravíssimo). Essa penalidade é igual ao maior dos níveis de Xenofobia dos personagens que estiverem envolvidos na interação (caso a interação seja com um grupo de uma mesma raça, considere o maior valor individual).



Características Especiais

Característica	Custo
Aderência	15
Asas	9
Atividade Noturna	0
Bico	2, 3, 4
Carapaça	variável
Cauda	4 + mod.
Cauda de Serpente	4
Cavar +	4
Chifres	2, 4, 6
Corpo Esférico	-18,-30
Corpo Vazado	
Dedos Atrofiados	-4, -8
Dedos Grossos	-4
Digestão Universal	4
Escamas	2 + mod.
Garras	2, 4, 6 + mod.
Guelras	4
Idade Imutável	19
Ignorar Danos	10
Liberdade Aquática	10
Linguagem	0, -2
Manassíntese	20
Mandíbulas	2, 3, 4
Membros	6
Mimetismo	9
Olfato Discriminativo	8
Olho Adicional +	2 + esp.
Ossos Ocos	-1
Pés com Polegares Opositores	2
Planar	4, 6
Rajada de Teias +	6
Reforço Ósseo +	3
Regeneração +	3
Respirar Água	7
Sangue Ácido +	3
Sem Manipuladores	-16
Sem Manipuladores Finos	-6
Super Pulo +	5
Tamanho Ampliado	11
Tamanho Reduzido +	-12
Tentáculos	5 + mod.
Venenos	variável
Visão 360°	6
Visão Noturna	3
Visão Telescópica*	5
Visão Térmica	4
Vôo +	8

Aderência (15 PC)

Permite ao personagem se deslocar com 1 nível a menos que sua velocidade normal (geralmente a metade da velocidade) sobre qualquer superfície sólida e em qualquer inclinação, utilizando as mãos, pés ou qualquer outro órgão de contato para se fixar.

O personagem ganha automaticamente a habilidade física Escalar (4), podendo aumentá-la naturalmente (em mais 4 níveis). Ele também não estará sujeito a grande parte das penalidades em uma escalada (inclinação, falta de ponto de apoio, etc.).

Alguém que for agarrado por um personagem com essa habilidade terá uma penalidade extra de -3 para se desvencilhar.

Asas (-4 PC)

Podem ser de penas ou de pele (como um morcego).

Quando abertas (ou mesmo encolhidas, mas aumentado a silhueta do personagem), as asas aumentam a área de acerto do personagem, dando penalidade de -1 para a sua esquiva.

Atividade Noturna (0 PC)

O personagem troca o ritmo de atividades do dia pela noite.

Bico (2, 3, 4 PC)

O bico é composto de uma mandíbula superior, o chamado maxilar, e uma parte inferior chamada de mandíbula. A mandíbula é feita de osso, normalmente oco ou poroso para manter o peso ideal para voar. Em alguns seres, a ponta do bico é rígida, sendo utilizadas para tarefas como quebrar semente ou ferir. O bico é desgastado pelo uso, de forma que ele cresce continuamente durante a vida. A mordida pode causar de 1 a D3 danos, de acordo com seu formato.

A aquisição desta Característica confere a Habilidade Bico (0), que concede os seguintes bônus (de acordo com o tamanho):

- Bico pequeno (2 PC): +1G, +0A, 1
- Bico médio (3 PC): +1G, +1A, D2
- Bico grande (4 PC): +2G, +1A, D3

De acordo com o Físico da criatura, aplique os danos adicionais.

Carapaça (variável)

Podem ser um casco que protege apenas o tronco e baixo ventre do personagem (parcial) ou pode se dividir em várias placas por todo o corpo (total). No caso de Carapaça Total, as placas de proteção são mais finas do que as placas acumuladas em um Carapaça Parcial.

Material	Proteção (parcial-total)	Custo (parcial-total)
Cerâmico (imune a danos elétricos e reduzido para a metade menor por danos vibratórios ou sônicos)	3/2 - 2/1	6 - 7
Metálico	4/2 - 3/1	8 - 9
Orgânico (como casco de tartaruga, pode ser de matéria óssea, cartilagem, queratina e até madeira)	2/1 - 1/0	3 - 3

Esse tipo de mutação aumenta o peso do personagem de 20% a 100% e não combina com pontos de Destreza altos (é apenas uma sugestão: se montar um personagem com carapaça pesada, tire um ou dois pontos da Destreza para dar mais realismo).

Para cada nível de Tamanho Ampliado, essa carapaça pode ficar 1 nível mais grossa. Os valores de proteção e o custo são multiplicados por esse nível (uma tartaruga de Tamanho Ampliado 2 pode ter Carapaça Orgânica parcial 2 com 4/2 de proteção e 6 de custo).

Cauda (6 PC)

As caudas aqui referidas são adicionais ao corpo, não substituindo as pernas da forma humanoíde. Elas podem ter várias funções, de acordo com seu formato. Caudas longas e fortes podem ser utilizadas pela criatura para agarrar itens ou para se pendurar. Caudas grossas ou com protuberâncias em suas extremidades podem ser utilizadas para causar danos ou desequilibrar o adversário (+2 para o golpe que, se for bem sucedido e intencional, requer que o alvo teste seu Físico para permanecer de pé).

Dificilmente caudas causam mais do que 1 dano. Quanto mais longas e flexíveis, maior o bônus para acerto (+1 de Golpe para caudas normais ou +2 de Golpe para caudas com protuberâncias, mas nenhum bônus de Aparo para ambas).

Cauda de Serpente (4 PC + modificador)

Neste caso, a cauda substitui as pernas da cintura para baixo e o corpo passa a ser parecido com o de uma serpente. Essa cauda mede cerca de 3 m. O personagem se desloca com cerca da metade da cauda ereta, de maneira que a altura do seu tronco e cabeça é a mesma de um ser humano normal com o seu Físico.

Essa cauda pode ser utilizada para ataques como um chicote (até dois metros de distância, causando D2 danos). Também é possível esticar a cauda ao máximo, ficando “na ponta dos pés” e atingindo quase 3,5 metros (+1 para Testes de Escalada quando apropriado), mas nesse caso a movimentação é limitada. A ponta da cauda também pode servir para segurar ou manipular objetos (Destreza -1).

Por +4 pontos, a cauda tem o dobro do tamanho (6m) e poderá se enrolar no alvo, se o personagem tiver sucesso em um golpe. A cada round que o alvo permanecer preso, ele sofrerá 1 ponto de dano por constrição, para cada ponto de bônus de dano, de acordo com o Físico do personagem com a Cauda de Serpente.

Cavar (+) (4 PC)

Essa característica permite ao personagem cavar um túnel em vários tipos de substâncias sólidas. Seu nível indica quão rápido o personagem consegue cavar em uma determinada matéria sólida. A tabela a seguir indica o índice de dureza de alguns sólidos:

Substância	Dureza
Areia	1
Terra batida	2
Rocha	3
Aço	4
Diamante	5

Para cada nível da característica e para um sólido de dureza 1, o personagem consegue cavar a 5 km/h. Para sólidos de dureza inferior, o personagem alcança 10 km/h, mas não consegue cavar em sólidos com dureza superior.

Chifres (2, 3, 4 PC)

São pontas ósseas que se originam no esqueleto da criatura, geralmente na cabeça. Existem várias formas de chifres: curvos, semicurvados, enrolados, grandes, pequenos ou ramificados (como os alces).

Nem todos os chifres podem ser usados como arma, seja pela fragilidade (chifres muito longos e finos podem se quebrar), seja pela falta de posicionamento (chifres voltados para

baixo). Chifres sem ponta ainda podem ser utilizados para golpes de impacto.

A aquisição dessa Característica confere a Habilidade Chifres (0), que concede os seguintes bônus (de acordo com o tamanho):

- Chifres pequenos (2 PC): +0G, +0A, D2
- Chifres médios (3 PC): +0G, +0A, D3
- Chifres grandes (4 PC): +0G, +0A, D2+1

De acordo com o Físico da criatura, aplique os danos adicionais.

Corpo Esférico (-18, -26, -30 PC)

O corpo do indivíduo com essa característica é esférico e pode possuir apenas braços (custo de -18 PC), ou não possuir membros (custo de -30 PC), sendo que em qualquer dos casos, o corpo não possui pernas. No caso de um corpo sem membros, qualquer teste de Destreza que envolva agilidade será submetido a um redutor de -8.

Por -26 PC, o corpo esférico não possui membros, mas pode ter cerca de 10 pequenos tentáculos (com cerca de 6 cm cada), concentrados em uma área ou espalhados pelo corpo.

Dedos Atrofiados (-4, -6 PC)

Os dedos, ou quaisquer outros apêndices manipuladores, são atrofiados ou mal formados pelos padrões tírs ou símio. O personagem tem uma penalidade para utilizar qualquer Habilidade ou realizar uma ação que exija firmeza para agarrar. Isso inclui (mas não está limitado a): pegar coisas, escalar e utilizar a maioria das armas (decisão do Mestre de Jogo). Se a penalidade for -4, essa desvantagem vale -6 PC; se a penalidade for de apenas -2, seu custo é de -4 PC. Personagens que possuam a característica Sem Manipuladores Finos ou Sem Manipuladores não podem adquirir Dedos Atrofiados.

Dedos Grossos (-4 PC)

O personagem tem -2 de penalidade para manipular objetos pequenos ou próprios para manuseio por seres normais de sua raça.

Digestão Universal (4 PC)

O personagem possui um sistema intestinal altamente adaptável e eficiente, permitindo que ele receba benefícios nutricionais de qualquer proteína, não tóxica, de origem animal ou vegetal, sem se importar com sua bioquímica. Isto permite ao personagem nutrir-se comendo coisas que normalmente seriam inofensivas, mas sem nenhum valor nutricional (rocha por exemplo). Lembre-se de que essa característica não confere nenhuma imunidade contra venenos normais, ou mesmo plantas e animais desconhecidos que seriam normalmente venenosos.

Escamas (variável)

Podem fazer parte do revestimento de alguma criatura. Escamas variam desde frágeis rugas queratinosas (que não dão proteção alguma e podem ser compradas por custo 0) à resistentes placas ósseas (que podem dar proteção para a área que cobrem, de acordo com a sua espessura ou resistência: 1/1 ao custo de +5 PC, ou 2/2 ao custo de +10 PC).

Para cada nível de Tamanho Ampliado, estas escamas podem ficar 1 nível mais grossas. Os valores de proteção e o custo são multiplicados por esse nível (uma serpente gigante

de Tamanho Ampliado 2 pode ter escamas com 2/2 de proteção por 20 PC de custo).

Garras (2, 4, 6 PC + modificadores)

Ocorrem quando as unhas da criatura adquirem rigidez e terminam em pontas. A exemplo dos felinos, as garras podem ser retráteis, só aparecendo quando os músculos são tencionados. Dedos com garras podem prejudicar a utilização de alguns objetos, como livros, roupas, etc.

Garras podem ser utilizadas para agarrar melhor (+2 de bônus no teste). Se as garras forem retráteis, acrescente +1 PC ao custo. Tíreses que cuidarem de suas unhas podem adquirir garras pequenas. A aquisição desta característica confere a habilidade Garras (0), que concede os seguintes bônus (de acordo com o tamanho):

- Garras pequenas (2 PC): +1G, +0A, 1
- Garras médias (4 PC): +2G, +1A, D2
- Garras grandes (6 PC): +2G, +2A, D3

De acordo com o Físico da criatura, aplique os danos adicionais.

Guelras (4 PC)

Permitem a respiração aquática, desde que o líquido no qual o personagem esteja mergulhado possua oxigênio.

Idade Imutável (20 PC)

O personagem não envelhece a partir da idade de maturidade da sua raça e não pode morrer por velhice.

Ignorar Danos (10 PC)

O personagem não sofre penalidades na Destreza ou Físico por causa de danos.

Em caso de Físico negativo, as penalidades são normais, mas não se aplicam aos Testes de Consciência (contra o Físico Original), que devem ser feitos após cada dano sofrido pelo personagem neste estado negativo de Físico.

Liberdade Aquática (10 PC)

O personagem com essa característica pode locomover-se na água como se estivesse no ar, ou seja, sem nenhuma penalidade.

O personagem ganha a habilidade Natação em nível 4 e sua velocidade de deslocamento na água é a mesma que sua velocidade fora dela.

Linguagem (0, -2, -6 PC)

É um fator importante na determinação de uma raça. Se a criatura for inteligente, ela terá algum tipo de linguagem, por mais sutil que seja (guinchos, movimentos ou vibrações).

Caso essa linguagem não seja o padrão do mundo em que se vive, o custo cai para -2 PC. Se o personagem não tem condições de falar a língua padrão do cenário, o custo cai para -6 PC. Isto não impede que o personagem possa ouvi-la e aprender a entendê-la.

Manassíntese (20 PC)

Esse poder permite ao personagem utilizar o mana existente em um mundo como fonte de energia para viver. Se consumir mana, um personagem com essa características não necessita comer. Por dia, o possuidor deste poder consome 1 ponto de Mana do ambiente, em mundos onde o nível de mana é alto ou normal (sendo esse o caso das Terras de Shiang). Em dimensões onde o nível de mana é baixo ou nulo,

cada dia de permanência lá faz com que o personagem perca 1 ponto de físico.

Mandíbulas (2, 4, 6 PC)

Podem ser proeminentes (focinhos) ou não. A mordida pode causar de 1 a D3 danos, de acordo com a musculatura e os dentes. Assim como chifres, existem mordidas que não causam danos e dentes que podem ser quebrados.

Criaturas cujo ataque seja baseado na mordida, uma vez que atinjam o alvo, têm a opção de continuar mordendo; no próximo turno, ele causará seus danos de novo, mas terá penalidade de -6 em sua Esquiva, pois estará preso ao seu alvo e, portanto, sem mobilidade.

A aquisição desta Característica confere a Habilidade Mandíbulas (0), que concede os seguintes bônus (de acordo com o tamanho):

- Mandíbulas pequenas (2 PC): +0G, +0A, 1
- Mandíbulas médias (3 PC): +1G, +0A, D2
- Mandíbulas grandes (4 PC): +1G, +0A, D3

De acordo com o Físico da criatura, aplique os danos adicionais.

Membros (6 PC para cada membro adicional)

Cada perna ou pata a mais dá +1 em testes para evitar quedas, empurrar, puxar, etc. (limitando esses bônus ao máximo de 4).

Cada par de pernas (ou patas) aumenta a velocidade do personagem em sua metade menor (60km/h vão para 90km/h, ou seja, nesse caso, 30km/h são aumentados a cada par de pernas extra).

Cada membro adicional com função semelhante a braços tem mil e uma utilidades: pode carregar mais sacolas, segurar a próxima flecha enquanto uma é disparada, lutar com escudo e arma pesada ao mesmo tempo, etc.

Cada par extra de membros com função semelhante aos braços amplia a Destreza em 1 nível (atribuem uma ação física a mais por round).

Mimetismo (9 PC)

Essa característica permite ao personagem fazer com que o revestimento externo de seu corpo (pele, escamas, pelos, etc.) fique da cor de um determinado ambiente. As mudanças de coloração acontecem a cada 2 rounds (10 s), sendo que o personagem precisa passar em um teste de visão para saber como copiar as novas cores. Personagens com essa característica e que estejam estáticos concedem penalidades de -3 em testes de visão para serem notados.

Olfato Discriminativo (8 PC)

Essa característica permite a um personagem distinguir indivíduos e objetos através do olfato. Testes de Percepção que envolvam esse sentido têm bônus de +4. Testes de Rastreamento recebem bônus de +2.

Olho Adicional (+) (2 PC + especial)

O personagem ganha um olho adicional e o equivalente à característica Sentido Ampliado (Visão) +1, para cada olho além de seus normais (sendo 2 o bônus máximo, todos voltados para a mesma direção).

Cada olho em posição lateral ou traseira custa +2 PC, mas cada um deles dá +1 de bônus em Testes de Prontidão que envolvam visão lateral (o bônus máximo é +3). Não é preciso fazer testes para detectar inimigos se aproximando por uma direção na qual os olhos do personagem estejam voltados.

Ossos Ocos (-10 PC)

Os personagens que possuem ossos ocos são mais leves (30% do peso normal) e mais frágeis.

Os danos que ultrapassarem a absorção deste personagem serão aumentados em sua metade menor (ou seja, serão multiplicados por 1,5). Como exemplo, um personagem que receber 3 danos, sofrerá 4 danos.

Pés Com Polegares Opositores (2 PC)

Permitem que o personagem se agarre com os pés como se eles fossem mãos.

Planar (h) (4 PC)

Esse poder permite ao seu possuidor planar no ar (como alguns seres mitológicos presentes na cultura símia – humanóides com asas que planavam). O teste da habilidade só é necessário quando o personagem tenta alguma manobra.

Rajada de Teias (+) (h) (6 PC)

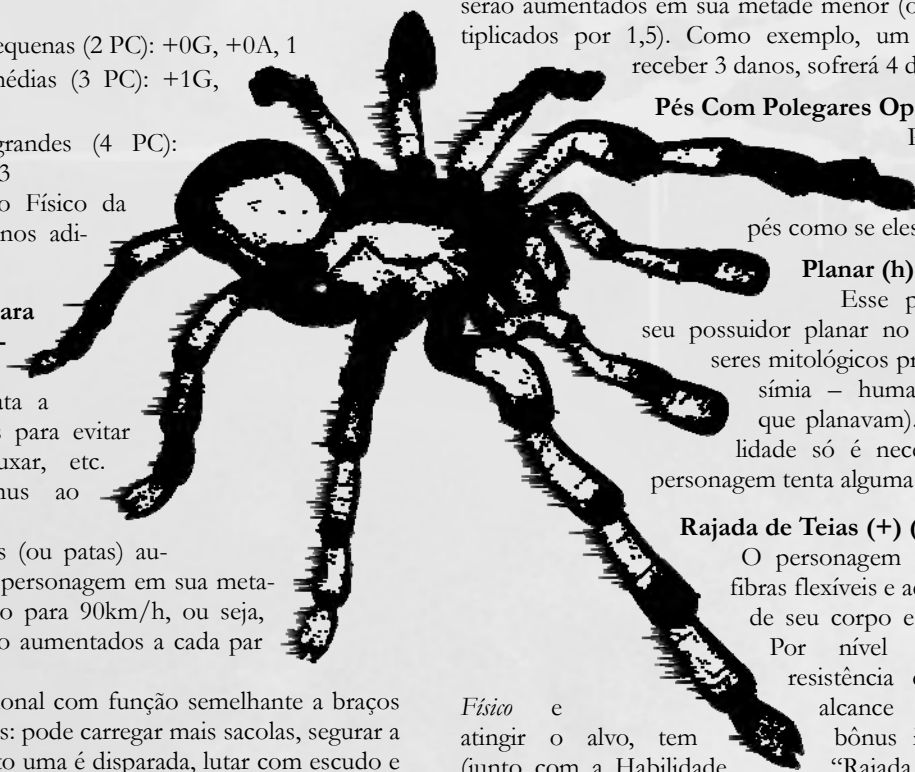
O personagem é capaz de gerar fibras flexíveis e aderentes que saem de seu corpo e grudam no alvo.

Por nível as fibras têm resistência de 4 pontos de

Físico e alcance de 10m. Para atingir o alvo, tem bônus inicial de +2/+3 (junto com a Habilidade “Rajada de Fibras” nível 0), sendo gasta uma ação física disparo. Com a Rajada de Teias o personagem pode realizar conseguir montar armadilhas e se pendurar, além dos seguinte feitos:

- Puxar adversários: os números do personagem no Teste de Disputa de *Físico*, depois que o alvo é atingido, são baseados no *Físico* menor: o do personagem ou o da sua fibra, que pode se partir; se a fibra atingir uma área com roupa em um personagem, e se ela for fina como um pano, pano é que irá rasgar e o alvo escapa.
- Escalar: a Habilidade “Escalar” é necessária, e recebe bônus de +2 para o teste, além de permitir a escalada de superfícies verticais sem apoio.
- Balançar sobre abismos: a fibra garante +2 para o teste, mas é necessária a Habilidade “Acrobacia” para dar o salto correto.

As utilizações são as mais variadas, mas, não se esqueça: o *Físico* dessas fibras não está marcado lá porque elas podem causar dano, é importante calcular antes o *Físico* das



fibras, pois elas podem se partir se a tensão for maior do que sua resistência.

Reforço Ósseo (+) (3 PC)

O corpo do personagem é reforçado internamente com um esqueleto mais resistente. Depois que mais de 2 danos ultrapassarem suas proteções, 1 dano será absorvido por essa proteção interna (o personagem é atingido por um golpe dado por uma Aberração que causa 10 danos, mas sua armadura absorve 3 pontos de dano e 7 pontos passam. Sendo que mais de 2 pontos de dano são causados, 1 é absorvido pelo reforço, resultando em 6 danos). O nível máximo dessa característica é o dobro do nível de Tamanho Ampliado do personagem.

Regeneração (+) (Variável)

Ocorre em quase todos os organismos vivos em diferentes taxas de recuperação, desde 1 ponto de Físico Relativo por dia até 1 ponto por minuto. Existem casos de regeneração que recuperam até membros decepados (custo extra de 10 PC, pagos apenas uma vez e independente do nível).

A tabela a seguir, mostra quanto tempo é necessário para recuperar um ponto de Físico em situações normais de atividade. Em condições tranquilas ou com cuidados médicos, o tempo de regeneração cai pela metade.

Nível de Regeneração	Pontos regenerados / tempo	Custo em PC
0	1 / 48h	0
1	1 / 12h	2
2	1 / 6h	4
3	1 / 1h	8
4	1 / 5 s (1 round)	10
5	2/round	20
6	3/round	30
7	4/round	40
8	5/round	50
9	6/round	60
10	7/round	70
11	8/round	80
N+3	N / round	N X 10

Respirar Água (5 PC)

O personagem é capaz de respirar água, como se fosse ar.

Sem Manipuladores (-16 PC)

O personagem não possui nenhum tipo de membros (como uma serpente). A única maneira de manipular objetos é com seu corpo ou cabeça.

Sem Manipuladores Finos (-8 PC)

O personagem não possui dedos ou estruturas semelhantes nas extremidades de seus membros. É impossível para ele igualar a destreza manual tísica ou símia (-5 para testes em qualquer tentativa). Não se pode usar extremidades para tarefas como dar nós ou fazer reparos, mas pode-se agarrar uma estrutura que possa ser abraçada ou enrolada por seus membros.

Super Pulo (+) (5 PC)

Essa característica permite a seu possuidor saltar 3 metros de altura e 10 metros de distância para cada nível do poder.

Tamanho Ampliado (+) (11 PC)

Determinadas raças possuem tamanho superior ao padrão tirês e símio, como no caso de insetos gigantes e alguns mamíferos. A cada nível desta característica, a massa corpórea

em relação a um tirês ou símio adulto é multiplicada. O nível de tamanho ampliado multiplica o Físico do Personagem, mas diminui sua Esquiva em -1 (por nível).

Além dos óbvios pontos de vida a mais e dano maior (pelo aumento de Físico), o personagem tem sua velocidade aumentada com sua metade menor por nível de Tamanho Ampliado (um cavalo de Tamanho Ampliado 3, que corria a 60 km/h, passará a correr a 120 km/h (60 + 30 + 30)).

O primeiro nível dessa característica é marcado como 2, pois indica qual a multiplicação que foi sofrida pelo tamanho normal (tirês ou símio) do personagem.

Tamanho Reduzido (+) (-12 PC)

A raça com essa característica tem sua massa corpórea reduzida pela metade (em relação ao padrão tirês e símio), o que acarreta na diminuição de seu Físico (um nível de Redução de Físico para cada diminuição) e bônus de +1 em sua Esquiva.

O primeiro nível desse poder é marcado como 2, pois indica qual a divisão que foi sofrida pelo tamanho normal (tirês ou símio) do personagem.

Tentáculos (5 PC + modificadores)

Esse é o custo de 1 par de tentáculos, que são semelhantes a uma cauda, com a diferença que podem ser melhor controlados e até ter ventosas (+2 PC) para melhor agarramento (bônus de +2) ou manipulação. A aquisição desta Característica confere a Habilidade Tentáculos (0), que concede os seguintes bônus:

- Tentáculos: +2G, +1A, D2

De acordo com o Físico da criatura, aplique os danos adicionais. Lembre-se de comprar a característica "Sem Manipuladores Finos" se os tentáculos forem muito grossos.

Venenos (variável)

Podem ser utilizados de várias maneiras e com vários efeitos. O veneno é criado e armazenado no organismo da criatura e pode ser eliminado por meio de dentes, ferrão, pelos, ou até mesmo esguicho.

Os efeitos também são variados. Podem causar morte instantânea, morte lenta, febre, irritação, distúrbios nervosos, etc. Todos os venenos devem ser injetados na corrente sanguínea da vítima, ou entrar em contato com alguma mucosa para fazer efeito. A seguir estão alguns efeitos possíveis:

Dano: O efeito do veneno é dano direto no Físico do personagem. Cada ponto de dano aleatório custa 3 PC e cada ponto fixo custa 5 PC. A quantidade aleatória máxima é 3.

Inconsciência: O efeito do veneno é deixar o personagem inconsciente sem causar dano direto ao seu físico. O custo básico é de 10 pontos.

Incapacitação: A ação do veneno causa náuseas, tonturas, febre, etc. Em termos de jogo, a vítima tem uma penalidade em todas as suas jogadas. Cada -1 aleatório de penalidade custa 3 PC, e cada -1 fixo custa 5 PC. A quantidade aleatória máxima é 3.

Mutilação: O veneno causa uma lesão séria em determinada parte do corpo da vítima. Nas regras, a vítima "ganha" uma característica física desfavorável, que pode ser cegueira, paralisia em um ou mais membros, etc.

A duração padrão deste efeito é 1D6 horas, e o custo é igual a dois terços, arredondados para cima, de seu valor original.

Tempo de Efeito (Inconsciência, Incapacitação e Mutilação)	Multiplicador de Custo
1D6 minutos	x 0,5
2D6 minutos	x 0,75
1D6 horas	x 1
2D6 horas	x 2
1D6 dias	x 3
3D6 dias	x 4
Permanente	x 8

Resistível Por	Multiplicador de Custo
Teste de Físico +4	x 0,1
Teste de Físico +2	x 0,25
Teste de Físico	x 0,5
Teste de Físico -2	x 0,75
Teste de Físico -4	x 0,9
Não Resistível	x 1

Início de Efeito: Nem todos os venenos têm efeito imediato. De acordo com o tempo necessário para o início de seu funcionamento, o custo pode variar.

Início de Efeito	Multiplicador de Custo
Imediato	x 1,5
1 round	x 1,0
2D6 minutos	x 0,90
1D6 horas	x 0,75

Modificadores Especiais para os efeitos causados pelos venenos:

Meio Efeito: O sucesso no teste de resistência diminui os efeitos e/ou tempo de duração pela metade. Multiplique o custo do efeito (dano, inconsciência, incapacitação ou mutilação) por 1,3.

Dano Contínuo: A cada hora passada, a partir do momento da injeção do veneno, a vítima sofre uma reincidência dos efeitos: na primeira hora, o dano normal causado pelo veneno -1. Após duas horas, sofre novamente o dano normal -2, e assim por diante até o dano chegar a zero. Multiplique o custo por 3.

Efeito Parcelado: No caso de danos ou incapacitações, os efeitos totais podem não ser totalmente imediatos, mas sim parcelados em rounds ou minutos.

1 ponto de Efeito Parcelado a cada	Multiplicador de Custo
1 round	x 0,9
1 minuto	x 0,75
1 hora	x 0,50

Ação Cutânea: por +5 PC o veneno pode ser definido como sendo um agente cutâneo, capaz de atingir a corrente sanguínea através da pele. Esse tipo de veneno é muito difícil de ser lavado. Os venenos do tipo ataque à distância são normalmente deste tipo.

Ataque à Distância: por +3 PC o veneno pode ser liberado a curtas distâncias (até 5 metros) na forma de um jato ou cuspe. Normalmente, devem atingir um ferimento exposto ou uma mucosa (olhos, boca aberta, narina interna, etc.) para funcionar, a menos que seja um Agente Cutâneo. Venenos aplicados via cuspe ou jato só podem afetar um alvo por ataque.

Nuvem: custa +5 PC para que o veneno possa ser lançado como uma nuvem de "vapor", que cobre um volume de até 2 m³ e dura 1D3 rounds (gaste mais 1 PC para dobrar a

área ou o tempo de duração da nuvem). Quem passar nesta área pode ser afetado pelo veneno.

Exemplos:

Veneno de cobra: Efeito: dano D3+9 (54 pontos), resistível por Teste de Físico-2 (x 0,75), meio efeito (x 1,3), efeito parcelado por hora (x0,50); custo: 54 x 0,75 x 1,3 x 0,50 = 26,3 = 26 PC

Tranquilizante: Efeito: inconsciência por 1D6 horas (10 pontos), não resistível (x1), efeito imediato (x1,5); custo: 10 x 1 x 1,5 = 15 PC

Toxina Cegante: Efeito: dano 1 (5 pontos), Incapacitante -2 (6 pontos), em todas as jogadas por 2d6 minutos (6 x 0,75), causa cegueira (12*(2/3)=8 pontos) por 3D6 dias (8 x 4), se a vítima falhar em um teste de Físico (8 x 4 x 0,5). Ação cutânea + 5, efeito nuvem +5; custo: 5 + (6 x 0,75) + (8 x 4 x 0,5) + 5 +5= 25,5 = 26 PC

Visão 360° (6 PC)

Com esse poder é possível enxergar 360° em volta de si mesmo, o que dá +2 para Testes de Percepção visual e dificulta ataques surpresas, golpes pelas costas, etc.

Visão Térmica (4 PC)

Permite que seu possuidor diferencie corpos com temperaturas diferentes, mesmo na ausência de luz. Corpos quentes são vistos em tons avermelhados; corpos frios são vistos em tons azulados.

O personagem não fica com essa visão ativada o tempo todo. Ele deve declarar sua utilização para sentir seus efeitos.

Caso essa seja a única visão do personagem e ele esteja em uma sociedade que utiliza recursos próprios para visão normal (textos escritos, cores e demais detalhes que não são percebidos por visão térmica), seu custo cai para -2PC.

Visão Noturna (3 PC)

Permite ao possuidor utilizar visão monocromática com um mínimo de luz.

Voo (h) (18 PC)

O personagem pode voar de acordo com sua velocidade normal. Voando, o personagem pode carregar metade de sua capacidade normal de peso.



Habilidades Físicas

Habilidade Física	Atributo
Acrobacia	Des
Agir Conduzindo/Montando [veículo/animal]	Des
Arremessar/Interceptar	Des
Arte da Invisibilidade	Des
Briga	Des
Conduzir [barco, carroça]	Des
Correr	Fís, Des
Dança	Des, Per
Escalar	Fís, Des
Escape	Des
Furtar	Des
Furtividade	Des
Golpe Fulminante	Fís
Levantamento de Peso	Fís
Lutar Cegamente	Des
Lutar Sentado	Des
Montar [tipo de animal]	Des
Natação	Fís
Prestidigitação	Des
Recarga Rápida [categoria de arma]	Des
Saque Rápido [categoria de arma]	Des

Acrobacia (Destreza)

Dá bônus em atividades que envolvam saltos, equilíbrio e giros. Se o personagem cair de uma altura de até 5 metros, ele pode testar essa habilidade para não sofrer nenhum dano.

Agir Conduzindo/Montando [veículo/animal] (Destreza)

Conduzir e montar são atividades que exigem concentração. Como todas as outras habilidades que envolvem testes, as duas ações do personagem são investidas nessa atividade. Porém, eventualmente o personagem pode tentar uma ação secundária, dividindo um pouco a concentração na condução para realizar uma segunda ação (como disparar uma balestra ou arremessar uma lança).

Em todo round que o personagem tentar essa segunda ação, um Teste de Destreza com bônus dessa habilidade é feito. Em caso de falha, além de não conseguir executar a ação extra, ele precisa passar por um Teste de Condução, com penalidade extra igual aos pontos de falha no teste, para tentar manter o controle da montaria ou condução.

Arremessar / Interceptar [categoria de arma] (Destreza)

Habilidade de arremessar ou interceptar objetos. Para os objetos com alguma aerodinâmica (dardos, machadinhas de arremesso, etc.), os bônus iniciais (que são aumentados em +1 a cada nível desta habilidade) são de +1/+2 (+1 para arremesso sem mira e +2 para arremesso mirado). Objetos como pedras e facas têm bônus iniciais de +0/+1, e objetos sem nenhuma aerodinâmica (cadeiras, livros) têm bônus de -1/+0.

Para interceptar, o personagem poderá ter penalidades de acordo com a velocidade ou a irregularidade do trajeto do objeto.

Arte da Invisibilidade (Destreza)

Com essa técnica, se o personagem deixar de ser visto por um segundo, pode realizar um Teste de Disputa para desaparecer, entre a sua Destreza, acrescida de bônus iguais ao nível nesta habilidade, contra a Percepção do personagem que se quer enganar.

É necessário o uso de bombas de lampejos ou bombas de fumaça, sendo as primeiras utilizadas durante o dia (caso raro) e as de fumaça durante a noite. Os sombras quase sempre utilizam bombas de gás (agindo à noite) para poder usufruir desta habilidade. A distração utilizada pode influir nos bônus para o Teste de Disputa (no caso de uma bomba de gás, acrescenta-se +2).

Briga (Destreza)

Habilidade de desferir golpes e defender-se deles sem necessidade de treinamento em um estilo específico. O dano causado segue as regras de combate desarmado para personagens do nível 1 e 2. Personagens com o nível 3 e 4 causam D2 danos.

Cada nível da Habilidade dá 2 pontos que podem ser divididos entre Golpe, Aparo e Esquiva. Porém, a diferença entre eles não pode ser superior a 1. Por exemplo, Briga 2 pode deixar o personagem com Golpe 1, Aparo 1 e Esquiva 2, mas não com Golpe 2, Aparo 0 e Esquiva 2, pois a diferença de 2 pontos entre Aparo e as outras manobras não é permitida.

Conduzir [barco] (Destreza)

É a habilidade de conduzir barcos com remos em rios. Os tioreses residentes na cidade de Águas podem conduzir barcos pouco maiores e com velas (lembrando que mesmo os tioreses pescadores temem o mar bravio e realizam suas atividades próximo às praias).

Conduzir [carroça] (Destreza)

É a habilidade de conduzir charretes e carroças pelos mais variados tipos de terreno. É comum que carroças tioreses sejam puxadas por godos, enquanto as símias (mais raras) são puxadas por buldocães.

Correr (Físico, Destreza)

É a capacidade de tirar a máxima velocidade de si mesmo. Essa habilidade interfere no cálculo de movimentação do personagem.

Dança (Destreza, Percepção)

Para realizar uma performance de dança é necessário conhecer o estilo e realizar um teste de Destreza com bônus igual ao nível desta habilidade. Para aprender um novo ritmo, é necessário um teste de Percepção com bônus desta habilidade e penalidades dadas pelo Mestre de Jogo (que deve julgar a similaridade dos ritmos conhecidos pelo personagem com o novo ritmo).

Escalar (Percepção, Físico, Destreza)

O teste de Percepção só é utilizado no caso de longas escaladas, para determinar o melhor caminho e o equipamento adequado, que poderão dar mais bônus para os testes com Físico e Destreza para a escalada.

A Destreza conta para algumas manobras mais curtas, e o Físico conta para a resistência durante uma longa escalada.

Escape (Destreza)

Com penalidades ou bônus dependendo do tipo de amarra ou agarro em que se encontra, o personagem pode tentar escapar. Porém, o Mestre de Jogo pode determinar que um tipo de situação não permite esse teste.

Furtar (Destreza)

Não confundir com roubo, pois o furto não envolve intimidação da vítima. O furto ideal é aquele ninguém percebe, principalmente a vítima. O exemplo mais comum é a o furto de sacos de moedas.

Furtividade (Destreza)

É a habilidade de andar silenciosamente e o mais escondido possível.

Golpe Fulminante (Físico)

Esse é um golpe capaz de causar um dano elevado. Contudo, essa manobra necessita de no mínimo 5 rounds de concentração aguardando a oportunidade para ser realizada (sem atacar ou defender com defesa especial). O ataque com esse tipo de habilidade deve ser anunciado pelo jogador antes da jogada de ataque. Depois da concentração, o personagem tenta acertar seu alvo e, no caso de sucesso, se ele possuir nível 1 e 2, causará 1 dano fixo adicional; no nível 3 causará D2 adicionais; se possuir o nível 4 causará D3 danos adicionais.

Se quiser, o personagem pode atacar antes de completar esses 5 rounds de concentração, mas para cada round que faltar, -1 de penalidade será aplicado no ataque.

Levantamento de Peso (Físico)

A Carga Máxima que um personagem levanta é dada em quilos pela fórmula $2 \times \text{Físico} \times \text{Físico}$, gerando a seguinte tabela:

Físico	Carga
2	8kg
3	18kg
4	32kg
5	50kg
6	72kg
7	98kg
8	128kg
9	162kg
10	200kg
12	288kg
16	512kg
20	800kg
24	1152kg
28	1568kg
32	2048kg
36	2592kg
40	3200kg
48	4608kg
56	6272kg
64	8192kg
72	10368kg

Testes de levantamento de peso podem ser feitos para determinar se um personagem conseguiu erguer por um round sua carga máxima, ou durante alguns minutos uma carga média.

O teste pode ter bônus ou penalidades dependendo da variação do peso ou das possibilidades de apoio da carga. Contudo, geralmente estes testes ficam restritos a 10% a mais ou a menos que a carga máxima do personagem, pois acima desse

limite o levantamento é impossível e, abaixo dele, o teste é dispensado (podendo ser necessário em casos onde algo dificulta o levantamento da carga, como falta de apoio ou cansaço do personagem).

O teste pode ser baseado em 7 (independente do Atributo do personagem), afinal, todos os personagens tem a mesma dificuldade para levantar a sua carga máxima correspondente.

A habilidade Levantamento de Peso, além do bônus para o teste, aumenta em +10% por nível a carga máxima do personagem.

Lutar Cegamente (Destreza)

O personagem terá bônus iguais ao nível nessa habilidade descontados da penalidade (normalmente de -6) para lutar em situações onde a visão possa lhe faltar.

Lutar Sentado (Destreza) {Restrição: somente permitida a Lutadores}

Normalmente para um personagem lutar sentado existe um redutor de -1 (-2 em casos extremos). Caso o personagem não possa mover as pernas de maneira nenhuma, -4. Essa habilidade permite que o personagem minimize as penalidades.

Subtraia o valor desta habilidade das penalidades, em todos os casos menos para Esquiva. Mesmo que a soma Penalidades - Lutar Sentado seja negativa, o personagem nunca recebe bônus por ter essa habilidade.

Montar [tipo de animal] (Destreza)

É a habilidade de se manter em cima de algum tipo de animal em movimento. O tipo de sela utilizada, e os comandos que devem ser passados para orientar o animal, devem ser aprendidos pelo personagem antes que ele ache que pode montar em cima de qualquer coisa e ordenar a direção. Tíreses costumam montar godos (e em casos raros krongais). Símios geralmente montam buldocães.

Natação (Físico, Destreza)

Envolve a capacidade para se deslocar na água e também em ambientes submarinos ou com gravidade semelhante.

Para curtas distâncias, o atributo testado é a Destreza, mas quando a resistência é o que conta, o teste envolve o Físico.

Prestidigitação (Destreza)

É a habilidade de realizar pequenos movimentos rápidos e precisos com as mãos, trocando objetos de lugar ou escondendo-os. Essa habilidade pode ser utilizada para trapacear em jogos, fazer pequenos truques, etc.

Recarga Rápida [categoria de arma] (Destreza)

É a habilidade de recarregar determinada categoria de arma mais rápido do que o normal. Cada nível de habilidade diminui a penalidade de um teste realizado para o segundo disparo de arqueiros (que é realizado com penalidade de -4 sem essa habilidade).

Saque Rápido [categoria de arma] (Destreza)

Deve ser especificada a categoria de arma. Essa habilidade é contada como bônus na iniciativa, que só vale quando a arma é sacada; após isso, a iniciativa é normal.

Habilidades Psíquicas

Habilidade Psíquica	Atributo
Administração	Int
Agronomia	Int
Armeiro	Int
Arrombamento	Int
Atuação	Int
Barganha	Int
Caça [tipo de animal]	Int
Camuflagem	Per
Cerimônia [tipo]	Int
Contrabando [tipo]	Int
Construção [tipo]	Int
Contabilidade	Int
Cozinhar	Int
Criaturas Dimensionais	Int
Criminologia	Int
Detectar Objetos Escondidos	Per
Detectar Mentiras	Int
Diplomacia	Int
Disfarce	Int
Escríbismo	Int
Estratégias [tipo]	Int
Fabricar [bomba de luz e de gás]	Int
Falsificação [tipo de item]	Int
Geografia [tipo de local]	Int
Herbalismo	Int
História	Int
Identificar [tipo de item]	Int
Imitar Sons	Int
Improvisar Objetos	Int
Interrogatório	Int
Intimidação	Fís ou Int
Investigação	Int
Jogo	Int
Lábia	Int
Lei	Int
Liderança	Int
Língua [símia, tresa ou tresa antiga]	Int
Linguagem Corporal	Int ou Per
Manha	Int
Mapeamento ou Cartografia	Int
Medicina	Int
Meditação	Int
Metalurgia	Int
Meteorologia	Int
Misticismo	Int
Música	Int, Per
Oratória	Int
Orientação	Int
Pontos de Pressão [raça]	Int
Profissão [tipo]	Int
Produzir Fogo	Int

Rastreamento	Int
Sedução	Int
Sinalização	Int
Sobrevivência	Int
Tortura	Int
Transe	Int
Treinar Animais [tipo de animal]	Int
Venefício	Int
Veterinária	Int

Administração (Inteligência)

É a habilidade de se administrar um negócio, empresa ou organização de maneira satisfatória. Essa habilidade também inclui noções de economia e contabilidade.

Agronomia (Inteligência)

É a habilidade de se cultivar a terra, normalmente possuída por fazendeiros e lavradores.

Armeiro [tipo] (Inteligência)

É a capacidade de projetar e consertar armas (e acessórios para elas). É necessário possuir a habilidade Metalurgia para construir uma arma.

Arrombamento (Inteligência)

É a habilidade de destrancar fechaduras ou trancas, com a utilização de materiais próprios (gazuas) ou improvisados, quando necessário.

Atuação (Inteligência)

É a habilidade de interpretar emoções e diálogos que não se esteja realmente sentindo ou pensando. Pode ser usada para apresentar uma peça de teatro ou mentir descaradamente para outras pessoas.

Barganha (Inteligência)

É a habilidade de valorizar o seu produto e desvalorizar o produto do outro.

Caça [tipo de animal] (Inteligência)

É o conhecimento dos costumes e técnicas para a captura de algum tipo de animal. Entre os principais tipos se encontram os insetos gigantes, pássaros noturnos, predadores camuflados e serpentes negras. Atenção: devem ser determinados os tipos de animais e seu respectivo habitat.

Camuflagem (Percepção)

É a habilidade de tornar a si mesmo, ou a uma estrutura, o mais invisível possível em algum tipo de ambiente.

Cerimônia [tipo] (Inteligência)

São os conhecimentos e atuações necessários para algum tipo de cerimônia. Como exemplos de cerimônia temos:

- **Templo Sagrado:** a cerimônia ao Templo Sagrado, realizada dentro dele, agrega canto, leitura e orações, sendo que a ordem de realização varia de templo para templo, com duração média de uma hora.
- **Elementos:** as breves cerimônias em homenagem aos Elementos são feitas ao ar livre, com orações e pequenas porções dos elementos adorados: Ar, Água, Fogo e Terra (que são jogados nas mãos dos devotos – exceção feita ao fogo, do qual são jogadas apenas as cinzas).

Comediante (Inteligência)

O personagem sabe fazer piadas e até se apresentar em um palco. Embora pareça uma habilidade de menor importância, um personagem pode não só ganhar a vida com ela como também “alfinetar” seus inimigos. Os bons comediantes podem incutir em uma piada uma crítica mordaz a um rei ou governante, sem se comprometer diretamente.

Contrabando [tipo] (Inteligência)

É o conhecimento das táticas e técnicas para contrabandear mercadorias proibidas, evitando as forças de ordem (heróis, no caso dos títeres; batedores, caçadores e guerreiros, no caso dos símios). Atenção: devem ser determinados os meios e tipo de contrabando, e em qual ambiente o contrabandista opera.

Construção [tipo] (Inteligência)

São os conhecimentos teóricos e práticos que permitem projetar e supervisionar a construção de estruturas de grande porte. Exemplos dessa habilidade podem incluir: casas de argila, casas de madeira, barcos, carroças, entre outros.

Contabilidade (Inteligência)

É a habilidade de se controlar as finanças do próprio personagem ou de empresas. Essa habilidade também permite “forjar” registros (um fiscal usa essa mesma habilidade para localizar eventuais “tramoias” em livros de caixa).

Cozinhar (Inteligência)

Personagens com essa habilidade sabem como identificar e transformar elementos da natureza em alimentos saudáveis.

Pode parecer uma habilidade inútil, mas faz a diferença quando o grupo precisa ficar muito tempo longe da civilização. Se o grupo estiver viajando sem alguém com essa habilidade, não serão capazes de identificar pelo caminho os recursos naturais próprios para o consumo, além de existir o risco do alimento que estejam carregando se estragar durante o preparo.

Criaturas Dimensionais (Inteligência)

Essa habilidade só pode ser adquirida se houver na história do personagem um antecedente incomum que justifique sua inclusão. Normalmente ela é adquirida com Pontos de Experiência, pois é resultado de encontros com seres que habitam outras dimensões (os Deuses e Divindades muitas vezes são vistos por símios e títeres em sonhos).

No nível 1, o personagem tem conhecimento de que há muitas dimensões coexistentes, além de Deuses e Divindades; no nível 2, ele terá conhecimento de velhos Deuses Animais, que habitam a dimensão das Cinzas; no nível 3, terá conhecimento sobre os habitantes da Dimensão da Escuridão (os Reis Sombras e seus asseclas magos); no nível 4, terá conhecimento sobre os magos e guerreiros lantros, e sobre D'rask.

Criminologia (Inteligência)

É a análise do comportamento do criminoso perante fatos, pistas, vítimas, ou seja, tudo o que compõe a cena do crime, para traçar um perfil do suspeito.

Cultura [tipo] (Inteligência)

É a habilidade de conhecer os hábitos de uma cultura diferente daquela na qual o personagem foi criado (um símio poderia ter cultura tíresa, ou vice-versa, desde que justificado

em seu histórico). A cultura deve ser especificada na aquisição da habilidade, que garante +1 de bônus nos níveis 1 e 2, e bônus de +2 nos níveis 3 e 4, em testes de interação com personagens pertencentes a ela. Testes da habilidade podem ser feitos se o personagem quiser identificar hábitos ou ideais específicos dentro daquela raça. Para se conhecer outra cultura, pode ser necessário conhecimento de sua língua.

Detectar Objetos Escondidos (Percepção)

É habilidade de perceber a presença de algo estranho no ambiente, como passagens secretas, objetos ou algo que possa ser uma armadilha.

Detectar Mentiras (Inteligência)

Com um sucesso no teste, o personagem percebe algo de estranho na falsa história que estão contando a ele.

Diplomacia (Inteligência)

É o conhecimento dos procedimentos corteses e termos polidos que devem ser usados durante uma negociação de interesses rivais. Também serve para xingar sem parecer que ofende.

Disfarce (Inteligência)

Se as roupas e pinturas específicas para o disfarce estiverem acessíveis, o teste poderá ter bônus. Essa habilidade pode ser aplicada também a outro personagem ou a equipamentos.

Escríbismo (Inteligência)

Capacidade de desenhar e produzir letras sobre couro e papiros, bem como lidar, conservar e limpar tais materiais. É necessário que o personagem conheça uma língua para escrever as letras e palavras.

Fabricar [Bomba de Luz e de Gás] (Inteligência) {Restrição: somente permitida aos Sombras}

Com essa habilidade o personagem pode fabricar bombas de luz, que utilizam pólvora e alguns itens especiais.

Estratégias [tipo] (Inteligência)

Um teste bem sucedido nesta habilidade pode dar informações sobre o melhor procedimento a ser adotado pelo personagem e seu grupo em determinada situação. Um personagem com Estratégia Militar pode saber qual o melhor momento para ataque. Com Estratégia Vigilância pode determinar quais as melhores posições para os guardas.

Cabe ao Mestre de Jogo definir qual é essa estratégia correta caso o personagem tenha sucesso em seus testes, ou então corrigir o personagem, caso o jogador bole uma estratégia que esteja em desacordo com o conhecimento que o personagem tem.

Falsificação [tipo de item] (Inteligência)

Existem falsificações de joias, esculturas, caligrafias, etc. Deve-se escolher o tipo de falsificação, sendo necessário também ter habilidade com essa arte. Também é necessário o equipamento para o trabalho.

Geografia [tipo de local] (Inteligência)

É a habilidade de se conhecer uma cidade, região e até mesmo dimensão. Um teste bem sucedido permite a um personagem localizar um ponto específico ou os melhores locais para emboscar o inimigo. O Mestre de Jogo deve ter o

bom senso de levar em conta a “resolução” desta habilidade. Isto quer dizer que é fácil para alguém com Geografia (Cidade Pequena) se lembrar do nome e localização de todas as fazendas da cidade, mas um personagem com Geografia [dimensão] pode, no máximo, saber o nome e localização dos principais locais daquela localidade.

Herbalismo (Inteligência)

É o conhecimento de ervas e raízes para os mais variados fins. Reconhecimento de ervas ou raízes pode sofrer penalidades (ervas comuns +0, ervas não muito comuns -2 e ervas raras -4).

História (Inteligência)

É o conhecimento do passado registrado nas Terras de Shiang. A tradição dos símios é parcialmente escrita e principalmente oral, enquanto a dos tioreses é feita através de registros históricos gravados em couro e em papiros.

Identificar [tipo de item] (Inteligência)

É a habilidade de reconhecer a autenticidade de algum tipo de item, como obras de arte, joias, dinheiro. Em alguns casos, é necessário algum instrumento para desempenhar a identificação.

Imitar Sons (Inteligência)

É a habilidade de emitir sons e vozes que imitem algo que esse personagem já tenha escutado e treinado.

Improvisar Objetos (Inteligência)

Quanto mais favoráveis ao improviso forem os equipamentos e sucatas disponíveis, maiores os bônus para o teste, podendo até dispensá-lo se a explicação do jogador for boa.

Interrogatório (Inteligência)

É uma técnica intimidatória e persuasiva de extração de informações de outra pessoa.

Intimidação (Físico ou Inteligência)

Essa habilidade é utilizada para ser convincente diante de uma situação em que seja necessária a imposição da vontade do personagem.

Normalmente é realizada uma disputa entre o Físico ou Inteligência com bônus da habilidade, contra a Vontade do adversário com bônus de acordo com a gravidade do que está sendo exigido. Algumas Características como Feio, Cargo, Reputação (Boa ou Má entre outras) podem também dar bônus nessa disputa.

Investigação (Inteligência)

É a Habilidade de perceber e associar fatos e objetos, em situações que estejam sendo estudadas, para a resolução de um mistério.

Jogo (Inteligência)

É a habilidade com algum jogo mental, como dados, cartas, etc.

Lábria (Inteligência)

É a habilidade de fazer alguém acreditar ou colaborar com o personagem, por mais absurda que seja sua história. É claro que quanto mais absurda, maiores as penalidades, sendo necessária uma disputa de atributos entre os envolvidos na conversa.

Lei [tiresa atual, tiresa antiga, símia] (Inteligência)

O personagem com essa habilidade tem domínio sobre o conjunto de leis de sua especialidade. A lei antiga tiresa foi feita pelos Sombras, enquanto as leis atuais são as vigentes e estabelecidas pelo Imperador Shiang. A lei símia é muito mais sintética do que a tiresa, além de ter códigos de conduta mais rígidos.

Liderança (Inteligência)

O personagem possui uma voz de comando que faz com que outros personagens aceitem com maior facilidade suas sugestões. A cada combate, o líder pode ordenar um tipo de ataque a um subordinado. O sucesso no teste de Liderança garante +1 de bônus ao subordinado para executar a ordem.

Língua [lantra, símia, tiresa, tiresa antiga] (Inteligência)

É a Habilidade de se compreender e se expressar em uma determinada língua. Essa Habilidade, de acordo com o nível, define qual a fluência do personagem:

- **Nível 1:** conhecimento básico. O personagem conhece várias palavras e construções gramaticais simples, mas diante de diálogos, traduções e conversões de textos, é necessário um teste de Inteligência.
- **Nível 2:** conhecimento parcial. O personagem consegue ler bem, mas é necessário testar Inteligência diante de diálogos e conversões de textos.
- **Nível 3:** bom conhecimento. O personagem lê e fala fluentemente, sendo que apenas para conversões de textos é necessário o teste.
- **Nível 4:** domínio total da língua. Nenhum teste precisa ser feito.

Linguagem Corporal (Inteligência ou Percepção)

O personagem com essa habilidade pode “ler” os movimentos de outros e interpretá-los de maneira a identificar mecanismos de movimento, estilos de luta (contanto que o personagem conheça o estilo de luta utilizado) e até mesmo o estado de espírito.

Um teste de Percepção, ou Inteligência, mais Linguagem Corporal pode fornecer informações como: “Pela maneira como ele se move ele deve ser um dançarino ou praticante de arte marcial”, “Você já enfrentou esse estilo antes, ele está utilizando o estilo Pata de Godo”, “Pela maneira como as mãos dele estão tremendo ele está muito nervoso, indicando que ainda é um aprendiz...”, etc.

Manha (Inteligência)

É a capacidade de identificar e interagir com o meio criminoso.

Mapeamento ou Cartografia (Inteligência)

É a habilidade de montar mapas precisos, por observação e cálculos.

Medicina (Inteligência)

É a habilidade de entender e consertar organismos vivos, bem como identificar e tratar suas doenças. Essa habilidade permite que o personagem faça 3 tipos de testes:

Diagnóstico: Identifica qual o problema de saúde do paciente.

Primeiros-Socorros: É uma operação rápida (de 1 a 5 minutos) que serve para estabilizar o Físico Atual do paciente

em 0 pontos. Os pontos de sucesso no teste são os pontos de físico negativo que são anulados no Físico Atual do paciente. Esses testes só podem ser feitos uma vez após cada ferimento (recuperando apenas os danos causados depois da última operação de Primeiros-Socorros) ou uma vez por hora, caso o primeiro teste não tenha sido o suficiente.

Tratamento Médico: São cirurgias mais demoradas (de 1 a 5 horas) que, entre outras coisas, podem recuperar o Físico Atual de um personagem até a metade do Físico Original (dependendo dos pontos de sucesso no teste).

Medicamentos e equipamentos poderão dar bônus ou penalidades ao teste.

Meditação (Inteligência)

Através de momentos de reflexão, onde a mente pode se desprender dos problemas entrando em um estado de relaxamento total, o personagem pode recuperar danos de Mente, à razão de 2 pontos por hora de meditação. Além disso, se o personagem ficar mais de uma hora meditando e realizar uma atividade mental ou física logo após o término da meditação, terá bônus igual ao nível em Meditação para realizá-lo durante 5 rounds, mas só na ação escolhida.

Metalurgia (Inteligência)

É a habilidade de conhecer os metais e como trabalhá-los, fundindo-os e moldando-os.

Meteorologia (Inteligência)

Reflete a capacidade do personagem em prever mudanças no clima. Se o clima for mudar e esse personagem tiver contato visual com o céu, o Mestre de Jogo pode realizar um teste em segredo para verificar se o personagem perceberá a mudança climática antes dela acontecer.

Misticismo (Inteligência)

É o estudo e prática de rituais mágicos e suas consequências. No nível 1 o personagem tem conhecimento para a criação de pergaminhos encantados. No nível 2 o personagem possui conhecimento para a criação de itens mágicos. O nível 3 traz conhecimentos sobre conjurações, enquanto o nível 4 agrega conhecimentos sobre esconjurações (para mais detalhes, vide Capítulo 4 – Rituais, pág. 82).

Música [instrumento] (Inteligência, Percepção ou Destreza)

É a habilidade de entender a escala de notas e a produção e reprodução de uma música a partir de algum tipo de instrumento musical. Testes de Inteligência e Percepção são utilizados para aprendizado de novos instrumentos (o Mestre de Jogo pode colocar penalidades ou bônus segundo a similaridade dos instrumentos).

Instrumentos tioreses incluem flautas, tambores, instrumentos de corda (como contra-baixo e viola) e sinos, enquanto os

instrumentos musicais símios são os tambores, os apitos e flautas. Em ambos os povos, a música acompanha festividades e rituais (como homenagens coletivas dos símios aos Elementos, e cerimônias nos Templos Sagrados dos tioreses), e também serve como entretenimento. Entre os tioreses existem bares e lojas que contam com músicos que tocam ao vivo.

Oratória (Inteligência)

É a habilidade de falar para plateias. Oradores símios e tioreses geralmente são pessoas ligadas a política e a religião, que utilizam essa habilidade para nortear plateias com seus discursos.

Orientação (Inteligência)

É a habilidade de se orientar através de sinais naturais (como posição do sol, dos astros) ou através de mapas, para manter-se em uma rota.

Pontos de Pressão [raça] (Inteligência)

Esse é o estudo dos centros nervosos de determinada raça, e é utilizado com eficiência na acupuntura símia e tioresa. Esse estudo permite identificar pontos do corpo que, se pressionados com uma agulha, toque ou golpe,

são capazes de curar ou danificar. Um personagem que queira praticar acupuntura necessita da habilidade Pontos de Pressão para curar, enquanto alguns mestres de artes marciais a utilizam para causar maiores danos aos seus oponentes.

No caso de um mestre nas artes marciais, ele pode realizar um Teste de Inteligência com bônus iguais ao nível dessa habilidade, para verificar se localiza um ponto de pressão acessível (dependendo da situação, o Mestre de Jogo pode impor penalidades, como no caso do mestre só poder aplicar o golpe em um braço ou perna de seu oponente — use a tabela de penalidades para cada parte do corpo). Se conseguir sucesso no teste, ele poderá

tentar aplicar um golpe no ponto de pressão (com penalidade de -6, podendo ser modificado por alguma arte marcial). No caso de acerto ele causará D2 danos. Se conseguir um sucesso por 6 ou mais de diferença, ele causará D3 danos.

Profissão [tipo] (Inteligência)

São os conhecimentos práticos de algum tipo de profissão e seu exercício.

Produzir Fogo (Inteligência)

É a habilidade de identificar pedras, gravetos e palhas corretos, e de fazer a fricção necessária para criar fogo.



Rastreamento (Inteligência)

É a habilidade de identificar e perseguir alvos por meio de pegadas, cheiros, restos e pistas em geral, em algum tipo de ambiente. A entrada em um novo ambiente (de floresta para deserto) pode anular essa habilidade.

Sedução (Inteligência)

Essa habilidade envolve os métodos de se ganhar a confiança e afeição de alguém do sexo oposto, com objetivos românticos e /ou sexuais.

Sinalização (Inteligência)

É a habilidade de passar ou entender algum tipo de sinal, como montar pedras, fumaça, etc.

Sobrevivência (Inteligência)

É o conhecimento das fontes de alimentação e abrigo em qualquer ambiente.

Tortura (Inteligência)

O personagem sabe como causar dor e/ou pressão psicológica de maneira a “quebrar” outros personagens sem matá-los ou enlouquecê-los completamente. Essa habilidade cobre aspectos como causar dor extrema, sem atingir órgãos vitais, ou mesmo desmaiar a vítima. Um teste bem sucedido desta habilidade acrescenta seu resultado positivo às jogadas posteriores de Interrogatório.

Transe (Inteligência) {Restrição: apenas para Servidores com PED}

Para aumentar em 1 ponto a sua PED, o personagem deve gastar 2 rounds de concentração e testar a habilidade Transe para cada aumento.

A cada 10 minutos, pontos de Mente iguais aos pontos aumentados na PED serão consumidos, até que o personagem consiga sair do transe (teste de Inteligência + bônus da Habilidade com penalidade igual aos pontos de PED aumentados). Alguns estímulos exteriores podem ajudar concedendo bônus, mas se o personagem não voltar, ele pode até desmaiar ou ficar em coma, dependendo da intensidade do transe.

Enquanto estiver com sua PED ampliada, o personagem terá penalidade, em testes de Percepção de eventos na sua dimensão, igual ao nível que atingiu de PED.

Se em algum momento o personagem ficar com seu nível de PED igual ou superior ao seu atributo Percepção, ele ganhará a característica psíquica Alucinação Mental (podendo variar do nível leve ao gravíssimo dependendo do tempo de exposição) e ficando sem saber o que é de uma dimensão e o que é de outra.

Treinar Animais [tipo de animal] (Inteligência)

O tempo e a qualidade do treinamento dependem também da inteligência e cooperação do animal. Símios costumam treinar buldocães; os títeres, godos. Contudo existem relatos de diversos tipos de animais domesticados pelas duas raças.

Venefício (Inteligência)

São os conhecimentos sobre a fabricação e efeito de venenos e de antídotos. A habilidade Herbalismo auxilia na identificação de produtos para a obtenção do veneno ou antídoto.

Veterinária (Inteligência)

É uma habilidade semelhante a medicina mas é dedicada aos animais.

Habilidades Bêlicas

As habilidades bêlicas representam a eficiência do personagem em manejar determinada categoria de armas. Os personagens que não sabem utilizar uma arma aproveitam apenas o dano, mas não seus bônus de ataque e aparo. As habilidades bêlicas possuem níveis que variam de 0 a 5, sendo que o nível zero é chamado de habilidade bêlica básica.

Armas [categoria]

Essa habilidade começa a ser comprada no nível 0 (custa 1 PC) e serve apenas para que o personagem possa aproveitar os bônus dados pela arma.

Depois disso, a partir do nível 1, o personagem passa a receber seu nível nessa habilidade como bônus na utilização da arma (além dos bônus da própria arma, que ele aprendeu a utilizar no nível 0).

O Mestre de Jogo pode determinar que algumas armas tem uma utilização muito complexa e, por conta disso, sem ter o nível 0 o personagem não consegue manejá-las.

No nível 2 algumas armas recebem efeitos extras:

- **Armas com Recarga:** o tempo (ou ações) para recarga cai pela metade.
- **Armas de Disparo, Giro, Sopro e Tensão:** aumento de 50% no alcance.

No nível 3 as armas de contato causam +1 de dano.

No nível 5 as habilidades bêlicas atingem seu nível máximo, mas continuam atribuindo os mesmos bônus do nível 4. Seu incremento é atribuir ao personagem uma Ação Extra por round para utilizar a arma em combate.

Categorias de Armas

As armas foram agrupadas por semelhanças de manejo nas seguintes categorias:

armas de contato leves: adagas, garras, porretes, ... armas de contato médias: espadas, lâminas, ... armas de corrente: manguais, correntes, ... armas de contato longas: lanças, varas, ... armas de contato pesadas : martelos-de-guerra, ...
escudos: contam seu bônus de aparo para esquiva também.
armas de disparo: balestra armas de giro: fundas armas de sopro: zarabatana armas de tensão: estilingues, arcos

Arremesso

Como visto na habilidade física Arremessar/Interceptar, os bônus das armas mudam quando arremessadas, não sendo toda arma que causa seus danos normais.

Armas que não precisam atingir com uma ponta ou parte específica para causar dano (escudos, varas, martelos) causam dano normal, mesmo sem habilidade específica.

Armas que só causam dano se arremessadas corretamente (como lanças, adagas, machadinhas) só causam dano normal com habilidade específica 1. Armas que não têm boa aerodinâmica para arremesso (espadas, machados, manguais) só causam dano normal em arremesso com habilidade específica 2.

Atenção: nunca utilize o bônus de ataque dessas armas em arremessos. Utilize apenas os bônus da habilidade arremesso.

Se alguma arma for arremessada sem habilidade própria, apenas a metade menor do dano será causada.

armas de arremesso leves: adagas, pedras, ...

armas de arremesso médias: machadinhas, lanças, ...

armas de arremesso pesadas: rochas, martelos de guerra, ...

Armas Diferentes

Algumas armas têm um funcionamento fora do padrão e precisam de uma categoria praticamente exclusiva para cada uma delas, como chifres, tentáculos, entre outros.

Armas e Armaduras

A fundição de metal para fabricação de armas e armaduras começou com os lantros, por volta do ano -50, aparecendo entre os tioreses e símios no período da Grande Guerra (ano 70).

Basicamente, uma arma padrão é fabricada em bronze ou ferro. Uma arma que utilize o metal dim (cujo minério é cinza-azulado) é uma arma de elite, sendo poucos os heróis que as possuem. A fundição do dim exige uma temperatura elevada se comparada a uma arma feita com outros metais. Uma arma fabricada com dim será extramente resistente e mais leve.

Os grandes fabricantes de armas entre os tioreses são os Armas Sagradas. Muitas vezes o Arma Sagrada coordena a fundição do xogum (recebendo em troca o minério que necessita para construção de armas pessoais). Isso implica coordenar uma equipe de 4 ferreiros. Nas grandes cidades tioreses existe mais de uma fundição. Já entre os símios, os guerreiros mantêm cerca de 6 ferreiros em cada fortaleza para cuidar da demanda de itens metálicos.

Os caçadores tioreses muitas vezes solicitam a construção de armas para caça junto à fundição do xogum. A construção da arma depende da aprovação do soberano.

Os tioreses criaram a cidade de Pedras em virtude dela estar localizada próxima a diversas cavernas que permitiam a extração de minérios. Os símios não possuem grandes jazidas, mas obtêm metais através do comércio com os tioreses (em troca de madeira, cordas e outros itens extraídos de forma branda da floresta).



Armas Tioresas



Armas de Contato Leves

Tanto

Uma faca sem empunhadura.

Teko

Soco-ínglês de bronze.

Armas de Contato Médias

Bico de Pássaro

Similar a uma picareta, só que mais curvada e com o cabo de ferro.

Boken

É uma réplica da lâmina feita em madeira, utilizada para praticar.

Gládio

Uma espada média de lâmina larga e sem empunhadura.

Lâmina

Uma espada longa, curvada e esguia, que pode ser utilizada com uma ou duas mãos (neste caso causando +1 de dano).

Lâmina Curta

Uma lâmina menor, sendo que alguns modelos são construídos para serem colocados dentro de varas.

Jo

Um bastão curto, que pode ser utilizado em uma mão.

Jite

Um bastão com um dente de um lado de sua base.

Kama

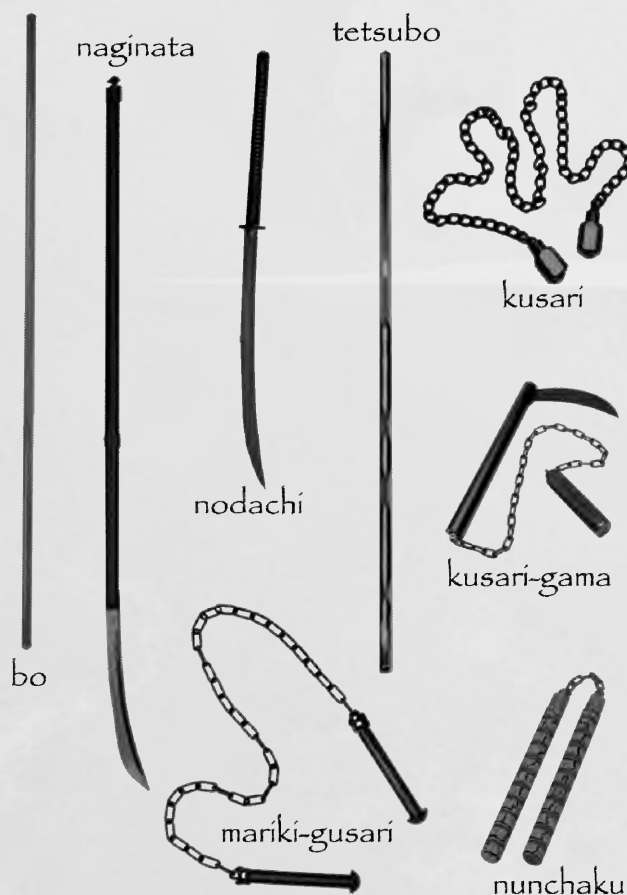
Uma foice de mão com cabo curto.

Tonfa

Um bastão com um cabo lateral em ângulo reto.

Sai

Uma adaga em forma de garfo, com três pontas.



Armas de Contato Longas

Bo

Uma vara de madeira da altura de seu usuário.

Jo

Um bastão curto, que pode ser utilizado em uma ou duas mãos (acrescentando +1 ao dano com duas mãos).

Naginata

Uma vara longa tendo em sua ponta uma lâmina larga.

Nodachi

Uma espada longa, esguia e curvada, com um cabo grande para ser utilizada com as duas mãos.

Tetsubo

Uma barra de ferro, utilizada como um bastão.

Armas de Correntes

Kusari

Uma corrente pesada, que possui comprimento igual a duas vezes a altura de seu manejador, sendo necessário utilizar as duas mãos em seu manuseio. Esta arma é utilizada pelos Guerreiros símios e pelos Armas Sagradas tíreses para realizar a manobra Desarme.

Kusari-Gama

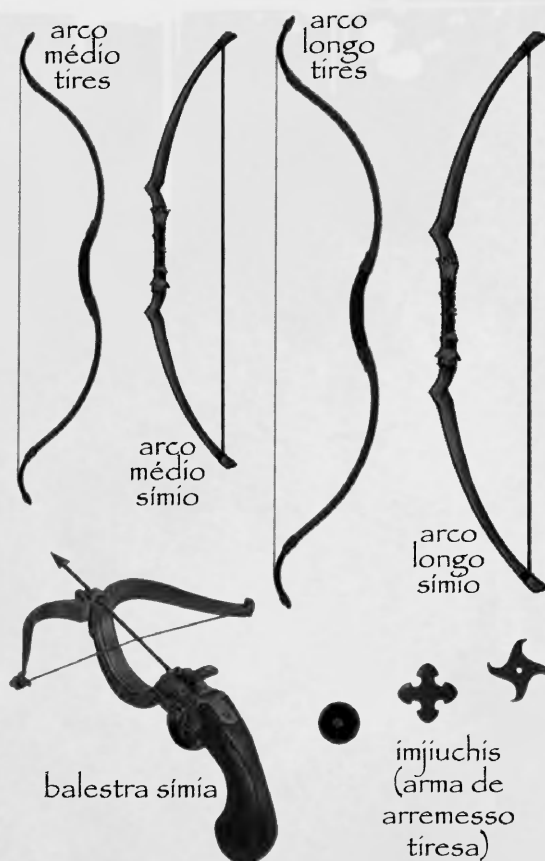
Uma corrente com uma Kama (pequena foice) anexada a uma de suas terminações. Esta arma é utilizada pelos Armas Sagradas tíreses para realizar a manobra Desarme.

Mariki-Gusari

Essa arma é a combinação do nunchaku básico com a Kusari. O comprimento da corrente (menor do que o da kusari e maior que o do nunchaku) une dois pesos de metal.

Nunchaku

Consiste de dois cabos de madeira unidos por um pedaço de corda ou corrente.



Armas de Tensão

Arco Médio

Arma portátil de madeira e tamanho médio, destinada ao arremesso de setas ou flechas por meio de tensão em sua corda.

Arco Longo

Arma portátil de madeira e tamanho grande, destinada ao arremesso de setas ou flechas por meio de tensão em sua corda.

Escudos

Escudo Médio

Feito em metal com formato arredondado.

Outras Armas

Injiuchi

Pequenas estrelas e discos laminados, com pontas e bordas afiadas, utilizadas para arremesso.

Armas Símias



Armas de Contato Leves

Faca

Arma de lâmina pequena que pode ser empunhada em uma mão.

Armas de Contato Médias

Espada Média

Arma de lâmina comprida e pontiaguda, de tamanho médio, que pode ser empunhada com uma mão. Possui fio em ambos os lados.

Maça Média com Espinhos

Maça utilizada contra criaturas que possuam carapaças protetoras (como os insetos gigantes). Consiste em um porrete de madeira com pregos.

Armas de Contato Longas

Bo

(vide descrição nas armas tisesas)

Espada Longa

Arma de lâmina comprida e pontiaguda, de tamanho grande, que deve ser empunhada com as duas mãos. Possui fio em ambos os lados.

Lança Grande

Arma constituída por uma longa vara com uma ponta afiada.

Machado Grande

É uma arma construída mediante a fixação de uma cunha perpendicular a um cabo de madeira. A cunha pode ter uma ou duas lâminas, sendo uma arma empunhada com as duas mãos.

Armas de Correntes

Kusari

(vide descrição nas armas tisesas)

Armas de Tensão

Arco Médio, Arco Longo

(vide descrição nas armas tisesas)

Balestra

É uma arma com um arco acoplado no lado oposto da coronha, acionada por gatilho, que projeta setas (ou dardos) similares a flechas, porém mais curtos.

Escudos

Escudo Médio

(vide descrição nas armas tisesas)

Escudo Grande

Feito em metal em formato ovalado.

Armas Lantras

Apesar dos lantras não habitarem mais o pântano do desespero, algumas de suas armas caíram em mãos de símios e tiseses na época da Grande Guerra. Além dessas armas, muitas outras foram herdadas pelos banques.

A maioria das armas lantras utiliza dim como liga da lâmina, tornando-as pouco mais leves e extremamente duráveis. Unir a lâmina de dim com a liga metálica do restante da arma ainda é um segredo para os símios e tiseses.

Em recente combate com os banques ao norte da floresta, algumas dessas armas foram recuperadas pelos símios. Os raros exemplares que se encontram com os tiseses são negociados por quantias exorbitantes, sendo que algumas delas pertencem a tiseses com grande acúmulo de capital.

Armaduras

As armaduras tisesas são majoritariamente feitas com couro e metal, enquanto as símias também utilizam cascas de insetos gigantes como material. A armadura de um tirês não serve em um símio e vice-versa.

Os índices relativos as penalidades das armaduras, são ligeiramente diferentes do apresentado no sistema ReOps, pois a gravidade é menor nas Terras de Shiang. Além disso, o metal Dim presente no cenário, cria armas e armaduras mais leves e mais resistentes do que com as usuais ligas metálicas.

Coura

Armadura feita em couro trançado, unindo pedaço mais duros com tiras mais maleáveis.

Malha

Composta de anéis interligados, essa armadura metálica é mais efetiva contra ataques de armas do que com magia.

Placas

Armadura composta pela interligação de placas de determinado material, unindo-o com couro reforçado e metal.

Tabelas com os parâmetros das Armas e Armaduras

Armas de Contato e de Corrente	Golpe/Aparo	Dano	Características
Adaga de Arremesso / Faca	+1/+0	1	
Bico de Pássaro	+3/+2	D2+1	Se causar dano máximo, adiciona +1 ao dano e exige teste de Físico para remoção
Bo*	+2/+2 ou +3/+3	D2	*depende do tamanho do usuário: até 1,60m +2/+2 além disso +3/+3
Boken	+2/+2	D2	Se sofrer mais do que 3 danos em um aparo contra outra arma, quebrará
Escudo de Guerra	+2/+3	D2	Proteção 2/1 nas áreas E ou F
Escudo Médio	+1/+3	1	Proteção 2/1 nas áreas E ou F
Escudo Grande	+1/+4	D2	Proteção 2/1 nas áreas E ou F
Espada Média	+2/+2	D3	A espada média lantra tem peso diferente e, se empunhada com as 2 mãos, causa +1 de dano
Espada Longa	+3/+2	D4	Manejada com as 2 mãos causa +1 de dano
Gládio	+2/+2	D3	
Jite	+2/+3	D2+1	Manejada com as duas mãos
Jo	+2/+2	D2	Se for manejada com as duas mãos causa +1 de dano
Kama	+2/+1	2	Se for utilizada uma em cada mão, os índices ficam +2/+2, 2
Kusari	+3/+3	D2	Manejada com as duas mãos
Kusari-Gama	+3/+2	D3	Manejada com as duas mãos causa +1 de dano
Lâmina	+2/+2	D3+1	Manejada com as duas mãos causa +1 de dano
Lâmina Curta	+2/+2	D3	
Lança de Combate	+3/+2	D3+1	Manejada com as duas mãos
Lança Grande	+3/+3	D3	Manejada com as duas mãos

Machado Grande	+2/+3	D4	Lâmina de um ou de dois lados, manejado com as 2 mãos causa +1 de dano
Machado de Guerra	+2/+3	D3+1	Lâminas dos dois lados, manejado com as 2 mãos
Mariki-Gusari	+2/+3	D3	Manejada com as duas mãos
Naginata	+2/+3	D4	Manejada com as duas mãos
Nodachi	+3/+2	D3+1	Manejada com as duas mãos -3 de manuseio sem habilidade
Nunchaku	+2/+2	D2+1	Manejada com as duas mãos
Sai	+1/+2	D2	Se utilizada uma em cada mão, garante +2/+3
Tanto	+1/+1	D2	
Teko	+1/+1	D2	
Tetsubo	+3/+2	D2+1	Manejado com as duas mãos
Tonfa	+2/+3	D2	Manejada com as duas mãos

Armas de Tensão ou Arremesso	Tiro Rápido/Mirado	Dano	Características
Adaga de Arremesso	+1/+2	D2	20/30m de alcance
Arco Médio	0/+3	D3	1 round de recarga (2 ações) 70m de alcance
Arco Longo	0/+3	D4	1 round de recarga (2 ações) 90m de alcance
Balestra	+1/+4	D2+1	2 rounds de recarga (4 ações) 80m de alcance absorção = altíssima velocidade
Injiuchi	+2/+2	1	20m de alcance

Armaduras	Áreas	Proteção	Penalidades
Botas Longas de Couro // com Metal	G/H	1/0 // 2/1	
Capacete de Ferro	A	2/0	
Coura	B/C/D	1/0	
Coura com Ferro	B/C/D	2/1	
Coura com Dim	B/C/D	3/1	
Coura Reforçada	B/C/D	2/0	
Coxotes de Metal	G/H	2/1	
Elmo de Metal	A	3/1	-1 Percepção
Elmo de Dim	A	3/2	-1 Percepção
Elmo de Carapaça de Inseto	A	2/2	-1 Percepção
Escudo Médio	E ou F	2/1	
Malha de Dim	B/C/D	2/1	-1 Furtividade
Malha de Ferro	B/C/D	2/1	-2 Furtividade
Manoplas Longas de Couro // com Metal	E/F	1/0 // 2/1	
Manoplas Longas de Couro com Placas de Insetos Gigantes	E/F	2/2	
Ombreiras de Ferro	E/F	1/0	
Ombreiras de Dim	E/F	1/1	
Placas de Metal	B/C	3/2	-1 Destreza
Placas de Inseto Gigante	B/C/D	3/2	-1 Destreza



Espada Média Lantra

Capítulo 4

Artes Marciais, Magia e Poderes

Introdução

Este capítulo completa as regras básicas do Capítulo 2 e 3, com a descrição das Artes Marciais, Magia e Poderes. As artes marciais são específicas para personagens lutadores e Lâminas Mortais, enquanto a magia pode ser adquirida por personagens magos entre tioreses, símios, lantrós e banque. Os poderes são destinados aos Deuses, Divindades e alguns arquétipos de personagem (descrição detalhada no Capítulo 6).

Artes Marciais

As artes marciais são habilidades bélicas que personagens podem adquirir. Cada arte marcial representa um estilo de luta e um conjunto de manobras que o personagem pode utilizar durante o combate. Essas manobras permitem ao personagem a execução de ataques e defesas especiais.

Existem casos onde o Mestre de Jogo pode permitir que não praticantes de artes marciais saibam determinadas manobras. Nesse caso, elas são compradas como habilidades.

Nas Terras de Shiang a gravidade é menor do que a de nosso mundo, permitindo que muitas manobras possam ser efetuadas com penalidades menores. Por esse motivo, a tabela de quedas também foi modificada:

- até 5 metros: rola-se 1D2-1 de danos por metro;
- 6 metros ou mais: 1 dano a cada 2 metros.

Manobras

As manobras consistem em ataques e defesas especiais que um personagem pode realizar. Elas substituem um ataque ou um aparato do personagem que realiza a manobra em combate, ou podem determinar o valor base para um teste, em caso de Teste de Atributo. As manobras possuem nível de 1 a 4. Existe um parâmetro da manobra, chamado de dificuldade inicial. Esse valor é uma penalidade a ser aplicada em determinado golpe, aparato ou nível de habilidade.

Muitas manobras exigirão testes de disputa entre Físico e Destreza, sendo que os personagens escolherão o atributo com o qual querem realizar a disputa (geralmente o maior deles). Dessa maneira, pode existir um personagem tentando escapar de uma imobilização com Destreza, e outro personagem tentando mantê-lo preso com Físico.

A não ser que a descrição diga o contrário, todas as manobras devem ser aplicadas de mãos livres contra o adversário.

A seguir temos as manobras:

Amortecer Queda (Especial)

- **Valor de teste:** Acrobacia -4 + nível da manobra.
- **Efeito:** redução de 2 danos sofridos em quedas.

Após um personagem ser arremessado ou derrubado por outro, ele pode realizar um teste da habilidade Acrobacia com penalidade de -4, e bônus iguais ao nível da manobra, para anular até 2 danos sofridos numa queda.

Aparos

Um aparato normal pode ser realizado com os bônus pertinentes ao seu nível, de acordo com seu estilo de luta, mas existem outros tipos especiais de aparos que são tratados como manobras independentes:

- **Aparos Acrobático (Aparos)**
 - **Valor de teste:** Aparos -6 + nível de Acrobacia / 2 + nível da manobra.
 - **Efeito:** -3 para próxima ação do atacante (independe do sucesso).

O personagem se arrisca em uma acrobacia para melhorar seu aparato contra um golpe. O valor de teste é a soma de Aparos com -6 de penalidade, mais metade do nível da habilidade Acrobacia, somados ao nível da manobra. A próxima ação do defensor terá penalidade de -3 em virtude da dificuldade em utilizar essa manobra. Essa penalidade não é aplicada no caso o defensor tenha sucesso decisivo no teste de disputa.

- **Aparos com Contragolpe (Aparos)**
 - **Valor de teste:** Aparos -5 + nível da manobra.
 - **Efeito:** dano normal da arma no adversário.

Quando atacado por um adversário utilizando arma branca, o lutador pode tentar essa manobra para devolver o dano da arma contra o próprio atacante, durante o aparato, tendo uma penalidade de -5 e bônus iguais ao nível da manobra. Em caso de sucesso, ele causará o dano normal da arma no adversário.

- **Aparos com Desarme (Aparos)**
 - **Valor de teste:** Aparos -4 + nível da manobra e penalidade de -1 a -6 para o defensor (variando de acordo com a arma).
 - **Efeito:** adversário fica sem arma.

Quando atacado por um adversário utilizando alguma arma, o lutador pode tentar essa manobra para desarmar o atacante durante o aparato.

Ele terá uma penalidade de -4 para o seu aparato, com bônus iguais ao nível da manobra, no qual o defensor tem a penalidade imposta pela arma do adversário.

Empunhaduras especiais (com gancho, corrente, etc.) podem dar penalidades de 1 a 6 ou simplesmente impossibilitar essa manobra.

Arremesso de Adversário (Esquiva ou Golpe)

- **Valor de teste:** Esquiva -5 ou Golpe -4 + nível da manobra
- **Efeito:** D2 danos; -3 para próxima ação do adversário.

Essa manobra visa arremessar o adversário. Antes de uma Esquiva ou Golpe, o jogador pode optar por realizar esta manobra com penalidade de -5 ou -4, para Esquiva ou Golpe respectivamente, e bônus iguais ao nível da manobra. Se o adversário cair, ele irá sofrer D2 danos, e terá -3 pra sua próxima ação.

Cabeçada (Golpe)

- **Valor de teste:** Golpe -3 + nível da manobra.
- **Efeito:** danos de combate desarmado.

Em situações onde os personagens estão cara a cara, este é um golpe que pode surpreender. O personagem tenta um ataque para atingir a cabeça de seu oponente, com bônus igual ao nível dessa Manobra e penalidade de -3 (note que os personagens realmente têm de estar frente a frente), sendo que o personagem que está tentando se defender pode apenas tentar uma Esquiva. No caso de sucesso, o personagem causará, na cabeça do oponente, danos iguais ao que pode desferir em um combate desarmado.

Chaves

As chaves são manobras que consistem basicamente em realizar um ataque contra uma parte específica do oponente, para causar dano ou imobilizá-lo:

• Abraço (Golpe)

- **Valor de teste:** Golpe -4 + nível da manobra.
- **Efeito:** danos de combate desarmado -1 ou imobilização + danos de sufocamento, aplicados ao adversário.

É uma manobra que imobiliza e pode causar danos no alvo, sendo um golpe com penalidade de -4 + nível de manobra. Se o atacante for bem sucedido, ele pode causar danos e liberar o defensor, ou não causar danos e mantê-lo imobilizado. Se a escolha for pelo dano, serão contados os danos causados pelo personagem em combate desarmado -1. Em caso de imobilização, podem ser feitas disputas de Físico e Destreza a cada *round* entre os combatentes, com bônus dessa manobra para o atacante. O sucesso indica que a imobilização continua e danos de sufocamento podem ser aplicados ao defensor (vide Capítulo 2).

• Chave de Braço ou de Mão (Golpe)

- **Valor de teste:** Golpe -3 + nível da manobra.
- **Efeito:** danos de combate desarmado aplicados ao braço ou mão do adversário, ou imobilização.

É uma manobra que imobiliza e pode causar danos ao alvo, sendo um golpe com penalidade de -3 + nível de manobra. Se o atacante for bem sucedido, ele pode causar danos e liberar o defensor, ou não causar danos e mantê-lo imobilizado. Se a escolha for pelo dano, serão contados os danos causados pelo personagem em combate desarmado e,

a partir daquele momento, o braço ou mão do personagem atacado não poderá ser utilizado. Em caso de imobilização, podem ser feitas disputas de Físico e Destreza a cada *round* entre os combatentes, com bônus dessa manobra para o atacante. O sucesso indica que a imobilização continua.

Chave de Pescoço (Golpe)

- **Valor de teste:** Golpe -5 + nível da manobra.
- **Efeito:** danos de combate desarmado + 1, ou imobilização + danos de sufocamento, aplicados ao adversário.

É uma manobra que imobiliza e pode causar danos ao alvo, sendo um golpe com penalidade de -5 + nível de manobra. Se o atacante for bem sucedido, ele pode causar danos e liberar o defensor, ou não causar danos e mantê-lo imobilizado. Se a escolha for pelo dano, serão contados os danos causados pelo personagem em combate desarmado + 1. Em caso de imobilização, podem ser feitas disputas de Físico e Destreza a cada *round* entre os combatentes, com bônus dessa manobra para o atacante. O sucesso indica que a imobilização continua e danos de sufocamento podem ser aplicados ao defensor (vide Capítulo 2).

Chave de Pernas (Golpe)

- **Valor de teste:** Golpe -4 + nível da manobra.
- **Efeito:** danos de combate desarmado aplicados à perna do adversário ou imobilização.

É uma manobra que imobiliza e pode causar danos ao alvo, sendo um golpe com penalidade de -4 + nível de manobra. Essa manobra pode ser realizada mesmo que o atacante tenha sido derrubado ou arremessado anteriormente, estando caído. Nessa situação é aplicada penalidade de -1. Se o atacante for bem sucedido, ele pode causar danos e liberar o defensor, ou não causar danos e mantê-lo imobilizado. Se a escolha for pelo dano, serão contados os danos causados pelo personagem em combate desarmado e, a partir daquele momento, a perna do personagem atacado não poderá ser utilizada. Em caso de imobilização, podem ser feitas disputas de Físico e Destreza a cada *round* entre os combatentes, com bônus dessa manobra para o atacante. O sucesso indica que a imobilização continua.

Chutes

Basicamente, um chute é um ataque normal, se for permitido pelo estilo de luta atacar com os pés. Para a realização de um chute normal, o personagem tem o bônus de Golpe de seu estilo de luta. Contudo, existem alguns tipos de chute especiais que são considerados como manobras:

• Chute Acrobático (Golpe)

- **Valor de teste:** Golpe -5 + nível de Acrobacia / 2 + nível da manobra.



- **Efeito:** danos de combate desarmado +1.

É um chute que utiliza uma acrobacia para aumentar o apoio e causar 1 ponto adicional de dano. O valor de teste é a soma de Golpe com -5 de penalidade, mais metade do nível da habilidade Acrobacia, somados ao nível da manobra. A próxima ação do atacante terá penalidade de -3 em virtude da dificuldade em utilizar essa manobra. Essa penalidade não é aplicada no caso de sucesso decisivo no teste.

• Chute Giratório (Golpe)

- **Valor de teste:** Golpe -3 + nível da manobra.
- **Efeito:** danos de combate desarmado + D2.

Trocando os pés de apoio e utilizando o corpo como um propulsor para o chute, temos um chute com penalidade de -3 no Golpe e bônus do nível de manobra que causa D2 danos adicionais. Se o atacante falhar, ele terá penalidade de -3 para a próxima ação.

• Chute para Trás (Golpe)

- **Valor de teste:** Golpe -4 + nível da manobra.
- **Efeito:** danos de combate desarmado + 1.

Esta Manobra só pode ser executada quando o adversário estiver sendo atacado por trás. O chute é um golpe realizado com penalidade de -4 e bônus iguais ao nível dessa manobra, e causa danos de combate desarmado + 1. Se o atacante falhar, ele terá penalidade de -3 para a próxima ação.

• Rasteira (Golpe)

- **Valor de teste:** Golpe -4 + nível da manobra.
- **Efeito:** 1 dano e -3 para próximas ações do defensor e do atacante.

Esse é um chute com penalidade de -4 e bônus iguais ao nível da manobra, que visa as pernas do adversário, causando 1 dano e a queda do adversário.

Após essa manobra, o defensor e o atacante têm penalidade de -3 para sua próxima ação.

• Voadora (Golpe)

- **Valor de teste:** Golpe -4 + nível da manobra.
- **Efeito:** danos de combate desarmado + D2, -3 para próxima ação do atacante.

O personagem precisa estar correndo para efetuar essa Manobra, realizando um ataque com penalidade de -4 e bônus iguais ao nível de manobra. Caso acerte seu alvo, ele causará D2 danos adicionais. Esta é uma manobra que não pode ser aparada e que concede ao atacante penalidade de -3 para sua próxima ação.

Cotovelada (Golpe)

- **Valor de teste:** Golpe -3 (ataque por trás) ou -5 (ataque pela frente) + nível da manobra.
- **Efeito:** danos de combate desarmado + 1.

Uma cotovelada causa mais 1 ponto de dano no combate desarmado, mas tem penalidade de -3 para atingir um adversário por trás, e de -5 pela frente, com bônus iguais ao nível da manobra.

Desarme com Corrente (Golpe)

- **Valor de teste:** habilidade da arma de corrente (com bônus da arma) -5 + nível da manobra.
- **Efeito:** desarma o defensor.

Essa manobra precisa de uma arma de corrente para ser executada, e não está vinculada a um estilo de luta. Esse golpe foi explorado largamente na Grande Guerra, pelos guerreiros tíreses contra os lantros, mas hoje é um conhecimento restrito aos Armas Sagradas tíreses e aos Guerreiros símios. Para realizar esse ataque, utiliza-se o valor da habilidade da arma de corrente (com bônus da arma), penalidade de -5 e bônus iguais ao nível da manobra. Em caso de sucesso o defensor é desarmado.

Escape (Especial)

- **Valor de teste:** (Físico ou Destreza) -1 + nível da manobra.
- **Efeito:** escapar da ação do adversário em situação de combate.

Para evitar ou escapar de uma chave ou golpe semelhante, o personagem pode utilizar os bônus dessa manobra em uma disputa de Físico ou Destreza com penalidade -1.

Joelhada (Golpe)

- **Valor de teste:** Golpe -3 + nível da manobra.
- **Efeito:** danos de combate desarmado + 1.

Para atacar com os joelhos, o personagem realiza um ataque com penalidade de -3 e bônus iguais ao nível da manobra, causando os danos de combate desarmado + 1.

Socos

Este é outro tipo de golpe que pode ser desferido com os punhos, podendo ser executado com os bônus de Golpe do nível do estilo (se o estilo de luta permitir). Essa manobra permite a utilização de soco inglês ou arma com empunhadura similar, o que acrescenta +1 ao dano causado. Alguns tipos de socos são tratados como manobras independentes:

• Cruzado e Gancho (Golpe)

- **Valor de teste:** Golpe -3 + nível da manobra.
- **Efeito:** danos de combate desarmado +1.

A técnica deste golpe consiste em utilizar o corpo para impulsionar o soco, testando o golpe com penalidade de -3 e bônus iguais ao nível da manobra. Se acertar seu adversário, serão causados os danos de combate desarmado + 1.

• Jab (Golpe)

- **Valor de teste:** dois ataques com Golpe -3 + nível da manobra.
- **Efeito:** danos de combate desarmado -1 para cada golpe.

São socos rápidos, aplicados em sequência. O lutador gasta uma ação para dar 2 ataques com penalidade de -3 e bônus iguais ao nível da manobra, e o adversário precisa gastar uma ação para se defender de cada um destes ataques (para o segundo ataque, se o defensor não tiver ações, ele tem penalidade de -2). Cada um destes ataques causa a quantidade de danos de combate desarmado -1.

Tombar (Golpe)

- **Valor de teste:** Golpe -3 + nível da manobra.
- **Efeito:** atacante e defensor caem e tem -3 para suas próximas ações.

Este é um tipo de ataque que visa derrubar o oponente, com o atacante também indo para o chão. Para realizá-lo, basta conseguir um ataque utilizando o nível da manobra com penalidade de -3 contra seu oponente.

Combate com Artes Marciais

Grande parte das manobras apresentadas pode ser utilizada em combates onde os envolvidos possuem Físico dentro de determinados limites. Se um personagem possui menos da metade do Físico do adversário, as seguintes manobras ficam impossibilitadas:

- Aparo com Contragolpe;
- Aparo com Desarme;
- Arremesso de Adversário;
- Desarme com Corrente;
- Rasteira;
- Tombar.

Os danos causados em combate desarmado, por não praticante de artes marciais, são dados por D2-1. Praticantes de artes marciais podem elevar o dano desarmado com o aumento de sua habilidade no estilo da arte marcial. Personagens com a habilidade Briga acima de 3 causam D2 danos em combates desarmados. Características físicas como Mãos e Pés de Dim permitem causar D2 danos. É importante lembrar que se o personagem possuir Físico igual ou superior a 8, somam-se bônus adicionais (Capítulo 2 – página 34).

Estilos de Luta

Os estilos de luta são habilidades bélicas com custo especial por nível, e variam de 0 a 5. Cada nível de habilidade no estilo de luta garante bônus de aparato, golpe e esquiva. O nível 5 garante uma ação adicional ao personagem para qualquer tipo de ação física. Isto resulta em Ampliação de Destreza (2) permanente para o personagem (veja o poder Ampliação de Destreza na página 89).

Cada estilo de luta possui, de acordo com seu nível, determinadas manobras. Cada nível dos estilos possui um indicativo das manobras mínimas que o personagem deve possuir para se enquadrar naquele nível. Para evoluir um nível dentro do estilo de luta com Pontos de Experiência, consideram-se as manobras como habilidades. Se o personagem possui um mestre treinando-o, desconta-se 1 ponto do custo (lembrando que o custo mínimo ainda é 1). Uma vez que todas as manobras atingem o nível mínimo, o personagem passa a utilizar os dados do próximo nível do estilo de luta.

Seguem os estilos de luta presentes nas Terras de Shiang:

Abraço de Kondrai

Os lutadores dessa arte tomaram como base o Kondrai, um animal extremamente forte, geralmente utilizado nas minas para auxiliar a movimentação de pesadas carroças. O seu modo de viver (nascer, crescer, formar família, cuidar da família, morrer) é tomado ao extremo pelos praticantes dessa arte marcial. Para ser um “Abraço”, é necessário o lutador possuir um ótimo Físico (acima de 7), pois as manobras dessa luta exigem grande peso e força.

O estilo de luta nasceu na cidade de Pedras, antiga capital tiresa, onde existem várias minas de extração de minérios metálicos. Para a condução de pesadas carroças, foi utilizado o krongai, animal de grande porte – e hostil com desconhecidos. Esse animal, típico da região da cidade de Pedras e de Vento, foi domesticado e, por volta do ano 400, foi utilizado como auxiliar para transportes. Da observação dos animais,

surgiu o estilo de luta por volta do ano 790. Nos dias atuais, existem mestres nas cidades de Pedras, Vale, Vento e Minas.

Nível	Golpe	Aparo	Esquiva	Dano	Custo
0	+1	0	0	D2-1	2
1	+2	+1	+1	D2-1	5
2	+3	+1	+2	D2	9
3	+3	+2	+3	D2	14
4	+4	+3	+4	D2+1	20
5	+4	+3	+4	D2+1	32

Nível 1

Amortecer queda (1)		
---------------------	--	--

Nível 2

Amortecer queda (2)	Arremesso de Adv (1)	Cabeçada (1)
---------------------	----------------------	--------------

Nível 3

Amortecer queda (3)	Cabeçada (2)	Arremesso de Adv (2)
Abraço (1)		

Nível 4

Amortecer queda (4)	Cabeçada (3)	Arremesso de Adv (3)
Abraço (2)	Escape (1)	

Nível 5

Amortecer queda (4)	Cabeçada (4)	Arremesso de Adv (4)
Abraço (3)	Escape (2)	

Garra de Tigre

O tigre é tido como antepassado dos tioreses, e o estilo criado pelo Imperador Shiang usa como ícone essa criatura. Os golpes são aplicados com força e muita técnica, e levam anos para serem aperfeiçoados. É um estilo onde a acrobacia precisa ser desenvolvida e que ensina a utilizar armas para potencializar socos e chutes.

O estilo de luta é ensinado desde o ano 838 para devotos que o Imperador julgue aptos física e intelectualmente. O Imperador mantém escolas em algumas localidades (como em Águas, Bifurcação, Sol Nascente e Vale), onde as crianças recebem educação básica durante 4 anos. Os alunos mais aptos durante a aprendizagem recebem um convite de treinamento nesta arte marcial. O treinamento é feito na cidade de Sol Nascente. Após o treinamento básico (nível 1), os Garra de Tigre vão habitar a Morada Íngreme. A partir desse momento passam suas horas entre treinamentos e a manutenção da Morada como lar (é uma honra para eles trabalharem diretamente para o Imperador).

Os mestres nesta arte marcial possuem conhecimento em Venefício e fabricam substâncias líquidas concentradas, que servem de paralisantes nervosos (podendo deixar um membro dormente, ou até mesmo desacordar alguém, se espetado na base da nuca) e outros tipos de venenos não letais. Estes mestres são utilizados pelo Imperador como agentes de forças especiais em determinadas ocasiões.

Nível	Golpe	Aparo	Esquiva	Dano	Custo
0	+1	0	+1	D2-1	3
1	+2	+1	+1	D2*	7
2	+2	+2	+2	D2	12
3	+3	+3	+3	D2	18
4	+5	+4	+4	D2+1	25
5	+5	+4	+4	D2+1	37

*Costuma-se treinar os praticantes desse estilo de luta a fim de obterem as características físicas Mãos e Pés de Dim.

Nível 1

Amortecer queda (1)	Chute Giratório (1)	
---------------------	---------------------	--

Nível 2

Amortecer queda (2)	Chute Giratório (2)	Chave de Braço (1)
Chute Acrobático (1)		

Nível 3

Amortecer queda (3)	Chute Giratório (3)	Chave de Braço (2)
Chute Acrobático (2)	Jab (1)	Escape (1)

Nível 4

Amortecer queda (4)	Chute Giratório (4)	Chave de Braço (3)
Chute Acrobático (3)	Jab (2)	Escape (2)
Rasteira (1)	Voadora (1)	

Nível 5

Amortecer queda (4)	Chute Giratório (4)	Chave de Braço (4)
Chute Acrobático (4)	Jab (3)	Escape (3)
Rasteira (2)	Voadora (2)	

Lâmina Mortal

Esta arte marcial é baseada nas espadas conhecidas como lâminas mortais, que possuem uma forma muito semelhante a uma katana. Esta arte possui golpes mortais, tanto que em sua prática são utilizados *bokens*, "lâminas" de madeira maciça com o mesmo equilíbrio da lâmina mortal do mestre que ensina esta arte.

O estilo de luta foi criado pelo Imperador Shiang em 816, quando o Imperador elegeu 50 jovens para realizarem um treinamento e se tornarem heróis em nome do Imperador. Des-



ses 50, 19 finalizaram o treinamento, e cada um recebeu uma das espadas conhecidas como Lâminas Mortais, possuidoras de uma magia e de uma joia mágica que as tornam poderosas armas contra os inimigos, sendo uma honra empunhá-las.

Os aprendizes de Lâmina Mortal são os jovens que se destacam nas academias dos xóguns, presentes em todas as cidades tioresas.

Os bônus a seguir são utilizados em combates desarmados. Se o Lâmina Mortal estiver de posse de uma lâmina ou um boken, ele soma esses bônus aos bônus da arma (o Golpe e Aparo com bônus da arma não são aplicados às manobras. O nível a ser aplicado nas manobras não considera os bônus da arma).

Nível	Golpe	Aparo	Esquiva	Dano	Custo
0	+1	0	0	D2-1	2
1	+1	+1	+1	D2-1	5
2	+2	+2	+2	D2-1	9
3	+3	+3	+2	D2	14
4	+4	+4	+3	D2	20
5	+4	+4	+3	D2	32

Nível 1

Amortecer queda (1)	Aparo Acrobático (1)	
---------------------	----------------------	--

Nível 2

Amortecer queda (2)	Aparo Acrobático (2)	Arremesso de Adv (1)
---------------------	----------------------	----------------------

Nível 3

Amortecer queda (3)	Aparo Acrobático (3)	Arremesso de Adv (2)
Aparo com Desarme (1)	Aparo com Contra-golpe (1)	

Nível 4

Amortecer queda (4)	Aparo Acrobático (4)	Arremesso de Adv (3)
Aparo com Desarme (2)	Aparo com Contra-golpe (2)	Escape (1)

Nível 5

Amortecer queda (4)	Aparo Acrobático (4)	Arremesso de Adv (4)
Aparo com Desarme (3)	Aparo com Contra-golpe (3)	Escape (2)

Pata de Godo

Esse estilo de luta é baseado no godô, um animal bípede utilizado desde a antiguidade pelos tioreses como montaria, que possui fortes pés e, em situações de perigo (ou para mostrar supremacia entre os de sua raça), utiliza seus pés para desferir golpes fortes com rapidez.

Esta é a arte marcial mais antiga das Terras de Shiang, tendo a primeira academia sido fundada em 692, na cidade de Águas. Durante o período em que os Sombras estiveram no poder, os Pata de Godo tiveram várias desavenças com seus mercenários e funcionários. A população simpatizou com os Pata de Godo e, quando o Imperador Shiang subiu ao poder, entregou-lhe a estátua de bronze "Lutador Pata-de-Godo", como símbolo de resistência aos sombras. Nos dias atuais as academias do estilo de luta Pata de Godo estão em todas as cidades tioresas. Na cidade das Águas, estes lutadores são reconhecidos como heróis.

Nível	Golpe	Aparo	Esquiva	Dano	Custo
0	+1	0	0	D2-1	2
1	+2	+1	+1	D2*	6
2	+3	+1	+2	D2	10
3	+3	+2	+3	D2	15
4	+5	+3	+4	D2+1	21
5	+5	+3	+4	D2+1	33

*Costuma-se treinar os praticantes desse estilo de luta a fim de obterem as características físicas Mãos e Pés de Dim.

Nível 1

Chute Acrobático (1)		
----------------------	--	--

Nível 2

Chute Acrobático (2)	Jab (1)	Amortecer queda (1)
----------------------	---------	---------------------

Nível 3

Chute Acrobático (3)	Jab (2)	Amortecer queda (2)
Chute Giratório (1)	Aparo Acrobático (1)	Tombar (1)

Nível 4

Chute Acrobático (4)	Jab (3)	Amortecer queda (3)
Chute Giratório (2)	Aparo Acrobático (2)	Tombar (2)
Cabeçada (1)	Aparo com Desarme (1)	

Nível 5

Chute Acrobático (4)	Jab (4)	Amortecer queda (4)
Chute Giratório (3)	Aparo Acrobático (3)	Tombar (3)
Cabeçada (2)	Aparo com Desarme (2)	

Caminho da Luz



Diz à lenda que, por volta do ano 800, havia um tirês que abandonou seus bens (dando tudo aos pobres) e partiu em uma jornada para terras longínquas. Nestas viagens, aquele que seria o primeiro servidor, encontrou um mestre da arte marcial Serpente Negra, que estava arrependido de vários de seus atos e desejava se matar. O servidor convenceu-o a utilizar seus dons para o bem, ao invés de retirar a própria vida. Como retribuição, o antigo mestre criou a arte marcial Caminho da Luz, que utiliza a força do oponente para derrotá-lo.

Nos dias atuais, esta arte marcial é ensinada pelos servidores aos seus discípulos e a qualquer um que possa ajudá-lo em caso de necessidade. Na comunidade onde o Servidor é herói, é comum que um aprendiz dessa arte sempre o acompanhe.

Nível	Golpe	Aparo	Esquiva	Dano	Custo
0	0	+1	+1	D2-1	4
1	+1	+2	+1	D2-1	6
2	+1	+3	+2	D2-1	9
3	+3	+4	+3	D2-1	13
4	+4	+5	+4	D2	19
5	+4	+5	+4	D2	31

Nível 1

Amortecer queda (1)	Aparo Acrobático (1)	
---------------------	----------------------	--

Nível 2

Amortecer queda (2)	Aparo Acrobático (2)	Chave de Braço (1)
Chave de Pescoço (1)	Escape (1)	

Nível 3

Amortecer queda (3)	Aparo Acrobático (3)	Chave de Braço (2)
Chave de Pescoço (2)	Escape (2)	Tombar (1)

Nível 4

Amortecer queda (4)	Aparo Acrobático (4)	Chave de Braço (3)
Chave de Pescoço (3)	Escape (3)	Tombar (2)
Aparo com Desarme (1)	Aparo com Contrag (1)	

Nível 5

Amortecer queda (4)	Aparo Acrobático (4)	Chave de Braço (4)
Chave de Pescoço (4)	Escape (4)	Tombar (3)
Aparo com Desarme (2)	Aparo com Contrag (2)	

Serpente Negra

As serpentes negras são répteis gigantes que vivem nas proximidades de pântanos ou lagos. Apesar de seu tamanho, são extremamente ágeis e possuem um bote incrível, que muitas vezes, acaba rapidamente com seu oponente.

Durante o reinado dos sombras, por volta do ano 700, quando as arenas estavam em alta, alguns velhos lutadores se reuniram e criaram uma escola de arte marcial onde ensinavam aquilo que se tornou, duas décadas depois, o estilo Serpente Negra, usando como ícone o animal de mesmo nome.

Os lutadores serpentes são silenciosos e quase sempre conseguem alcançar seu oponente primeiro, aplicando uma sequência de chaves que resulta em morte.

Após a vinda de Shiang, os lutadores dessa arte marcial tornaram suas atividades secretas, e agem juntamente com um mago sombra.

Nível	Golpe	Aparo	Esquiva	Dano	Custo
0	0	+1	+1	D2-1	4
1	+1	+2	+1	D2-1	7
2	+1	+3	+2	D2-1	12
3	+2	+4	+2	D2	17
4	+3	+5	+3	D2+1	23
5	+5	+4	+3	D2+1	35

Nível 1

Amortecer Queda (1)	Tombar (1)	
---------------------	------------	--

Nível 2

Amortecer Queda (2)	Tombar (2)	Chave de Braço (1)
Aparo Acrobático (1)	Chute Giratório (1)	

Nível 3

Amortecer Queda (3)	Tombar (3)	Chave de Braço (2)
Aparo Acrobático (2)	Chute Giratório (2)	Escape (1)

Nível 4

Amortecer Queda (4)	Tombar (4)	Chave de Braço (3)
Aparo Acrobático (3)	Chute Giratório (3)	Escape (2)
Chave de Pescoço (1)	Aparo com Contrag (1)	Voadora (1)

Nível 5

Amortecer Queda (4)	Tombar (4)	Chave de Braço (4)
Aparo Acrobático (4)	Chute Giratório (4)	Escape (3)
Chave de Pescoço (2)	Aparo com Contrag (2)	Voadora (2)

Pássaro Noturno

Esse estilo de arte marcial é baseado nos terríveis pássaros noturnos, criaturas aladas totalmente negras que realizam ataques letais contra suas vítimas. O estilo surgiu entre alguns praticantes do estilo Serpente Negra e Pata de Godo, que visavam deixar mais eficiente a arte marcial que praticavam. Pouco antes da vinda de Shiang em 793, havia sido criado o estilo que leva o nome do mortal Pássaro Noturno.

Os lutadores Pássaro Noturno andam em grupos ímpares maiores que 3, com um líder que é mestre na arte marcial (nível 5). Eles funcionam como uma unidade de forças especiais dos sombras, apoiando missões muito importantes.

Nível	Golpe	Aparo	Esquiva	Dano	Custo
0	+1	0	+1	D2-1	4
1	+2	+1	+1	D2*	7
2	+3	+1	+2	D2	11
3	+4	+2	+3	D2	16
4	+5	+3	+4	D2+1	22
5	+5	+3	+4	D2+1	34

*Costuma-se treinar os praticantes desse estilo de luta a fim de obterem as características físicas Mãos e Pés de Dim.

Nível 1

Aparo Acrobático (1)	Amortecer queda (1)	
----------------------	---------------------	--

Nível 2

Aparo Acrobático (2)	Amortecer queda (2)	Escape (1)
Chute Giratório (1)		

Nível 3

Aparo Acrobático (3)	Amortecer Queda (3)	Escape (2)
Chute Giratório (2)	Aparo com Desarme (1)	Gancho (1)

Nível 4

Aparo Acrobático (4)	Amortecer Queda (4)	Escape (3)
Chute Giratório (3)	Aparo com Desarme (2)	Gancho (2)
Rasteira (1)	Chute para Trás (1)	

Nível 5

Aparo Acrobático (3)	Amortecer Queda (3)	Escape (2)
Chute Giratório (2)	Aparo com Desarme (1)	Gancho (1)
Rasteira (2)	Chute para Trás (1)	

Magia

Mana

As Terras de Shiang estão situadas em um mundo no qual existe potencial mágico. O mana do planeta flui de seu centro para a superfície através de minérios especiais, capazes de armazenar magia, mas existem alguns raros animais e indivíduos que conseguem armazenar mana em seus corpos. Personagens magos são aqueles capazes desse feito, e com esse mana armazenado, podem realizar as mágicas. Quando os primeiros lantros, símios e tíreses se tornaram xamãs, o potencial mágico do mundo era alto. Um personagem mago (que possui a característica Aptidão Mágica), recupera 2 pontos de mana para cada hora de descanso mental até o ano tíres de 72. No ano atual (902), apenas um ponto de mana é recuperado.

A diminuição do potencial mágico do mundo está relacionada a dois fatos: a extração de minérios de jazidas e seu consumo em rituais mágicos (que incluem encantamentos de poções, pergaminhos e objetos, além de conjurações e esconjurações). No primeiro caso (a extração dos minérios), seu potencial é pouco afetado, mas no segundo (o consumo dos minerais), seu potencial é afetado de forma mais incisiva. Durante a Grande Guerra, os lantros conjuraram D'rask utilizando quase uma centena de gemas. Já a Cúpula esgotou quase um milheiro de pedras para realizar o ritual de esconjuração, que culminou com o banimento dos lantros.

Cada minério extraído de uma jazida é cortado e lapidado para se tornar uma gema, capaz de armazenar alguns pontos de mana. Em sua forma bruta, um minério pode ter até 10 vezes menos magia do que após sua lapidação.

A recuperação do mana em seres vivos ocorre quando estão exercendo uma atividade de repouso mental (como dormir, não se preocupar com nada, etc.). Qualquer mago é capaz de retirar carga mágica de um mineral que a possua, através do toque.

Para a realização de uma mágica poderosa, dois ou mais magos podem se unir, desde que todos conheçam a magia. O grupo deve manter contato físico (como mãos dadas) e somar suas cargas. As regras são as mesmas, mas se um dos magos cometer qualquer falha, todos os outros também estarão sujeitos às consequências (inclusive a uma falha crítica, como será explicado posteriormente). Depois da realização da mágica, divide-se a carga restante pelo número de integrantes (se for necessário, faz-se um arredondamento).

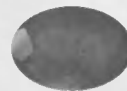
No caso da utilização de um mineral para realização de uma mágica, o mago escolhe qual será a fonte da qual o mana será retirado.

Quando o Mana acaba, o mágico pode utilizar um último recurso: seu Físico pode ser sacrificado para a realização de uma canalização de emergência. Neste caso, cada ponto de Físico corresponde a 1 ponto de Mana.

Gemas Mágicas

A seguir estão listadas as principais gemas das Terras de Shiang, sendo que seu mana armazenado é dado pelo seu tamanho e tipo:

Olho de Banque



Cor: Tons azulados e esverdeados.

Região onde é encontrada: Em cavernas e minas ao norte do continente.

Mana armazenada: 1 a 6 pontos.

Olho de Lantro



Cor: Cristalino com tons azulados.

Região onde é encontrada: Nas minas de Pedras e Águas, em cavernas na parte central do Rio da Vida, na floresta símia.

Mana armazenada: 1 a 8 pontos.

Pedra do Fogo



Cor: Tons alaranjados e avermelhados.

Região onde é encontrada: Em cavernas a oeste do Pântano do Desespero, em cavernas ao norte do Rio da Vida e nas ruínas da cidade tíresa de Cavernas.

Mana armazenada: 1 a 10 pontos.

Cristália



Cor: Amarela.

Região onde é encontrada: Em cavernas ao sul do Rio da Vida, onde encontra as Montanhas Gélidas; em cavernas ao sul das planícies e da floresta.

Mana armazenada: 1 a 13 pontos.

Emerita



Cor: Verde.

Região onde é encontrada: Em cavernas próximas ao deserto.

Mana armazenada: 1 a 15 pontos.

Pérola Negra



Cor: Cinza escuro metalizado.

Região onde é encontrada: No oceano, em regiões próximas às praias do continente. A ostra gigante, que produz a pérola, é um dos animais mais raros do mundo.

Mana armazenada: 10 a 30 pontos.

Parâmetros das Mágicas

Primeiramente, devemos explicar os parâmetros que definem uma mágica:

- **Custo:** define quanto custará (em Pontos de Criação) para um personagem possuir a mágica, e também quantos pontos de Mana serão gastos para sua realização.
- **Habilidade:** quão fácil é para o mago realizar a magia.
- **Concentração:** tempo gasto para o mago invocar uma mágica (dado em *rounds*).
- **Efeitos:**
 - Duração:** quanto tempo duram os efeitos da mágica (também em *rounds*).
 - Alcance:** determina o raio de alcance da mágica (em metros, tendo o mago como centro), em que poderão estar situados seus alvos.
 - Volume afetado:** define o volume máximo (em metros) da área de ação da mágica.
 - Aleatoriedade:** dano provocado, ampliação e demais fatores aleatórios.
 - Descrição:** especifica se a mágica pode ser resistível, seus limites e alguns dados especiais.

Neste capítulo existem várias mágicas já montadas e prontas para utilização em jogo.

Adquirindo e Realizando uma Mágica

Quando um personagem adquire uma mágica (pagando seu custo em Pontos de Criação ou em Pontos de Experiência), ele adquire uma habilidade nível 0, sem custo adicional, que será testada para realização da magia.

Para realizar uma mágica, existe um tempo durante o qual o mago precisa se concentrar (parâmetro Concentração, dado em minutos, ou seja, 1 minuto = 6 *rounds* de combate). Ao final deste tempo, o mago faz um teste para verificar se conseguiu realizar a magia, diminuindo então seus pontos de mana.

Se o mago quiser ignorar o tempo de concentração, ele pode realizar seu teste de invocação colocando o tempo de concentração como penalidade.

Se por acaso o mago for atingido durante o período de concentração de uma mágica, os danos sofridos são colocados como penalidade para a realização de seu teste de invocação.

Algumas mágicas são efetuadas tendo como alvo um ser vivo, que poderá tentar resistir a ela, por meio de um Teste de Disputa contra a habilidade que o mago possui na mágica. Se a mágica visar o corpo do personagem, ele utilizará seu Físico, mas se a mágica afetar a mente, o personagem utilizará sua Vontade.

Mágicas que são arremessadas após o teste de invocação (marcadas com um "A" após o nome) precisam de outro teste, agora para determinar se acertaram seu alvo. Considera-se o efeito da mágica como sendo uma arma de longo alcance, mas o atributo utilizado será a Inteligência, ao invés da Destreza. O mago terá bônus de +3 para arremesso rápido e +4 para arremesso mirado, somados ao nível de habilidade com a mágica.

Caso a mágica não necessite ser arremessada, o mago tratará seu arremesso de forma convencional, utilizando Destreza e, se possuir, alguma habilidade específica para auxiliá-lo.

O mago pode ampliar os efeitos de sua mágica, desde que no momento em que for realizá-la, ele anuncie que deseja gastar pontos de Mana na mesma proporção que quer ampliá-la. Os parâmetros da mágica serão ampliados pelo número de vezes em que o custo foi aumentado.

Exemplo: inicialmente, vamos analisar a mágica **Ventrioloquismo:**

Ventrioloquismo

- Concentração: 1
 - Custo: 1
 - Duração: 1 min
 - Alcance: 5 m
- O personagem produz sons dentro do alcance permitido.

Supondo que o mago precise aumentar o alcance de sua mágica para 10 metros. Ele precisará gastar ao invés de 1 ponto de Mana, 2 pontos. Assim a mágica terá os seguintes efeitos:

Ventrioloquismo (2)

- Concentração: 2
- Custo: 2
- Duração: 2 min
- Alcance: 10 m

Falhas na Realização de uma Mágica

Até agora, somente foram vistas falhas em Testes de Atributos, juntamente com os chamados críticos e suas consequências. Porém, para as mágicas, isso é um pouco diferente.

Abaixo segue uma tabela determinando algumas falhas críticas. Para utilizá-la, basta rolar 1D6 e verificar o resultado:

- 1 - Ocorreu uma simples falha.
- 2 - A mágica atingiu um alvo diferente (o Mestre de Jogo determina aleatoriamente um novo alvo).
- 3 - A mágica funciona, mas só depois de 1D6 *rounds*, sendo que a retirada do mana só ocorre depois desse tempo. Quando este tipo de falha ocorre, o mago pensa apenas que ocorreu uma simples falha. Neste caso, depois de 1D6 *rounds*, seria como se o mago tivesse acabado de realizar sua mágica, e é nesse instante que seu mana é descontado. No caso de mágicas por toque, se o mago não está em contato com seu alvo, a mágica não se completa.
- 4 - A mágica funciona com efeito inofensivo e visual diferente.
- 5 - A mágica funciona, mas todos os magos envolvidos sofrem 1 dano.
- 6 - A mágica funciona, mas todos os magos envolvidos perdem 1D6 pontos de mana.

Rituais Mágicos

Rituais são mágicas especiais, realizadas com materiais peculiares e num longo período de tempo, mas com efeitos incríveis. Geralmente os rituais gastam muito mana para serem realizados, exigindo minerais ou gemas mágicas. No caso de falha no teste de algum ritual, qualquer mineral envolvido na magia é destruído. A maioria dos rituais é realizada por dois ou mais magos, e podem demorar muitas horas em determinados casos. Um mago pode substituir outro, realizando um teste da habilidade psíquica Misticismo com penalidade de -2.

Existem vários tipos de rituais:

- Encantamentos de Pergaminhos;
- Encantamentos de Objetos;
- Conjurações e Esconjurações.

Para a realização de um ritual, o mago necessita da habilidade psíquica **Misticismo**.

Objetos Encantados

Alguns tipos de mágicas podem ser colocadas em armas, armaduras, colares e numa variedade de objetos, através de rituais. O processo de encantamento requer um tempo maior para ser realizado. Cada segundo de concentração passa a valer 3 horas, e no intervalo de tempo em que o objeto estiver sendo encantado, o mago não poderá ser perturbado de nenhuma maneira. No caso de alguma interferência, é necessário que o mago realize um teste de habilidade com a mágica, com penalidades impostas pelo Mestre de Jogo. Em caso de falha, apenas o mana é gasto inutilmente, mas se a falha é crítica, role 1d6 e veja a tabela abaixo, que determina as consequências:

- | |
|--|
| 1 – Simplesmente falhou e o encantamento terá de ser reiniciado. |
| 2 – O objeto foi transformado em alguma coisa ridícula. |
| 3 – O objeto foi destruído. |
| 4 – Todos os magos realizadores sofrem 1D6 pontos de dano a cada 100 pontos de mana necessários para a realização. |
| 5 – A mente de um dos participantes foi transferida para o objeto. |
| 6 – Foi conjurada outra criatura. Role 2D6, sendo o resultado de menor valor (2) um ser inofensivo, e o de maior valor (12) um ser maligno e poderoso (proporcionalmente ao mana utilizado no ritual). |

Para utilizar a mágica de um objeto encantado, basta que o mago toque nele, se concentre o tempo necessário, e pronto: tem-se os pontos de mana descontados e a magia é realizada. Note que não é necessário um teste de habilidade com a mágica, o que torna o objeto uma fonte segura para a realização de magias.

Se um personagem possui a característica **Aptidão Mágica**, ele poderá detectar um objeto mágico mediante um teste de percepção com bônus dessa característica. Ao utilizar um objeto mágico, o personagem desconta seu próprio mana. Se não possuir **Aptidão Mágica**, ele poderá utilizar seu próprio **Físico** como mana. Muitos artefatos criados por lantros, enquanto habitavam o plano terrestre, foram encantados magicamente e causaram a morte de vários tiseses e símios incautos.

Uma artimanha utilizada em objetos encantados é a inclusão de algum mineral que sirva como 'bateria' de mana. Isso faz com que mágicas poderosas possam ser invocadas, sem nenhum custo de Mana ou Físico de seu possuidor. Nas **Ter- ras de Shiang** as 20 Lâminas feitas pelo imperador Shiang possuem minerais acoplados para serem utilizados como bateria para a realização da magia que cada lâmina guarda.

Personagens não-magos, que utilizem armas encantadas, usam a **Inteligência** como iniciativa, ou então a habilidade relacionada à mágica que a arma possui. É comum um personagem **Lâmina Mortal** ou **Mercenário** aprender a habilidade relacionada à mágica contida na arma (utilizando esse valor para iniciativa, ao invés da **Inteligência**).

Pergaminhos

Além dos encantamentos em objetos, existem outros que são colocados em pergaminhos para serem utilizados apenas uma vez. Nestes encantamentos, a mágica colocada pode ser ampliada e não se despende mana para sua utilização. Para que o mago possa criar um pergaminho, ele necessita possuir a habilidade **Escibismo**.

Além de possuir a habilidade, o mago necessita de um pergaminho em couro ou papel, um mineral com a carga mágica do custo (ampliado ou não) que se quer alcançar (este mineral será consumido), e 5 vezes o custo de realização da mágica para o ritual de encantamento. O tempo de realização do ritual é calculado de modo que cada segundo equivale a um minuto. As falhas críticas são tratadas como nos encantamentos permanentes.

De posse dos materiais, o mago irá realizar o ritual (e como ele é demorado, estará sujeito a interferências externas – as regras utilizadas são como as de encantamentos permanentes). Ao final, serão necessários dois testes de todos os participantes: o primeiro teste na habilidade, e o segundo para a mágica. No caso de falha os minerais e gemas são destruídos, e no caso de uma falha crítica, segue-se a tabela para **Objetos Encantados**.

Conjurações e Esconjurações

Aconselha-se a realização de uma conjuração em grupos (geralmente um grupo de magos realizando a conjuração, e outro para controlar a criatura conjurada). Muitos magos que não tiveram esse tipo de cautela, e que resolveram conjurar criaturas, foram destruídos por elas.

Quando este ritual (tanto para **Conjuração** quanto para **Esconjuração**) é realizado, todos os participantes têm que conhecer a criatura ou ser, que será alvo do ritual.

Pode-se conjurar uma ou mais criaturas, sendo que o custo de realização é dado pelo atributo **Físico** (ou por sua soma em caso de mais de uma criatura). O tempo de duração do ritual é dado pelo seu custo total, em horas.

As consequências na falha de uma **Conjuração** ou **Esconjuração** são parecidas com as dos rituais de pergaminhos, e no caso de uma simples falha as gemas são destruídas. No caso de uma falha crítica segue-se a tabela abaixo:

- | |
|---|
| 1 – Simplesmente falhou e o ritual terá de ser reiniciado. |
| 2 – A criatura foi transformada em outra. |
| 3 – A criatura perdeu sua essência. |
| 4 – Todos os magos realizadores sofrem 1D6 pontos de dano a cada 100 pontos de Mana necessários para a realização. |
| 5 – A mente de um dos participantes foi transferida para a criatura. |
| 6 – Foi conjurada outra criatura. Role 2D6, sendo o resultado de menor valor (2) um ser inofensivo, e o de maior valor (12) um ser maligno e poderoso (proporcionalmente a mana utilizada no ritual). |

Portais Dimensionais

As viagens através de portais dimensionais não são tratadas como mágicas comuns, pois os portais são incontroláveis. Este é o mais terrível tipo de mágica, com relação às consequências.

Se o mago tiver habilidade com a mágica no nível 5 ou superior, ele utilizará a tabela para falhas na realização de uma mágica, da página anterior. Caso contrário, ele poderá abrir

um portal para outra localidade na mesma dimensão, ou até outra dimensão, como mostrado a seguir (no caso da falha rola-se 1D6):

- | |
|--|
| <p>1 – Dimensão das Almas Eternas;
 2 – Dimensão Terrestre;
 3 – Dimensão das Cinzas,
 4 – Dimensão da Escuridão;
 5 – Dimensão dos Tormentos;
 6 – Dimensão desconhecida.</p> |
|--|

Caso a rolagem caia na mesma dimensão, o Mestre de Jogo decide outra localidade naquela dimensão, onde o portal foi aberto.

Lista das Mágicas

A seguir temos as mágicas organizadas por esferas. É importante ressaltar que para sua realização, o personagem mago precisa gastar uma ação mental.

Mágicas da Vida

Todas as mágicas desse grupo têm como objetivo o corpo e a mente, além da criação de proteções mágicas como campos de força.

Ler Mentos

- Concentração: 1
- Custo: 3
- Duração: 1 minuto
- Alcance: 10 m



Vencendo uma disputa de Vontade (com bônus da habilidade Ler Mentos) contra o alvo, o personagem pode invadir a mente do oponente (que esteja sendo visto ou percebido) e captar seus pensamentos. A mágica tem alcance de 10 metros por custo e funciona durante 1 minuto por custo (precisa de novo teste para continuar). Em caso de falha, o teste só poderá ser repetido depois de 2 *rounds*.

Para decifrar pensamentos, ocorre uma disputa de Inteligência entre os envolvidos (com bônus de suas habilidades). Em ambos os testes, se o alvo não desconfiar que sua mente esteja sendo invadida, basta um Teste de Atributo do mago (Vontade ou Inteligência, com seus bônus). Lembre-se de que nem sempre o alvo pode estar pensando no que se pretende descobrir.

Cura

- Concentração: 1
- Custo: 3
- Duração: instantânea
- Alcance: toque

O personagem cura 1 ponto de dano/custo, de um alvo.

Absorver Danos

- Concentração: 1
- Custo: 4
- Duração: 1 *round*
- Alcance: toque

O personagem absorve 1 dano/custo em todo seu corpo por 1 *round*/custo.



Disfarçar

- Concentração: 2
- Custo: 4
- Duração: 1 min.
- Alcance: toque
- Volume: 0,25 m³



O personagem modifica seu rosto (ou mais partes do corpo, dependendo do custo). Quanto mais desconhecido o rosto é para o mago, maior a penalidade aplicada em seu teste.

Campo de Força

- Concentração: 3
- Custo: 5
- Duração: 1 min
- Alcance: toque
- Volume: forma circular de 50 cm de diâmetro (com espessura constante de 10 cm).



O personagem cria uma cúpula, escudo ou barreira ao seu redor, que absorve 1 dano/custo, proveniente de qualquer fonte. É importante ressaltar que se o personagem quiser realizar essa mágica quando for alvo de um ataque, estará sujeito a penalidades impostas pela concentração (3 pontos/custo).

O Campo de Força tem uma forma circular com 50 cm de diâmetro por custo e sempre com a espessura de 10 cm. Com 5 pontos de mana (50cm), é o suficiente para bloquear um disparo ou um golpe por vez. Com 20 pontos de mana, por exemplo, o Campo de Força alcança uma área circular de 2m de diâmetro, que pode proteger o personagem e um aliado que estiver ao seu lado, dos ataques que vierem de uma direção (Campo de Força em forma de barreira) ou então, cobrir completamente o personagem agachado (forma de cúpula).

Uma ação mental precisa ser gasta, assim como seu custo, para manter ativa essa barreira invisível, que só turva um pouco quando é atingida. Com sucesso em uma Disputa de Físico (do Campo de Força, que é de 2 pontos por custo, contra o do alvo), o personagem pode empurrar pessoas ou objetos. O Campo de Força apenas empurra seus alvos, sem potencial para arremessá-los.

Bloqueio Mental

- Concentração: 1
- Custo: 4
- Duração: instantânea
- Alcance: 50 m



O personagem bloqueia qualquer tipo de invasão mental, de qualquer personagem, numa área de 50 m. Esta mágica só produz efeito se for executada quando estiver em andamento uma tentativa de invasão da mente do mago.

Mágicas da Ilusão

Nesta esfera foram colocadas mágicas que fazem ilusões visuais, sonoras, ou aquelas que confundem a audição e a visão.

Ventriiquismo

- Concentração: 1
- Custo: 1
- Duração: 1 min



- Alcance: 5 m
Gastando uma ação mental, o personagem reproduz sons produzidos por ele a partir de um novo ponto dentro do alcance permitido.

Ilusão Sonora

- Concentração: 1
- Custo: 2
- Duração: 1 min
- Alcance: 5 m



Cria ilusões mentais de efeito sonoro, imaginadas pelo mago. Quando essa magia for ativada, é necessário um teste de Inteligência + habilidade, submetido a penalidades conforme a complexidade do efeito. Cada nível do poder permite que um som seja produzido com alcance de 5m/nível.

Ilusão Visual

- Concentração: 2
- Custo: 3
- Duração: 1 min
- Alcance: 5 m
- Volume: 1 m³



Cria ilusões de efeito visual. Quando essa magia for ativada, é necessário um teste de Inteligência + habilidade, submetido a penalidades conforme a complexidade do efeito. Cada nível do poder permite que uma ilusão, com área esférica de 1m/nível de altura, seja feita dentro do alcance de 5m/nível.

Trevas

- Concentração: 2
- Custo: 3
- Duração: 1 min
- Alcance: 10 m
- Volume: 1 m³



A cada custo pago pela magia, o mago é capaz de criar uma esfera de escuridão com 1 m de altura, ao redor do mago (cada nível aumenta a altura da esfera em 1m), que não pode ser penetrada por nenhum tipo de visão (normal, de calor, noturna, raios-X).

Ilusão Mental

- Concentração: 5
- Custo: 5
- Duração: 1 min
- Alcance: 10 m
- Volume: 0,5 m³



Cria ilusões de efeitos visuais e sonoros imaginados pelo mago, dentro do alcance de 5m/nível.

Invisibilidade

- Concentração: 3
- Custo: 4
- Duração: 1 min.
- Alcance: 10 m



Faz com que o possuidor se torne invisível aos olhos das raças das Terras de Shiang, ou seja, o personagem com este poder não pode ser percebido por testes de percepção visual.

A Invisibilidade dá penalidades aos adversários que queiram atingir ou escapar dos ataques do personagem invisível.

Essas penalidades são as normais para ataques à distância (um personagem invisível só poderá ser mirado, com penalidade de -4, se elementos externos o denunciarem, como pegadas no chão, cortinas sendo afastadas, etc.). Em combates corpo-a-corpo a penalidade é -4.

Infravisão

- Concentração: 3
- Custo: 4
- Duração: 5 min
- Alcance: 10 m



Permitem que seu possuidor possa diferenciar corpos com temperaturas diferentes, mesmo na ausência de luz. Corpos quentes são vistos com tons avermelhadas, e corpos frios são vistos com tons azulados.

Visão Absoluta

- Concentração: 3
- Custo: 4
- Duração: 5 min
- Alcance: 10 m



O personagem enxerga quaisquer seres (espirituais ou não), mesmo que estejam invisíveis.

Mágicas do Ar

Vento

- Concentração: 2
- Custo: 2
- Duração: 1 min
- Alcance: 10m
- Volume: 1 m³



O personagem controla 1 m³/custo de ar, num alcance de 10 m, podendo atingir a velocidade de 5m/s (cerca de 20 km/h) por custo. Se essa magia for feita com custo acima de 5 (ou seja, com velocidade acima de 100 km/h), os personagens que estiverem dentro dos 5 m³ da magia realizam qualquer atividade com visão parcial.

Rajada de Vento (A)

- Concentração: 3
- Custo: 3
- Duração: instantânea
- Alcance: 10 m
- Volume: 1 m³



Cada custo desta magia gera uma rajada de vento com Físico 4, 0,5 m de largura (atinge um ser humano normal) e 10 metros de distância. Esses valores são somados por nível.

Gastando uma ação mental, o personagem pode optar por atingir, com Físico total, todos os alvos que estiverem dentro de uma área igual à largura da rajada multiplicada por sua distância, ou então atingir, com metade do Físico total e da distância, todos que estiverem ao seu redor, com uma rajada circular.

Ventos não causam danos, mas atingem com facilidade todos os alvos que estiverem em sua área de rajada. Os atingidos precisam vencer Testes de Disputa de seus Físicos Originais (Conte o Físico Relativo Original do alvo, se ele tiver seu Tamanho modificado).

Se o alvo perder a disputa de Físico, ele será derrubado (no chão a penalidade para combate é -3, e o alvo perde todas as suas ações físicas do *round*). A cada 6 pontos de sucesso nessa disputa, o vento arremessa o alvo a 5 metros, causando 1 dano aleatório.

Os personagens não precisam gastar ações para se defenderem de Golpes de Vento, mas se o fizerem, ganham bônus de +3 por acúmulo de ação.

Se o Físico do vento for capaz de levantar normalmente o personagem (geralmente, Físico 7 para um humano normal), ele pode carregá-lo a 80km/h. Infelizmente, ao iniciar essa manobra, e a cada minuto, o personagem precisa de um Teste de Destreza para se manter nesse tufão e não levar D2-1 danos se ralando no chão.

Contra arremessos, uma rajada de vento absorve 1 dano normal a cada duas vezes o custo pago, e 1 dano de projéteis em altíssima velocidade a cada 6 vezes o custo. Além de gastar uma ação mental nesta tentativa, o personagem precisa ganhar a iniciativa contra quem tenha feito o arremesso ou o disparo.

Purificar Ar

- Concentração: 2
- Custo: 1
- Duração: instantânea
- Alcance: toque
- Volume: 1 m³



Transforma 1 m³/custo de qualquer tipo de gás em quantidade equivalente de ar puro.

Respirar Água

- Concentração: 3
- Custo: 3
- Duração: 1 min
- Volume: 0,5 m³



Faz com que seu possuidor transforme a água que entra para os pulmões em ar.

Levitar

- Concentração: 1
- Custo: 2
- Duração: 1 min
- Alcance: 10 m



Levita um alvo de até 25 kg/custo, até uma altura de 2 m.

Andar no Ar

- Concentração: 2
- Custo: 3
- Duração: 1 min
- Alcance: 10 m
- Volume: 1 m³
- Descrição: resistível por Físico; torna um alvo de 25 kg/custo capaz de andar acima do chão, (isto é, ter base no ar) até uma altura de 2m/custo.



Vôo

- Concentração: 3
- Custo: 4
- Duração: 1 min.
- Alcance: 10 m



- Volume: 1 m³

O personagem pode voar a uma velocidade de 5m/s (cerca de 20 Km/h) por custo pago. Voando, o personagem pode carregar metade de sua capacidade normal de peso.

Mágicas da Água

Detectar Água

- Concentração: 1
- Custo: 1
- Duração: 1 min
- Alcance: 50 m



Informa a existência de água, ou não, numa área de 50 m.

Criar Água

- Concentração: 1
- Custo: 2
- Duração:
- Alcance: instantânea
- Volume: 0,5 m³



Cria um volume de água de 0,5 m³/custo, proveniente das mãos do mago.

Controlar Água

- Concentração: 1
- Custo: 1
- Duração: 1 min
- Alcance: 10 m
- Volume: 0,5 m³



Faz com que o personagem possa controlar qualquer líquido, moldando-o da maneira desejada (um Teste de Inteligência + bônus de habilidade pode ser exigido para formas mais complexas).

Cada nível permite que o personagem manipule o volume de uma esfera de 50 cm de altura de líquido. O alcance desse poder é de 10 metros por custo. A Inteligência do personagem substitui a Destreza desse “ser líquido” que foi formado. Cada ação mental gasta pelo mago dará uma ação a essa “bolha ambulante”.

Entre outras coisas, o líquido manipulado pode ser arremessado até o alcance do nível. A habilidade Controle de Líquidos (0) dá o bônus de arremesso 0/+1, e cada duas vezes o custo pago, causa 1 dano. Como está dentro do alcance do poder, a penalidade por distância para arremesso não é aplicada.

Uma barreira pode ser formada com esse líquido se o personagem perceber um ataque se aproximando de alguma direção. Por nível, a barreira absorve 1 dano normal, 2 danos de fogo (no caso de uma espada em chamas, absorve 1 dano que seria causado pela lâmina e 2 danos que seriam causados pelas chamas), e cada 3 níveis absorve 1 dano de projéteis em altíssima velocidade.

Para empurrar, cada nível deste poder dá 4 pontos de Físico para essa... “coisa molhada”. Alvos que flutuam não resistirão, se não encontrarem algum ponto de apoio.

Andar na Água

- Concentração: 3
- Custo: 2
- Duração: 1 min.
- Alcance: 10 m
- Volume: 0,5 m³

Faz o personagem andar sobre a água como se ela fosse uma superfície sólida.



Rajada de Água (A)

- Concentração: 2
- Custo: 3
- Duração: instantânea
- Alcance: 10 m
- Volume: 0,5 m³

O personagem emana das mãos um jato de água que, por custo pago da mágica, causa 1 dano e alcança 5 metros.

A Rajada de Água é um ataque à distância com bônus inicial de +2/+3, dado com a habilidade Rajada Líquida nível 0 (o Teste de Disputa contra o alvo é feito com o atributo Destreza, e não se esqueça dos modificadores de distância, que podem ficar positivos se o alvo estiver muito próximo).

Conte a proteção contra golpes normais (armaduras ou pele dura do alvo) para absorver os danos. Cada rajada gasta uma ação física, e o mago sempre pode reduzir a quantidade de dano, independente da distância alcançada.

Corpo de Água

- Concentração: 3
- Custo: 4
- Duração: 1 min
- Alcance: toque

Transforma o corpo do personagem em água, mas mantém sua forma original. Essa transformação ocorre em 1 *round* (para se liquefazer ou para voltar ao normal).

Nesta forma, o personagem pode escapar por qualquer brecha por onde a água passe. Quanto menor a brecha, maior o tempo que ele leva para isso (um tirês de água leva um *round* para escoar por uma passagem de 20 cm de diâmetro, enquanto um símio leva 2 *rounds*).

Danos físicos são reduzidos pela metade, com exceção dos de calor intenso ou fogo, que são considerados normais.

Golpes com materiais esponjosos capazes de reter água, ou rajadas de grande pressão, como um jato de areia ou uma rajada concentrada de vento, causam dano dobrado. Danos elétricos causam danos normais.

O personagem pode utilizar um tentáculo de água para atacar, que funciona como um mangual leve (+2G/+0A, 1 dano). Se estiver manipulando uma arma, essa flexibilidade dá um bônus de +1 para o ataque. Nesta forma líquida, o personagem pode manipular normalmente apenas objetos que flutuam na água (densidade menor do que a água). Objetos que afundam na água recebem penalidade de -1 a -6, dependendo de sua densidade (manipular uma faca = -1, conduzir um godo = -4, manejar uma balestra = -3).

O personagem pode comprar a habilidade psíquica Mol-
dar Corpo, para assumir formas diferentes. Um teste de Inteligência + habilidade deve ser feito para assumir a nova forma (com bônus ou penalidades de acordo com o novo formato) e



uma ação mental deve ser gasta por *round* para manter a estrutura.

Na forma líquida, substâncias ingeridas pelo personagem se tornam água, assim que são envolvidas pela saliva.

O personagem líquido fica semitransparente e, por isso, ganha a característica especial Mimetismo (que dá +2 em testes de camuflagem). Pós ou líquidos que atingem o personagem são expelidos para a superfície e ficam boiando ao seu redor, até chegarem ao chão.

Em ambientes muito quentes (mais de 40°C), se não ingerir muito líquido, o personagem perde 1 ponto de Físico Atual por hora, caso esteja em sua forma líquida. Se tiver um membro decepado, o personagem pode grudá-lo novamente a seu corpo, se assumir sua forma líquida.

Aquavisão

- Concentração: 3
- Custo: 4
- Duração: 5 min
- Alcance: 10 m
- Volume: 0,5 m³

Permite a visão dentro de uma área aquática de 0,5 m³/custo, com alcance de 10m/custo. Testes de Percepção são realizados com bônus em águas límpidas, contudo penalidades podem ser aplicadas conforme a água estiver mais turva.



Mágicas do Fogo

Atear Fogo

- Concentração: 1
- Custo: 2
- Duração: 1 min
- Alcance: toque
- Volume: 0,25 m³
- Dano: 1

As mãos do mago criam calor a uma razão de 100°C/custo, causando 1 dano/custo se utilizadas para atacar.



Resistir ao Calor

- Concentração: 1
- Custo: 2
- Duração: 1 min
- Alcance: toque
- Volume: 0,25 m³

O personagem se torna apto a suportar temperaturas de até 100°C/custo.



Corpo Flamejante

- Concentração: 3
- Custo: 4
- Duração: 1 min.
- Alcance: toque

Transforma o corpo do personagem em um sólido flamejante. Essa transformação ocorre em 1 *round* (para entrar em chamas ou para voltar ao normal).

Danos provenientes de calor são anulados; de magma, diminuídos pela metade menor, e de poderes de resfriamento são duplicados. Água causa danos normais, se não causar



resfriamento. Cada *round* em contato com o personagem causa 1D3 danos por queimadura.

A cada 5 *rounds* que um personagem permanecer próximo ao mago em chamas (1 metro de distância), ele receberá 1 dano. Armaduras podem atrasar em até 3 *rounds* esse efeito, dependendo de sua densidade e área de proteção.

Arma Flamejante

- Concentração: 2
- Custo: 4
- Duração: 1 min
- Alcance: toque
- Volume: 0,25 m³
- Dano: 1D2



Aquece uma arma metálica ou pedaço de metal a 100°C/custo; se for utilizada para ataques, acrescenta 1D2/custo ao dano.

Sopro de Chamas (A)

- Concentração: 4
- Custo: 5
- Duração: instantânea
- Alcance: 10 m
- Volume: 0,25 m³
- Dano: 1D2



O personagem é capaz de soprar um jato de gás concentrado em chamas. O Sopro de Chamas é um ataque à curta distância, lento e impreciso, mas que atinge uma grande área e, por isso, recebe bônus inicial de +1/+2, dado com habilidade Rajada Gasosa (0) (O Teste de Disputa contra o alvo é feito com o atributo Destreza. Não se esqueça dos modificadores de distância, que podem ficar positivos se o alvo estiver muito próximo).

Personagens atingidos por essa rajada pela primeira vez precisam de sucesso em um Teste de Reflexo (Destreza + Reflexos Rápidos) para parar de respirar a tempo. Em caso de falha, os danos são aumentados em sua metade menor, pois o gás entrou em seu organismo. Em futuros ataques, o alvo pode declarar (ou se já conhecer a arma de seu inimigo no primeiro confronto) que prenderá a respiração, o que dispensará o teste.

Armaduras não são eficientes contra gases. Dispense a rolagem de acerto no diagrama de resistência e considere a área com menor absorção (absorção contra armas normais) como proteção dos danos causados pela rajada em um alvo, que fica com penalidade de -3 em suas ações até o final do *round*, enquanto esse incômodo gás ao seu redor se dissipa.

Cada rajada gasta uma ação física, e o personagem sempre pode reduzir a quantidade de dano, independente da distância alcançada. Lembre-se que fogo causa danos dobrados a gelo e água, e metade do dano em elementos semelhantes.

Bola de Fogo (A)

- Concentração: 5
- Custo: 6
- Duração: instantânea
- Alcance: 10 m
- Volume: 0,25 m³
- Dano: 1D3



O personagem lança de suas mãos um projétil líquido flamejante que, por custo, causa 1D3 danos e alcança 10 m.

A Bola de Fogo é um ataque à distância com bônus inicial de +2/+3, dado com a habilidade Projétil Líquido (0) (O Teste de Disputa contra o alvo é feito com o atributo Destreza. Não se esqueça dos modificadores de distância, que podem ficar positivos se o alvo estiver muito próximo).

A metade menor dos danos se repete apenas no início do próximo *round* do alvo atingido, se ele não gastar uma ação para retirar esse líquido prejudicial de seu corpo (ao se jogar na água por exemplo).

Cada disparo gasta uma ação física, e o personagem sempre pode reduzir a quantidade de dano, independente da distância alcançada.

Lembre-se que fogo causa danos dobrados a gelo e água, e metade do dano em elementos semelhantes.

Mágicas da Terra

Detectar Terra

- Concentração: 1
- Custo: 1
- Duração: 1 min
- Alcance: 50 m
- Volume: 0,25 m³



Informa ao personagem a existência de terra ou não numa área de 50 m.

Controlar Terra

- Concentração: 1
- Custo: 3
- Duração: 1 min
- Alcance: 10 m
- Volume: 0,25 m³



Permite ao mago controlar pedras, rochas e areia, gastando uma Ação Mental e conseguindo sucesso em um Teste de Vontade com bônus de habilidade.

Cada custo pago alcança 10 metros, manipula um volume esférico de 10 cm de altura, tem Físico 4 e dura 2 *rounds*.

Apesar de estar contido no limite de volume da mágica, um personagem não pode manipular um alvo mais pesado do que a capacidade do Físico da magia.

A Inteligência do personagem conta como a Destreza do objeto sendo manipulado. Cada Ação Mental gasta pelo personagem é uma ação que pode ser feita com esse objeto.

Se alguma rocha ou pedregulho estiver sendo controlado, ele pode ser arremessado contra um alvo. O Teste de Arremesso é feito com a Inteligência do personagem mais o bônus da habilidade Controle de Terra (começa com bônus de +1/+2 em seu nível 0 e aumenta em +1 por nível). O dano desse arremesso depende do peso do objeto (olhe a tabela de Arremessos por Físico para maiores detalhes (página 65), e o alcance pode extrapolar o limite do poder, alcançando a distância que está na tabela de Arremessos por Físico.

Para tentar utilizar este poder como barreira, o personagem precisa perceber de onde vem o ataque e ganhar a iniciativa (Inteligência do personagem + Habilidade "Controle de Terra") para ter 1 ponto de absorção por nível de poder. Para

empurrar um alvo, o personagem tem 4 pontos de Físico por nível.

Um truque sujo interessante é levantar poeira nos olhos dos adversários, concedendo -1 de penalidade para qualquer ação, por nível do poder. O mago precisa gastar uma Ação Mental a cada *round* para fazer a nuvem de poeira acompanhar o alvo. Se o alvo quiser gastar uma ação para tentar escapar da poeira, é feito um Teste de Disputa entre a Inteligência + habilidade Controle de Terra contra a Esquiva do alvo (Destreza + bônus).

Abalo Sísmico

- Concentração: 2
- Custo: 4
- Duração: 1 min
- Alcance: toque
- Volume: 0,25 m³



O personagem em contato com o solo gera um terremoto ao seu redor, gastando todas as suas ações físicas do *round*. Causa 1 Ponto de Abalo por custo.

O efeito se prolonga como uma explosão (alcance de 1 metro por Ponto de Abalo, mas com 1 Ponto de Abalo a menos por metro).

Os personagens dentro da área fazem um teste de Físico Original (Considerar Físico Relativo Original apenas por Tamanho Ampliado) com penalidades iguais aos Pontos de Abalo da área em que estiver (com +1 de bônus por ponto de apoio adicional às duas pernas).

Personagens que falhem no teste caem e perdem suas demais ações do *round*. Para cada 3 pontos de falha, o personagem sofre 1 dano de queda.

Personagens tentando escapar precisarão de sucesso em um Teste de Reflexos (Destreza + Reflexos Rápidos) para realizar suas ações antes do terremoto.

Superfícies reforçadas absorvem um limite de Pontos de Abalo antes de chacoalharem e ruírem, tais como estrada de pedras (absorve 2 pontos), uma casa (absorve 4 pontos) ou um templo (absorve 12 pontos). Pontos de Abalo que passarem este limite tornam-se penalidades para as vítimas dentro da área.

Corpo Terra/Areia

- Concentração: 3
- Custo: 4
- Duração: 1 min
- Alcance: toque



Transforma o corpo de seu possuidor em terra ou areia, mantendo sua forma original. Essas transformações ocorrem em 1 *round* (para virar areia ou para voltar ao normal).

Nesta forma, o personagem pode escapar por qualquer brecha por onde a areia passe. Quanto menor a brecha, maior o tempo que ele leva para isso (um tirês de água leva um *round* para escoar por uma passagem de 20 cm de diâmetro, enquanto um símio leva 2 *rounds*).

Danos físicos são reduzidos pela metade, mas golpes com água (ou qualquer outro material capaz de sugar a areia) ou rajadas de grande pressão, como uma rajada concentrada de vento, causam dano dobrado (um jato de água causaria danos triplicados).

O personagem pode aumentar a densidade de seus membros para causar +1 dano em seus socos e chutes.

O personagem pode comprar a habilidade psíquica Moldar Corpo, para assumir formas diferentes. Um teste de Inteligência + habilidade deve ser feito para mudar de forma (com bônus ou penalidades de acordo com a forma assumida) e uma ação mental deve ser gasta por *round* para mantê-la.

Se tiver um membro decepado, o personagem pode grudá-lo novamente a seu corpo, se assumir sua forma de areia.

Corpo Pedregoso

- Concentração: 3
- Custo: 5
- Duração: 1 min
- Alcance: toque



Transforma o corpo do personagem em pedra, o que dobra seu peso e tira -2 pontos de sua Furtividade, por causa dos sons de suas juntas. Essas transformações ocorrem em 1 *round* (para petrificar ou para voltar ao normal).

A proteção do personagem, enquanto utilizar o poder, é 3/2, e ele pode atacar ou defender-se com suas mãos e pés como se fossem uma maça (+1G,+0A, D2). O corpo é imune a ataques elétricos, mas recebe danos dobrados de ataques sônicos ou cinéticos (vibratórios).

Corpo Metálico

- Concentração: 3
- Custo: 6
- Duração: 1 min
- Alcance: toque



Transforma o corpo do personagem em qualquer metal, o que dobra seu peso e tira -2 pontos de sua Furtividade, por causa dos sons de suas juntas. Essas transformações ocorrem em 1 *round* (para tornar o corpo metálico ou para voltar ao normal).

A proteção do personagem, enquanto utilizar o poder, é 3/3, e ele pode atacar ou defender-se com suas mãos e pés como se fossem uma maça (+1G,+0A, D2). O corpo é imune a ataques elétricos.

Mágicas da Eletricidade

Mãos Eletrizadas

- Concentração: 2
- Custo: 3
- Duração: 1 min.
- Alcance: toque
- Dano: 1D2



Deixa as mãos, uma arma metálica ou pedaço de metal eletrizado. Se for utilizada para ataques, as mãos causam 1D2 danos/custo, e armas são acrescidas de 1D2 danos/custo.

Controlar Eletricidade

- Concentração: 1
- Custo: 2
- Duração: 1 min
- Alcance: 10 m



Permite ao personagem controlar qualquer fluxo elétrico, sendo o dano máximo causado por esse poder é igual ao seu

nível. O personagem pode utilizar relâmpagos e até mesmo raios elétricos disparados por um inimigo (uma disputa de Teste de Vontade + Habilidade decide quem será o alvo final do raio).

A habilidade Controle de Eletricidade (0) dá bônus de +3/+4, aumentado em +1 por nível. O ataque com essa eletricidade é um raio, testado com a Inteligência do personagem e seu bônus de habilidade.

O dano causado pode ser controlado, de 1 ao seu limite, e não é absorvido por metais. Porém, armaduras (naturais ou não) de material isolante protegem de todo dano.

Grades, entrelaçamento de metais ou cortinas d'água funcionam como pára-raios, não permitindo o avanço desse tipo de rajada.

Porém, superfícies metálicas ou molhadas podem servir de propagadores da rajada, para todos que estiverem em contato direto com elas. O dano se propaga de acordo com sua intensidade, alcançando 1 metro a cada 1 dano, sendo dividido entre todos os atingidos, causando no mínimo 1 ponto aos que estiverem mais próximos.

Relâmpago (A)

- Concentração: 2
- Custo: 3 (3)
- Duração: instantânea
- Alcance: 10 m
- Dano: 1D2



Raios elétricos saem das mãos do personagem, produzindo estalos, causando 1D2 danos e alcançando 10 metros por nível de poder.

O Relâmpago é um ataque à distância com bônus inicial de +3/+4, dado com a habilidade Rajada Elétrica (0). O Teste de Disputa contra o alvo é feito com o atributo Destreza.

Este tipo de rajada não é absorvida por metais, mas armaduras (naturais ou não) de material isolante protegem de todo dano. Grades e entrelaçamento de metais em formato parecido funcionam como pára-raios, e não permitem a propagação desse tipo de rajada.

Superfícies metálicas ou molhadas podem servir de propagadores da rajada, para todos que estiverem em contato direto com elas. O dano se propaga de acordo com sua intensidade, alcançando 1 metro a cada 1 dano, sendo dividido entre todos os atingidos, causando no mínimo 1 ponto aos que estiverem mais próximos.

Cada rajada gasta uma ação física, e o personagem sempre pode reduzir a quantidade de dano, independente da distância alcançada.

Se um segundo alvo estiver tocando o primeiro, o dano é dividido entre eles, ficando a metade maior para o primeiro alvo.

Resistir a Eletricidade

- Concentração: 1
- Custo: 2
- Duração: 1 min
- Alcance: toque



O personagem fica imune a qualquer dano de origem elétrica.

Corpo Elétrico

- Concentração: 3
- Custo: 4
- Duração: 1 min.
- Alcance: toque



Transforma o corpo do personagem em um feixe controlado de raios elétricos. Essas transformações ocorrem em 1 round (para virar faíscas ou para voltar ao normal).

O personagem será capaz de se locomover através de fios ou metais condutores, na velocidade do som.

Sempre que este personagem entrar em contato com um alvo condutor de eletricidade (pode até ser por um toque, que é considerado um golpe com +1 de bônus), ele causará danos iguais a D3 + bônus de dano por Físico.

Em seu estado elétrico, o personagem sofre D2 danos, se for atingido por grande quantidade de líquido ou material condutor de eletricidade (que deve ser grande o suficiente para unir duas extremidades do personagem instantaneamente, como um litro de água que liga a mão à cabeça, ou um emaranhado de fios desencapados que passam pelos dois pés) (dessa forma, o personagem pode sofrer no máximo de 3D2 danos por round).

Líquidos podem causar danos em qualquer situação, se atingirem o personagem elétrico em grande quantidade, mas material condutor só causará dano se for pressionado contra o mago (como em um golpe de espada grande condutora de eletricidade).

Danos físicos ou ácidos não causam danos no personagem em estado elétrico. Danos elétricos ou térmicos causam apenas a metade menor dos danos.

Em seu estado elétrico, materiais não condutores de eletricidade são intangíveis (não é possível manipulá-los).

Se tiver um membro decepado, o personagem pode grudá-lo novamente a seu corpo se assumir sua forma elétrica.

Mágicas do Gelo

Congelar

- Concentração: 1
- Custo: 2
- Duração: 1 min
- Alcance: toque
- Volume: 0,25 m³



As mãos do mago diminuem calor a uma razão de -50°C/custo. Se as mãos do mago forem utilizadas para ataque, causarão 1 dano/custo.

Resistir ao Frio

- Concentração: 1
- Custo: 2
- Duração: 1 min
- Alcance: toque



O personagem se torna apto a suportar temperaturas de até -50°C/custo.

Corpo de Gelo

- Concentração: 2
- Custo: 2
- Duração: 1 min.



- Alcance: toque

Transforma o corpo do personagem em gelo, mantendo sua forma original e ganhando imunidade ao frio. Essas transformações ocorrem em 1 *round* (para virar gelo ou para voltar ao normal).

O corpo do personagem ganha absorção de danos 1/0, mas ataques provenientes de fontes de calor são duplicados.

Em ambientes normais (por volta de 20°C), o personagem perde 1 ponto de Físico Atual por hora, se estiver em sua forma de gelo, e 2 pontos por hora, se o clima estiver a mais de 40°C.

Em forma de gelo, substâncias ingeridas pelo personagem se tornam água assim que são envolvidas pela saliva (não dá para ver o almoço boiando lá dentro).

O personagem fica semitransparente quando vira gelo e, por isso, ganha a característica Mimetismo (que dá +2 em testes de camuflagem).

Sopro de Gelo (A)

- Concentração: 4
- Custo: 5
- Duração: instantânea
- Alcance: 10 m
- Volume: 0,25 m³
- Dano: D2



O personagem é capaz de soprar um jato de gás concentrado e congelante. O Sopro de Gelo é um ataque à curta distância, lento e impreciso, mas que atinge uma grande área e, por isso, recebe bônus inicial de +1/+2, dado com habilidade Rajada Gasosa (0) (o Teste de Disputa contra o alvo é feito com o atributo Destreza. Não se esqueça dos modificadores de distância, que podem ficar positivos se o alvo estiver muito próximo).

Personagens atingidos por essa rajada pela primeira vez precisam de sucesso em um Teste de Reflexo (Destreza + Reflexos Rápidos) para parar de respirar a tempo. Em caso de falha, os danos são aumentados em sua metade menor, pois o gás entrou em seu organismo. Em futuros ataques, o alvo pode declarar (ou se já conhecer a arma de seu inimigo no primeiro confronto) que prenderá a respiração, o que dispensará o teste.

Armaduras não são eficientes contra gases. Dispense a rolagem de acerto no diagrama de resistência e considere a área com menor absorção (contra armas normais) como proteção dos danos causados pela rajada em um alvo, que recebe penalidade de -3 em suas ações até o final do *round*, enquanto esse incômodo gás ao seu redor se dissipa.

Cada rajada gasta uma ação física, e o personagem sempre pode reduzir a quantidade de dano, independente da distância alcançada.

Bola de Gelo (A)

- Concentração: 5
- Custo: 6
- Duração: instantânea
- Alcance: 10 m
- Volume: 0,25m³
- Dano: D3



O personagem lança de suas mãos um projétil líquido congelante que, por custo, causa 1D3 de dano e alcança 10 m.

A Bola de Gelo é um ataque à distância, com bônus inicial de +2/+3, dado com a habilidade Projétil Líquido (0) (o Teste de Disputa contra o alvo é feito com o atributo Destreza. Não se esqueça dos modificadores de distância, que podem ficar positivos se o alvo estiver muito próximo).

A metade menor dos danos se repete no início do próximo *round* do alvo atingido, se ele não gastar uma ação para retirar esse líquido prejudicial que escorre por seu corpo (ao se jogar na água por exemplo).

Cada disparo gasta uma ação física, e o personagem sempre pode reduzir a quantidade de dano, independente da distância alcançada.

Mágicas dos Espíritos

Detectar Espíritos

- Concentração: 1
- Custo: 1
- Duração: 5 min
- Alcance: 50 m



Detecta espíritos numa área de 50 m. Se o mago quiser um objetivo específico (como uma raça em particular), o Mestre de Jogo determina uma penalidade ao teste.

Olhos Espirituais

- Concentração: 1
- Custo: 3
- Duração: 1 min
- Alcance: 10 m



O mago vê por meio da visão de um alvo que esteja na área de alcance.

Controlar de Espírito

- Concentração: 3
- Custo: 5
- Duração: 1 min.
- Alcance: 10 m



Induz um espírito a obedecer a uma ordem, desde que esteja sendo visto ou sentido pelo mago, ou então, seja capaz de sentir ou ouvir o personagem, para que a ordem seja recebida. O mago também passa a ver por meio da visão do alvo da magia.

No momento em que uma Ação Mental é gasta para ativar a mágica, é necessária uma Disputa de Vontade entre o mago (que contará com os bônus da habilidade) e o alvo. Uma ordem mental tem penalidade de -1, e uma ordem verbal ou gestual, que possa ser entendida pelo alvo, tem bônus de +1.

Se for ordenado algo contra os interesses do alvo, é necessária outra Disputa de Vontade, com a dificuldade dessa ordem como bônus para o alvo (estranheza em cumprir a ordem, bônus de +1; ameaça a vida do alvo ou de alguém muito querido por ele, bônus de +6). No caso de falha, novas tentativas contra o mesmo alvo só poderão ocorrer após 1 *round*.

O alcance por nível é de 10 metros (o alvo deve estar sendo visto ou percebido pelo personagem) e a duração por nível é de 2 *rounds*.

Se o mago não gastar uma ação por *round* para manter o efeito, o alvo poderá gastar uma Ação Mental e fazer um Teste de Vontade para tentar se livrar do controle.

Atordoar Espírito

- Concentração: 2
- Custo: 4
- Duração: instantânea
- Alcance: 10 m



No momento em que uma Ação Mental é gasta para ativar a mágica, é necessária uma Disputa de Vontade entre o possuidor (que contará com os bônus da habilidade nesta mágica) e o alvo. Caso o mago vença, fará com que o alvo sofra 1 dano por custo de ativação, em seu atributo Mente.

Bloqueio Mental

- Concentração: 1
- Custo: 4
- Duração: instantânea
- Alcance: 50 m



O personagem bloqueia qualquer tipo de invasão mental, de qualquer personagem, numa área de 50 m. Esta mágica só produz efeito se for executada quando estiver em andamento uma tentativa de invasão da mente do mago.

Mágicas de Plantas

Controlar Plantas

- Concentração: 1
- Custo: 2
- Duração: 1 min.
- Alcance: 10 m



Induz uma planta a obedecer a uma ordem do personagem, como agarrar, levantar, balançar, soltar frutos, etc. No momento em que o poder é ativado com o gasto de uma Ação Mental, é necessário um Teste de Vontade do personagem com bônus da habilidade. Se o personagem estiver em contato direto com o solo no momento em que mentaliza a ordem, o teste tem bônus de +1.

No caso de falha, novas tentativas só poderão ocorrer após 2 *rounds*. Plantas afetadas por este poder se tornam “animadas” (podem mover seus galhos e troncos, mas não as raízes) e possuem Destreza de 4 a 8 (decisão do Mestre de Jogo) dependendo do tipo de planta.

O alcance por nível é de 10 metros, a duração por custo é de 1 minuto, e o Físico das plantas (para testes e danos) é de 2 por custo, sendo limitado pela quantidade de plantas na área (selvas muito densas podem alcançar no máximo 16 de Físico).

Emaranhado

- Concentração: 2
- Custo: 3
- Duração: 2 *rounds*
- Alcance: 10 m



Cria um emaranhado de galhos em torno da base de sustentação do personagem.

No momento em que o poder é ativado com o gasto de uma Ação Mental, é necessário um Teste de Vontade do personagem com bônus da habilidade. Se o personagem estiver em contato direto com o solo no momento em que mentaliza a ordem, o teste tem bônus de +1.

No caso de falha, novas tentativas só poderão ocorrer após 2 *rounds*.

O alcance por nível é de 10 metros, a duração por custo é de 2 *rounds*, e o Físico dos galhos (para testes e danos) é de 3 por custo, sendo limitado pela quantidade de plantas na área (selvas muito densas podem alcançar no máximo 16 de Físico).

Pétalas Cortantes

- Concentração: 4
- Custo: 5
- Duração: instantânea
- Alcance: 10 m
- Volume: 0, 25 m³
- Dano: D2



O personagem é capaz de soprar de suas mãos um jato de pétalas extremamente duras e cortantes. Pétalas Cortantes produz um ataque à curta distância, lento e impreciso, mas que atinge uma grande área e, por isso, recebe bônus inicial de +1/+2, dado com habilidade Rajada Gasosa (0) (o Teste de Disputa contra o alvo é feito com o atributo Destreza. Não se esqueça dos modificadores de distância, que podem ficar positivos se o alvo estiver muito próximo).

Cada rajada gasta uma ação física, e o personagem sempre pode reduzir a quantidade de dano, independente da distância alcançada.

Dardos Venenosos

- Concentração: 4
- Custo: 6
- Duração: instantânea ou 3 *rounds*
- Alcance: 10 m
- Volume: 0,25 m³
- Efeito: dano (D3) ou inconsciência



O personagem é capaz de soprar de suas mãos um jato de setas envenenadas. Dardos Venenosos produz um ataque à distância com bônus inicial de +2/+3, dado com a habilidade Arremessar [armas leves] (0) (o Teste de Disputa contra o alvo é feito com o atributo Destreza. Não se esqueça dos modificadores de distância, que podem ficar positivos se o alvo estiver muito próximo).

Os dardos contêm um tipo de veneno que acarretará em dano (D3 por nível) ou inconsciência (com duração de 3 *rounds* por custo). A inconsciência é resistível por teste de Físico.

Barreira de Raízes

- Concentração: 3
- Custo: 4
- Duração: 1 min.
- Alcance: toque
- Volume: forma circular de 50 cm (com espessura constante de 10 cm)



O personagem cria uma cúpula, escudo ou barreira de raios ao seu redor, que absorve 1 dano por custo, proveniente de qualquer fonte. É importante ressaltar que se o personagem quiser realizar essa mágica quando for alvo de um ataque, estará sujeito às penalidades impostas pela concentração (3 pontos/custo).

No momento em que o poder é ativado com o gasto de uma Ação Mental, é necessário um Teste de Vontade do personagem, com bônus da habilidade. Se o personagem estiver em contato direto com o solo no momento em que realiza a magia, o teste tem bônus de +1. No caso de falha, novas tentativas só poderão ocorrer após 2 rounds.

Mágicas dos Animais

Controlar Animal

- Concentração: 1
- Custo: 2
- Duração: 1 min.
- Alcance: 10 m



Induz um animal a obedecer a uma ordem, sendo que o animal precisa estar sendo visto ou sentido pelo personagem, ou então, o alvo deve ser capaz de sentir ou ouvir o personagem, para que a ordem seja recebida.

No momento em que uma Ação Mental é gasta para ativar a mágica, é necessária uma Disputa de Vontade entre o mago (que contará com os bônus da habilidade) e o alvo. Uma ordem mental tem penalidade de -1, e uma ordem verbal ou gestual, que possa ser entendida pelo alvo, tem bônus de +1.

Se for ordenado algo contra os interesses do alvo, é necessária outra Disputa de Vontade, com a dificuldade dessa ordem como bônus para o alvo (estranheza em cumprir a ordem, bônus de +1, ameaça a vida do alvo ou de alguém muito querido por ele, bônus de +6).

No caso de falha, novas tentativas contra o mesmo alvo só poderão ocorrer após 1 round. O alcance por nível é de 10 metros (o alvo deve estar sendo visto ou percebido pelo personagem) e a duração por nível é de 2 rounds.

Se o mago não gastar uma ação por round para manter o efeito, o alvo poderá gastar uma Ação Mental e fazer um Teste de Vontade para tentar se livrar do efeito.

Olhos Animais

- Concentração: 1
- Custo: 3
- Duração: 1 min.
- Alcance: 10 m
- O mago vê por meio da visão de um alvo que esteja na área de alcance.



Dominação de Animal

- Concentração: 3
- Custo: 5
- Duração: 1 min.
- Alcance: 10 m



Induz um animal a obedecer a uma ordem, sendo que o animal precisa estar sendo visto ou sentido pelo personagem, ou então, o alvo deve ser capaz de sentir ou ouvir o person-

gem, para que a ordem seja recebida. O mago também passa a ver por meio da visão do alvo da magia.

No momento em que uma Ação Mental é gasta para ativar a mágica, é necessária uma Disputa de Vontade entre o mago (que contará com os bônus da habilidade) e o alvo. Uma ordem mental tem penalidade de -1, e uma ordem verbal ou gestual, que possa ser entendida pelo alvo, tem bônus de +1.

Se for ordenado algo contra os interesses do alvo, é necessária outra Disputa de Vontade, com a dificuldade dessa ordem como bônus para o alvo (estranheza em cumprir a ordem, bônus de +1, ameaça a vida do alvo ou de alguém muito querido por ele, bônus de +6).

No caso de falha, novas tentativas contra o mesmo alvo só poderão ocorrer após 1 round. O alcance por nível é de 10 metros (o alvo deve estar sendo visto ou percebido pelo personagem) e a duração por nível é de 2 rounds.

Se o mago não gastar uma ação por round para manter o efeito, o alvo poderá gastar uma Ação Mental e fazer um Teste de Vontade para tentar se livrar do efeito.

Atordoar Animal

- Concentração: 1
- Custo: 3
- Duração: 1 min.
- Alcance: 10 m



No momento em que uma Ação Mental é gasta para ativar a mágica, é necessária uma Disputa de Vontade entre o mago (que contará com os bônus da habilidade) e o alvo. Caso o mago vença, fará com que o alvo exerça, no tempo de duração da magia, qualquer atividade física ou mental com penalidade de -3.

Bloqueio Mental

- Concentração: 1
- Custo: 4
- Duração: instantânea
- Alcance: 50 m



O personagem bloqueia qualquer tipo de invasão mental, de qualquer personagem, numa área de 50 m. Esta mágica só produz efeito se for executada quando estiver em andamento uma tentativa de invasão da mente do mago.

Mágicas de Portais

Abrir Portal Intradimensional

- Concentração: 5
- Custo: 4
- Duração: variável (vide tabela)
- Abertura: 1 metro de altura + 25 cm/custo
- Área percorrida: variável (vide tabela)



Esse poder permite ao personagem abrir dois portais, que ligam dois pontos do universo real. A quantidade de peso, pessoas ou objetos que podem passar por ele, enquanto estiver aberto, é ilimitada. Apesar de o portal possuir um tempo máximo para ficar aberto (de acordo com o custo pago), o personagem que o abriu pode fechá-lo antes disso.

O Portal surge na frente do personagem invocador, a poucos centímetros do solo, e tem a área de um círculo de 1

m de altura (podendo assumir qualquer forma), que aumenta 0,25 m de altura por custo pago da mágica.

Para abrir o portal, é necessário se concentrar 5 *rounds*/custo, conhecer o ponto final do portal e ter sucesso no teste. Se o personagem não quiser se concentrar, cada *round* não concentrado é colocado como penalidade para realização do teste, que envolve Inteligência e a habilidade Portal Dimensional.

Se o ponto de saída do Portal estiver ocupado por algum elemento Físico ou Líquido, ou então, distante mais de 1m do chão, o portal pisca revelando o que é visível do outro lado e falha automaticamente, não permitindo passagem alguma.

A tabela a seguir mostra o custo, o tempo de abertura e a distância máxima que pode ser percorrida.

Custo	Tempo de Abertura	Distância Máxima
4	2 s	2 km
8	4 s	4 km
12	8 s	8 km
16	16 s	16 km
20	30 s	30 km
24	1 min	60 km
28	2 min	120 km
32	5 min	250 km
36	5 min	500 km
40	5 min	1000 km
44	5 min	2000 km
48	5 min	4000 km
52	5 min	8000 km
56	5 min	15000 km
60	5 min	?

Abrir Portal Interdimensional

- Concentração: 1
- Custo: 5
- Duração: variável (vide tabela)
- Abertura: 1 metro de altura + 25 cm/custo
- Área percorrida: 1 dimensão próxima



Esse poder permite ao personagem abrir dois portais, sendo o primeiro na dimensão que se encontra, e outro em um ponto correspondente da próxima dimensão. A quantidade de peso, pessoas ou objetos que podem passar por ele, enquanto estiver aberto, é ilimitada. Apesar do portal possuir um tempo máximo para ficar aberto (de acordo com o custo pago), o personagem que o abriu pode fechá-lo antes disso. Nas Terras de Shiang, tem-se que observar a seguinte hierarquia de dimensões:

- Almas Eternas;
- Terrestre;
- Cinzas;
- Escuridão;
- Tormentos.

Se um mago deseja ir da dimensão Terrestre para a da Escuridão, é necessário que ele passe primeiro pela dimensão das Cinzas.

O Portal surge na frente do personagem invocador, a poucos centímetros do solo, e tem a área de um círculo de 1m de altura (podendo assumir qualquer forma), que aumenta 0,25m de altura por custo pago da mágica.

Se o ponto de saída do Portal estiver ocupado por algum elemento Físico ou Líquido, ou então, distante mais de 1 metro do chão, o portal pisca revelando o que é visível do

outro lado e falha automaticamente, não permitindo passagem alguma.

Custo	Tempo de Abertura
5	2 s
10	4 s
15	8 s
20	16 s
25	30 s
30	1 min
35	2 min
40 em diante	5 min

Detectar Portal

- Concentração: 1
- Custo: 3
- Duração: 5 min
- Alcance: vide tabela abaixo.



Faz com o que o personagem detecte a existência de um portal dimensional ou interdimensional, num alcance determinado pela tabela a seguir:

Custo	Distância Máxima
3	2 km
6	4 km
9	8 km
12	16 km
15	30 km
18	60 km
21	120 km
24	250 km
27	500 km
30	1000 km
33	2000 km
36	4000 km
39	8000 km
42	15000 km
45	?

Poderes

Os Deuses e Divindades, os habitantes de dimensões diferentes da Terrestre e algumas classes de personagens apresentam certos poderes únicos, que possuem uso limitado, assim como algumas características e habilidades vistas anteriormente. O custo destes poderes, em Pontos de Criação, está assinado entre parênteses, ao lado do nome de cada um.

Alguns poderes podem ser **comprados várias vezes para aumentar seus efeitos**. Eles terão a notação (+) ao lado do nome.

Afastar Animais (+) (3 PC) {Restrição: permitida somente a Xamãs}

O personagem pode realizar um teste de disputa de Vontade contra um animal ou bando (assuma que a Vontade de um bando de animais é igual à maior Vontade do grupo), sendo o nível desta característica dado como bônus. Caso o personagem obtenha sucesso, os animais não chegarão a uma distância (em metros) igual ao nível do poder vezes 10, por 1D6 horas. Em caso de falha, se os animais tiverem algum meio de atacar o personagem, eles o farão.

Afastar Espíritos (+) (3 PC) {Restrição: permitida somente a Servidores e habitantes da Dimensão das Almas Eternas}

O personagem pode realizar um teste de disputa de Vontade contra um espírito ou grupo espíritos (assuma que a Vontade de um grupo de espíritos é igual à maior Vontade do grupo), sendo o nível desta característica dado como bônus. Caso o personagem obtenha sucesso, os espíritos não chegarão a uma distância (em metros) igual ao nível do poder vezes 10, por 1D6 horas. Em caso de falha, se os espíritos tiverem algum meio de atacar o personagem, eles o farão.

Afinidade com a Chuva (3 PC) {Restrição: permitida somente a Viajantes}

Este poder faz com que o personagem tenha desconto de um nível, na compra de habilidades com as magias das Esferas Água, Ar, Gelo e Eletricidade, sendo o custo mínimo de 1 Ponto de Criação.

Afinidade com a Luz Mental (3 PC) {Restrição: permitida somente a Guardiões}

Este poder faz com que o personagem tenha desconto de um nível, na compra de habilidades com as magias das Esferas Ilusão e Seres Vivos, sendo o custo mínimo de 1 Ponto de Criação.

Ampliação de Destreza (+) (14 PC)

Cada nível de ampliação dá +1 ação física por *round* para o personagem. O primeiro nível desse poder é marcado como 2, pois será um multiplicador do atributo Destreza.

Fora de combate, as ações não podem ser acumuladas, pois ações extras não significam que o personagem faz algo melhor, mas permitem que ele possa ter um feito extra no *round* (se tiver membros para tanto).

Os testes normais, fora de combate, costumam exigir duas ações (dirigir uma carroça, correr com o máximo de velocidade, realizar manobras de dança), e as ações extras permitem tentar fazer algo mais (se forem duas ações extras, é um teste normal; se for apenas uma ação extra, somente a metade menor da Destreza entra no teste, junto com o bônus da habilidade).

Lembre-se de que, mesmo com várias ações extras, mas apenas um par de braços, é impossível realizar feitos que exijam as duas mãos.

Para utilizar essas ações físicas extras, pelo menos uma das duas ações básicas deve ser gasta com uma ação mental. Um personagem com Destreza Ampliada 2 e Inteligência normal não pode realizar 1 ação física e 2 mentais, mas pode realizar 2 físicas e 1 mental.

Ampliação de Físico (+) (16 PC)

O primeiro nível desse poder é marcado como 2, pois será um multiplicador do Atributo Físico. O resultado dessa multiplicação será o Físico Relativo, a partir do qual é calculado o bônus de dano e a capacidade de dano suportada pelo personagem.

Um aumento de 50% a 100% ocorre no peso do personagem, em qualquer nível deste poder.

Ampliação de Inteligência (+) (12 PC)

Cada nível de ampliação dá +1 ação mental por *round* para o personagem. O primeiro nível desse poder é marcado como 2, pois será um multiplicador do atributo Inteligência.

Um personagem com Inteligência Ampliada não é necessariamente mais inteligente do que outro com o mesmo Atributo Inteligência. Em situações fora de combate, ele pode gastar suas duas ações normais para fazer o teste, e com a ação que sobrou, ele pode pensar em outra coisa (com duas ações mentais sobrando, ele pode até fazer dois testes ao mesmo tempo; com apenas uma ação sobrando, ele pode fazer um teste extra com a metade menor do valor de Inteligência, ou pode gastar dois *rounds* para fazer um teste extra com números normais).

Ou seja, o personagem pode até tentar dois testes sobre o mesmo assunto, se tiver ações suficientes, mas não tem como acumular ações, pois seu conhecimento sobre o assunto sempre é o mesmo.

Para utilizar essas ações mentais extras, pelo menos uma das duas ações básicas deve ser gasta com uma ação mental. Um personagem com Destreza normal e Inteligência Ampliada 2 pode realizar 1 ação física e 2 mentais, mas não pode realizar 2 físicas e 1 mental.

Conceder Poder (+) (h) (22 PC) {Restrição: permitida somente a Deus ou Divindade}

Permite ao Deus ou Divindade conceder um poder (desde que o possua) a um de seus seguidores, em nível 1. O seguidor ativa esse poder com Aura (vide Capítulo 7 – Observando Campanhas) maior do que 6.

Cura Mental (+) (3 PC) {restrição: permitido somente a habitantes da Dimensão das Almas Eternas}

Com este poder, torna-se possível curar pontos de Mente perdidos, sendo que o personagem a ser curado tem de ser tocado. Para realizar a cura, o personagem precisa gastar 2 Ações Mentais e vencer um Teste de Vontade + nível do poder, com penalidades iguais aos pontos que ele pretende curar (limitados ao dobro do nível de poder). Em caso de sucesso, o poder recupera os pontos de Mente declarados pelo personagem. Em caso de sucesso ou falha, um ponto de Mente do personagem com o poder é gasto ao realizar o teste.

Controle da Eletricidade (limitação: permitido a Deus ou Divindade) (+) (h) (8 PC)

Faz com que o personagem possa controlar qualquer fluxo elétrico, sendo o dano máximo causado por esse poder é igual ao seu nível. Dano? Sim, dano elétrico. Você também pode utilizar relâmpagos ou raios elétricos disparados por algum inimigo (uma disputa de Teste de Vontade + habilidade decide quem será o alvo final do raio).

A habilidade Controle de Eletricidade (0) dá bônus de +3/+4, aumentado em +1 por nível. O ataque com essa eletricidade é um raio, testado com a Inteligência do personagem e seu bônus de habilidade.

O dano máximo é o nível de poder do personagem, ou a capacidade máxima da fonte de eletricidade. O dano causado pode ser controlado, de 1 ao seu limite.

Este tipo de dano não é absorvido por metais, mas armaduras (naturais ou não) de material isolante protegem de todo dano.

Grades, entrelaçamento de metais ou cortinas d'água funcionam com pára-raios e não permitem o avanço desse tipo de rajada.

Porém, superfícies metálicas ou molhadas podem servir de propagadores da rajada para todos que estiverem em contato direto com elas. O dano se propaga de acordo com sua intensidade, alcançando 1 metro a cada 1 dano, sendo dividido entre todos os atingidos, causando no mínimo 1 ponto aos que estiverem mais próximos.

Controle do Clima (+) (h) (limitação: permitido a deus ou divindade) (14 PC)

Permite ao personagem controlar o clima da região onde se encontra. De acordo com o nível, é possível modificar os estados do clima, dados pela tabela abaixo:

Estado do Clima	Velocidade do Vento (Km/h)	Físico do Vento/ Dano de Raios
Céu Claro	< 10	-
Semi-nublado	10	-
Nublado	15	-
Nublado com chuva leve	20	1
Chuva ou neve leve	30	3
Chuva Pesada ou neve	35	5
Temporal ou nevasca	40	6
Granizo	50	7
Tempestade	70	8
Vendaval	90	10
Tornado	120	?

A interrogação no clima Tornado indica que o nível máximo do poder a ser invocado é igual ao nível do poder Controle do Clima que o personagem possui.

Cada nível permite passar de um estado para outro (anterior ou posterior). Para cada mudança de clima, é necessário um teste de Vontade com bônus da Habilidade. Cada vez que um personagem com este poder quiser modificar o clima, para um estado além do que seu poder pode influenciar, uma penalidade de -3 (para cada estado) é imposta ao teste. Cada *round* de espera, que o personagem tentar diminuir para agilizar a mudança, dá -1 de penalidade para o teste.

Cada mudança de estado leva 30 segundos para ocorrer (mudar de Temporal para Céu claro leva 3 minutos), e a falha só é percebida ao final desta somatória de tempo. Portanto, quanto maior a mudança pretendida, maior o intervalo entre os testes.

A cada nível do poder, a alteração no clima dura 1 minuto. Terminado o efeito, o clima leva 1 minuto, por estado de diferença, para voltar ao seu estado original.

Cada ponto de poder soma 1km² à área de efeito da mudança.

Exemplo: um personagem possui Controle do Clima (3) e o tempo se encontra Nublado. O personagem realiza um Teste de Vontade com os bônus da Habilidade, sem nenhuma penalidade. Se conseguir sucesso, ele pode mudar o clima para Céu Claro, Semi nublado, Nublado com chuva leve, Chuva ou neve leve ou até Chuva Pesada ou neve. Se quiser mudar o clima para Granizo (dois estados além de seu poder) ele fará seu teste com penalidade de -6.

Além disso, em determinados estados do clima (mesmo quando não invocados pelo personagem) é possível invocar sopros de vento ou raios, uma vez por *round*, gastando 1 ação mental para isso. A tabela mostra o nível máximo do poder

Golpe de Vento e Relâmpago, que podem ser invocados de acordo com o estado do clima. Contudo, não é permitido a um personagem invocar esses poderes num nível maior do que o que ele possui em Controle do Clima.

Para realizar esses ataques, o personagem precisa comprar as habilidades Golpe de Vento e Relâmpago (que não são recebidas automaticamente junto com o poder, como acontece com a habilidade Controle de Clima (0)). Essas habilidades já são compradas em nível inicial 1, e dão bônus de (+0/+1) para ataques a quaisquer alvos que estiverem dentro do campo de percepção do personagem.

Para cada tentativa de atingir um alvo com Relâmpagos, é necessário um Teste de Disputa contra o alvo (Inteligência + habilidade, contra a Esquiva do alvo). Nestes combates, o personagem controlador do clima não tem as penalidades por distância do alvo, para tentar atingi-lo com seus relâmpagos.

Superfícies metálicas ou molhadas podem servir de propagadores da rajada, para todos que estiverem em contato direto com elas. O dano se propaga de acordo com sua intensidade, alcançando 1 metro a cada 1 dano, sendo dividido entre todos os atingidos, causando no mínimo 1 ponto aos que estiverem mais próximos.

Ventos não causam danos, mas atingem com facilidade todos os alvos que estiverem em uma área de 0,5m de largura por nível de poder.

Os atingidos precisam vencer Testes de Disputa de seus Físicos Originais (conte o Físico Relativo Original do alvo, se ele tiver seu Tamanho modificado) e, em separado, de sua Destreza + Reflexos Rápidos, contra o Físico do Vento (são duas disputas na mesma rolagem de dados: o Físico do alvo contra o Físico do Vento, e a Destreza+Reflexos do alvo contra o Físico do vento). Se o alvo perder a disputa de Físico, ele será derrubado e perderá todas as suas ações físicas deste *round* (podendo até ser arrastado por 5m e levar 1 ponto de dano, se perder a disputa por mais de 6 pontos, lembrando que no chão a penalidade para combate é -3).

Se perder a disputa de Destreza, fica com -3 de penalidade em suas ações até o final do *round*, por causa do incômodo causado pelo vento (poeira, empurrões...). Os personagens não precisam gastar ações para se defenderem de Golpes de Vento, mas se gastarem, ganham bônus de +3 por acúmulo de ação.

Corpo Elétrico (limitação: permitido a deus ou divindade) (16 PC)

Transforma o corpo do personagem em um feixe controlado de raios elétricos. Essas transformações ocorrem em 1 *round* (para virar faíscas ou para voltar ao normal). Para torná-las instantâneas, aumente o custo em +3. Para que essa transformação atinja apenas partes do corpo, aumente o custo em +6.

O personagem poderá se locomover através de fios ou metais condutores, na velocidade do som. Sempre que este personagem entrar em contato com um alvo condutor de eletricidade (pode até ser por meio de um toque, que é um golpe com +1 de bônus), ele causará danos iguais a D3 + bônus de dano por Físico.

Em seu estado elétrico, o personagem sofre D2 danos (máximo de 3D2 por *round*) se for atingido por grande quantidade de líquido ou material condutor de eletricidade (que deve ser grande o suficiente para unir duas partes distantes do

corpo do personagem instantaneamente, como um litro de água que liga a mão à cabeça, ou um emaranhado de fios desencapados que passam pelos dois pés).

Líquidos podem causar danos em qualquer situação, se tocarem o personagem elétrico em grande quantidade. Materiais condutores só causarão dano se forem pressionados contra o personagem (como um golpe de uma espada grande, condutora de eletricidade).

Danos físicos ou ácidos não são causados no personagem em estado elétrico. Danos elétricos, lasers ou térmicos causam apenas a metade menor dos danos.

Em seu estado elétrico, materiais não condutores de eletricidade são intangíveis (não se consegue manipulá-los).

Se tiver um membro decepado, o personagem pode grudá-lo novamente a seu corpo, se assumir sua forma elétrica.

Em uso permanente, este poder tem seu custo reduzido para 12 PC.

Controle Magnético (limitação: permitido a deus ou divindade) (+) (h) (9 PC)

Permite ao possuidor, através de um Teste de Vontade com bônus de Habilidade, controlar metais. Cada nível do poder alcança 10m, manipula o volume de uma esfera de 10cm de altura, tem Físico 4 e dura 2 *rounds*.

Apesar de estar contido no limite de volume do poder, um personagem não pode manipular um alvo mais pesado do que a capacidade do Físico de seu poder. Porém, se for mais leve, o personagem pode erguer um alvo que não caiba dentro do seu volume de poder (o volume do poder estará segurando apenas uma parte do alvo e carregando o resto).

A Inteligência do personagem conta como a Destreza do objeto sendo manipulado. Cada ação mental gasta pelo personagem é uma ação que pode ser feita com esse objeto.

Fazer o que com esse ferro amassado levitando na sua frente? Jogá-lo no inimigo é uma boa idéia. O Teste de Arremesso é feito com a Inteligência do personagem mais o bônus da habilidade Controle Magnético (começa com bônus de +1/+2 em seu nível 0 e aumenta em +1 por nível). O dano desse arremesso depende do peso do objeto (olhe a tabela de Arremessos por Físico para maiores detalhes), e o alcance extrapola o limite do poder. Dentro do limite, o arremesso não sofre a penalidade por Distância, mas para além dele, o objeto alcança a distância que está na tabela de Arremessos por Físico.

Utilizar como barreira? Sim, é só perceber de onde vem o ataque e ganhar a iniciativa (Inteligência do personagem + habilidade Controle Magnético) para ter 1 ponto de absorção por nível de poder.

Empurrar? Você tem 4 pontos de Físico por nível.

Voar? Sim, é um truquezinho que pode ser feito se você conseguir uma superfície metálica onde seu personagem possa ficar de pé. O peso dessa superfície e o do personagem devem ser menores do que a capacidade do Físico do poder. Dá para se chegar a 40km/h. Para manter o voo, o Teste de Inteligência e a habilidade Controle Magnético bastam, mas para executar alguma manobra, será a habilidade Vôo que dará o bônus para o Teste de Inteligência.

Atenção: alguns metais não são afetados pelo magnetismo, como o chumbo e o alumínio. Se você pretende jogar com um personagem que tenha esse poder, lembre-se disso,

pois eu tenho a impressão de que o Mestre de Jogo vai se lembrar disso no pior momento possível.

Cura pela Eletricidade (+) (8 PC) {Restrição: permitida apenas para Viajantes}

A cada dia, o Viajante poderá ativar este poder o mesmo número de vezes que seu nível, curando 1D3+2 pontos de Físico que o Viajante tenha perdido, através de um raio que percorre seu corpo.

Caso queira aplicar esta cura em outro personagem, só poderá fazê-lo se este possuir fé no Deus Trovão. Mesmo assim, um teste do atributo Vontade (do alvo da cura) precisa ser feito, sendo os bônus do teste dados pela sua fé (0 para leve, +2 para grave e +4 para gravíssimo).

Defesa do Sagrado (+) (5 PC) {Restrição: permitida somente a Guardiões}

A cada dia, o Guardião poderá ativar este poder o mesmo número de vezes que seu nível, mas somente em situações de perigo. Quando ativado, este poder dá bônus de +1 para qualquer situação de combate (ataque, aparo, esquiva e dano). Caso esta característica seja utilizada em um Templo dos Guardiões, o bônus passa a ser de +3.

Fúria Mortal (+) (8 PC) {Restrição: permitida somente a Lâminas Mortais}

A cada dia, o Lâmina Mortal poderá ativar este poder o mesmo número de vezes que seu nível, mas somente em situações de perigo. Quando ativado, este poder dá bônus de +1 para qualquer situação de combate (ataque, aparo, esquiva e dano).

Múltiplas Formas (+) (10 PC + especial) {Restrição: permitida somente a Deus ou Divindade}

Permite ao personagem assumir outra forma (ou formas), diferente da original. Cada transformação leva 1 *round* para ocorrer, mas pode se tornar instantânea por +5PC, pagos apenas uma vez.

O custo fixo inicial de 10PC é multiplicado pela quantidade de formas múltiplas (um personagem pagaria 30PC + especial pela sua terceira forma múltipla). O custo especial são os PC, desta nova forma, que superam os PC utilizados para construir um ser normal neste cenário (um símio ou tirês adulto custa aproximadamente 28 PC, fora os seus 18 pontos de Atributos; portanto, cada PC gasto acima de 28 PC, durante a criação dessa nova forma do personagem, entraria como custo especial).

Dependendo da forma que o personagem assume, esse poder pode ser considerado uma mutação.

É recomendável que uma ficha de personagem seja feita para cada uma dessas formas. Isso será particularmente útil para marcar os danos sofridos em cada uma, que são independentes.

Quando o personagem troca de forma, os Pontos de Físico são os mesmos de antes. Danos são tratados por cuidados médicos (na forma que esteja ferida), ou por descanso (em qualquer forma). Porém, se o personagem morrer em uma forma, ele morre em todas. É preciso estar consciente para trocar de forma.

Se estas transformações dependem de situações externas ao personagem, porém, conhecidas e razoavelmente controla-

das por ele, o custo fixo cai para 8 PC (esse será o valor multiplicado para futuras Múltiplas Formas).

Se os motivos das transformações são desconhecidos ou fora de controle para o personagem, o custo fixo cai para 2 PC. Se uma forma não tiver contato com a outra (memórias separadas), desconte -4 do custo final de cada Múltipla Forma.

Se os motivos que geram as transformações dificultam a vida do personagem, desconte -6 do custo final de cada Múltipla Forma.

Projeção Astral (+) (12 PC)

Este poder permite ao personagem projetar seu corpo astral para explorar determinados lugares (que podem estar na mesma dimensão, ou numa dimensão próxima. Seu corpo astral se parece com uma versão idealizada do seu corpo, e é capaz de perceber a dimensão em que se encontra com todos os sentidos de olfato, visão e audição (mas é preciso que exista luz no ambiente para enxergar). Enquanto o corpo astral é projetado, o corpo físico permanece em outro lugar, em transe.

O corpo astral não possui qualquer substancialidade, o que lhe permite atravessar matéria e até deslocar-se. Em termos de jogo, o personagem passar a ter os seguintes poderes ativados:

- Flutuação
- Intangibilidade
- Invisibilidade

Se um corpo astral entrar num ambiente onde exista algum personagem sensível a espíritos, ele poderá fazer um Teste de Percepção para ver o corpo astral. É permitido utilizar outros sentidos na forma astral, porém, com penalidades de -1. Se qualquer dano físico ou mental for causado durante a projeção astral, o poder cessa seu funcionamento. Um corpo astral é sempre capaz de ver outro corpo astral.

Telecinésia (+) (h) (7 PC)

Esse poder permite manipular elementos, alcançando 5m e tendo 2 pontos de Físico por nível. Uma Ação Mental precisa ser gasta para manipular um elemento dentro dos limites do poder. Nenhuma ação precisa ser gasta para manter o controle, mas se o personagem se esquecer dele, o elemento manipulado fica solto. Cada ação mental que o personagem gastar com o poder é uma ação física que o objeto pode executar, e a Inteligência do personagem conta como sua Destreza e Força.

O elemento manipulado se move a 20km/h e, no caso de uma espada sendo arremessada, a Inteligência + habilidade Telecinese do personagem serão seus números de combate (e os bônus de dano do poder serão aplicados aos danos, em caso de acerto). Objetos complexos sendo manipulados pela Telecinese têm penalidade de -2 a -6 para ter seu gatilho disparado, sua tranca aberta, sua chave encaixada ou qualquer outra manipulação fina (uma Ação Mental extra e um novo Teste de Inteligência + habilidade Telecinese são necessários).

Telepatia (h) (+) (4 PC)

Permite a comunicação do seu possuidor com outras mentes, equivalendo a captar (“ler”) e transmitir pensamentos. Se alguma mente oferecer resistência, é necessário um teste de disputa de Vontade, sendo que o possuidor do poder

soma os bônus de Vontade aos bônus iguais ao nível da habilidade Telepatia.

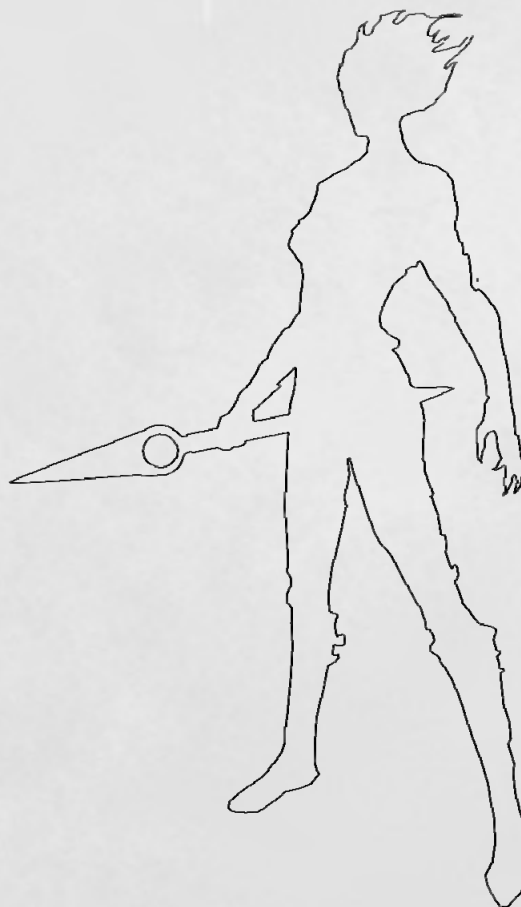
Este poder permite ao personagem comunicar-se mentalmente com outros personagens. Trata-se de um poder que age sobre a mente de outro personagem, sendo inútil contra alvos que não possuam vontade própria. Esse poder permite apenas que o personagem transmita seus pensamentos e receba aqueles enviados diretamente para outra mente, com alcance de 10 metros por nível.

Vampirismo Mental (h) (+) (6 PC) {restrição: permitido somente a habitantes das Cinzas e da Escuridão}

Este poder consiste em “roubar” a energia de outros para aumentar seu mana. Cada vez que é utilizado contra uma vítima, deve ser feita uma disputa (Habilidade contra Vontade do alvo). Em um sucesso do atacante, a vítima perde pontos de Físico ou Mente Atual, que são automaticamente acrescentados ao valor atual de mana do personagem atacante. O alcance deste poder é de 10 metros por nível, e tanto em caso de sucesso ou falha, o personagem com o poder gasta um ponto de Mente para realizar o teste.

Voltar a Arma para a Mão (+) (8 PC) {Restrição: somente permitida aos Armas Sagradas}

O Arma Sagrada faz com que sua arma retorne para sua mão, um número de vezes (por dia) igual ao seu nível nesse poder. A arma precisa estar a uma distância máxima de 10 metros vezes o nível de poder.



Capítulo 5

Elementos de Cenário

Introdução

Dentro de uma narrativa de RPG, os elementos apresentados pelo Mestre de Jogo, que descrevem o cenário onde a história se desenrola, são de fundamental importância para que se tenha um bom jogo. Os elementos de cenário devem servir como referência para que o jogador possa imaginar-se dentro da situação proposta, facilitando a interpretação de seu personagem.

Materiais como ilustrações (de personagens ou locais), mapas e páginas de material textual (diários, livros de história) são exemplos de recursos importantes que complementam as descrições narrativas e embasam a ambientação do cenário proposto.

Tecnologia

Os tioreses faziam uso da cerâmica desde antes da Grande Guerra, tanto que atualmente conseguem produzir e consumir um grande número de utensílios domésticos com esta tecnologia. Os símios também conhecem a técnica, mas produzem utensílios mais rústicos e produzem um número bem reduzido de peças.

Uma atividade que também se consolidou antes da Grande Guerra foi a marcenaria tioresa que construiu em madeira a ponte sobre o Rio da Vida, ligando dois vilarejos. Os símios também aprenderam nesta época os rudimentos da marcenaria, quando ajudaram os tioreses a construir gigantescas torres de vigília de madeira, que foram utilizadas como bases da Armada e da Cúpula depois da Grande Guerra. Atualmente as fortalezas símias são construções de madeira, cordas e pedras extremamente resistentes contra ataques.

De forma totalmente diferente, a arquitetura tioresa evoluiu para modelos mais simples de casas, templos e castelos utilizando barro, madeira, pedras e cerâmica, nos quais o material utilizado é otimizado para ser mínimo.

Os símios realizam extrativismo sustentável, derrubando árvores condenadas e plantando novas mudas em áreas livres. A produção desse tipo de madeira é muito maior do que o consumo, deixando excedentes. Da mesma forma, as minas de extração de minérios tioresas também produzem mais minério de metal do que necessitam, gerando excedentes.

Quando o imperador Shiang encontrou com o soberano símio Linca no ano tirês 812, foi firmado um acordo entre as duas raças. Toda a madeira excedente dos símios é comprada pelos tioreses em troca de minérios metálicos. Alguns extrativistas procuram áreas de extração fora da vigília símia. Muitas histórias assustadoras e bizarras narram essas explorações.

A engenharia naval ainda é primária, sendo que os símios constroem barcos e caiaques (ambos a remo) e os tioreses barcos a remo e pequenos veleiros. Apesar de possuírem

pequenos veleiros, a ideia de se afastar da praia assusta os tioreses.

A metalurgia é avançada em ambos os povos, em virtude da necessidade de armas na Grande Guerra. Naquela época, era necessário munir os recém-formados soldados da Armada, fazendo com que símios e tioreses progredissem de forma muito similar nessa área. Desde então, os segredos das ligas como bronze (cobre + zinco) e da manipulação de metais como ferro e dim vem desenvolvendo, além das armas, diversos outros itens como utensílios de cozinha e ferramentas que auxiliam tioreses e símios em atividades diárias, melhorando sua qualidade de vida.

Para o armazenamento de informações, tanto tioreses quanto símios utilizam pergaminhos feitos de couro animal. Para pintá-los é utilizada uma tinta escura, feita com o chá de algumas raízes que produzem um líquido negro. Com pincéis de pelo animal são feitas as inscrições com a tinta sobre o couro. Apesar de resistente ao tempo, a escrita se desfaz se em contato prolongado com água. Algumas tribos símias e tioreses viajantes utilizam uma técnica de impressão com metal aquecido sobre couro para guardar informações importantes.

Há cerca de 900 anos os tioreses e símios conseguiram desenvolver técnicas de tecelagem, o que causou uma revolução cultural entre os povos. Antes os trajes eram feitos a partir do couro de animais, passando então a ser feitos de tecido (que durante 100 anos foi produzido em cor de tecido cru). Os tioreses foram os primeiros a descobrir os processos de coloração de tecido, e só depois de meio século a técnica foi descoberta pelos símios (por volta do ano 50). Atualmente existem peças diferentes de vestuário em ambos os povos, em diferentes cores.

A matemática dos dois povos ainda é primitiva, sendo que os símios deram um salto nessa área ao entrar em contato com antigos pergaminhos lantros que discorriam sobre princípios numéricos. Por volta do ano 520 os símios descobriram o conceito matemático do zero e a partir daí absorveram os conceitos sobre as operações básicas de soma, subtração, multiplicação e divisão em números naturais. Apesar de possuírem acesso aos mesmos pergaminhos, os tioreses não conseguiram entender o conhecimento matemático lantro, pois a base do sistema tirês é octal (tioreses tem 8 dedos nas duas mãos, enquanto símios e lantros tem 10). Somente a partir do momento em que as transações comerciais se intensificaram por volta do ano 360, é que os tioreses descobriram o conceito de zero e as operações aritméticas básicas.

Campanhas Tioresas

As campanhas com personagens heróis tioreses tem como cenário uma cidade tioresa, alguma região próxima às cidades

ou as estradas que ligam as planícies tioresas. Os caçadores fazem constante vigília em torno das cidades tioresas e acompanham caravanas de comércio. Existem Torres de Viajantes habitadas entre algumas cidades tioresas, que são utilizadas como paradas para viagens de comerciantes.

Personagens caçadores costumam vigiar as imediações da cidade, para torná-la segura. Caso encontre algum desequilíbrio na região pedirá ajuda a outro caçador ou herói. A área que é coberta pelo caçador é um círculo em torno da cidade com raio igual a 80 km e com origem na cidade. Se existir mais de um caçador na cidade, a partir do segundo adicione 40 km ao valor inicial para obter a área de vigília.

Os tioresas temem as regiões inóspitas. Existem lendas acerca os animais ferozes e seus Deuses, sobre monstros horrorosos que devoram os incautos, e de seres estranhos de um só olho que aparecem de forma repentina. Isso faz todo sentido, pois esses fatos são verdadeiros dentro das campanhas com tioresas nas Terras de Shiang.

Existem animais muito perigosos, como os predadores camuflados que podem ser páreos para um ou dois heróis tioresas. A grande maioria dos animais nas Terras de Shiang tem devoção a um Deus Animal, que pode habitar a Dimensão Terrestre ou não. Em regiões afastadas das cidades, essas criaturas já foram vistas pelos tioresas.

As Terras de Shiang também abrigam monstros exóticos, sendo muitos deles mortais. Serpentes negras podem atingir dezenas de metros de comprimento. Aranhas gigantes são agressivas e carnívoras. Este tipo de monstro quando avistado motiva uma caçada integrada entre caçadores, parte do exército do Xogum e parte do exército do Templo Sagrado para extermínio.

Os ciclopes são donos de um conhecimento mágico único e utilizam sua magia para se disfarçar, agir e interagir com os tioresas. Algumas vezes esse disfarce é percebido e, apesar das atitudes benevolentes do ciclope, um estranhamento acontece na interação com esta raça. Esses encontros muitas vezes são relatados por tioresas que visitam regiões próximas dos limites de cidades, estradas e afins.

As cidades tioresas tem sido palco de grandes batalhas através dos séculos e são essenciais em campanhas que envolvam tioresas.

Cidades

Todas as cidades tioresas estão sob o domínio do imperador Shiang, aclamado pelo povo após evitar um eminente conflito contra os símios, desde o ano tirês de 794. Shiang destronou antigos soberanos ditadores, chamados de reis Sombra. No governo sombra a justiça era empregada por milícias que apenas prestavam conta aos seus senhores. Tal prática, aliada a uma política de pão e circo (alimentos básicos baratos e diversões como arenas mortais), tornou possível aos sombras manterem as rebeliões do povo sob controle. Quando Shiang assumiu o poder, instituiu uma nova organização em todas as cidades, incluindo a divisão da produção agrícola em fazendas de daimios e de um xogum. Cada tirês saudável tem que contribuir com uma pequena quantidade de alimento por mês. Muitos tioresas escolhem trabalhar uma parte da semana nas fazendas coletivas, que são mantidas por famílias de tradição. Quando Shiang assumiu e instituiu que a cidade

fosse governada por um xogum, deu a algumas famílias que detinham grande poder e influência o direito de ficar por três gerações como xoguns. No ano atual (903), o ciclo desta herança de domínio já se findou, e a grande maioria das cidades tem um guerreiro Lâmina Mortal como seu xogum.

Cada daimio possui sob seu comando uma milícia armada, composta de soldados e arqueiros. O xogum mantém em sua propriedade uma academia de soldados e arqueiros, cabendo a ele comandar todos os soldados em situação de combate ou guerra. O xogum também é responsável pela coleta de alimentos das fazendas coletivas e seu envio para o imperador.

Poucos séculos atrás, os Templos Sagrados começaram a ser erguidos em várias cidades tioresas. Os templos em pedra das cidades de Águas, Bifurcação, Pedras, Sol Nascente e Vale são construções que abrigam muitos Guardiões em uma escola de guerreiros, uma de arqueiros e outra de magos. Os templos mais novos (nas cidades de Vento, Gado e Minas) foram feitos em madeira e abrigam apenas as escolas de guerreiros e de arqueiros. Os templos têm sua própria área de cultivo e são isentos do pagamento de impostos ao imperador. Os templos são governados por sumo sacerdotes, Guardiões experientes que tem grande domínio de história e de línguas antigas. Os Guardiões também mantêm no templo uma espécie de biblioteca, onde papiros e livros rudimentares são guardados em áreas especiais¹. O templo tem um papel político junto ao xogum, pois várias foram as vezes que os Guardiões uniram forças com o xogum e seu exército para enfrentar grandes ameaças. Os templos em média abrigam de 40 a 60 guardiões.

Desde a vinda de Shiang, os tioresas reconhecidos como heróis têm papel importante nas cidades tioresas. Para cada quinhentos metros quadrados de cidade, é comum que um tirês destemido, honesto e justo seja aclamado herói, tornando-se protetor daquela área. O herói recebe da população uma moradia digna e doações diárias de alimentos (Guardiões e Viajantes são exceções). Como Mestre de Jogo, lembre-se de inserir pessoas caridosas que contam com o herói para protegê-las (deixando isso claro em seu discurso). Os jogadores que interpretam os heróis têm que ter em mente que seus personagens são pessoas boas e honestas, exemplos a serem seguidos. Sempre que os jogadores quiserem desrespeitar ordens ou realizar atos desonestos (como exemplos) faça-os realizarem testes de Vontade com as penalidades impostas pela intensidade de suas características psíquicas. Verifique se eles não estão desrespeitando seus próprios códigos de honra, pois se estiverem, terão de vencer dois Testes de Vontade para realizar a atitude indigna.

Cidades pequenas como Vento têm cerca de 6 heróis. Cidades grandes como Sol Nascente e Pedras têm entre 15 e 20 heróis. Se uma situação precisa ser averiguada, é comum os heróis se unirem (o que geralmente resulta em um gancho de aventura). Tenha em mente que sempre que algo sai do controle em uma cidade tioresa, é grande a chance de que o primeiro a ser informado seja o herói da região onde o descontrole esteja ocorrendo.

Existem diversas criaturas predadoras que atacam fazendas ao redor das cidades tioresas. Os tioresas responsáveis pelo

¹ Os desenhos deste livro com borda em papiro podem ser encontrados em bibliotecas de Templos Sagrados. Utilize isso como elemento de jogo, mostrando algumas ilustrações para os jogadores entenderem melhor a cultura tioresa.

controle destas criaturas são os caçadores. Nas cidades recentes (Minas e Gado), estes ataques são mais comuns – ocasionando também uma intervenção de Guardiões do templo contra estas criaturas.

A maior cidade tiresa é a capital Sol Nascente, com cerca de 10 mil habitantes. Cidades médias variam de 5 até 11 mil habitantes, como Águas, Bifurcação, Pedras e Vale. Cidades menores têm entre mil e quatro mil habitantes, como Minas, Gado e Vento. A população tiresa total é de cerca de 40 mil habitantes.

Arquitetura

As Casas Tiresas

As casas tiresas antigas eram feitas de uma estrutura de madeira e algumas eram recobertas por barro. É comum que esse tipo de moradia ainda seja utilizado pelas populações mais pobres e em áreas rurais.

Atualmente a maioria das casas tiresas atuais são feitas de madeira, e geralmente comportam sala/quarto, cozinha e banheiro.

As Casas de Comércio

Nas cidades tiresas existem algumas poucas famílias que possuem grandes construções, as casas de comércio. Muitas vezes, é comum encontrar duas ou mais casas de comércio pertencentes a uma mesma família na mesma cidade.

Nessas casas é possível realizar a compra de muitos itens mediante a troca de metal. Muitas moedas que circulam nas cidades tiresas foram cunhadas anteriormente à ascensão do imperador (mais de duzentos anos atrás) e não levam cunho impresso. As moedas que Shiang introduziu levam seu cunho e possuem peso padronizado. As moedas sem cunho são pesadas em balanças antes do pagamento.

As casas de comércio são muitas vezes vítimas de assaltos. Alguns comerciantes contratam lutadores para realizar sua proteção, mas o comum é contar com o apoio do herói tirês local. O herói, por sua vez, acaba se beneficiando das lojas de comércio, pois salvo raras exceções, nenhum comerciante cobra pelo que o herói necessita.

Casas dos Heróis Tireses

Os heróis tireses recebem do Imperador (e às vezes da própria comunidade) uma moradia digna. Em bairros mais afastados, ou em cidades onde não existem muitos recursos, estas moradias são feitas de barro, mas o comum é encontrar casas de A casa do herói geralmente é uma moradia ampla se comparada à de um tirês comum, e é muito comum que o herói receba presentes da comunidade, geralmente alimentos (que são entregues em mãos).

A Morada do Xogum

Após a vinda do Imperador Shiang, as cidades passaram a ter um xogum, uma pessoa que coordena duas importantes atividades: o recolhimento dos impostos (através de pagamentos de comerciantes e do trabalho em uma fazenda coletiva) e a coordenação do exército. A sede das fazendas coletivas tem um pequeno castelo e, próximo a ele, uma academia para treinamento militar.

Os castelos dos xoguns são construções fortificadas, onde uma invasão seria sempre difícil de ser realizada. O castelo do xogum Lâmina de Prata (um velho Lâmina Mortal) possui um fosso ao seu redor, como exemplo.

As academias (onde há torres de vigília) possuem área para treinamento interno, além de acomodações para os soldados. Geralmente as academias ficam localizadas atrás dos castelos dos xoguns.

O xogum da cidade de Pedras possui um castelo com vários andares e com uma base fortificada por pedras. Por ser a sede da fazenda coletiva da cidade de Pedras (localizada a nordeste do centro da cidade), conta com 4 torres de vigília de madeira que cercam a área do castelo e da academia do exército do xogum.

Os Templos Sagrados

Há cerca de 200 anos, a cidade de Águas foi atingida por um temporal sem precedentes, e a única construção que resistiu à força das águas foi um templo feito de pedras, que no dia do evento abrigava alguns guardiões e muitas crianças e mulheres. O lugar passou a ser adorado pelos tireses, e cerca de 100 anos atrás foram construídos templos em todas as cidades tiresas.

Atualmente os templos são habitados por guerreiros, arqueiros e magos, todos chamados de Guardiões. Os templos são murados e possuem um ostentoso portal, bem como uma construção na qual são realizados os rituais de agradecimento ao Templo. Eles também abrigam a escola de magos e os alojamentos dos guardiões, além de uma escola, um hospital e áreas de plantio de ervas medicinais.

O projeto do Templo da cidade de Águas foi copiado em outras cidades tiresas, mas nas cidades mais novas (como Gado, Minas e Vento) os templos construídos não utilizaram a mesma arquitetura. O projeto original necessitava de uma grande quantidade de pedras para construção, o que era inviável nessas localidades. Como as cidades mais recentes são ainda pouco habitadas e possuem maior incidência de ataques de criaturas selvagens, os templos dessas cidades não abrigam a escola de magia, apenas as escolas de guerreiros e arqueiros. Mesmo assim existem Guardiões Eclesiásticos (magos) nestes templos, que são enviados pelos templos das outras cidades.

Os Guardiões Eclesiásticos enviados aos Templos das cidades mais novas veem a passagem por este território como uma difícil tarefa a ser cumprida, mas que culmina em um retorno ao templo de origem com uma respeitável graduação. Os Guardiões Arqueiros e Guerreiros destes locais estão em constante vigília e, muitas vezes, unem forças com o exército do xogum local para enfrentar inimigos poderosos.

A Morada Ingreme

O imperador Shiang construiu seu castelo sobre um pequeno morro há cerca de dois séculos. Desde então a construção, que fica ao lado leste do Rio da Vida, tem sido a sua morada. Os empregados do Imperador são treinados na arte marcial Garras de Tigre, e o acesso a esse castelo é totalmente controlado. Além dos empregados, alguns dos Discípulos Divinos (uma equipe formada por heróis escolhidos por Shiang) também habitam o local. O castelo possui quatro andares e uma vasta área construída.

Muitos tíreses, que assumem o imperador como seu Deus, vão até a base do castelo orar ao imperador.

Estrutura Social

A sociedade tíresa é estratificada, ou seja, possui diversas classes sociais com ordem de importância, sendo difícil um indivíduo de classe inferior ascender às classes superiores. Basicamente, os tíreses comuns são agricultores, artesãos, burocratas, comerciantes ou pecuaristas, e representam a maior parte da população. Logo acima destes indivíduos estão os soldados dos daimios e xoguns. Tanto o tírés comum como os soldados necessitam trabalhar cerca de 16 horas (2 dias) por semana na fazenda do xogum ou daimio, para contribuir com sua parte de impostos (os soldados só necessitam trabalhar 8 horas – e geralmente em atividades dentro da academia). Os heróis, os daimios, os xoguns e o imperador, que representam classes acima das descritas anteriormente, são isentos do pagamento de impostos.

Abaixo dos tíreses comuns estão desafortunados sem teto, que geralmente são escalados para trabalhos que envolvam contato diário com sangue e com mortos. Geralmente existe preconceito da população contra esses indivíduos.

Dentro da sociedade tíresa a mulher não possuiu a mesma representatividade do homem, sendo muitas vezes vítima de preconceito. Nessa primitiva sociedade, é raro que uma mulher ocupe cargos políticos, e não são todos os arquétipos de personagens que são permitidos às personagens mulheres (os arquétipos não permitidos às mulheres são: Lâminas Mortais e Guardiões). Mesmo com esse preconceito, existiram inúmeras heroínas nas planícies tíresas, além de ladinas de renome e de sombras sedutoras e assassinas.

Costumes

Comércio

Depois da Grande Guerra o metal assumiu um importante papel dentro da organização social tíresa. As minas, exploradas na região onde hoje se situa a cidade de Pedras, favoreceram o aparecimento de pequenas moedas que eram utilizadas em troca de alimentos e outros itens de pequeno valor. Era o surgimento do dinheiro tírés.

As moedas cunhadas na cidade de Pedras começaram a circular pelas outras cidades. Em cada uma delas foi estabelecido um tamanho diferente, o que dificultava o comércio entre as cidades – cada uma delas tinha seu método de conversão de moeda.

Essas diferenças chegaram ao extremo por volta do ano tírés 380, quando os sombras – assassinos que seriam executados, mas receberam o perdão na cidade de Pedras – foram utilizados para eliminar os chefes das guildas comerciais das outras cidades. Após a unificação do reino, eles assumiram o comando assassinando os chefes da guilda da própria cidade que os havia criado. Durante o reinado dos sombras, diversos tamanhos de moedas sem qualquer estampa foram cunhadas, mas com o uso de balanças as desavenças no comércio entre as cidades foram apaziguadas.

Com a vinda do Imperador Shiang uma moeda com sua efígie foi introduzida, com peso diferente de acordo com seu

valor. Isso ajudou muito o comércio tírés, que em todas as cidades vem prosperando com a expansão da população.

Os tíreses realizam comércio com os símios, em nome do Imperador, através dos caçadores das cidades de Pedras e Vale, mas o metal negociado é bruto (minério) e quase sempre é trocado por madeira, cascas de insetos gigantes, ervas ou outros itens extraídos da floresta.

Lei

O primeiro conjunto de leis tíresas foi estabelecido pelos sombras por volta do ano 440. O conjunto de leis, escritos em 2 papiros, foi expandido e chegou a ter mais de 12 papiros por volta do ano 700. A mecânica básica consistia de um julgamento regido por um soberano, sobre as mais variadas causas, como agressão, roubo e morte. A aplicação das penas poderia variar de pequenas mutilações até a execução sumária do acusado. Como as leis foram se tornando mais complexas através dos anos, surgiram tíreses especializados em seu uso (chamados de burocratas).

Com a vinda de Shiang um novo e mais sintético conjunto de leis começou a vigorar. Para a administração das cidades, o imperador tírés criou a fazenda do Xogum, cargo que seria ocupado pela família de maior renome administrativo por três gerações. Essas famílias conseguiram um documento do imperador concedendo-lhes serem julgadas pelas velhas leis, enquanto ficassem no poder.

Pela nova lei é possível apelar ao Xogum em situações de descontentamento. Geralmente essa apelação (que necessita ser escrita) é realizada por burocratas.

Os artigos do código da lei escrita por Shiang fixam as diferentes regras da vida cotidiana, entre elas:

- A divisão hierárquica da sociedade em quatro grupos: os subalternos (tíreses que não tem teto e lidam com sangue ou mortos), os livres (tíreses soldados, ou aqueles que possuem residência e família), os valorosos (heróis, daimios, xoguns) e o imperador;
- Os preços: os honorários dos médicos variam de acordo com a classe social do enfermo;
- Os salários variam segundo a natureza dos trabalhos realizados;
- A responsabilidade profissional: um arquiteto que construir uma casa que desmorone, causando a morte de seus ocupantes, é condenado à morte;
- O funcionamento judiciário: a justiça é estabelecida por um tribunal que declara por escrito a sentença, sendo possível apelar ao Xogum;
- Os impostos: cada tírés livre adulto deve contribuir com 2 sacos de arroz por semana – ou trabalhar 36 horas (2 dias) de sua semana na fazenda de trabalho coletivo de sua cidade (aos soldados, serviços dentro de sua academia devem ser executados ao invés de pagamento);
- As penas: a escala das penas é descrita segundo os delitos e crimes cometidos. A lei de talião (olho por olho, dente por dente) é a base desta escala.

Honra

Os códigos de honra presentes em características psíquicas favoráveis, de acordo com o arquétipo de personagem, determinam o conjunto de leis morais sob as quais o persona-

gem se encontra. Ele deve seguir esta conduta, mas caso queira realizar uma ação contrária ao seu código de honra, tem de realizar um teste de Vontade com penalidades impostas pelo nível de gravidade. Somente em caso de sucesso o personagem poderá realizar a ação. Para qualquer tirês, perder a honra significa perder a dignidade.

Preços

Os preços das tabelas representam o padrão nas casas de comércio de todas as cidades tioresas, listados na moeda padrão que é cunhada em ferro e leva a efígie de um sol estilizado, que é o símbolo do imperador Shiang. A moeda tíresa é circular e possui outras versões em tamanhos diferentes com outros valores listados a seguir:

Material	diâmetro	valor
Cobre	8 cm	0,10
Cobre	12 cm	0,20
Ferro	12 cm	0,50
Prata*	8 cm	0,80
Ferro	16 cm	1,00
Prata	8 cm	2,00
Prata	12 cm	5,00
Prata	16 cm	25,00
Ouro*	12 cm	50,00
Ouro	24 cm	100,00

*moeda rara comemorativa com o símbolo dos Lâminas Mortais (a lâmina na bainha sobre o sol da moeda do imperador) Colecionadores costumam pagar até 5 vezes seu valor (4,00)

**moeda rara comemorativa com dois kanjis que representam as palavras 'Discípulos Divinos' Colecionadores costumam pagar até 4 vezes seu valor (200,00)

Existem pequenas placas de prata e de ouro que são utilizadas como moeda. Após a vinda de Shiang, as famílias que detinham consigo metal (muito material na antiga moeda dos sombras), tiveram que revalidar as barras dos minérios em casas de conversão. As casas de conversão são responsáveis por coletar material bruto e fundi-lo em tamanho padrão e com o selo do imperador (uma pequena parte do minério, cerca de 10%, fica com a casa de conversão).

Muitas famílias ligadas aos sombras, não converteram totalmente suas reversas em minérios. No chamado submundo (onde acontecem atividades ilegais), as moedas dos sombras ainda circulam (mesmo que desvalorizada).

Se um tirês aparece com muitas moedas dos sombras para serem convertidas, é comum o herói ser informado e realizar um interrogatório sobre os bens apresentados. Se o herói não quiser participar do interrogatório, ele tem de conduzir o tirês até a morada do xogum da cidade onde reside.

Alojamento

Estábulo, noite	0,30
Hotel comum, noite	1,10
Hotel bom, noite	2,20
Hotel luxo, noite	5,00
Quarto e comida, semana	2,70
Quarto, semana	1,00
Refeição boa, unidade	0,80
Refeição comum, unidade	0,40

Animais e Acessórios

Acessórios

Coleira, unidade	0,25
Rédea, unidade	2,00
Sela de godo comum, unidade	4,00
Sela de godo decorada, unidade	10,00
Sela de godo manta, unidade	2,00

Animais

Godo comum	50,00
Godo de carga	60,00
Godo de corrida	80,00
Godo "pangaré"	25,00
Godo reprodutor	90,00
Pele de buldocão	2,00
Pele de serpente negra	3,00

Veículos

Barco de pesca pequeno (remo)	30,00
Barco de pesca veleiro (velas)	120,00
Carroça (1 godo) 2 pessoas	27,00
Carroça (2 godos) 4 pessoas	60,00
Carroção (2 godos) comum	37,00
Carroção (4 godos) grande	90,00

Armaduras

Botas Longas de Couro	16,00
Botas Longas de Couro com metal	25,00
Capacete metálico	12,00
Coura	13,00
Coura com Metal	28,00
Coura Reforçada	20,00
Coxotes metálicos	18,00
Elmo de Metal	20,00
Escudo Médio	32,00
Malha	40,00
Manoplas Longas de Couro	6,00
Manoplas Longas de Couro com Metal	12,00
Placa metálica	100,00

Armas

Adaga de Arremesso / Faca	2,00
Bico de Pássaro	14,00
Bo	3,00
Boken	5,00
Escudo Médio	30,00
Gládio	20,00
Jite	8,00
Jo	2,00
Kama	9,00
Kusari	20,00
Kusari-Gama	36,00
Lâmina	60,00
Lâmina Curta	40,00
Mariki-Gusari	38,00
Naginata	14,00
Nodachi	70,00
Nunchaku	12,00
Sai	10,00
Tanto	2,50
Teko	3,50
Tetsubo	22,00
Tonfa	6,00

Casas

Casa pequena (2 cômodos)	120,00
Casa média (4 cômodos)	400,00
Casa grande (8 cômodos)	1.500,00
Casa de comércio peq. (1 cômodo peq.)	200,00
Casa de comércio média (2 cômodos)	600,00
Casa de comércio grande (4 cômodos)	1.500,00

Cozinha

Cadeira	0,70
Caneca de cerâmica	0,25
Chaleira metálica	4,00
Copo cerâmico	0,15
Cutelo	2,00
Forno cerâmico	40,00
Frigideira metálica	3,50
Panela cerâmica	1,00
Panela metálica	6,00
Hashi	0,01
Prato cerâmico	0,15

Diversos

Baú	4,20
Baú reforçado	9,80
Tapete	0,30
Toalha	0,85
Vassoura	0,18

Ferramentas e Materiais

Bacia de garimpo	5,00
Balde metálico	5,00
Bigorna	50,00
Cesta de palha	0,30
Corda, metro	0,30
Ferramentas de carpinteiro	5,60
Ferramentas de construtor	8,00
Ferramentas de ferreiro	18,00
Ferramentas de sapateiro	4,80
Martelo	3,80
Óleo, garrafa cerâmica	0,60
Pá	5,00
Picareta	7,00
Pregos, quilo	8,00
Sino	2,00
Tecido, metro	0,20
Tesoura	2,00
Tinta, litro em frasco cerâmico	3,00

Gemas

Para gemas lapidadas, como regra geral, multiplique o total de pontos de mana que a gema possui por 60,00. Se a joia tiver mais de 5 pontos de mana, some 50% do total inicial para cada 5 pontos. Esse tipo de item não é comercializado em casas de comércio ou em feiras. Cada quilo de qualquer minério bruto (que ao ser lapidado diminuiu para 1/3 do total) vale cerca de 500,00.

Olho de banque (4 pontos)	240,00
Olho de lantro (6 pontos)	540,00
Pedra do fogo (10 pontos)	1.200,00
Cristália (13 pontos)	2.340,00
Emorita (15 pontos)	2.700,00
Pérola negra (20 pontos de Mana)	3.600,00

Instrumentos Musicais

Contrabaixo	12,00
Corde (para contrabaixo ou viola)	0,05
Flauta	1,50
Pratos	4,00
Tambor (grande)	18,00
Tambor (médio)	10,00
Tamborim	6,00
Viola	9,00

Lazer e Vícios

Bebidas

Aguardente, copo	0,05
Aguardente, garrafa cerâmica	1,00
Cerveja, copo	0,03
Cerveja, garrafa cerâmica	0,60
Saquê, copo	0,10
Saquê, garrafa cerâmica	2,00

Espetáculo

Bordel, comum	1,50
Bordel, luxo	3,00
Música e canto, ingresso	0,50
Luta de tioreses*, ingresso	4,00
Luta de animais*, ingresso	2,00

* prática considerada ilegal pelo imperador

Jogos

Alvo para dardos de madeira, unidade	0,80
Copo de madeira para dados, unidade	0,30
Dado de osso, unidade	0,15
Dardos, unidade	0,35

Móveis

Cadeira comum	0,70
Cadeira luxo	3,80
Espelho metálico pequeno	4,00
Espelho metálico grande	12,00
Estante pequena	5,00
Estante grande	9,50
Mesa pequena	6,00
Mesa grande	11,00
Sofá de palha	5,00
Sofá de tecido	20,00

Objetos de Arte

Cópia das leis tioreses em couro	10,00
Escultura em madeira pequena (20 cm)	1,50
Escultura em madeira média (80 cm)	6,00
Escultura em madeira grande (1,60 m)	14,00
Escultura em pedra pequena (20 cm)	4,00
Escultura em pedra média (80 cm)	20,00
Escultura em pedra grande (1,60 m)	50,00
Pergaminho lantro*	300,00
Pergaminho tirês em linguagem antiga*	100,00
Pergaminho tirês narrativo, 8 páginas*	40,00
Pergaminho com ilustração, 1 página*	50,00

* estes itens não são comercializados em casas de comércio ou feiras. Os daimios, xoguns, sacerdotes do templo e alguns tioreses ricos costumam pagar por pergaminhos de acordo com sua raridade

Papiros & Pergaminhos

Bastão de carvão, 10 unidades	0,05
Papiro de couro, peça de 30x30 cm enrolada	0,80
Papiro de resina, peça de 40x40 cm enrolada	0,40
Pena de pássaro negro, unidade	0,03
Pincel de pelo de godo, unidade	0,10
Tinta preta, pequeno frasco cerâmico	1,50

Provisões

Arroz, quilo	0,10
Carne fresca, quilo	0,60
Carne seca, quilo	1,20
Chá, quilo	0,40
Doce, quilo	0,65
Fruta, quilo	0,15
Fruta seca, quilo	0,30
Leite, litro	0,40
Queijo, quilo	1,00
Peixe fresco, quilo	0,50
Peixe seco, quilo	1,00
Tempero, quilo	0,30
Vegetal fresco, quilo	0,15

Serviços Médicos²

Amputação	5,50
Estancamento de sangramento	0,60
Supervisão Médica, por dia	5,00
Talas para osso quebrado, unidade	1,00
Tratamento de doença	3,50

Serviços Mensais

Burocrata	160,00
Caçador	180,00
Caseiro	32,00
Ceramista	40,00
Condutor de barco	50,00
Condutor de carroça	70,00
Ferreiro	280,00
Lavadeira	18,00
Lenhador	38,00
Lutador	130,00
Mercenário	130,00
Mineiro	44,00
Pescador	25,00
Professor	38,00
Trabalhador braçal	21,00

Vestuário

Bengala	1,20
Espelho metálico pequeno	3,00

Roupas Sem Gênero

Botas comuns	5,00
Botas personalizadas	18,00
Botas finas	16,00
Calça comum	2,70
Calça resistente	3,40
Calça fina	4,00
Capa comum	5,20
Capa fina	8,90
Cinto	0,30

Chapéu para chuva	0,80
Faixa comum	1,80
Faixa ornamentada	5,00
Faixa personalizada	8,00
Kimono comum	4,50
Kimono resistente	8,10
Kimono personalizado	14,00
Kimono para lutadores*	21,00
Perfume comum, frasco cerâmico peq.	0,80
Perfume fino, frasco cerâmico peq.	2,80

Sandálias	1,80
Sapato comum	2,60
Sapato fino	5,00

* este kimono dá proteção em todo o corpo com exceção da cabeça de 1/1 e nenhuma penalidade de Destreza.

Feminino

Blusa boa	2,20
Blusa comum	1,00
Blusa fina	3,20
Chapéu comum	2,00
Chapéu fino	3,80
Grampo, 6 unidades	1,00
Lenço feminino	1,00
Leque dobrável	1,00
Saia comum	3,00
Saia fina	5,00
Vestido bom	8,00
Vestido comum	5,00
Vestido fino	12,00
Xale comum	1,20
Xale fino	3,10

Masculino

Bandana	0,30
Luvas de couro	2,00
Macacão de couro para mineiros	29,00
Manto comum	6,50
Manto fino	12,00
Manto personalizado	20,00

Jóias

Anel de bronze	1,00
Anel de dim	5,00
Anel de prata	2,60
Anel de ouro	4,00
Brincos de bronze	2,80
Brincos de dim	8,00
Brincos de prata	4,80
Brincos de ouro	6,00
Medalhão de bronze	4,60
Medalhão de dim	18,00
Medalhão de prata	10,00
Medalhão de ouro	16,00
Pulseira de bronze	3,00
Pulseira de dim	15,00
Pulseira de prata	7,80
Pulseira de ouro	12,00

Campanhas Símias

As campanhas com heróis símios têm como ambientação as fortalezas ou regiões próximas a elas e ao Rio da Vida. A floresta é um território com um número maior de criaturas e animais selvagens, oferecendo mais perigo aos símios. Contu-

² Os preços em questão são cobrados de um indivíduo abastado (Recursos 4 ou maior) Pela legislação tireasa, se um tirés pobre (Recursos 3 ou menor) necessita de ajuda médica, ele pagaria muito menos pelos mesmos serviços

do, os símios se integram a própria floresta como um elemento misto de preservação e respeito.

O comportamento exemplar dos símios perante a natureza fez com que recebessem grandes dádivas.

Sua união com a natureza fez com que surgissem os primeiros xamãs, cuja magia podia atingir animais, plantas e espíritos. Os símios são o único povo humanoide das Terras de Shiang que possui contato direto com Deuses Animais, e essa comunicação ocorre através dos xamãs.

A Divindade Elementos (como são chamados a água, o ar, o fogo e a terra) tem um vale cuja representação na Dimensão Terrestre é a mesma na Dimensão das Almas Eternas. Esse local mágico é lar de alguns dos Deuses Animais, que vivem em harmonia com os símios.

Existem tribos de símios afastadas das que residem em fortalezas. A grande maioria dessas tribos cultuam velhos Deuses Animais que residem na Dimensão das Cinzas, e praticam canibalismo e outros rituais de sacrifícios (estes personagens se enquadram como figurantes – ou personagens não jogadores).

O poder da magia dentro das tribos símias é muito mais significativo com a natureza e os Elementos, no papel do Xamã e do Monge Elemental, do que com os sacerdotes dos velhos Deuses Animais.

Um elemento comum às tribos, independente da magia e de sua origem, é a força bélica representada por símios batedores (que investigam os arredores da tribo), caçadores (lançadores e artilheiros – atiradores de balestras), e guerreiros (elite do exército, como forças especiais acima do padrão). Esses símios são necessários para que a tribo e as fortalezas possam enfrentar algumas das mais terríveis criaturas que habitam a floresta.

Fortalezas

As fortalezas símias são construções feitas em madeira com reforços metálicos. O local de construção de uma fortaleza sempre é estudado, para que seu acesso possa ser vigiado por batedores e caçadores de forma facilitada. Durante o dia parte dos símios deixa a fortaleza para realizarem atividades de extrativismo, sendo escoltados por batedores e caçadores. No caso da descoberta de perigo, os trabalhadores são recolhidos e os guerreiros se posicionam junto aos caçadores para lidar com a ameaça. Se necessário, o xamã ou o Monge Elemental responsável pela fortaleza pode intervir. Durante a noite a população repousa na fortaleza, vigiada em turnos de batedores e caçadores.

A primeira fortaleza teve origem em uma mina de extração de minérios metálicos dos símios (ainda ativa), que começou a ser explorada na época da Grande Guerra. Algumas tribos símias daquela época entraram em conflito, pois achavam que essa prática violava a natureza. Somente depois que seus guerreiros receberam as armas em metal e viram os resultados na luta contra os lantros, foi que os processos de extração receberam aprovação.

Por volta do ano 500, a região da mina contava com cerca de 600 símios. Três grandes tribos haviam se unido e criado a Fortaleza da Montanha, local de difícil acesso a predadores. Cerca de 50 anos depois, duas novas fortalezas foram criadas,

sendo uma delas ao norte (Alvorada) e outra ao sul (Monte Uivante).

Por volta do ano 600, foi feito um acordo entre três Deuses Animais guardiões do vale dos Elementos. Rorag, Deus-lagarto, é o guardião da nascente do rio das águas caudalosas; Elenói, a Deusa-pássaro, vigia os céus, enquanto Budor, o Deus-buldção (o mais temperamental deles), vigia os arredores do vale (como um batedor). Os xamãs símios, através de sua magia, estabeleceram contato mental com os Deuses-Animais, que lhes permitiram construir uma fortaleza em uma área restrita aos símios. O acordo dizia também que não mais de 500 símios poderiam habitar a fortaleza. Após sua criação, a fortaleza do Vale dos Elementos se tornou o berço dos Monges Elementais, poderosos magos símios. A criação de itens mágicos símios é realizada neste local.

Atualmente a maior de todas as fortalezas possui cerca de 6 mil símios (Fortaleza da Montanha). A menor delas é a do vale dos elementos, com 500 habitantes. As outras cinco fortalezas abrigam cerca de 3 mil símios cada.

Ainda existem tribos símias nômades e outras que criaram cultos a velhos Deuses Animais. A população total de símios é de 24 mil indivíduos.

Estrutura Social

A sociedade símia é completamente diferente da tiresa. Desde a criação das fortalezas, os jovens símios são educados na língua e história símia, na matemática e nos conhecimentos da natureza, além de praticarem atividades esportivas como corrida, escalada e combate (para os quase adultos). De acordo com a aptidão dos jovens, os mais velhos os encaminham para o setor de trabalho que consideram mais adequado.

Cada fortaleza símia é equipada com duas grandes fornalhas de metalurgia, uma vasta área para armazenamento e corte de madeira, e uma área de alimentação com praças. Praticamente nenhum lixo é produzido dentro das fortalezas. Até mesmo carapaças de insetos gigantes são reaproveitadas em armaduras ou artesanato.

A madeira excedente extraída em cada fortaleza é trocada por metal com os tioreses. Mesmo com uma mina de extração na Fortaleza da Montanha, ainda assim os símios tem consumido todo o metal vindo dos tioreses.

Cada profissão símia tem uma determinada produção a ser atingida semanalmente, o que geralmente deixa um ou dois dias livres para um símio que trabalha normalmente. Esse dia de descanso é um dia de festividades – e de atenção especial a sua fé.

Apesar de existir um grande respeito pelos heróis, a sociedade símia é mais igualitária. O Conselho Ancião é uma entidade presente em todas as fortalezas, composta por um representante de cada profissão exercida. O conselho é presidido por anciões de representatividade política, eleitos pelos símios em votação aberta. No conselho são discutidos assuntos como a maneira de utilização dos recursos da fortaleza, além de julgamentos sobre crimes e dificuldades enfrentadas pelas diferentes classes de profissões símias.

Símios reincidentes em crimes são expulsos da fortaleza e deixados a mercê da floresta.

A fortaleza é administrada pelo Monge Elemental, que coordena o Conselho Ancião. Eventualmente o Monge Ele-

mental interfere com sua magia em prol dos interesses de seu povo. A magia do Monge Elemental é baseada nos Elementos, e algumas são muito poderosas.

Comércio

O comércio entre os símios é na base de troca. Itens artísticos produzidos em folgas da produção semanal são trocados em feiras dentro das fortalezas. Não existe um dinheiro formal circulando.

Isto faz com que cada fortaleza tenha um determinado câmbio. Alguns símios realizam comércio entre as fortalezas, agregando caçadores e batedores para poderem se deslocar pela floresta e evitar predadores e afins.

Cada fortaleza produz uma determinada quantia de recursos, seja através de áreas de cultivo de grãos e vegetais, pela extração do excedente da floresta (frutos, madeira, entre outros) ou pela troca com os tiseses (metal). Se uma fortaleza produz excedente, ela o envia para outra fortaleza que esteja em necessidade. De forma análoga, se uma fortaleza está em dificuldades, pode pedir ajuda as outras fortalezas próximas.

Lei

As relações entre os símios eram muito conturbadas antes da criação das fortalezas. Cada tribo tinha um determinado conjunto de leis, o que causava desavenças constantes. A lei dos símios é rígida com aqueles que cometem delitos, pois a vida também é rígida nas fortalezas. Os símios são muito mais atacados por inimigos naturais na floresta do que os tiseses nas planícies.

Dentro das fortalezas existem regras de comportamento até para conversas (onde não é permitido o toque entre os participantes), que culminam em uma lista de delitos passíveis de expulsão (roubo de material essencial à fortaleza, agressões, assassinatos).

O exército (comandado pelos guerreiros e composto por batedores e caçadores), ao agir fora da fortaleza, está sob o juízo do comandante. Se algo sai de controle dentro de uma missão do exército, cabe ao líder tomar as medidas que achar cabíveis para resolver a situação.

Animais e Criaturas

Aberrações

Habitat: As aberrações são invocadas em qualquer local onde possa ser realizado o ritual mágico de sua criação.

Descrição: As aberrações são monstros criados magicamente por magos malignos e com propósitos similares. A criação das aberrações remete aos magos lantros expulsos da Dimensão Terrestre para a Dimensão da Escuridão. Cerca de três séculos depois de serem expulsos, os fantasmas de alguns desses magos retornaram à Dimensão Terrestre e criaram a primeira Aberração, que aterrorizou a cidade tisesa do Meio, no ano de 363. Evento similar aconteceu em um forte dos símios, cinco décadas depois.

A aberração é uma criatura disforme e pouco simétrica, pois seu corpo é criado a partir de cadáveres. Os magos utilizam corpos de muitas vítimas ou de grandes criaturas, moldando-as magicamente.

Para trazê-la à vida, uma evocação de habitantes das Dimensões Inferiores é realizada; as várias almas que passam a habitar o monstro agem como se fosse um, sendo que para cada alma controlando a aberração, a criatura ganha um olho. À medida que uma aberração começa a ser destruída, seus olhos vão fechando. Nesse instante, as almas desgarradas tentam arrastar consigo, para as Dimensões Inferiores, os espíritos de personagens que tenham perdido a vida há poucos instantes.

A maior aberração já criada foi chamada de 'O Horror de Dez Olhos' (nome símio) ou 'O Observador' (nome tises) e era gigantesca. No ano de 720, muitos heróis símios e tiseses, juntamente com a Cúpula, enfrentaram o Horror, que fez muitas vítimas. Desde então a Cúpula vem vigiando as dimensões inferiores na tentativa de impedir que os magos lantros retornem à Dimensão Terrestre. Houve então um século onde nenhuma Aberração foi vista, mas no ano de 831 alguns do Reis Sombras, ainda na Dimensão Terrestre, trocaram segredos com espíritos de magos lantros, aprendendo como criar as Aberrações. No ano de 832, Vento Cortante, um Arma Sagrada, enfrentou a primeira aberração criada por magos sombras.

Os Reis Sombras escreveram tomos sobre os processos de criação das Aberrações, que foram copiados por outros magos sombras através das décadas e são proibidos pelo Imperador.

Pela sua aparência repulsiva, a aberração causa pânico aos símios e tiseses não heróis (utilize as Regras de Situações Psicológicas Extremas).

Como exemplo de aberração, temos o monstro de cinco olhos criado por magos sombras nas proximidades da cidade do Vale, no ano de 883. Esta aberração foi enfrentada por heróis símios e tiseses, sendo que apenas um tirês (mago-guerreiro viajante) sobreviveu ao combate (esta história é relatada nos quadrinhos *Um Dia Chuvooso* do início deste livro).

Aberração (5 olhos)



atributo	or	x	variação
Físico	8	x5	6-10 (30-40)
Destreza	7	x2	3-11
Inteligência	7		3-11
Vontade	6		
Percepção	6		
Mente	13		

Custo	Características Psíquicas
15	Ampliação Mental (5)
-4	Fúria (grave)
-4	Psicopata (grave)
Custo	Características Raciais
6	Cauda (+1/+0, D2)
6	Garras [grandes] (+2/+2, D3)
6	Mandíbula [grande] (+1/+0, D3)
12	Membro (2)
6	Olho adicional (3)
10	Reflexos Rápidos (2)
10	Regeneração (4) (1 ponto de vida por round)
-16	Sem manipuladores
55	Tamanho ampliado (5) (Esquiva -4)

Habilidades Físicas	Custo
Acrobacia (1)	1
Correr (1)	1
Escalar (1)	1
Habilidades Bélicas	Custo
Garras [grandes] (3)	6
Mandíbula [grande] (2)	3

Arma	Golpe	Aparo	Dano
Garras	+12	+12	D3+4
Mandíbula	+11	+10	D3+4

Esquiva	Iniciativa		Ações	
	Física	Mental	Físicas	Mentais
+4	+9	+7	4	2

Pontos de Criação	104
--------------------------	-----

Buldocão

Habitat: Floresta dos símios, planícies ao sul (desabitadas pelos tíreses). Bandos são raramente encontrados nas planícies dos tíreses.

Descrição: Os buldocões são míferos onívoros e quadrúpedes, que se assemelham a cães gigantes. Geralmente andam em bandos, mas diversas vezes são encontrados



buldocões solitários e muito agressivos. Os símios os utilizam como montaria, pois são animais de grande inteligência e podem ser treinados. Na antiguidade eles eram comuns por todo o continente, mas como sempre se colocaram contra os tíreses (muitas vezes os caçando), os tíreses os fizeram desaparecer das planícies onde habitam.

Em bando, procuram por animais solitários ou em bandos menores para atacar. Os buldocões solitários, por sua vez, são extremamente furtivos e traiçoeiros. Muitos acreditam que os buldocões solitários foram expulsos de seu bando por serem animais de índole agressiva.

atributo	or	x	variação
Físico	7	x3	4-10 (12-30)
Destreza	7		4-10
Inteligência	4		2-7
Vontade	5		
Percepção	7		
Mente	6		

Custo	Características Psíquicas
-2	Fobia (leve)
-2	Fúria (leve)
Custo	Características Raciais
4	Garras [médias] (+2/+1, D2)
6	Mandíbula [grande] (+1/+0, D3)
-6	Sem manipuladores finos
8	Sentidos ampliados [todos] (1)
33	Tamanho ampliado (3) (Esquiva -2)
3	Visão Noturna
8	Instinto [caça e emboscada] (2)

Habilidades Físicas	Custo
Acrobacia (2)	3
Correr (2)	3
Escalar (1)	1
Habilidades Psíquicas	Custo
Estratégia [emboscada] (1)	1
Furtividade (2)	3
Rastreamento (3)	6
Habilidades Bélicas	Custo
Garras [médias] (2)	3
Mandíbula [grande] (2)	3

Arma	Golpe	Aparo	Dano
Garras	+11	+10	D2+2
Mandíbula	+10	+9	D3+2

Esquiva	Iniciativa		Ações	
	Física	Mental	Físicas	Mentais
+5	+7	+4	2	2

Pontos de Criação	76
--------------------------	----

Godos

Habitat: Os godos são encontrados em todas as Terras de Shiang, com exceção das regiões montanhosas, desérticas e pantanosas.

Descrição: Os godos são mamíferos vegetarianos e bípedes; sua cabeça lembra uma mistura de cavalo e canguru enquanto seu corpo tem pernas muito fortes e braços curtos. Na vida selvagem sempre são encontrados em bandos, sendo difícil encontrar indivíduos solitários. Por serem facilmente domesticáveis, os tiores os criam (como criações de gado) e os utilizam como montaria. Para se defender, os godos desferem um poderoso coice. Os bandos são liderados por godos machos muito fortes, que sempre protegem o grupo contra predadores.



atributo	or	x	variação
Físico	8	x2	3-10 (6-20)
Destreza	7		4-10
Inteligência	4		2-6
Vontade	5		
Percepção	7		
Mente	6		

Custo	Características Psíquicas
-2	Covardia (leve)
Custo	Características Raciais
2	Pés de "Dim" (dano D3)
5	Reflexos Rápidos (1)
-6	Sem manipuladores finos
8	Sentidos ampliados (1)
22	Tamanho ampliado (2) (Esquiva -1)

Habilidades Físicas	Custo
Acrobacia (2)	3
Correr (3)	6
Furtividade (1)	1
Habilidades Psíquicas	Custo
Herbalismo (1)	1
Habilidades Bélicas	Custo
Briga (3) (+2/+2/+2)	6

Arma	Golpe	Aparo	Dano
Briga	+9	+9	D3+2

Esquiva	Iniciativa		Ações	
	Física	Mental	Físicas	Mentais
+9	+8	+4	2	2

Pontos de Criação	
	46

Insetos Gigantes

Habitat: Os insetos gigantes são criaturas enormes, encontradas em todas as regiões das Terras de Shiang que não possuam clima frio. Sua ocorrência é incomum nas planícies tiores atualmente.

Descrição: Existem insetos gigantes com formas variadas, sendo comumente encontrados louva-a-deus, insetos com carapaças (que se assemelham a besouros não voadores), formigas e raramente aracnídeos gigantes. Os insetos variam de 40 cm a cerca de 3 metros de altura e são onívoros. Em geral agem solitariamente (aracnídeos, inseto gigante com carapaça, louva-a-deus) ou em pequenos grupos de até 5 indivíduos (formigas). São nômades e vagam a procura de plantas, buldocães, godos, lagartos e até mesmo alguns símios e tiores para se alimentar. Com exceção das aranhas, todos são onívoros. As aranhas gigantes são carnívoras.

Os insetos gigantes temem o fogo e fogem de temperaturas muito altas e muito baixas.

Louva-A-Deus Gigante (Caracos na língua banque)

atributo	or	x	variação
Físico	9	x3	7-11 (21-33)
Destreza	7	x2	2-8
Inteligência	3		2-4
Vontade	3		
Percepção	6		
Mente	4		

Custo	Características Psíquicas
-4	Fobia [fogo] (grave)
Custo	Características Raciais
3	Carapaça [orgânica] (1) (2/1)
2	Contorcionismo (1)
2	Corpo vazado (1) (Esquiva +1)
6	Garras grandes (+3/+2, D2+1 danos)
10	Ignorar danos
6	Mandíbulas grandes (+0/+0, D2+2 danos)
12	Membros (2)
6	Segurar fôlego (3)
-6	Sem manipuladores finos
2	Sentido Ampliado [audição] (1)
-4	Sentido Reduzido [visão] (2)
33	Tamanho Ampliado (3) (Esquiva -2)

Habilidades Físicas	Custo
Acrobacia (2)	3
Correr (1)	1
Escalar (2)	3
Habilidades Psíquicas	Custo
Herbalismo (1)	1
Sobrevivência (1)	1
Habilidades Bélicas	Custo
Garras [médias] (2)	3
Mandíbula [grande] (2)	3

Arma	Golpe	Aparo	Dano
Garras	+12	+11	D2+4
Mandíbula	+9	+9	D2+5

Esquiva	Iniciativa		Ações	
	Física	Mental	Físicas	Mentais
+7	+7	+3	3	2

Pontos Raciais	83
-----------------------	----

Inseto com Carapaça Gigante

atributo	or	x	variação
Físico	10	x3	8-12 (24-36)
Destreza	6	x2	2-8
Inteligência	3		2-4
Vontade	3		
Percepção	6		
Mente	4		

Custo	Características Psíquicas
-4	Fobia [fogo] (grave)
Custo	Características Raciais
14	Ampliação de Destreza (2)
6	Carapaça [orgânica] (2) (3/1)
4	Chifres [grandes] (+0/+0, D2+1 danos)
6	Garras [grandes] (+3/+2, D2+1 danos)
10	Ignorar danos
6	Mandíbulas [grandes] (+0/+0, D2+2 danos)
12	Membros (2)
6	Segurar fôlego (3)
-16	Sem manipuladores
2	Sentido ampliado [audição] (1)
-4	Sentido Reduzido [visão] (2)
33	Tamanho Ampliado (3) (Esquiva -2)

Habilidades Físicas	Custo
Correr (2)	3
Escalar (1)	1
Habilidades Psíquicas	Custo
Herbalismo (1)	1
Sobrevivência (1)	1
Habilidades Bêlicas	Custo
Chifres (3)	6
Garras [médias] (2)	3
Mandíbula [grande] (2)	3

Arma	Golpe	Aparo	Dano
Chifres	+10	+10	D2+3
Garras	+11	+10	D2+3
Mandíbula	+9	+9	D2+4

Esquiva	Iniciativa		Ações	
	Física	Mental	Físicas	Mentais
+4	+6	+3	3	2

Pontos Raciais	93
-----------------------	----

Formiga Gigante

atributo	or	x	variação
Físico	6	x2	2-10 (4-20)
Destreza	7	x2	2-8
Inteligência	2		2-3
Vontade	3		
Percepção	6		
Mente	4		

Custo	Características Psíquicas
-2	Devoção [frutas doces] (leve)
-4	Fobia [fogo] (grave)
Custo	Características Raciais
3	Carapaça [orgânica] (1) 1/0
4	Contorcionismo (2)
2	Corpo Vazado (1) (Esquiva +1)
4	Garras [médias] (+2/+1, D2 danos)
10	Ignorar danos
4	Olho adicional (2)
6	Mandíbulas [grandes] (+0/+0, D2+1 danos)
6	Segurar Fôlego (3)
2	Sentidos Ampliado [olfato] (1)
22	Tamanho Ampliado (2) (Esquiva -1)

Habilidades Físicas	Custo
Correr (2)	3
Escalar (2)	3
Habilidades Psíquicas	Custo
Herbalismo (1)	1
Habilidades Bêlicas	Custo
Garras [médias] (2)	3
Mandíbula [grande] (2)	3

Arma	Golpe	Aparo	Dano
Garras	+11	+10	D2+1
Mandíbula	+9	+9	D2+2

Esquiva	Iniciativa		Ações	
	Física	Mental	Físicas	Mentais
+7	+7	+3	3	2

Pontos Raciais	60
-----------------------	----

Aranha Gigante

atributo	or	x	variação
Físico	9	x3	7-11(21-33)
Destreza	8	x3	4-12
Inteligência	5		2-8
Vontade	3		
Percepção	6		
Mente	4		

Custo	Características Psíquicas
-4	Fobia [fogo] (grave)
Custo	Características Raciais
15	Aderência
3	Carapaça (1) (1/0)
4	Contorcionismo (2)
2	Corpo vazado (1) (Esquiva +1)
4	Garras [médias] (+2/+1, D2 danos)
10	Ignorar danos
6	Mandíbulas [grandes] (+0/+0, D2+1 danos)
24	Membros (4)
8	Olho adicional (4)
5	Reflexos rápidos (1)
4	Segurar fôlego (2)
-6	Sem manipuladores finos
2	Sentido ampliado [olfato] (1)

11	Veneno [efeito esguicho, inconsciência por 1D6 horas (resistível por Físico - 2)];
33	Tamanho ampliado (3) (Esquiva -2)

Habilidades Físicas	Custo
Acrobacia (3)	6
Escalar (4)	0
Habilidades Psíquicas	Custo
Estratégia [emboscada] (1)	1
Furtividade (2)	3
Rastreamento (1)	1
Habilidades Béticas	Custo
Garras [grandes] (2)	3
Mandíbula [grande] (4)	10

Arma	Golpe	Aparo	Dano
Garras	+12	+11	D2+4
Mandíbula	+12	+12	D2+5

Esquiva	Iniciativa		Ações	
	Física	Mental	Físicas	Mentais
+9	+10	+3	4	2

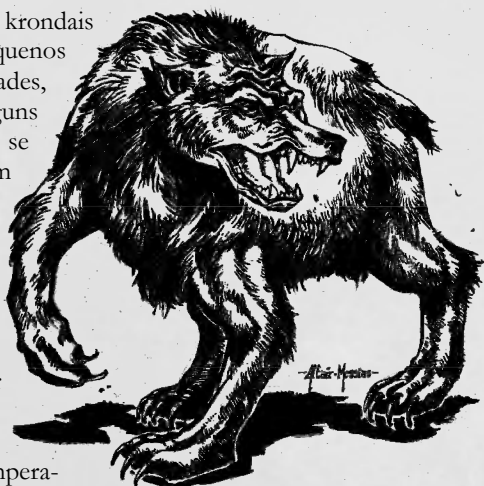
Pontos Raciais	130
-----------------------	-----

Krondai

Habitat: Os krondais vivem em pequenos bandos nômades, sendo que alguns preferem se isolar em cavernas. São encontrados em regiões montanhosas e em cavernas por todo o continente.

Preferem temperaturas mais baixas, devido a grande pelagem protetora. Os krondais são utilizados pelos tiseses como animais de carga para extração de minério, principalmente nas cidades de Pedras e Minas.

Descrição: Os krondais são mamíferos de grande porte e se assemelham ao urso, porém tendo cabeça maior e com focinho mais alongado. São onívoros e ficam extremamente agressivos se tem fome. Os krondais têm devoção por sua família e podem até se sacrificar para poder salvá-la. Possuem um golpe especial que muitas vezes leva seu inimigo à morte. Este golpe é aplicado em godos, buldocães e até mesmo em predadores camuflados (pelas costas), e consiste em abraçar a vítima e sufocá-la.



atributo	or	x	variação
Físico	9	x3	3-11 (9-30)
Destreza	6		2-8
Inteligência	4		2-8
Vontade	5		
Percepção	6		
Mente	6		

Custo	Características Psíquicas
-4	Devoção [família] (grave)
-2	Fúria (leve)
Custo	Características Raciais
4	Garras [médias] (+2/+1, D2)
6	Mandíbula [grande] (+1/+0, D3)
22	Tamanho Ampliado (2) (Esquiva -1)
4	Visão térmica

Habilidades Físicas	Custo
Correr (2)	3
Escalar (2)	3
Habilidades Psíquicas	Custo
Rastreamento (1)	1
Habilidades Béticas	Custo
Abraço (3)	6
Briga (3) (+2/+2/+2)	6
Garras [médias] (2)	3
Mandíbula [grande] (2)	3

Arma	Golpe	Aparo	Dano
Abraço	+8	-	esp.
Garras	+10	+9	D2+3
Mandíbula	+9	+8	D3+3

Esquiva	Iniciativa		Ações	
	Física	Mental	Físicas	Mentais
+7	+6	+3	2	2

Pontos Raciais	52
-----------------------	----

Pássaro Noturno

Habitat: Os pássaros noturnos habitam quase todo o continente, com exceção do deserto e das montanhas.

Descrição: Os pássaros noturnos são temíveis aves carnívoras de grande envergadura (os líderes atingem cerca de 2,00 m de uma ponta a outra da asa). Possuem pelagem preta e visão térmica, além de um grande e afiado bico. Sempre agem em bandos de números ímpares, onde existe um líder (geralmente maior do que os outros). Os pássaros noturnos costumam atacar vítimas em menor número que seu bando, sendo que o líder é o último a entrar em batalha.



atributo	or	x	variação
Físico	6	x2	3-9 (6-18)
Destreza	8		6-10
Inteligência	4		2-6
Vontade	4		
Percepção	7		
Mente	3		

Custo	Características Psíquicas
-2	Fobia (leve)
-2	Fúria (leve)
Custo	Características Raciais
9	Asas
0	Atividade noturna
6	Bico [grande] (+1/+0, D3)
4	Garras [médias] (+2/+1, D2)
4	Instinto [caça e emboscada] (1)
2	Ossos ocos
8	Sentidos ampliados [todos] (1)
22	Tamanho ampliado (2) (Esquiva -1)
4	Visão térmica
8	Voo (2)

Habilidades Físicas	Custo
Correr (2)	3
Escalar (1)	1
Voo (3)	6
Habilidades Psíquicas	Custo
Estratégia [emboscada] (1)	1
Furtividade (2)	3
Habilidades Bélicas	Custo
Bico [grande] (3)	6
Garras [médias] (2)	3

Arma	Golpe	Aparo	Dano
Bico	+12	+11	D3+1
Garras	+12	+11	D2+1

Esquiva	Iniciativa		Ações	
	Física	Mental	Físicas	Mentais
+7	+8	+4	2	2

Pontos Raciais	77
-----------------------	----

Predador Camuflado

Habitat: Os predadores camuflados são encontrados em todo o continente, com exceção das regiões montanhosas de clima frio (abaixo de 10°C).

Descrição: Os predadores camuflados são répteis bípedes e carnívoros com garras e enormes mandíbulas. Podem agir solitários ou em pequenos bandos (até 3) e conseguem se camuflar em vários tipos de ambientes, devido ao seu mimetismo.

atributo	or	x	variação
Físico	6	x2	3-9 (12-18)
Destreza	7	x2	5-9
Inteligência	4		2-6
Vontade	3		
Percepção	7		
Mente	4		

Custo	Características Raciais
14	Ampliação de Destreza (2)
4	Cauda (+1/+0, 1 dano)
6	Contorcionismo (2)
2	Escamas (1) (1/1)
4	Instinto [caça e emboscada] (1)
6	Mandíbula [grande] (+1/+0, D3+1)
9	Mimetismo
-16	Sem manipuladores
2	Sentidos ampliados [todos] (1)
22	Tamanho ampliado (2) (Esquiva -1)
4	Visão noturna

Habilidades Físicas	Custo
Acrobacia (1)	1
Correr (3)	6
Escalar (1)	1
Furtividade (1)	1
Habilidades Psíquicas	Custo
Estratégia [emboscada] (1)	1
Rastreamento (1)	1
Habilidades Bélicas	Custo
Cauda (2)	3
Mandíbula [grande] (3)	6

Arma	Golpe	Aparo	Dano
Cauda	+10	+11	2
Mandíbula	+11	+10	D3+2

Esquiva	Iniciativa		Ações	
	Física	Mental	Físicas	Mentais
+7	+7	+4	3	2

Pontos Raciais	86
-----------------------	----

Serpente Negra

Habitat: Há serpentes negras tanto anfíbias quanto terrestres. Entre as terrestres, há aquelas que vivem sobre árvores, as que habitam sobre a superfície do solo e finalmente as de vida subterrânea. São encontradas em quase todas as regiões das Terras de Shiang, com exceção das montanhas e do deserto.

Algumas serpentes acinzentadas preferem locais mais secos e pedregosos, enquanto as negras aparecem com maior frequência em áreas úmidas, como banhados, beiras de rios e lagoas. Um indivíduo adulto da espécie pode alcançar 5 metros, mas existem relatos de serpentes negras em lagos com pouco mais de 10 metros.

Descrição: As serpentes negras são animais carnívoros e, como possuem mandíbula extensível, podem comer pequenos buldocães, godos, tirsés e símios, além de filhotes de mamíferos. As que vivem ao redor de lagos não possuem veneno e utilizam estrangulamento para matar suas vítimas. Algumas serpentes menores e mais agressivas cospem veneno, que possui ação diferente de acordo com o tipo de cobra. As serpentes realizam suas atividades à noite e dormem durante o dia. Todas temem o fogo.

atributo	or	x	variação
Físico	5	x2	2-8 (10-16)
Destreza	7	x2	5-9
Inteligência	4		2-6
Vontade	3		
Percepção	7		
Mente	4		

Custo	Características Psíquicas
-4	Fobia [fogo] (grave)
Custo	Características Raciais
14	Ampliação de Destreza (2)
4	Cauda de serpente
6	Contorcionismo (3)
4	Escamas (2) (2/2)
4	Instinto [caça e emboscada] (1)
6	Mandíbula [grande] (+1/+0, D3+1)
8	Olfato discriminativo

10	Reflexos rápidos (2)
7	Respirar água
-16	Sem manipuladores
8	Sentidos ampliados (1)
22	Tamanho ampliado (2) (Esquiva -1)
var.	Veneno (esguicho – proveniente da boca da serpente). Pode ter os seguintes efeitos: - Dano (1D3) - Inconsciência; - Incapacitação (-3 de penalidades para jogadas)
4	Visão Noturna

Habilidades Físicas	Custo
Acrobacia (1)	1
Correr (2)	3
Escalar (2)	3
Furtividade (2)	3
Habilidades Psíquicas	Custo
Estratégia [emboscada] (1)	1
Rastreamento (2)	3
Habilidades Bêlicas	Custo
Mandíbula [grande] (3)	6

Arma	Golpe	Aparo	Dano
Mandíbula	+11	+10	D2+5

Esquiva	Iniciativa		Ações	
	Física	Mental	Físicas	Mentais
+9	+9	+4	3	2

Pontos Raciais	97 + var.
-----------------------	-----------

Personagens que Habitam Outros Planos de Existência

Nas Terras de Shiang, se um personagem é morto na Dimensão Terrestre, ele não deixa necessariamente de existir. Se o personagem fez algo de relevância em sua vida (tanto para o bem como para o mal), ele pode passar a existir em outra dimensão. O julgamento sobre a passagem do personagem

para outra dimensão, após sua morte na dimensão terrestre, é julgado pelo Mestre de Jogo. Os personagens de índole realmente boa, devotados à caridade, mártires que deram sua vida pelo povo entre outros, passam a habitar a dimensão das Almas Eternas, enquanto os personagens que não cumpriram sua missão de vida ou tenham algo pendente, passam a habitar a Dimensão das Cinzas. Em contrapartida, personagens que causaram a morte de muitos inocentes e tinham índole maligna passam a habitar as Dimensões da Escuridão e dos Tormentos.

Se o personagem passa a habitar a Dimensão das Almas Eternas, ele é recebido por outros espíritos de valor e esclarecido sobre sua nova situação. Se o personagem não tiver sido iniciado na magia, ele passa a poder utilizar seu mana (com a característica Aptidão Mágica (0)), podendo facilmente aprender as mágicas que manipulam portais. Além disso, sua Vontade e Mente aumentam (através das características Vontade Forte e Ampliação Mental).

Se o personagem passa a habitar as Dimensões Inferiores, ele perde pontos de Vontade, de acordo com a dimensão para qual tenha sido enviado. Os novos habitantes das Dimensões Inferiores não são claramente informados sobre sua nova situação (provavelmente nem saibam que morreram no Plano Terrestre) e ficam presos a armadilhas mentais, como suporem que estão presos, vagando por um lugar desconhecido ou até mesmo sendo torturados. Alguns indivíduos presos às Dimensões Inferiores podem plasmar (materializar) objetos pelos quais tinha afinidade na dimensão terrestre, idênticos aos que possuíam em aparência.

Os servidores que possuem a característica Percepção Extradimensional (PED) muitas vezes procuram por esses fantasmas para alertá-los de seu novo estado. Mas aceitar a verdade e se libertar do domínio das Dimensões Inferiores depende apenas do próprio personagem. Em termos de jogo, testes de Vontade com penalidades e/ou bônus colocados pelo Mestre de Jogo podem quebrar esse domínio. Se o fantasma conseguir se libertar, ele passa a ter um ponto a mais de Vontade. Quando o personagem tem noção de sua nova condição, ele adquire o poder Projeção Astral, que lhe permite interagir com uma dimensão próxima a sua.

Um personagem utilizando o poder Projeção Astral, ou um personagem que se encontre na Dimensão Terrestre e não a habite mais, possui alguns poderes especiais, descritos a seguir:

Flutuação

Os espíritos não se locomovem através do atrito de seus pés com o solo, mas sim por meio de sua Vontade. Quando tomam consciência de seu novo estado, podem passar a flutuar. Se não conseguem entender sua condição, locomovem-se como se estivessem caminhando. É possível flutuar (desde que o espírito já o faça) mais rapidamente do que a velocidade normal, mediante um teste de Vontade como mostra a tabela a seguir:

Velocidade	Penalidade de Vontade
20 Km/h	0
40 Km/h	-2
80 Km/h	-4
120 km/h	-6

Intangibilidade

Transforma o corpo do possuidor em energia intangível. Neste estado o personagem pode atravessar paredes ou outras substâncias sólidas, sem sofrer qualquer tipo de dano físico ou de ataques de energia (ataques que afetem a mente ou os sentidos funcionam normalmente).

Invisibilidade [Visual, Sonora]

O personagem com este poder não pode ser percebido pela visão ou audição.

Ao realizar sua Projeção Astral, ou estando na Dimensão Terrestre, o personagem não pode interagir da mesma forma que um personagem vivo. Os atributos Físico e Destreza não são mais utilizados para interação com o Plano Terrestre (eles só são utilizados contra personagens na mesma dimensão); o Físico do personagem, ao utilizar o poder Projeção Astral, passa a ser o atributo Mente.

O personagem permanecerá como um habitante de outra dimensão até que sua missão seja acabada. Novamente, o Mestre de Jogo determina quando isso acontecerá.

Se o personagem permanecer muito tempo na condição de habitante de outra dimensão, ele pode adquirir as características e poderes listados a seguir, com exceção dos poderes Habitante [aplicado a outra dimensão], seguindo as restrições.

Habitante [dimensão das Almas Eternas]

Ao passar a habitar a dimensão das Almas Eternas, o personagem adquire as seguintes características:

- Aptidão Mágica (0)
- Vontade Forte (+1)
- Ampliação Mental (2)

E as seguintes mágicas:

- Abrir Portal Intradimensional (1)
- Abrir Portal Interdimensional (1)

Na dimensão terrestre, o personagem passa a ter os seguintes poderes ativados permanentemente:

- Flutuação
- Intangibilidade
- Invisibilidade [visual, sonora]

Habitante [dimensão das Cinzas]

Ao passar a habitar a dimensão das Cinzas, o personagem ganha as seguintes características:

- Vontade Fraca (1)
- Alucinação [todos os sentidos] (grave)*

* Os habitantes da dimensão das Cinzas que não tenham sido esclarecidos sobre sua nova situação (que não sabem que morreram na dimensão terrestre) ficam presos a armadilhas mentais, como acharem que estão presos ou vagando por um lugar desconhecido. A alucinação mencionada é uma armadilha mental que tem relação com a nova situação do personagem. Uma vez por dia o personagem pode realizar um teste de Vontade com a penalidade imposta ao teste (no caso de grave, -4). Caso ele tenha sucesso, elimina a alucinação e passa a enxergar verdadeiramente a dimensão das Cinzas, além de adquirir o poder Projeção Astral (1). Na dimensão terrestre, passa a ter os seguintes poderes ativados permanentemente:

- Flutuação
- Intangibilidade
- Invisibilidade [visual, sonora]

Habitante [dimensão da Escuridão]

- Vontade Fraca (2)
- Redução Mental (1)
- Alucinação [todos os sentidos] (gravíssima)*

* Os habitantes na Dimensão da Escuridão que não tenham sido esclarecidos sobre sua nova situação (que não sabem que morreram no Plano Terrestre) ficam presos a armadilhas mentais, como acharem que estão presos e/ou sendo torturados. A alucinação mencionada é uma armadilha mental que tem relação com a nova situação do personagem. Uma vez por dia o personagem pode realizar um teste de Vontade com a penalidade imposta ao teste (no caso de grave, -6). Caso ele tenha sucesso, elimina a alucinação e passa a enxergar verdadeiramente a Dimensão da Escuridão, além de adquirir o poder Projeção Astral (1). Na Dimensão Terrestre passa a ter os seguintes poderes ativados permanentemente:

- Flutuação
- Intangibilidade
- Invisibilidade [visual, sonora]

Habitante [dimensão dos Tormentos]

- Vontade Fraca (3)
- Redução Mental (2)
- Alucinação [todos os sentidos] (gravíssima)*

* Os habitantes na Dimensão dos Tormentos que não tenham sido esclarecidos sobre sua nova situação (que não sabem que morreram no Plano Terrestre) ficam presos a armadilhas mentais, como acharem que estão sendo alvo de terríveis torturas. A alucinação mencionada é uma armadilha mental que tem relação com a nova situação do personagem. Uma vez por dia o personagem pode realizar um teste de Vontade com a penalidade imposta ao teste (no caso de grave, -6). Caso tenha sucesso, ele elimina a alucinação e passa a enxergar verdadeiramente a Dimensão dos Tormentos, além de adquirir o poder Projeção Astral (1). Na Dimensão Terrestre passa a ter os seguintes poderes ativados permanentemente:

- Flutuação
- Intangibilidade
- Invisibilidade [visual, sonora]

A Cúpula

Desde a Grande Guerra, a união entre magos símios e tirezes não se desfez. Após saírem vencedores junto com o exército da Armada, os magos decidiram erguer torres de vigília próximo ao pântano dos lantros, pois temiam a conjuração de um ser mais perigoso do que D'rask.

Após alguns anos, os magos foram os únicos que restaram nas torres de vigília. Paranoicos, acreditaram que a única solução seria a esconjuração dos grandes magos e generais dos lantros e, para isso, arquitetaram o maior ritual de expurgo das Terras de Shiang.

De posse de quase um milheiro de pedras, magos ficaram por semanas invocando o ritual. No final algo deu errado, o que ocasionou tremores de terra sem precedentes nas regiões norte da floresta e ao sul do pântano. Quando as primeiras patrulhas dos símios e tirezes chegaram, parecia que as torres de vigília haviam sumido para dentro da terra. E qual não foi a surpresa quando, alguns anos depois do incidente, foi cons-

tatado que os lantros haviam deixado o pântano do desespero.

A mágica de esconjuração levou muitos lantros para a dimensão da Escuridão e jogou alguns magos da Cúpula em um local entre a dimensão terrestre e a dimensão das Cinzas (a primeira dimensão inferior). Dos poucos sobreviventes, alguns enlouqueceram e realizaram mágicas que resultaram em sua própria morte. Um pequeno grupo descobriu como voltar (descobrendo a mágica Portal Dimensional). O local temporário em que os magos ficaram presos entre as dimensões passou a abrigar a sede da Cúpula.

Os magos voltaram disfarçados para seus povos, mas organizaram sociedades secretas nas quais foram criados itens mágicos conhecidos como pergaminhos. Os pergaminhos, de tempos em tempos, eram levados à sede da Cúpula.

Símios e tioreses ficaram por quase dois séculos sem saber ao certo o que havia ocorrido com os magos da Cúpula. Porém, por volta do ano 230 uma doença misteriosa fez muitas vítimas entre os dois povos. Símios e tioreses culpavam um ao outro pela desgraça. Poderia ter existido uma nova guerra, se a Cúpula não tivesse ressurgido. A Grande Praga, como ficou conhecida a doença, era resultado de uma mágica poderosa realizada por antigos magos lantros, que agora habitavam outra dimensão. Os líderes das duas raças ficaram perplexos com as revelações, decidindo não contar a verdade ao povo.

A reorganização da Cúpula levou 5 séculos, nos quais rituais mágicos e novas mágicas foram descobertas pela entidade.

Após o ano de 720, a maior aberração conhecida 'O Horror de Dez Olhos' (na língua símia) ou 'O Observador' (na língua tioresa) foi enfrentado pela Cúpula e inúmeros heróis símios e tioreses. Essa batalha fez com que a Cúpula criasse os mercenários, soldados treinados e portadores de itens mágicos, para apoiar heróis símios e tioreses contra as aberrações. Além da criação dos mercenários, a Cúpula desenvolveu rituais que monitoram as dimensões – sabendo quando portais mágicos são abertos entre elas. Esse tipo de informação ajuda a Cúpula a traçar estratégias efetivas com magos e mercenários apoiando heróis contra essas criaturas.

O momento de crise mais recente enfrentada pela Cúpula foi o aparecimento de um tipo de item mágico criado pelos reis sombras. Os sinos-portais são itens mágicos no formato de rústicos sinos que podem abrir portais intradimensionais e interdimensionais, de acordo com a sequência musical tocada nele. Foram criados 14 sinos-portais pelos sombras, 12 já tendo sido destruídos pela Cúpula. O primeiro sino-portal se mantém na base da Cúpula, onde ainda é estudado pela entidade. O paradeiro do sino 8 é desconhecido.

Com estes sinos-portais, verdadeiros desastres ocorreram, como magos lantros que invadiram a dimensão terrestre e dominaram mentes tioresas para promover massacres. Um ex-guardião se apoderou de um sino e viajou entre as dimensões escrevendo um livro intitulado 'Sem Retorno', sobre seus estudos do sino-portal e as viagens entre as dimensões. Desde os anos de 860 até agora, os sinos-portais foram caçados e destruídos pela Cúpula. Com a ajuda do imperador Shiang e dos Guardiões, o pânico foi controlado nas planícies tioresas,

mas parte do conhecimento sobre as dimensões chegou com mais força ao povo tirês³.

O atual dirigente da Cúpula é o símio Hoack Krush, importante figurante de campanhas que envolvam a Cúpula.

Lugares Mágicos

Nas Terras de Shiang, determinados locais favorecem ou dificultam o uso da magia. Os locais de adoração de uma determinada divindade ou deus auxiliam a realização de determinadas magias. Existem locais onde o mana pode ser recuperado numa razão maior ou menor do que o normal (um personagem mago necessita de uma hora de descanso mental para repor um ponto de magia, enquanto uma gema necessita de uma hora para recuperar um ponto).

Os Templos Sagrados

A história e descrição física do Templo Sagrado foram vistas neste capítulo, sob o tópico Arquitetura Tioresa. Nos Templos, os personagens magos que tiverem devoção direcionada a este lugar mágico, recuperam seus pontos de magia duas vezes mais rápido do que o normal.

Templos Lantros

Os lantros foram os primeiros seres a se organizar em uma sociedade regida por leis, e foram os primeiros a descobrir a magia. Por volta do ano tirês de -400, o primeiro templo dos lantros foi construído em madeira. Aquela se tornou a morada do líder dos magos, que também era chefe de todas as tribos lantras. Dois séculos depois a construção foi refeita, dessa vez utilizando pedras e madeira.

O momento no qual o templo surgiu foi um grande marco da história dos lantros, pois suas leis sociais começaram a ser desenvolvidas naquela época. No local em que foi construído o templo, o mana possui um nível mais alto que na maioria do continente. Neste local, gemas e personagens magos recarregam seu mana duas vezes mais rápido do que o normal.

Os lantros procuraram por mais pontos como esse pelo pântano, pela floresta, pelas planícies e mesmo além destes territórios. Apenas três pontos foram descobertos, sendo dois deles habitados por Deuses Animais. Rorag o Deus-Animal dos lagartos várias vezes massacrou lantros que queriam tomar seu vale, ao norte da floresta. Já a Deusa-Animal dos pássaros, Vishir, foi morta pelos lantros em uma colina que era sua pousada. Vishir, a Águia Dourada Gigante, habita a dimensão das Almas Eternas e é adorada por animais e alguns símios.

Na colina de Vishir (hoje habitada por outro Deus-Animal, o Pássaro Negro Gigante, de nome Atog), ainda existe a construção dos lantros.

O primeiro templo lantro situado no pântano, hoje é sede de uma rudimentar associação de magos banqueiros, que possuem dons xamanísticos (são capazes de controlar insetos gigantes caracos) além de magias de ataque ainda pouco eficientes.

A localização do terceiro templo lantro, citado em vários pergaminhos deste povo, ainda é desconhecida.

³ Livros como 'Sem Retorno' e 'A Noite Eterna' se tornaram objetos de arte procurados por muitos tioreses. Algumas páginas do livro 'A Noite Eterna' estão no final deste livro.

Torres dos Viajantes

As Torres dos Viajantes são moradias de magos guerreiros de idade mais avançada, que treinam diversos pupilos para serem arautos de Sukon Godin, o Deus-Trovão. As torres possuem uma larga base de pedra onde uma estrutura sólida é montada com metal, argila e pedras. As torres possuem de 2 a 4 andares, sendo que cada andar mais alto possui uma área menor que o anterior. No topo da torre é instalado um pontal de metal, quase sempre alvo de raios durante as tempestades.

Pergaminhos de couro são comumente utilizados pelos viajantes, assim como a resina de papel dos guardiões, para guardar conhecimento. Os viajantes mais velhos ficam acomodados nos andares superiores, juntamente com os conhecimentos mais importantes. Novatos ficam em um andar intermediário, e o primeiro andar dispõe móveis rústicos e couros com mensagens aos adoradores do Deus-Trovão. É nessa área que devotos de Sukon Godin fazem suas preces.

Em toda a torre, qualquer magia ou encantamento realizados por um mago devoto do Deus-Trovão tem bônus de +1 para seu teste. Devotos magos recuperam 2 pontos de mana por hora de descanso (as gemas continuam recarregando na razão normal).

No mapa das Terras de Shiang pode-se ver a disposição das torres dos viajantes em todo o território das planícies tioresas, quase sempre entrepostas entre cidades.

O Vale dos Elementos

O Vale dos Elementos está localizado na foz de um dos rios que compõem o rio da Vida. Roama, o mais caudaloso dos rios, nasce em uma cachoeira gigantesca, em cuja redondeza há um lago de águas quentes, formado por outras cascatas menores. Para os símios, o lago é o berço de vida do planeta. Essa região coexiste na dimensão das Almas Eternas e é lar de alguns Deuses Animais.

Em toda a região do vale, qualquer magia ou encantamento realizados por um mago para preservar a vida tem bônus de +1 para seu teste. Devotos magos recuperam 2 pontos de mana por hora de descanso (as gemas continuam recarregando na razão normal).

Existe uma fortaleza símia dentro do vale, construída com permissão dos Deuses Animais que habitam a região.

Objetos Mágicos

As Ombreiras de Hílitás

O primeiro item mágico de que se tem notícia nas Terras de Shiang. Sua origem remonta aos magos lantros, por volta do ano três de 10. Duas ombreiras feitas de ferro pertenceram a grandes guerreiros lantros, que foram capazes de grandes vitórias. Estas ombreiras motivaram a Cúpula a encontrar meios de criar itens encantados. Uma das ombreiras possui uma magia que permite ao seu usuário ver com termovisão; a outra torna seu usuário invisível. O general lantro Hílitás, responsável por muitas vitórias na grande guerra, foi o último a utilizá-las. Depois do expurgo dos lantros, as ombreiras caíram nas mãos do banqueiro, permanecendo com eles por mais de oito séculos. Recentemente numa investida dos ban-

ques contra os símios, ao norte da floresta, as ombreiras foram vistas novamente e muitos dizem que agora estão de posse da Cúpula. Por ser um item mágico muito antigo, não foi colocada nenhuma joia nele, o que faz com que o próprio usuário tenha que gastar mana de seu corpo ou de uma gema para sua ativação. Se um personagem não possui a característica Aptidão Mágica, ele pode utilizar seu Físico como mana. Muitos tioreses e símios incautos morreram ao tentar utilizar esse item.

Primeira Ombreira de Hílitás

- **Custo:** 4
- **Duração:** 5 min./custo
- **Alcance:** 10 m/custo
- **Efeito:** Permitem que seu possuidor possa diferenciar corpos com temperaturas diferentes, mesmo na ausência de luz. Corpos quentes são vistos com tons avermelhados e corpos frios são vistos com tons azulados.

Segunda Ombreira de Hílitás

- **Custo:** 4
- **Duração:** 1 min./custo
- **Alcance:** 10 m/custo
- **Efeito:** Faz com que o possuidor se torne invisível aos olhos das raças das Terras de Shiang, ou seja, o personagem com este poder não pode ser percebido por testes de percepção visual. A Invisibilidade dá penalidades para os adversários atingirem ou escaparem dos ataques do personagem invisível. Estas penalidades são as normais para ataques à distância (um personagem invisível só poderá ser mirado com penalidade de -4 se elementos externos o denunciarem, como pegadas no chão, cortinas sendo afastadas). Em combates corpo-a-corpo, a penalidade é -4.

Naginata do Fogo

Este foi o primeiro item mágico criado pela Cúpula no ano 73, e entregue ao herói símio Kraknix para liderar grupos de espíões da Armada dentro do pântano do Desespero. Juntamente com a arma, foi-lhe entregue uma joia (uma Pedra do Fogo) para que pudesse ativar a magia sem utilizar Físico (Kraknix não tinha a característica Aptidão Mágica).

Esta lança, produzida pelos tioreses, é feita com a lâmina de ferro e cabo de madeira muito resistente, e contém a mágica Arma Flamejante.

Desde o ano 75, Kraknix e a Naginata de Fogo estão desaparecidos.

- **Custo:** 4
- **Duração:** 1 min.
- **Alcance:** toque
- **Volume:** 0,25 m³
- **Dano:** 1D2/custo adicional
- **Efeito:** Aquece uma arma metálica ou pedaço de metal a 100°C/custo; se for utilizada para ataques, acrescenta 1D2/custo ao dano.

O Elmo que Tudo Vê

Feito com metal dim (um metal que juntamente com o ferro produz uma liga metálica azulada – a mais resistente das

Terras de Shiang), este elmo foi encantado magicamente por magos da Cúpula por volta do ano tirês 200. Ele foi feito para procurar por vestígios dos lantros em outras dimensões, além de permitir a seu usuário ver seres invisíveis magicamente.

Por ser um item mágico muito antigo, não foi adornado com nenhuma joia, o que faz com que seu usuário tenha que gastar mana de seu corpo ou de uma gema para sua ativação. Se um personagem não possui a característica Aptidão Mágica, ele pode utilizar seu Físico como mana. Muitos tioreses e símios incautos morreram ao tentar utilizar o elmo.

O 'Elmo que tudo vê' foi utilizado pela Cúpula por mais de seis séculos, ajudando-os a mapear parte das dimensões e encontrar espíritos perdidos nas dimensões inferiores. A Cúpula perdeu este item mágico no ano de 720, na batalha contra a aberração conhecida como 'O Observador'. Desde então histórias sobre um elmo mágico foram ouvidas, inicialmente entre os símios (por volta do ano 800) e mais recentemente entre os sombras. A Cúpula ainda lamenta a perda desse item, tanto que quando seus mercenários ouvem rumores sobre o paradeiro do objeto, procuram investigar a veracidade dos fatos para tentar recuperar este bem precioso.

- **Custo de ativação:** 6 pontos de mana
- **Tempo de duração:** 12 rounds (1 minuto)
- **Efeito:** O personagem utilizando o elmo consegue ver outra dimensão, além de personagens que estejam invisíveis magicamente. A seguir encontra-se a descrição das dimensões:
 - **Dimensão das Almas Eternas:** São construções ligadas por túneis de luz: os templos, que emanam luzes coloridas, as torres da tempestade e a morada íngreme, que emana luzes vermelhas e douradas; por entre as torres pode-se ver muitas vezes uma grande forma humanoide composta de raios.
 - **Dimensão das Cinzas:** é sempre vista como um grande deserto, onde o céu é vermelho e o chão é coberto por cinzas. Raramente alguma ameaça vem desta dimensão;
 - **Dimensão da Escuridão:** é sempre vista em tonalidades de preto e azul escuro. Pode-se ver almas de sombras perdidas nesta dimensão;
 - **Dimensão dos Tormentos:** é a mais terrível de todas, sendo que os lantros e até mesmo D'rask podem ser vistos lá.

Qualquer presença extradimensional é vista pelo personagem com o elmo, em qualquer dimensão, ao utilizar este item mágico.

A Espada de Fogo e Gelo

Depois do ano 720, a Cúpula passou a temer uma investida dos espíritos de magos lantros com suas temíveis aberrações, e sabia da fraqueza que os tioreses enfrentavam. Para auxiliar símios e tioreses contra os males das dimensões inferiores, resolveu selecionar e treinar indivíduos habilidosos para enfrentar situações onde os magos não eram tão efetivos. Armas mágicas foram forjadas para esses indivíduos, tornando-os oponentes letais em combate. Nasceram os mercenários, tioreses e símios que raramente eram vistos entre seu povo, mas que serviam como força combatente de grande impor-

tância contra vários males nas Terras de Shiang. Um dos primeiros itens criados para os mercenários, e que até hoje permanece em poder da Cúpula, é a Espada de Fogo e Gelo, uma espada de lâmina dupla que possui uma mágica poderosa de ataque em cada uma. Esta arma não possui nenhuma gema mágica anexada a ela, tornando sua utilização exclusiva a indivíduos que possuam a característica Aptidão Mágica ou que tenham outra fonte de mana.

Lâmina de Chamas

- **Custo:** 5
- **Tempo de Duração:** instantânea
- **Alcance:** 10 m/custo
- **Dano:** 1D2/custo
- **Efeito:** O personagem é capaz de soprar um jato de gás concentrado pegando fogo. O Sopro de Chamas é um ataque de curta distância, lento e impreciso, mas que atinge uma grande área. Por isso recebe bônus inicial de +1/+2 e é executado com habilidade Rajada Gasosa (0) (o Teste de Disputa contra o alvo é feito com o atributo Destreza. Não se esqueça dos modificadores de distância, que podem ficar positivos se o alvo estiver muito próximo). Personagens atingidos por essa rajada pela primeira vez precisam de sucesso em um Teste de Reflexo (Destreza + Reflexos Rápidos) para parar de respirar a tempo. Em caso de falha, os danos são aumentados em sua metade menor, pois o gás entrou em seu organismo. Em futuros ataques, o alvo pode declarar (ou se já conhecer a arma de seu inimigo no primeiro confronto) que prenderá a respiração, o que dispensará o teste. Armaduras não são eficientes contra gases. Dispense a rolagem de acerto no diagrama de resistência e considere a área com menor absorção (contra armas normais) como proteção dos danos causados pela rajada. O alvo recebe penalidade de -3 em suas ações até o final do *round*, ou até que esse incômodo gás ao seu redor se dissipe. Cada rajada gasta uma ação física para ser realizada. O alvo sempre pode reduzir a quantidade de dano, independente da distância alcançada. Lembre-se que fogo causa danos dobrados a gelo e água e metade do dano em elementos semelhantes.

Lâmina de Gelo

- **Custo:** 5
- **Duração:** instantânea
- **Alcance:** 10 m/custo
- **Dano:** 1D2/custo
- **Efeito:** O personagem é capaz de soprar um jato de gás concentrado e congelante. O Sopro de Gelo é um ataque de curta distância, lento e impreciso, mas que atinge uma grande área. Por isso, recebe bônus inicial de +1/+2 e é executado com Habilidade "Rajada Gasosa" nível 0 (o Teste de Disputa contra o alvo é feito com o atributo Destreza. Não se esqueça dos modificadores de distância, que podem ficar positivos se o alvo estiver muito próximo). Personagens atingidos por essa rajada pela primeira vez precisam de sucesso em um Teste de Reflexo (Destreza + Reflexos Rápidos) para parar de respirar a tempo. Em caso de falha, os danos são aumentados em sua metade menor, pois o gás entrou em seu organismo. Em futu-

ros ataques, o alvo pode declarar (ou se já conhecer a arma de seu inimigo no primeiro confronto) que prenderá a respiração, o que dispensará o teste. Armaduras não são eficientes contra gases. Dispense a rolagem de acerto no diagrama de resistência e considere a área com menor absorção (contra armas normais) como proteção dos danos causados pela rajada. O alvo recebe penalidade de -3 em suas ações até o final do *round*, ou até que esse incômodo gás ao seu redor se dissipe. Cada rajada gasta uma ação física para ser realizada. O alvo sempre pode reduzir a quantidade de dano, independente da distância alcançada.

Cinto da Preservação

Este composto por placas articuladas de metal foi encantado no ano tirês 780, com uma mágica que permite ao seu portador obter os efeitos da característica especial Manassíntese, além de outros benefícios. O item não foi utilizado até o ano de 810, quando o então ancião Vog Amock – líder da Cúpula, foi ferido gravemente e passou a utilizá-lo. O personagem portador passa a consumir um ponto de Mana por dia, mas não necessita comer. Além disso, o personagem pode sofrer danos iguais ao seu Físico, e se ainda possuir corpo físico continuar vivo (apesar de não se curar normalmente – é necessário utilizar a mágica de Cura). Vog Amock entregou o cinto ao atual líder Hoack Krush, antes de perecer em uma batalha contra forças malignas no ano de 902.

- **Mana:** 8
- **Custo:** 1
- **Duração:** 36 horas (um dia)/custo
- **Efeito:** Manassíntese (veja a descrição no capítulo 3, pg. 42). Além disso, e o personagem pode sofrer danos iguais ao seu Físico, e se ainda possuir corpo físico continuar vivo (apesar de não se curar com sua regeneração natural). Se sofrer danos letais, o personagem passa a ficar definitivamente ligado ao cinto (ao se desligar do cinto, o personagem morre).

Cajado Prateado

Esta arma foi criada por um dos líderes da Cúpula, Vog Amock no ano tirês de 810. Ela é empunhada pelo líder da Cúpula, e em raras ocasiões foi legada a mercenários para cumprir missões na dimensão terrestre. Neste cajado de prata existe uma gema cristália incrustada em uma das extremidades.

- **Mana:** 15
- **Custo:** 5
- **Duração:** instantânea
- **Alcance:** 10 m/custo
- **Volume:** 0,25 m³/custo
- **Dano:** 1D2/custo

O personagem é capaz de soprar um jato de gás concentrado pegando fogo. O Sopro de Chamas é um ataque de curta distância, lento e impreciso, mas que atinge uma grande área, recebendo por isso bônus inicial de +1/+2 e é executado com habilidade Rajada Gasosa (0) (o Teste de Disputa contra o alvo é feito com o atributo Destreza Não se esqueça

dos modificadores de distância, que podem ficar positivos se o alvo estiver muito próximo).

Personagens atingidos por essa rajada pela primeira vez precisam de sucesso em um Teste de Reflexo (Destreza + Reflexos Rápidos) para parar de respirar a tempo. Em caso de falha, os danos são aumentados em sua metade menor, pois o gás entrou em seu organismo. Em futuros ataques, o alvo pode declarar (ou se já conhecer a arma de seu inimigo no primeiro confronto) que prenderá a respiração, o que dispensará o teste.

Armaduras não são eficientes contra gases. Dispense a rolagem de acerto no diagrama de resistência e considere a área com menor absorção (contra armas normais) como proteção dos danos causados pela rajada. O alvo recebe penalidade de -3 em suas ações até o final do *round*, ou até que esse incômodo gás ao seu redor se dissipe.

Cada rajada gasta uma ação física para ser realizada. O alvo sempre pode reduzir a quantidade de dano, independente da distância alcançada. Lembre-se que fogo causa danos dobrados a gelo e água e metade do dano em elementos semelhantes.

Kusari Gama 'Bico de Corvo'

Esta arma foi criada pelo conselho dos magos guerreiros viajantes no ano tirês de 830, em sua sede na torre dos viajantes entre a cidade de Vento e de Águas. O objeto foi criado para ser guardado por armas sagradas de valor, feito por um excelente ferreiro. O mestre arma sagrada Vento Cortante teve seu heroísmo reconhecido pelos viajantes após o arma sagrada ajudá-los em uma sequência de batalhas contra os sombras no ano de 829. No ano seguinte, os magos se ofereceram para tornar a arma escolhida pelo arma sagrada mágica em sinal de reconhecimento.

O mestre tinha um aluno que era extremamente inventivo e habilidoso, e pensou em encantar uma arma mágica feita por ele, pois ela seria única. O aluno criou uma kusari-gama, e no dia em que ele venceu seu mestre em um treino, a arma foi levada para ser encantada. Quando o mestre entregou a arma ao discípulo, o mestre cedeu o nome Vento Cortante para seu aluno. A arma foi encontrada com a mágica Rajada de Vento e uma gema mágica emorita com 9 pontos de mana. O novo Vento Cortante foi o primeiro a empunhar a arma contra os sombras, mas morreu ao lutar só contra uma aberração de três olhos em 832.

A arma voltou às mãos do conselho ancião dos viajantes, e somente foi entregue no ano de 856 ao arma sagrada Corrente Negra, que residia na cidade de Águas e teve papel importante no combate a arenas ilegais, controlada pelos sombras. Extranhamente Corrente Negra devolveu à arma ao conselho no ano de 859, com a alegação de que era muita responsabilidade para um tirês. Após essa data Corrente Negra desapareceu.

A última portadora dessa arma mágica é a arma sagrada Li-feng de Vale, uma exímia artilheira de balestras gigantes e estrategista, que a utiliza apenas em missões especiais.

- **Mana:** 9
- **Custo:** 3
- **Duração:** instantânea
- **Alcance:** 10 m/custo

- **Volume:** 1 m³/custo
- **Efeito:** Cada ativação deste artefato gera uma rajada de vento com Físico 4, largura de 0,5 m (atinge um ser humano normal com 0,5 m de largura) e 10 metros de distância. Cada vez que o custo é pago em dobro, ou triplo, multiplica-se o valor inicial pelo multiplicador do custo, para obter os novos valores de Físico, largura e distância.

Gastando uma ação mental, o personagem pode optar por dar uma rajada com o Físico total da magia, atingindo todos os alvos que estiverem numa área igual à largura vezes a distância total; outra opção é liberar uma rajada circular que atinge tudo ao redor do personagem, porém, com apenas a metade menor do Físico total e do alcance da rajada.

Ventos não causam danos, mas atingem com facilidade todos os alvos que estiverem em sua área de rajada. Os atingidos precisam vencer Testes de Disputa de seus Físicos Originais (Conte o Físico Relativo Original do alvo se ele tiver seu Tamanho modificado).

Se o alvo perder a disputa com seu Físico, ele será derrubado (no chão a penalidade para combate é -3 e o alvo perde todas as suas ações físicas do round). A cada 6 pontos de sucesso nessa disputa, o vento arremessa o alvo a 5 metros, causando 1 dano aleatório para cada 5 metros.

Os personagens não precisam gastar ações para se defenderem de Rajadas, mas se o fizerem ganham bônus de +3 por acúmulo de ação.

Se o Físico do vento for capaz de levantar normalmente o personagem (geralmente Físico 7 para um tirês ou símio normal), ele pode carregá-lo à 80km/h. Infelizmente, ao ser atingido por essa manobra e a cada minuto o personagem precisa de um Teste de Destreza para se manter nesse tufão e não levar D2-1 danos se ralando no chão.

Contra arremessos, uma rajada de vento absorve 1 dano normal a cada duas vezes o custo pago e 1 dano de projéteis em altíssima velocidade a cada 6 vezes o custo. Além de gastar uma ação mental nesta tentativa, o personagem precisa ganhar a iniciativa contra quem realizou o arremesso ou o disparo.

Bracelete da Punição Espiritual

Este item mágico feito em prata foi criado pelo então vice-líder (Hoack Krush) da Cúpula no ano tirês 866. Atualmente o item está em sua posse. Ele possui uma gema emorita incrustada.

- **Mana:** 15
- **Concentração:** 2
- **Custo:** 3
- **Duração:** instantânea
- **Alcance:** 10 m/custo

No momento em que uma Ação Mental é gasta para ativar o artefato, é necessária uma Disputa de Vontade entre o possuidor (que contará com os bônus da habilidade nesta magia) e o alvo. Caso o atacante o vença fará com que o alvo sofra 1 dano por custo de ativação em seu atributo Mente. Cada dano sofrido resulta em penalidade para ações nos próximos 2 rounds/custo.

Lâminas Mortais

As Lâminas Mortais são espadas mágicas com uma gema agregada, o que permite ao seu usuário invocar a magia nela contida sem gastar Mana ou Físico. Elas foram criadas pelo imperador Shiang e dadas a soldados especiais para lutarem ao seu lado contra as forças malignas. A seguir, temos uma tabela indicando a localização e o nome dos possuidores atuais:

Lâmina	Possuidor	Cidade
Azul	Herói Lâmina Azul	Pedras
Branca	Herói Lâmina Branca	Águas
Bronze	Xogum Lâmina de Bronze	Águas
Cura	Discípulo Divino Lâmina da Cura	Meio
Dim	Xogum Lâmina de Dim	Vento
Dourada	Imperador Shiang	Meio
Ferro	Xogum Lâmina de Ferro	Bifurcação
Fogo	Xogum Lâmina de Fogo	Minas
Forja	Herói Lâmina da Forja	Minas
Fortaleza	Herói Lâmina da Fortaleza	Bifurcação
Garra de Dragão	Herói Lâmina Garra de Dragão	Meio
Gelo	Xogum Lâmina de Gelo	Gado
Implacável	Herói Lâmina Implacável	Vale
Justiça	Xogum Lâmina da Justiça	Vale
Luz Mental	?	?
Prateada	Xogum Lâmina Prateada	Pedras
Protetora	Herói Lâmina Protetora	Gado
Purificadora	Herói Lâmina Purificadora	Águas
Tempestade	Herói Lâmina da Tempestade	Meio
Vidência	Herói Lâmina da Vidência	Pedras

Lâmina Azul

Esta lâmina, feita em dim e ferro, contém uma gema olho de lantro azulada, além da magia de rajada de vento.

- **Mana:** 6
- **Custo:** 3
- **Duração:** instantânea
- **Alcance:** 10 m/custo
- **Volume:** 1 m³/custo
- **Efeito:** Cada ativação deste artefato gera uma rajada de vento com Físico 4, largura de 0,5 m (atinge um ser humano normal com 0,5 m de largura) e 10 metros de distância. Cada vez que o custo é pago em dobro, ou triplo, multiplica-se o valor inicial pelo multiplicador do custo, para obter os novos valores de Físico, largura e distância.

Gastando uma ação mental, o personagem pode optar por dar uma rajada com o Físico total da magia, atingindo todos os alvos que estiverem numa área igual à largura vezes a distância total; outra opção é liberar uma rajada circular que atinge tudo ao redor do personagem, porém, com apenas a metade menor do Físico total e do alcance da rajada.

Ventos não causam danos, mas atingem com facilidade todos os alvos que estiverem em sua área de rajada. Os atingidos precisam vencer Testes de Disputa de seus Físicos Originais (Conte o Físico Relativo Original do alvo se ele tiver seu Tamanho modificado).

Se o alvo perder a disputa com seu Físico, ele será derrubado (no chão a penalidade para combate é -3 e o alvo perde todas as suas ações físicas do round). A cada 6 pontos de sucesso nessa disputa, o vento arremessa o alvo a 5 metros, causando 1 dano aleatório para cada 5 metros.

Os personagens não precisam gastar ações para se defenderem de Rajadas, mas se o fizerem ganham bônus de +3 por acúmulo de ação.

Se o Físico do vento for capaz de levantar normalmente o personagem (geralmente Físico 7 para um tirês ou símio normal), ele pode carregá-lo à 80km/h. Infelizmente, ao ser atingido por essa manobra e a cada minuto o personagem precisa de um Teste de Destreza para se manter nesse tufão e não levar D2-1 danos se ralando no chão. Contra arremessos, uma rajada de vento absorve 1 dano normal a cada duas vezes o custo pago e 1 dano de projéteis em altíssima velocidade a cada 6 vezes o custo. Além de gastar uma ação mental nesta tentativa, o personagem precisa ganhar a iniciativa contra quem realizo o arremesso ou o disparo.

Lâmina Branca

Esta lâmina de ferro e prata contém uma gema cristalina olho de lantro, além da mágica bola de gelo.

- **Mana:** 8
- **Custo:** 6
- **Duração:** instantânea
- **Alcance:** 10 m/custo
- **Volume:** 0,25m³/custo
- **Dano:** D3/custo
- **Efeito:** O personagem lança com sua arma um projétil líquido congelante que, por custo gasto, causa 1D3 dano e alcança 10 m.

A Bola de Gelo é um ataque à distância com bônus inicial de +2/+3 e é executado com a habilidade Projétil Líquido (0) (o Teste de Disputa contra o alvo é feito com o atributo Destreza. Não se esqueça dos modificadores de distância, que podem ficar positivos se o alvo estiver muito próximo).

A metade menor dos danos se repete apenas no início do próximo round, se o alvo atingido não gastar uma ação para retirar esse líquido que está escorrendo pelo seu corpo (jogar-se na água, por exemplo).

Cada disparo gasta uma ação física. O personagem sempre pode reduzir a quantidade de dano, independente da distância alcançada.

Lâmina de Bronze

Com o cabo em bronze, onde está uma gema pedra de fogo, esta lâmina contém a magia sopro de chamas.

- **Mana:** 7
- **Custo:** 5
- **Duração:** instantânea
- **Alcance:** 10 m/custo
- **Volume:** 0,25 m³/custo
- **Dano:** 1D2/custo

O personagem é capaz de soprar um jato de gás concentrado pegando fogo. O Sopro de Chamas é um ataque de curta distância, lento e impreciso, mas que atinge uma grande área, recebendo por isso bônus inicial de +1/+2 e é executado com habilidade Rajada Gasosa (0) (o Teste de Disputa contra o alvo é feito com o atributo Destreza Não se esqueça

dos modificadores de distância, que podem ficar positivos se o alvo estiver muito próximo).

Personagens atingidos por essa rajada pela primeira vez precisam de sucesso em um Teste de Reflexo (Destreza + Reflexos Rápidos) para parar de respirar a tempo. Em caso de falha, os danos são aumentados em sua metade menor, pois o gás entrou em seu organismo. Em futuros ataques, o alvo pode declarar (ou se já conhecer a arma de seu inimigo no primeiro confronto) que prenderá a respiração, o que dispensará o teste.

Armaduras não são eficientes contra gases. Dispense a rolagem de acerto no diagrama de resistência e considere a área com menor absorção (contra armas normais) como proteção dos danos causados pela rajada. O alvo recebe penalidade de -3 em suas ações até o final do round, ou até que esse incômodo gás ao seu redor se dissipe.

Cada rajada gasta uma ação física para ser realizada. O alvo sempre pode reduzir a quantidade de dano, independente da distância alcançada. Lembre-se que fogo causa danos dobrados a gelo e água e metade do dano em elementos semelhantes.

Lâmina da Cura

Com o cabo em osso e prata, esta lâmina contém um olho de lantro cristalino e a magia cura.

- **Mana:** 6
- **Custo:** 3
- **Duração:** instantânea
- **Alcance:** toque
- **Efeito:** O personagem cura 1 ponto de dano por custo, no alvo da magia.

Lâmina de Dim

Esta lâmina, feita inteiramente em dim com um olho de lantro azulado em seu cabo, contém a mágica relâmpago.

- **Mana:** 6
- **Custo:** 3
- **Duração:** instantânea
- **Alcance:** 10 m/custo
- **Dano:** 1D2/custo
- **Efeito:** O Relâmpago é um ataque à distância com bônus inicial de +3/+4, e é executado com a habilidade Rajada Elétrica (0) (o Teste de Disputa contra o alvo é feito com o atributo Destreza).

Este tipo de rajada não é absorvida por metais, mas armaduras (naturais ou não) de material isolante protegem contra todo o dano. Grades e entrelaçamento de metais em formato parecido funcionam como para-raios, não permitindo a propagação desse tipo de rajada.

Superfícies metálicas ou molhadas podem servir de propagadores da rajada para todos que estiverem em contato direto com elas. O dano se propaga por 1 metro a cada ativação de seu custo, sendo dividido entre todos os atingidos e causando um mínimo de 1 ponto para os que estiverem mais próximos.

Cada rajada gasta uma ação física. O alvo sempre pode reduzir a quantidade de dano, independente da distância alcançada.

Se um segundo alvo estiver tocando o primeiro, o dano é dividido entre eles, ficando a metade maior para o primeiro alvo.

Lâmina Dourada

A Lâmina Dourada é uma espada cuja lâmina é feita em bronze temperado com dim., Em seu cabo se encontra uma rara pérola negra. Sua mágica é somente conhecida pelo imperador.

- **Mana:** 29
- **Custo:** 25
- **Duração:** instantânea
- **Alcance:** 10 m
- **Efeito:** O alvo da mágica testa Vontade com penalidade de -2 para cada nível da mágica invocada (cada 25 pontos de mana resultam em 1 nível). Se o alvo falhar no teste, ele é desintegrado (isto é aplicado a espíritos).

Lâmina de Ferro

A Lâmina de Ferro tem lâmina de ferro temperado com dim. Em sua base se encontra uma emorita. A magia agregada a esta arma é o sopro congelante.

- **Mana:** 10
- **Custo:** 5
- **Duração:** instantânea
- **Alcance:** 10 m/custo
- **Volume:** 0,25 m³/custo
- **Dano:** D2/custo
- **Efeito:** O personagem é capaz de soprar um jato de gás concentrado e congelante. O Sopro de Gelo é um ataque de curta distância, lento e impreciso, mas que atinge uma grande área, recebendo bônus inicial de +1/+2 e é executado com habilidade Rajada Gasosa (0) (o Teste de Disputa contra o alvo é feito com o atributo Destreza. Não se esqueça dos modificadores de distância, que podem ficar positivos se o alvo estiver muito próximo).

Personagens atingidos por essa rajada pela primeira vez precisam de sucesso em um Teste de Reflexo (Destreza + Reflexos Rápidos) para parar de respirar a tempo. Em caso de falha, os danos são aumentados em sua metade menor, pois o gás entrou em seu organismo. Em futuros ataques, o alvo pode declarar (ou se já conhecer a arma de seu inimigo no primeiro confronto) que prenderá a respiração, o que dispensará o teste.

Armaduras não são eficientes contra gases. Dispense a rolagem de acerto no diagrama de resistência e considere a área com menor absorção (contra armas normais) como proteção dos danos causados pela rajada. O alvo fica com penalidade de -3 em suas ações até o final do round, ou até que esse incômodo gás ao seu redor se dissipe.

Cada rajada gasta uma ação física. O alvo sempre pode reduzir a quantidade de dano, independente da distância alcançada.

Lâmina da Forja

Esta lâmina é de ferro temperado com o cabo em bronze, onde está incrustada uma pedra do fogo. Esta arma contém a mágica arma flamejante.

- **Mana:** 8
- **Custo:** 4
- **Duração:** 1 min.
- **Alcance:** toque
- **Volume:** 0,25 m³/custo
- **Dano:** 1D2/custo
- **Efeito:** Aquece uma arma metálica ou pedaço de metal a 100°C/custo; se for utilizada para ataques, acrescenta 1D2/custo ao dano.

Lâmina da Fortaleza

Esta lâmina, feita em ferro temperado com dim e cobre, tem em seu cabo a gema cristália e a mágica campo de força.

- **Mana:** 10
- **Custo:** 5
- **Duração:** 1 min./custo
- **Alcance:** toque
- **Volume:** forma circular de 50 cm/custo (com espessura constante de 10 cm/custo)
- **Efeito:** O personagem cria uma cúpula, escudo ou barreira ao seu redor, que absorve 1 dano por custo proveniente de qualquer fonte. É importante ressaltar que se o personagem quiser realizar essa mágica quando for alvo de um ataque, estará sujeito as penalidades impostas pela concentração (3 pontos/custo).

O Campo de Força tem uma forma circular com 50 cm de altura por custo e sempre com a espessura de 10 cm. Com 4 pontos de mana (50cm), é possível bloquear um disparo ou um golpe por vez. Com 16 pontos de mana, por exemplo, o Campo de Força alcança uma área circular de 2m de altura, que pode proteger o personagem e um aliado que estiver ao seu lado dos ataques que vierem de uma direção (Campo de Força em forma de barreira) ou então, cobrir completamente o personagem agachado (forma de cúpula).

Uma ação mental precisa ser gasta, assim como seu custo, para manter ativa essa barreira invisível, que só turva um pouco quando é atingida.

Com sucesso em uma Disputa de Físico (do Campo de Força, que é de 2 pontos por custo, contra o do alvo), o personagem pode empurrar pessoas ou objetos utilizando o Campo de Força, que apenas empurra seus alvos, sem potencial para arremessá-los.

Lâmina do Fogo

A lâmina de fogo é feita em bronze levemente temperado com dim, possuindo uma cristália em sua base. A mágica agregada é sopro de chamas.

- **Mana:** 10
- **Custo:** 5
- **Duração:** instantânea
- **Alcance:** 10 m/custo
- **Volume:** 0,25 m³/custo

- **Dano:** 1D2/custo
- **Efeito:** O personagem é capaz de soprar um jato de gás concentrado pegando fogo. O Sopro de Chamas é um ataque de curta distância, lento e impreciso, mas que atinge uma grande área. Por isso, recebe bônus inicial de +1/+2 e é executado com habilidade Rajada Gasosa (0) (o Teste de Disputa contra o alvo é feito com o atributo Destreza. Não se esqueça dos modificadores de distância, que podem ficar positivos se o alvo estiver muito próximo).

Personagens atingidos por essa rajada pela primeira vez precisam de sucesso em um Teste de Reflexos (Destreza + Reflexos Rápidos) para parar de respirar a tempo. Em caso de falha, os danos são aumentados em sua metade menor, pois o gás entrou em seu organismo. Em futuros ataques, o alvo pode declarar (ou se já conhecer a arma de seu inimigo no primeiro confronto) que prenderá a respiração, o que dispensará o teste.

Armaduras não são eficientes contra gases. Dispense a rolagem de acerto no diagrama de resistência e considere a área com menor absorção (contra armas normais) como proteção dos danos causados pela rajada. O alvo fica com penalidade de -3 em suas ações até o final do round, ou até que esse incômodo gás ao seu redor se dissipe.

Cada rajada gasta uma ação física. O alvo sempre pode reduzir a quantidade de dano, independente da distância alcançada. Lembre-se que fogo causa danos dobrados a gelo e água e metade do dano em elementos semelhantes.

Lâmina Garra de Dragão

Esta lâmina de liga metálica desconhecida (levemente esverdeada) contém uma gema olho de banque em seu cabo e a mágica bloqueio mental.

- **Mana:** 6
- **Custo:** 4
- **Duração:** instantânea
- **Alcance:** 50 m/custo
- **Efeito:** O personagem bloqueia qualquer tipo de invasão mental de qualquer personagem, numa área de 50 m. Esta mágica só produz efeito se for executada quando existir uma tentativa de invasão mental em andamento.

Lâmina do Gelo

Esta lâmina, feita em ferro e prata, tem uma emorita em sua base e a mágica sopro congelante.

- **Mana:** 10
- **Custo:** 5
- **Duração:** instantânea
- **Alcance:** 10 m/custo
- **Volume:** 0,25 m³/custo
- **Dano:** D2/custo
- **Efeito:** O personagem é capaz de soprar um jato de gás concentrado e congelante. O Sopro de Gelo é um ataque de curta distância, lento e impreciso, mas que atinge uma grande área. Por isso, recebe bônus inicial de +1/+2 e é executado com habilidade Rajada Gasosa (0) (o Teste de Disputa contra o alvo é feito com o atributo Destreza.

Não se esqueça dos modificadores de distância, que podem ficar positivos se o alvo estiver muito próximo).

Personagens atingidos por essa rajada pela primeira vez precisam de sucesso em um Teste de Reflexos (Destreza + Reflexos Rápidos) para parar de respirar a tempo. Em caso de falha, os danos são aumentados em sua metade menor, pois o gás entrou em seu organismo. Em futuros ataques, o alvo pode declarar (ou se já conhecer a arma de seu inimigo no primeiro confronto) que prenderá a respiração, o que dispensará o teste.

Armaduras não são eficientes contra gases. Dispense a rolagem de acerto no diagrama de resistência e considere a área com menor absorção (contra armas normais) como proteção dos danos causados pela rajada. O alvo fica com penalidade de -3 em suas ações até o final do round, ou até que esse incômodo gás ao seu redor se dissipe.

Cada rajada gasta uma ação física. O alvo sempre pode reduzir a quantidade de dano, independente da distância alcançada.

Lâmina Implacável

Esta lâmina de ferro muito escuro tem em sua base uma pedra do fogo. Ela contém a mágica absorver danos.

- **Mana:** 8
- **Custo:** 4
- **Duração:** 1 round/custo
- **Alcance:** toque
- **Efeito:** O personagem absorve 1 dano/custo em todo seu corpo por 1 round/custo.

Lâmina da Justiça

Esta lâmina é feita em ferro e tem o cabo em dim, onde está colocada uma emorita. Contém a mágica ler mentes.

- **Mana:** 6
- **Custo:** 3
- **Duração:** 1 minuto/custo
- **Alcance:** 10 m/custo
- **Efeito:** Vencendo uma disputa de Vontade (com bônus da habilidade Ler Mentis) contra o alvo, o personagem pode invadir a mente do oponente (desde que esteja sendo visto ou percebido) e captar seus pensamentos. A mágica tem alcance de 10 metros por custo e funciona durante 1 minuto por custo (precisa de um novo teste para continuar). Em caso de falha no teste, uma nova tentativa só poderá ser repetida depois de 2 rounds.

Para decifrar pensamentos, ocorre uma disputa de Inteligência entre os envolvidos (com bônus de suas habilidades). Em ambos os testes, se o alvo não desconfiar que sua mente esteja sendo invadida, basta um Teste de Atributo do personagem (Vontade e Inteligência com seus bônus). Lembre-se de que nem sempre o alvo vai estar pensando no que se pretende descobrir.

Lâmina da Luz Mental

Esta lâmina, feita em dim e bronze, tem em sua base uma gema olho de banque. A lâmina contém a mágica ilusão completa.

No ano tirês de 868, o herói Lâmina da Luz Mental que residia na cidade de Bifurcação, sumiu juntamente com 3 outros heróis. A Lâmina da Luz Mental está perdida desde então.

- **Mana:** 5
- **Custo:** 5
- **Duração:** 1 min./custo
- **Alcance:** 10 m/custo
- **Volume:** 0,5 m³/custo
- **Efeito:** Cria ilusões de efeitos visuais e sonoros imaginados pelo personagem. O alcance do som é de 5m/nível.

Lâmina Prateada

Esta lâmina, feita em dim e prata, contém uma emorita em sua base e a mágica bola de fogo.

- **Mana:** 12
- **Custo:** 6
- **Duração:** instantânea
- **Alcance:** 10 m/custo
- **Volume:** 0,25 m³/custo
- **Dano:** 1D3/custo
- **Efeito:** O personagem lança de suas mãos um projétil líquido flamejante que causa 1D3 dano e alcança 10 m por custo.

A Bola de Fogo é um ataque à distância com bônus inicial de +2/+3, executado com a habilidade Projétil Líquido (0) (o Teste de Disputa contra o alvo é feito com o atributo Destreza. Não se esqueça dos modificadores de distância, que podem ficar positivos se o alvo estiver muito próximo).

A metade menor dos danos se repete apenas no início do próximo round, caso o alvo atingido não gaste uma ação para retirar esse líquido prejudicial que escorre por seu corpo (jogar-se na água por exemplo).

Cada disparo gasta uma ação física. O alvo sempre pode reduzir a quantidade de dano, independente da distância alcançada.

Lembre-se que fogo causa danos dobrados a gelo e água, e metade do dano em elementos semelhantes.

Lâmina Protetora

Esta lâmina de ferro, com cabo em prata e ouro, contém uma gema cristália e a mágica controlar espírito.

- **Mana:** 8
- **Custo:** 2
- **Duração:** 1 min./custo
- **Alcance:** 10 m
- **Efeito:** Induz um espírito (que esteja sendo visto ou sentido pelo personagem, ou que seja capaz de sentir ou ouvir o lâmina mortal) a obedecer a uma ordem.

No momento em que uma Ação Mental é gasta para ativar a mágica, é necessária uma Disputa de Vontade entre o possuidor da lâmina (que contará com os bônus da habilidade) e o alvo. Uma ordem mental tem penalidade de -1. Uma ordem verbal ou gestual, que possa ser entendida pelo alvo, tem bônus de +1.

Se for ordenado algo contra os interesses do alvo, é necessária outra Disputa de Vontade, com a dificuldade

dessa ordem como bônus para o alvo (estranheza em cumprir a ordem, bônus de +1; ameaça a vida do alvo ou de alguém muito querido por ele, bônus de +6).

No caso de falha, novas tentativas contra o mesmo alvo só poderão ocorrer após 1 round. O alcance por nível é de 10 metros (o alvo deve estar sendo visto ou percebido pelo personagem) e a duração por nível é de 2 rounds.

Se o personagem controlador não gastar uma ação a cada round para manter o efeito em um alvo atingido, o alvo poderá gastar uma Ação Mental tentando um Teste de Vontade para tentar se livrar do efeito.

Lâmina Purificadora

Esta lâmina, feita em dim e prata, contém uma gema olho de lantro azulada em sua base e a mágica rajada de água

- **Mana:** 6
- **Custo:** 3
- **Duração:** instantânea
- **Alcance:** 10 m/custo
- **Volume:** 0,5 m³/custo
- **Efeito:** O personagem emana das mãos um jato de água que, por custo pago da mágica, causa 1 dano e alcança 5 metros.

A Rajada de Água é um ataque à distância com bônus inicial de +2/+3, executado com a habilidade Rajada Líquida nível 0 (o Teste de Disputa contra o alvo é feito com o atributo Destreza. Não se esqueça dos modificadores de distância, que podem ficar positivos se o alvo estiver muito próximo).

Conte a proteção contra golpes normais (armaduras ou pele dura do alvo) para absorver os danos. Cada rajada gasta uma ação física. O alvo sempre pode reduzir a quantidade de dano, independente da distância alcançada.

Lâmina da Tempestade

Esta lâmina é feita inteiramente em ferro e contém uma gema pedra do fogo em seu cabo. Contém a mágica mãos eletrizadas.

- **Mana:** 9
- **Custo:** 3
- **Duração:** 1 min./custo
- **Alcance:** toque
- **Dano:** 1D2/custo
- **Efeito:** Deixa a lâmina eletrizada; se for utilizada para ataques, causa 1D2/custo de danos adicionais.

Lâmina da Vidência

Esta lâmina, feita em ferro e com cabo ornamentado em ouro, contém uma gema cristália e a mágica visão completa.

- **Mana:** 8
- **Custo:** 4
- **Duração:** 5 min.
- **Alcance:** 10 m
- **Efeito:** O personagem enxerga quaisquer seres (espíritos ou não) que estejam invisíveis.

Capítulo 6

Personagens

Construção de Personagens

Personagens podem ser construídos baseados em modelos raciais ou arquétipos.

Partindo apenas do modelo racial para criar seu personagem, o jogador estará abrindo mão de Características e Habilidades que já situam o personagem dentro de sua sociedade. Ao criar essa reformulação no personagem, é necessária a criação de um histórico que justifique todas as mudanças efetuadas.

Os arquétipos de personagem, apresentados neste capítulo, representam os heróis símios e tiseses para personagens jogadores, e os outros arquétipos são para personagens neutros e vilões controlados pelo Mestre de Jogo (chamados de personagens não jogadores ou figurantes).

Os arquétipos representam um conjunto mínimo de características, habilidades, poderes e artes marciais que um personagem necessita para se enquadrar em determinado arquétipo. Os arquétipos de personagens apresentados podem ser levemente alterados. Eles possuem vastas habilidades e, algumas vezes, até sobram pontos para aumentar as já presentes ou comprar novas. O jogador pode optar por manter apenas algumas dessas habilidades em níveis maiores, comprando quaisquer outras habilidades que combinem com o histórico de seu personagem.

Pontos de Criação

Para criar um personagem, primeiramente, deve ser escolhida a raça. As descrições das raças indicam quais são os Atributos, Características e Habilidades que deverão ser marcados na ficha do personagem.

Se o personagem não pertencer a nenhum arquétipo (construção através do modelo racial), os Pontos de Criação são dados a seguir:

- o **Tiseses, Símios e Lantros:** 3 x Inteligência + 20;
- o **Banques:** 3 x Inteligência + 10;
- o **Ciclopes:** 3 x Inteligência + 20, para características e habilidades; e + 50 para a aquisição de magias.

Os atributos podem ser remanejados, lembrando que **10 Pontos de Criação** podem ser trocados por **1 Ponto de Atributo**, ou então, **1 Ponto de Atributo** pode ser trocado por **10 Pontos de Criação**.

Personagens heróis somam +18 Pontos de criação ao total. Para facilitar a criação de heróis, são apresentados os arquétipos de personagens para personagens tiseses e símios. É importante salientar que os heróis são agentes da lei e da ordem dentro de sua sociedade, e estão acima da média do cidadão comum.

Pontos de Criação que não forem gastos na criação do personagem (máximo de 2 pontos) podem ser transferidos para os Pontos de Experiência.

Características Desfavoráveis

Uma forma de aumentar os Pontos de Criação é adquirir diversas características desfavoráveis, mas isso pode criar personagens não factíveis.

Como Mestre de Jogo considere apenas 10 pontos negativos de maneira normal, sendo que os próximos pontos darão apenas a metade menor de pontos até o máximo de -20 pontos. Além disso, sempre se lembre da necessidade de interpretar bem as características de seu personagem, sejam elas favoráveis ou desfavoráveis.

Exemplo: Um personagem com 15 pontos negativos em Características Desfavoráveis receberá apenas 12 Pontos de Criação (10 + 2 (metade menor de 5)).

Habilidades não-Bélicas

As habilidades não bélicas têm seu limite em quatro níveis. Contudo, se uma raça possui habilidades não bélicas como padrão, esse limite será extrapolado. Um personagem continua aprendendo quatro níveis, mas soma o nível padrão de sua raça para o teste.

Como exemplo, os personagens tiseses são acrobatas natos e possuem a habilidade física racial Acrobacia (2). Na ficha do personagem, marque a habilidade como sendo “Acrobacia 2+2”, isso significa que o primeiro número é o natural da raça, e o segundo é a habilidade que foi comprada. Assim, quando comprar o próximo nível, você pagará o custo pelo nível 3, pois apesar de já estar com os bônus do nível 4, sua habilidade ainda é considerada 2 para compras e acúmulos.

Habilidades Bélicas

As Habilidades Bélicas e Artes Marciais são compradas, primeiramente, para se utilizar corretamente uma categoria de arma ou uma parte do corpo que sirva como arma. Depois, os níveis são aumentados para melhorar a eficiência.

Personagens com alguma parte do corpo característica de sua raça, que também funcione como arma, já começam com os níveis básicos destas armas “comprados”.

As habilidades bélicas básicas servem para todas as armas de uma determinada categoria. Sem essa habilidade bélica básica, o personagem pode até manobrar a arma e causar seu dano, mas não receberá os bônus para Golpe ou Aparo (algumas armas podem até dar penalidades ou serem impossíveis de se manusear, sem a habilidade bélica básica, como manguais ou balestras).

Diferente das habilidades não bélicas, as habilidades bélicas podem alcançar 5 níveis.

No **nível 1**, o personagem terá **+1 de bônus** na utilização da arma específica.

No **nível 2**, o personagem terá **+2 de bônus** na utilização da arma específica. Se a arma envolver recarga, gastará **uma ação a menos para recarregá-la** (considere as armas com recarga por *round* como sendo 2 ações a cada *round*).

No **nível 3**, o personagem terá **+3 de bônus** na utilização da arma específica, e se ela for de contato, causará **+1 dano**.

No **nível 4**, o personagem terá **+4 de bônus**.

No **nível 5**, **1 Ação Extra** poderá ser utilizada com essa arma, e os bônus continuam iguais aos do nível 4.

Esquiva

Apesar da Esquiva só ser evoluída com a habilidade Briga ou com as artes marciais, ela pode ser utilizada juntamente com outras armas (quando não tiver mais ações para gastar com Defesa, é a Esquiva que será utilizada para o teste).

Não são apenas as artes marciais que podem aumentar a Esquiva. A característica física Reflexos Rápidos e Treinamento Intensivo aumentam em +1 a Esquiva. Alguns poderes como Fúria Mortal ou Defesa do Sagrado podem elevar, enquanto estiverem ativados, a Esquiva do personagem, além de outros parâmetros utilizados para combate.

Acrobacia e Contorcionismo podem aumentar a esquiva. A cada três pontos obtidos na soma do nível da habilidade com o nível da característica, acrescenta 1 ponto de Esquiva.

Iniciativas

A iniciativa física é calculada pela soma da Destreza do personagem com seu nível da característica Reflexos Rápidos. Caso tenha a característica Treinamento Intensivo, soma-se um ao valor total. Essa iniciativa será utilizada quando o personagem for realizar ações físicas de ataque ou defesa.

A iniciativa mental é dada pela Inteligência do personagem. Se um mago quiser utilizar uma mágica, ele substitui a iniciativa mental pelo valor de teste da habilidade com a mágica.

Sorte

Personagens heróis nas Terras de Shiang iniciam com 4 pontos de Sorte, podendo atingir um total de 12. Estes pontos podem ser utilizados para livrar o personagem de grandes encrencas, ou então, para garantir o sucesso em ações ousadas. Tudo depende da estratégia adotada pelo jogador.

Quando toma conhecimento do teste que precisa realizar, o personagem pode optar por gastar Pontos de Sorte antes da rolagem dos dados.

O jogador declara quantos pontos de sorte serão gastos no teste, e os desconta da sua Ficha de Personagem. Depois disso, os dados são rolados e esses pontos são somados ao resultado dos dados (no caso de um Teste de Disputa), ou subtraídos (no caso de um Teste de Atributo).

Os pontos de Sorte são úteis por três motivos: o primeiro, e mais óbvio, é que facilitam o sucesso em um teste. O segundo, e muito útil, é que um único ponto de sorte que for gasto impede a ocorrência de uma falha crítica (quando os dados rolam seus números extremos), pois entrará como ponto do dado, e não como bônus no Teste. E o terceiro, por consequência, já que a sorte interfere diretamente na somatória dos dados, é que fica mais fácil de alcançar o sucesso crítico.

Lembre-se de que, apesar das somas e subtrações, o resultado dos dados nunca extrapola seus limites de 2 ou 12.

Pontos de Sorte também podem ser utilizados em rolagens de danos, mas, mais uma vez, o resultado não extrapola o limite máximo da arma.

Os personagens dos jogadores começam com 4 Pontos de Sorte e, a cada missão completa, ganham **+1** Ponto de Sorte, podendo atingir um máximo de **12**.

É uma decisão arbitrária do Mestre de Jogo considerar quando uma missão é cumprida, para que os personagens possam ganhar +1 Ponto de Sorte. Em uma única sessão de jogo, os personagens podem conseguir transportar uma carga em segurança detendo os ataques dos salteadores e conseguirem Pontos de Sorte; em outra situação, o grupo poderia passar quatro sessões de jogo fugindo de um inimigo do passado, que teria retornado para se vingar, mas mesmo escapando da armadilha, o Mestre de Jogo poderia considerar que os personagens não receberiam Sorte a mais, pelo fato de não terem conquistado nada, e o tal inimigo ainda estar vivo.

É claro que algumas situações de perigo, confronto ou estratégia precisam ocorrer para justificar um Ponto de Sorte em uma aventura simples (um passeio tranquilo espantando os bichos da floresta não justificaria esse Ponto de Sorte só porque os personagens e seu objetivo chegaram ilesos), e o oposto realmente pode acontecer, pois os jogadores poderiam passar apuros e mais apuros, apenas para se livrarem de uma encrenca que eles mesmos teriam começado (ainda assim, fica válido o ganho de alguns Pontos de Sorte que o Mestre de Jogo achar justo, pelas situações que passarem com sucesso).

Este procedimento (de só dar Pontos de Sorte para missões cumpridas) incentiva os jogadores a se dedicarem à história principal do jogo, e não ficar inventando encrencas paralelas só para ganhar Pontos de Experiência (que também podem ser negados, se o confronto pelo qual os personagens passaram foi completamente desnecessário, como buscar encrenca com um soldado só para fazer um gracejo para a bela moça).

Já os personagens controlados pelo Mestre de Jogo (também conhecidos como Figurantes do cenário), geralmente, não têm Pontos de Sorte para gastar. A exceção é feita para aqueles personagens do Mestre de Jogo que tenham uma participação mais ativa na história dos personagens, como um aliado frequente ou algum grande vilão (são personagens com supostas vitórias em suas vidas, portanto, merecem Pontos de Sorte para garantir sua sobrevivência).

O Mestre de Jogo tem a opção de não contar aos jogadores quantos Pontos de Sorte ele está gastando nos testes de Figurantes (assim como tem a opção de esconder as suas rolagens de dados). Cuidado para não forçar muito a barra protegendo esses Figurantes!

Artes Marciais

As artes marciais são tratadas como habilidades bélicas, sendo necessária a aquisição de um nível básico inicial em um estilo de luta (o nível zero), que irá conferir bônus de Golpe, Aparo e até mesmo Esquiva. Os demais níveis aumentam os bônus iniciais do estilo de luta, que também são adquiridos da mesma forma que habilidades bélicas, ou seja, de 1 a 5, mas possuem um custo diferente das Habilidades normais, inclusive em nível zero, variando conforme o estilo de luta. O custo de cada nível se encontra com a descrição do estilo.

Existem vários estilos de lutas, assim como várias manobras especiais, de acordo com o nível da arte marcial. As ma-

nobras são tratadas também como habilidades bélicas, mas possuem máximo de quatro níveis.

O Mestre de Jogo pode permitir que determinado personagem saiba uma manobra sem conhecer o estilo de luta. Nesse caso, calcule o custo, em Pontos de Criação, como o de habilidades não bélicas.

Mágicas

Quando um mago adquire uma mágica (pagando seu custo em Pontos de Criação), ele adquire uma habilidade nível 0, sem custo adicional. Esta habilidade é que será testada quando o mago for realizar o teste de sua mágica.

Essa é uma habilidade de custo especial, que não possui nível máximo, possuindo custo fixo de 2 PC por nível.

Se o mago quiser ignorar o tempo de concentração de uma mágica, ele pode realizar seu teste de invocação colocando o tempo de concentração como penalidade para o teste.

Algumas mágicas são efetuadas tendo como alvo um ser vivo, que poderá tentar resistir à magia, por meio de um Teste de Disputa contra a habilidade na mágica que o mago possui. Se a mágica visar o corpo do personagem, ele utilizará seu Físico, mas se afetar a mente, o personagem utilizará sua Vontade.

As mágicas que são arremessadas, depois de realizado o teste para determinar se foram invocadas, precisam de outro teste, para determinar se acertaram seu alvo. Considera-se o efeito da mágica como sendo uma arma de longo alcance, cujos bônus para arremesso rápido e arremesso mirado variam de acordo com a mágica (vide descrição de cada uma).

Se a mágica possui "A" (ação de arremesso) após seu nome, o atributo a ser utilizado será a Inteligência ao invés da Destreza. Se o mago possuir habilidade com a mágica, o nível da habilidade é somado aos bônus citados anteriormente.

Caso a mágica não possua "A" após seu nome, o mago tratará seu arremesso de forma convencional, utilizando Destreza e, se possuir, a habilidade arremessar, na categoria específica da arma, para auxiliá-lo. Em ambos os casos, marca-se a mágica como uma arma de longo alcance na ficha de personagem.

Poderes

Os poderes para personagens heróis nas Terras de Shiang somente podem ser adquiridos por personagens que se enquadrem em um determinado arquétipo. Não são todos os personagens que podem adquirir poderes.

Os poderes são comprados com Pontos de Criação, e somente são permitidos aqueles descritos dentro dos arquétipos.

Muitos dos poderes descritos podem pertencer apenas a espíritos que habitam outras dimensões, como os Deuses e Divindades. De forma análoga, existem poderes específicos para habitantes das dimensões inferiores.

Evolução do Personagem

Como Mestre de Jogo, não poupe Pontos de Experiência para os personagens. Realmente, o desafio pode ter sido mediano para eles, por causa de suas características e habilidades, mas merece ser considerado difícil para a distribuição de Pontos de Experiência, afinal, não se encontra um herói em cada esquina.

Os Pontos de Experiência são gastos normalmente, para aumentar ou comprar Pontos de Atributo, Características Cumulativas e Habilidades. Excepcionalmente, um personagem poderá comprar algum poder se for discípulo de um mestre que o possua. Caso já tenha o poder, poderá adquiri-lo em nível superior (com permissão do Mestre de Jogo).

Uma Habilidade custa **10 + nível da Habilidade que está sendo comprada – Inteligência do personagem**. Uma característica ou poder custa o dobro de seus custos de Criação.

Uma dica para o momento de gastar esses pontos: escolha características que façam sentido com o histórico do personagem.

Evolução nas Artes Marciais

Para um personagem adquirir um novo nível em sua arte marcial, ele precisa evoluir as manobras que possui e aprender as novas do próximo nível. O aprendizado tem de ser feito com um personagem que conheça a manobra, ao menos em nível 1 (geralmente o mestre do personagem). Quando um personagem atinge o nível das manobras do próximo nível, ele pode aumentar os bônus de Golpe, Apar e Esquiva.

Evoluindo as Mágicas

É possível a um mago comprar novas mágicas, desde que possua os pré-requisitos (outras mágicas) necessários. No caso da aquisição de novas mágicas, paga-se em Pontos de Experiência o dobro do custo da mágica.

Também é possível aumentar a habilidade de uma mágica, pagando 4 Pontos de Experiência para cada novo nível.

Recuperando Pontos de Sorte

Como Mestre de Jogo, recuperar os pontos de Sorte dos jogadores no início de cada sessão fará com que eles esnobem os pontos restantes, conforme se aproxima o final do jogo.

Recuperá-los no final de cada capítulo da história, ou no final da missão, pode deixar seus jogadores receosos de gastar cada um desses pontos, pois não sabem quantos dias faltam para o final da história.

Um meio termo seria recuperá-los quando o personagem se encontrasse em uma situação de conforto, que seria ideal para recuperar até mesmo seus danos físicos. Situações como passar o dia em um acampamento de vigília, ou uma noite em local desolado, não são confortáveis; por outro lado, um personagem que se hospedasse em uma pousada confortável, ou retornasse a sua casa (mesmo que fosse no meio da floresta ou em um lugar suspeito) se sentiria confortável, pois o que importa é se sentir seguro, em um local conhecido e com pessoas conhecidas.

A regra pode ser qualquer uma dessas alternativas, mas a que mais funciona seria dois dias sossegados em um local seguro, recuperando totalmente esses pontos. Na falta de um lugar confortável ou seguro (no caso de um personagem fugitivo, sem dinheiro no bolso), dois dias descansando longe do perigo já seriam suficientes.

Eventualmente, o Mestre de Jogo é livre para declarar que uma festa em homenagem ao feito dos personagens renovou o moral e todos os pontos de Sorte dos personagens, ou então, o reencontro do personagem com sua amada, que havia sido dada como morta dá a ele um novo fôlego, e metade de seus

pontos de sorte volta imediatamente. Pode acontecer também um alerta de guerra em meio ao descanso do personagem, fazendo com que ele recupere apenas metade de seus pontos.

Pontos recuperados em situações caseiras, sensações de conforto e reencontros afetivos farão o jogador se preocupar mais com o bem-estar de seu personagem. Isso torna muito melhor a sua representação, pois o personagem passará a se preocupar mais com seu estilo de vida e com as pessoas que o cercam, assim como qualquer um de nós.

Heróis Tirês

Os heróis tirês têm as seguintes características psíquicas mínimas:

Características Psíquicas Favoráveis

Cargo (3) {6 PC}, Reputação Boa (3) {5 PC}.

Características Psíquicas Desfavoráveis

Anseio de Justiça (leve) {-2 PC}, Honra (leve) {-2PC}, Honestidade (leve) {-2PC}.

A seguir são apresentados os pré-requisitos mínimos para que um personagem se enquadre dentro de um arquétipo de herói tirês:

Arma Sagrada

Histórico

A origem dos Armas Sagradas remonta aos primeiros heróis tirês, que retornaram às planícies após a Grande Guerra.

Muitos guerreiros altamente treinados foram nomeados pelo povo como heróis, e passaram a vigiar e proteger uma região contra os criminosos, arruaceiros e demais problemas que ocorressem. Quando estes heróis ficaram velhos, escolheram discípulos para substituí-los, e assim sucessivamente através dos tempos.

Quando Shiang se tornou imperador, precisou de uma força de elite para destituir os sombras do poder. Foi então que selecionou diversos tirês e nomeou o Clã dos Armas Sagradas, como uma força de elite do império tirês.

Quando Shiang escolheu os guerreiros que seriam Armas Sagradas, quase em sua totalidade eram tirês que receberam a herança das táticas e treinamento de guerra de seus antepassados. As técnicas evoluíram e passaram a ser aplicadas em combates nas cidades. O próprio Imperador concedeu poderes divinos para os Armas Sagradas exterminarem os sombras.

O Imperador tentou uma política de aproximação com os símios e fez com alguns deles recebessem os ensinamentos dos Armas Sagradas. Tudo corria bem, até um desentendimento cultural ocorrer (os símios se negaram a comer carne, único alimento disponível

onde se encontravam). Quase que um conflito teve início. Shiang se posicionou a favor dos símios e repreendeu os Armas Sagradas. A relação de devoção a Shiang foi quebrada após esse incidente, e os Armas Sagradas refizeram seu voto de devoção à "proteção do povo tirês".

Atualmente, as relações entre o Imperador e os Armas Sagradas vêm melhorando muito, principalmente após um discurso do Imperador no qual disse ter errado ao se posicionar contra os Armas Sagradas.

O povo tirês tem muito respeito pelos Armas Sagradas e, sempre que um grande mal aparece, convoca os guerreiros para liderá-los contra o mal.

Interpretação

Você pertence a um clã ancestral, composto por guerreiros que estiveram presentes em todas as guerras, lutando a favor do povo tirês. A faixa amarela, que você carrega amarrada ao corpo, representa uma honra sem igual, que você defenderia com a própria vida.

Sempre que grandes males surgiram, os Armas Sagradas estiveram presentes para liderar os guerreiros mais capazes de forma letal.

Através de seu mestre, técnicas únicas foram ensinadas, que foram aprimoradas através de séculos. Sua arma é uma extensão de seu corpo, e você tem domínio total sobre ela.

Características Físicas Favoráveis

Reflexo Rápidos (1) {5 PC}.

Características Psíquicas Favoráveis

Cargo (3) {6 PC}, Recursos (4) {3 PC}, Reputação Boa (3) {5 PC}.

Características Psíquicas Desfavoráveis

Anseio de Justiça (leve) {-2 PC}, Honra [código do Armas Sagradas] (grave) {-4PC}, Honestidade (leve) {-2PC},

Poderes

Voltar a Arma para a Mão (1) {8 PC}.

Habilidades Físicas

Acrobacia (3), Arremessar Arma (3), Correr (2), Golpe Fulminante (2), Intimidação (1).

Habilidades Psíquicas

Armeiro (3), Estratégias [militares] (1), Geografia [cidade a qual pertence] (2), Liderança (1), Lutar Cegamente (2), Metalurgia (1), Pontos de Pressão (2).

Habilidades Bélicas

Armas [contato leves] (2), Armas [contato médias] (2), Armas [correntes] (3), Desarme com corrente (3).

Restrição de Armas

Nenhuma.



Caçador

Histórico

Depois da Grande Guerra, alguns guerreiros que tiveram contato com os símios aprenderam técnicas de caça de grandes animais, que são nocivos às populações. Quando a guerra findou, esses guerreiros começaram a proteger as populações das cidades, caçando aqueles animais.

Ao contrário do que se podem pensar, os caçadores não caçam os animais indiscriminadamente. Somente quando a população deles aumenta, em virtude de alguma interferência, ou quando colocam em perigo a população tíresa.

Utilizando armadilhas, rastreamento e inteligência, os caçadores vêm protegendo a população que habita as periferias das cidades e povoados. O caçador é um dos poucos tíreses que se aventura longe das cidades e volta pra contar. Sua presença é quase sempre certa no acompanhamento de caravanas de comerciantes que trafegam entre as cidades tíresas.

Os caçadores das cidades de Pedras e Vale têm contato direto com os símios, e podem adquirir a característica Cultura [símia]. Uma vez a cada 2 meses, os caçadores destas cidades lideram pequenas caravanas até imediações da floresta onde ocorre a troca de madeira dos símios por minérios metálicos dos tíreses.

Interpretação

Você é um tírés que vive longe das cidades, em contato com a natureza. Você entende muito melhor o modo de vida símio, do que qualquer tírés. É muito comum os caçadores que vivem em cidades próximas das florestas terem contato com os símios.

O equilíbrio da natureza é a chave para a vida, e você entende bem como desde pequenos insetos até grandes animais têm seu papel. Uma vida é importante, mas às vezes é necessário sacrificar algumas em prol do bem de muitas.

Características Físicas Favoráveis

Reflexo Rápidos (1) {5 PC}.

Características Psíquicas Favoráveis

Cargo (3) {6 PC}, Instinto [caça] {4 PC}, Recursos (4) {3 PC}, Reputação Boa (3) {5 PC}.

Características Psíquicas Desfavoráveis

Anseio de Justiça (leve) {-2 PC}, Devoção [proteger a vida animal] (leve) {-2 PC}, Honra [código dos Caçadores] (grave) {-4 PC}, Honestidade (leve) {-2 PC}.

Habilidades Físicas

Acrobacia (2+1), Correr (2), Furtividade (2), Montar [godo] (2).

Habilidades Psíquicas

Armadilhas (1), Caça [tipo de animal*] (3), Camuflagem (2), Cozinhar (2), Geografia [região que protege] (2), Herbalismo (2), Imitar Sons (1), Improvisar Objetos (2), Língua [símia] (1), Rastreamento (3), Sobrevivência (3), Veterinária (2).

* insetos gigantes, répteis gigantes ou pássaros noturnos (vide a descrição).

Habilidades Bélicas

Armas [contato médias] (2), Armas [contato longas] (3), Armas [tensão] (3).

Restrição de Armas

Os caçadores são treinados com arcos e lanças, mas muitos deles desenvolvem suas próprias armas para caçar um animal em especial.

Guardião

Histórico

Depois que uma grande tempestade atingiu a cidade de Águas, causando grandes estragos e muitas mortes, passou-se a adorar um templo de pedra, uma construção que se manteve inabalável, salvando a vida de muitos tíreses que rezavam por salvação. Surgiu o primeiro Templo Sagrado.

Após o evento, os tíreses passaram a tratar o templo com muito respeito, como se ele fosse uma divindade. Para responder às expectativas, os guardiões, que mantinham essa construção para educar crianças e guardar velhos documentos, começaram a treinar para protegê-lo e também proteger a população.

Com o passar dos anos, o templo se tornou uma espécie de lugar sagrado, onde seus guardiões educavam, tratavam da saúde e cuidavam da proteção da população ao seu redor. Sempre é uma grande honra para uma família quando um filho deixa sua vida para se tornar um guardião.

Atualmente, em todas as cidades tíresas existem os Templos Sagrados, situados na região central de cada uma. No templo, os guardiões são invencíveis, e foram responsáveis pela destruição de muitos males que assolaram as planícies tíresas.



Interpretação

Seu dever é proteger o Templo Sagrado, berço de muitas dádivas que você contempla. O Templo não foi o local onde você nasceu, mas com certeza é lugar onde você deseja morrer. Sempre que está de guarda, nas torres ou mesmo andando pelas ruas da cidade, você está atento a quaisquer problemas que a população possa ter, e não medirá esforços para ajudá-la.

Guardião Arqueiro

Interpretação

Como arqueiro, você treina sempre que possível, e sabe que o Templo “guiará sua mão com a flecha certa”.

Características Psíquicas Favoráveis

Cargo (3) {6 PC}, Prontidão (1) {4 PC}, Recursos (3) {0 PC}, Reputação Boa (3) {5 PC}.

Características Psíquicas Desfavoráveis

Anseio de Justiça (leve) {-2 PC}, Devoção [Templo Sagrado] (grave) {-2 PC}, Honra (leve) {-2PC}, Honestidade (leve) {-2PC}.

Poderes

Defesa do Sagrado (2) {10 PC}.

Habilidades Psíquicas

Alfabetização (2), Geografia [cidade à qual pertence] (2), Meditação (1).

Habilidades Bélicas

Armas [contato médias] (2), Armas [contato longas] (2), Armas [tensão] (3).

Restrição de Armas

Os Guardiões Arqueiros são treinados exaustivamente com arcos e recebem o treinamento básico com o bo.

Guardião Guerreiro

Interpretação

Como guerreiro do templo, você treina sempre que possível, e sabe que o Templo “guarda o poder para a vitória em uma batalha”.

Características Físicas Favoráveis

Reflexos Rápidos (1), Treinamento Intensivo {6 PC}.

Características Psíquicas Favoráveis

Cargo (3) {6 PC}, Prontidão (1) {4 PC}, Recursos (3) {0 PC}, Reputação Boa (3) {5 PC}.

Características Psíquicas Desfavoráveis

Anseio de Justiça (leve) {-2 PC}, Devoção [Templos Sagrados] (grave) {-4 PC}, Honra (leve) {-2PC}, Honestidade (leve) {-2PC}.

Poderes

Defesa do Sagrado (2) {10 PC}.

Habilidades Psíquicas

Alfabetização (2), Geografia [cidade à qual pertence] (2), Meditação (1).

Habilidades Bélicas

Armas [contato médias] (2), Armas [contato longas] (4), Armas [de tensão] (2).

Restrição de Armas

Os Guardiões Guerreiros são treinados exaustivamente com a naginata e recebem o treinamento básico com arcos médios.

Guardião Eclesiástico

Interpretação

Como eclesiástico do templo, você foi iniciado na arte da magia, tem acesso a biblioteca e sabe que o Templo é a divindade que é a origem de suas capacidades especiais.

Características Psíquicas Favoráveis

Aptidão Mágica (0) {3 PC}.

Características Psíquicas Favoráveis

Cargo (3) {6 PC}, Recursos (3) {0 PC}, Reputação Boa (3) {5 PC}.

Características Psíquicas Desfavoráveis

Anseio de Justiça (leve) {-2 PC}, Fanatismo [Templos Sagrados] (grave) {-4 PC}, Honra (leve) {-2PC}, Honestidade (leve) {-2PC}.

Poderes

Afinidade pela Luz Mental {3 PC}, Defesa do Sagrado (1) {5 PC}.



Habilidades Psíquicas

Alfabetização (3), Geografia [cidade à qual pertence] (2), História [tíresa] (2), Língua [tíres antigo] (1), Meditação (2).

Habilidades Bélicas

Armas [contato médias] (2), Armas [contato longas] (1), Armas [tensão] (1).

Magias

Os Guardiões Eclesiásticos podem adquirir somente as seguintes mágicas:

Esfera dos Seres Vivos

- Ler Mentas
- Cura
- Absorver Danos (pré-requisito: Cura)
- Disfarçar
- Campo de Força (pré-requisito: Absorver Danos)
 - Bloqueio Mental (pré-requisito: Ler Mentas)

Esfera da Ilusão

- Ventriloquismo
- Ilusão Sonora (pré-requisitos: Ventriloquismo)
- Ilusão Visual
- Ventriloquismo Mental (pré-requisito: Ventriloquismo)

- Ilusão Mental (pré-requisito: Ilusão Sonora, Ilusão Visual)
- Invisibilidade (pré-requisito: Ilusão Mental)
- Infravisão
- Visão Completa

Restrição de Armas

Os Guardiões Eclesiásticos recebem o treinamento básico com arcos médios e o jo.

Lâmina Mortal

Histórico

Após os Armas Sagradas deixarem sua devoção ao Imperador, Shiang precisou de um novo exército. Foi então que decidiu criar os Lâminas Mortais.

Uma lâmina é uma espada com um corte muito superior ao de outras armas, muito leve e ligeiramente curvada. Dizem que um golpe desferido por alguém hábil pode cortar ao meio o oponente.

Shiang instruiu seus armeiros para que fizessem 20 lâminas, e em cada uma delas foi colocada uma pedra que armazena

mana. Além das pedras, cada uma das espadas também recebeu uma mágica, que tanto pode ser acionada com o poder da pedra, quanto com o Físico do Lâmina Mortal que a empunha.

Após a criação das lâminas mágicas, Shiang iniciou o treinamento de 50 tíreses, dos quais apenas 19 concluíram. No final do treinamento, cada um deles recebeu uma lâmina ao realizar um voto de devoção plena ao Imperador. Uma das lâminas ficou com o próprio Shiang.

Os Lâminas Mortais se mostraram guerreiros formidáveis na proteção do Imperador e do povo tíres, lutando ao lado de outros heróis, e até mesmo a sós, contra todo o tipo de manifestação do mal.

A Sociedade Secreta dos Sombras diversas vezes amaldiçoou os Lâminas Mortais, chegando ao ponto de criar um tipo de guerreiro especial, para confrontar o poder dos Lâminas Mortais.

Atualmente, a maioria dos xoguns das cidades tíresas são Lâminas Mortais mais velhos, que acumularam experiência e sabedoria ao longo dos anos.

Interpretação

Você é um guerreiro devotado ao Imperador e deve segui-lo, nem que sua própria vida seja colocada em risco.

Sua lâmina possui poderes especiais, que só devem ser utilizados em situações extremas, nunca para uma mera demonstração ou algo do gênero.

Você sabe que os maiores guerreiros

dos tíreses são Lâminas Mortais.

Características Físicas Favoreáveis

Reflexo Rápidos {1} {5 PC},
Treinamento Intensivo {6 PC}.

Características Psíquicas Favoreáveis

Cargo (3) {6 PC}, Recursos (4) {3 PC},
Reputação Boa (3) {5 PC}



Características Psíquicas Desfavoráveis

Anseio de Justiça (leve) {-2 PC}, Devoção [imperador Shiang] (grave) {-4 PC}, Honra [código dos Lâminas Mortais] (grave) {-2PC}, Honestidade (leve) {-2PC}.

Habilidades Físicas

Correr (2), Intimidação (1).

Habilidades Psíquicas

Geografia [cidade a qual pertence] (2), Lutar Cegamente (2), Pontos de Pressão (2).

Habilidades Bélicas

Armas [contato médias] (3), Armas [contato longa] (2), Armas [tensão] (1).

Artes Marciais

Lâmina Mortal (3).

Poderes

Fúria Mortal (1) {8 PC}.

Restrição de Armas

Sem restrição.

Kondrai, sendo os mestres heróis nas cidades de Minas e de Pedras.

Interpretação

Você precisa ser como o kondrai: enorme e forte. Você nunca deixa de se exercitar e treinar quando possível, e nunca buscará entrar em combates, pois sabe que será mortal para seu oponente.

Você se veste com roupas grandes e folgadas, mas sem ostentação. Muitos Abraços de Kondrai escondem sob suas vestes armaduras de couro e ferro.

Características Físicas Favoráveis

Harmonia com o Corpo {6 PC}, Reflexos Rápidos (1) {5 PC}, Treinamento Intensivo {6 PC}.

Características Psíquicas Favoráveis

Cargo (3) {6 PC}, Recursos (3) {0 PC}, Reputação Boa (3) {5 PC}.

Características Psíquicas Desfavoráveis

Anseio de Justiça (leve) {-2 PC}, Honra [código do Abraço de Krongai] (grave) {-2PC}, Honra (leve) {-2PC}, Honestidade (leve) {-2PC}.

Habilidades Físicas

Acrobacia (2+1), Correr (2).

Habilidades Psíquicas

Geografia [cidade a qual pertence] (2), Linguagem Corporal (2), Lutar Cegamente (2).

Artes Marciais

Abraço de Krongai (3), Armas [contato longas] (1).

Restrição de Armas

É comum alguns lutadores Abraço de Kondrai utilizarem varas como arma, para ocultar que são lutadores.

Lutadores

Abraço de Kondrai

Histórico

Nas cidades de Minas e Pedras, é muito comum ver um grande animal puxando carros cheios de rochas. Enorme e forte, o kondrai é parte integrante do processo de extração de metais, e os tiseses sabem de seu valor e do quão poderosos são esses animais.

Através da observação das lutas entre os kondrais (que muitos acreditam serem apenas brincadeiras), foi desenvolvido este estilo de luta.

Dois grandes mestres dessa arte começaram seus estudos logo após Shiang assumir o papel de Imperador entre os tiseses, um na cidade de Minas e outro na cidade de Pedras. Os dois tiseses, que possuíam um físico muito acima do normal, criaram suas escolas. Diversas vezes se encontraram para praticar e trocar segredos, e começaram a difundir a arte.

Atualmente a quarta geração de discípulos é que pratica a arte do Abraço de



Garra de Tigre

Histórico

Após Shiang assumir o posto de Imperador e renomear a cidade do Meio para Sol Nascente, ele coordenou a reforma do castelo onde seria a sua morada. panhou também uma escola que fundou. Os melhores alunos desta escola, ao longo de uma década (tempo que o castelo do imperador levou para ser do), foram escolhidos para

serem seus serviços.

Pelo tamanho de seu castelo (conhecido por Morada Íngreme), cerca de 40 serviços foram lá trabalhar, mas todos receberam treinamento em uma arte marcial criada pelo próprio Imperador: Garras de Tigre.

Esse é um estilo muito agressivo e deve ser praticado por tioreses extremamente ágeis. Seus golpes causam muitos danos, sendo um estilo bem completo em termos de variedade de golpes e chaves.

Interpretação

Você serve ou serviu ao Imperador na Morada Íngreme, e lá aprendeu a arte do Garra de Tigre. Sua devoção ao Imperador é digna de admiração, e você não medirá esforços para demonstrá-la.

Características Físicas Favoráveis

Harmonia com o Corpo {6 PC}, Reflexo Rápidos (1) {5 PC}, Treinamento Intensivo {6 PC}.

Características Psíquicas Favoráveis

Cargo (3) {6 PC}, Recursos (3) {0 PC}, Reputação Boa (3) {5 PC}.

Características Psíquicas Desfavoráveis

Anseio de Justiça (leve) {-2 PC}, Devoção [imperador Shiang] (grave) {-4PC}, Honra (leve) {-2PC}, Honestidade (leve) {-2PC}.

Habilidades Físicas

Acrobacia (2+1), Correr (2).

Habilidades Psíquicas

Geografia [cidade a qual pertence] (2), Linguagem Corporal (2), Lutar Cegamente (2).

Artes Marciais

Garra de Tigre (3).

Restrição de Armas

É comum os Garra de Tigre utilizarem teko (soco-ínglês de bronze).

Pata de Godo

Histórico

O godo é um animal dócil, facilmente domesticado e extremamente importante para a cultura tioresa, servindo como transporte. Porém, quando irritado, torna-se selvagem e perigoso.

Seus coices e mordidas podem facilmente matar um tirês ou símio sem treinamento, ou até mesmo um guerreiro pego de surpresa. Baseado na observação deste animal foi criada, na cidade de Águas no ano 769, a arte marcial Pata de Godo. Essa arte é baseada em golpes muito fortes, desferidos principalmente com os pés, mas com algumas variações também aplicadas

com cotovelos e com as mãos.

Os primeiros mestres dessa arte viviam nas periferias das cidades, e na segunda geração de discípulos alguns já foram considerados heróis. Atualmente, os discípulos dessa arte se encontram na terceira geração.

Interpretação

Você é discípulo de um grande mestre da arte Pata de Godo, e luta pela igualdade e justiça entre todos. Seu mestre o ensinou como deixar suas mãos e pés duros como o metal dim, para que quando você fosse colocado à prova, pudesse derrotar seus oponentes.

Características Físicas Favoráveis

Harmonia com o Corpo {6 PC}, Mãos de "Dim" {3 PC}, Pés de "Dim" {3 PC}, Reflexos Rápidos (1) {5 PC}, Treinamento Intensivo {10 PC}.

Características Psíquicas Favoráveis

Cargo (3) {6 PC}, Recursos (3) {0 PC}, Reputação Boa (3) {5 PC}.

Características Psíquicas Desfavoráveis

Anseio de Justiça (leve) {-2 PC}, Devoção [godo] (leve) {-2PC}, Honra (leve) {-2PC}, Honestidade (leve) {-2PC}.

Habilidades Físicas

Acrobacia (2+1), Correr (2).

Habilidades Psíquicas

Geografia [cidade a qual pertence] (2), Linguagem Corporal (2), Lutar Cegamente (2).

Artes Marciais

Pata de Godo (3).

Restrição de Armas

Sem restrições.

Viajante

Histórico

Após um grande período de seca nas planícies tioresas, na época em que as guildas comerciais ainda controlavam as cidades, uma lenda ancestral foi retomada: o culto ao Deus-Trovão.

Essa era uma época de caos, na qual os tioreses lutavam entre si por dinheiro e poder. Através de uma história que era contada às crianças, foi despertada a curiosidade em muitos tioreses: as planícies são muitas vezes castigadas por tempestades, e muitos raios causam estragos nas cidades. As mães contavam aos seus filhos que, se não ficassem tro de casa quando estivesse chovendo, o Deus-Trovão os queimaria com um de seus raios. Uma história que pode ter começado de inúmeras maneiras, relatava que o Deus-Trovão estaria



repousando, e só acordaria quando muitos tioreses pedissem com fé verdadeira para que ele acordasse, e assim traria a chuva. No início isso não foi levado a sério, mas depois de quase um ano e meio de seca, uma das principais praças da cidade do Meio (atual Sol Nascente) havia sido tomada por tioreses que faziam preces para que Deus-Trovão acordasse. E um dia ele acordou, fazendo cair sobre todas as Terras de Shiang uma forte chuva.

A felicidade tomou conta de vários tioreses, que a partir daquele dia haviam jurado orar a Deus-Trovão pelo resto de suas vidas. Outros mais fanáticos disseram ser avisados sobre onde as chuvas iriam cair, e começaram a viajar buscando as chuvas; mais tarde, esses tioreses passaram a ser conhecidos por Viajantes.

Após alguns anos seguindo as chuvas, os Viajantes receberam de seu Deus poderes especiais, além de controlar as mágicas relacionadas às chuvas. Como sinal de agradecimento os Viajantes ergueram torres em bronze ao seu Deus, dentro das quais suas magias são muito mais poderosas.

Devido a diversos infortúnios e alegrias causadas pela chegada de Viajantes às cidades, atualmente os seguidores do Deus-Trovão se vestem de maneira simples, e muitos deles conseguem interagir entre os mais ricos e os mais pobres, levando a todos a vontade de seu Deus.

Interpretação

O Deus-Trovão, ou Sukon Gojin, é seu grande mestre. Você sabe que as chuvas e grandes dádivas são obras de seu Deus, e não medirá esforços para trazer paz e justiça entre os tioreses.

As Torres Metálicas representam templos sagrados, e você respeita muito os Viajantes mais velhos, que as habitam. Sempre que possível você ora ao Deus-Trovão e prega sua fé, para que outros tioreses possam conhecer o maior de todos os Deuses.

Características Físicas Favoráveis

Aptidão Mágica (0) {3 PC}.

Características Psíquicas Favoráveis

Cargo (3) {6 PC}, Recursos (3) {0 PC}, Reputação Boa (3) {5 PC}.

Características Psíquicas Desfavoráveis

Anseio de Justiça (leve) {-2 PC}, Devção [Deus Trovão] (grave) {-4 PC}, Honra (leve) {-2PC}, Honestidade (leve) {-2PC}.

Habilidades Físicas

Correr (2).

Habilidades Psíquicas

Alfabetização (1), Geografia [planícies tioresas] (2), Manha (1), Sobrevivência (2).

Habilidades Bêlicas

Arma [contato pequenas] (1), Arma [contato médias] (3), Arma [corrente] (2).

Magias

Os Viajantes podem adquirir somente as seguintes mágicas:

Esfera do Ar

- Vento
- Rajada de Vento (pré-requisito: Vento)
- Purificar Ar (pré-requisito: Vento)
- Respirar Água (pré-requisito: Purificar Ar)
- Levitar
- Andar no Ar (pré-requisito: Levitar)
- Voo (pré-requisito: Andar no Ar)

Esfera da Água

- Detectar Água
- Criar Água
- Respirar Água (pré-requisito: Criar Água)
- Controlar Água (pré-requisito: Criar Água)
- Andar na Água (pré-requisito: Controlar Água)
- Rajada de Água (pré-requisito: Controlar Água)
- Corpo de Água (pré-requisito: Controlar Água)
- Aquavisão (pré-requisito: Controlar Água)

Esfera do Gelo

- Congelar
- Resistir ao Frio
- Corpo de Gelo (pré-requisito: Resistir ao Frio)
- Sopro de Gelo (pré-requisito: Congelar)
- Bola de Gelo (pré-requisito: Sopro de Gelo)

Esfera da Eletricidade

- Mãos Eletrizadas
- Controlar Eletricidade
- Relâmpago (pré-requisito: Mãos Eletrizadas)
- Resistir à Eletricidade (pré-requisito: Controlar Eletricidade)
- Corpo Elétrico (pré-requisito: Resistir à Eletricidade)

Poderes

Afinidade pela Chuva {3 PC}, Cura pela Eletricidade (1) {8 PC}.

Restrição de Armas

Os Viajantes só utilizam armas feitas totalmente com metais e correntes metálicas (kamas, kusari, kusari-gama, mariki-gusari, nunchakus, sais e tetsubos).



Servidores

Histórico

O primeiro servidor foi um homem rico, vindo de uma família tradicional, que após a morte de sua amada, fez votos de pobreza e se servidão ao povo.

Esse mestre viveu uma vida de devoção aos seus semelhantes, conseguindo o mesmo reconhecimento de um herói. Em determinado momento de sua vida, uma doença fez com que ele ficasse cego. Apesar disso, ele conseguia exercer bem suas atividades (veja a característica Compensação Visual) e recebeu o dom de perceber as dimensões (veja a descrição da característica psíquica Percepção Extra-Dimensional), conhecendo a verdade sobre todas as Dimensões.

Muitas vezes ele disse que somente continuaria vivendo enquanto fosse fiel a seus votos.

No final de sua vida, partiu sem rumo, e todos acreditaram que este homem santo estava partindo para morrer. Depois de alguns anos ele retornou com alguns discípulos e disse que precisava ensinar seus conhecimentos antes de partir.

Assim foi o início dos Servidores.

Interpretação

Você é uma pessoa que escolheu a vida de servidão ao povo, fazendo votos de castidade e pobreza. Seu mestre o treinou para nunca deixar de ser humilde e se sacrificar em prol do semelhante.

Você conhece o poder das criaturas que habitam outros planos, e sabe que um dia seus poderes virão a ser necessários. Apesar de ser pacifista, em casos extremos pode utilizar a arte marcial dos servidores, o Caminho da Luz.

Características Físicas Favoráveis
Aptidão Mágica (0) {3 PC}, Harmonia com o Corpo {6 PC}.

Características Psíquicas Favoráveis

Cargo (3) {6 PC}, Perseverança da Servidão {5 PC}, Recursos (1) {-4 PC}, Reputação Boa (3) {5 PC}.

Características Psíquicas Desfavoráveis

Anseio de Justiça (leve) {-2 PC}, Pacifismo (leve) {-2 PC}, Voto [castidade] (gravíssimo) {-6 PC}, Voto [pobreza] {-6 PC}, Honra [código dos Servidores] (leve) {-2PC}, Honestidade (leve) {-2PC}.

Habilidades Psíquicas

Alfabetização (1), Criaturas Dimensionais (2), Geografia [cidade a qual pertence] (2).

Habilidades Bélicas

Arma [contato médias] (2), Arma [contato longas] (2).

Artes Marciais

Caminho da Luz (3).

Magias

Os Servidores podem adquirir somente as seguintes mágicas:

Esfera dos Espíritos

- Detectar Espíritos
- Controlar Espírito
- Olhos Espirituais
- Dominação de Espírito (pré-requisito: Controlar Espíritos e Olhos Espirituais)
- Atordoar Espírito
- Bloqueio Mental

Poderes

Afastar Espíritos (1) {3 PC}.

Restrição de Armas

Servidores só podem utilizar o Bo ou o Jo.

Heróis Símios

Batedor

Histórico

A floresta habitada pelos símios possui muitos perigos, incluindo insetos gigantes, bestas e criaturas terríveis que sempre ameaçaram as tribos símias. Por isso, apenas há poucos séculos, os símios deixaram de ser nômades e se concentraram nas fortalezas.

Desde os primórdios, a agilidade de certos símios era admirada, pois era fundamental para averiguar uma região e, se houvesse perigo, sair ileso para avisar os demais. A função de batedor sempre coube a um símio ágil e furtivo, para espreitar na floresta.

Interpretação

Você sempre conseguiu ser o mais rápido de seus amigos; era muito difícil conseguir pegá-lo nas brincadeiras infantis, onde driblando no chão ou nas árvores você era 'intocável'.

Na adolescência você foi chamado para um treinamento de batedor, passando a andar junto com um mestre que lhe ensinou a identificar os sinais da floresta sem ser percebido. Aprendeu como seus inimigos naturais se comportam (muitas vezes sendo perseguido por alguns) e como sobreviver afastado dos demais.

Hoje você e outros batedores rondam as fortalezas, a procura de intrusos em suas respectivas áreas.





idade (3), Rastreamento (1), Rastreamento de Peso (1).

Habilidades Psíquicas

Caça [insetos gigantes] (1), Caça [lagartos gigantes] (1), Camuflagem [floresta] (2), Geografia [área da floresta à qual pertence] (2).

Habilidades Bélicas

Armas [contato médias] (2), Armas [contato longas] (2).

Restrição de Armas

Sem restrições.

Caçador

Histórico

A floresta é um local muito perigoso aos desavisados. Muitas criaturas, que existem debaixo de suas folhagens, são caçadores mortais de símios. Para evoluírem, os símios se agregaram em tribos, e os indivíduos mais capazes fisicamente se organizaram em grupos de caçadores, que com armas de longo alcance (como os arcos) e armas de médio alcance (como as lanças), protegeram os demais por muitos séculos.

Características Físicas

Favoráveis

Reflexos Rápidos (2) {5 PC}.

Características Psíquicas

Favoráveis

Cargo (3) {6 PC},
Reputação Boa (3) {5 PC},
Senso de Direção {2 PC},
Treinamento Intensivo {10 PC}.

Características Psíquicas Desfavoráveis

Devoção [floresta] (leve) {-2 PC}.

Habilidades Físicas

Acrobacia (3),

Correr (3),
Escalar (3),
Escape (2), Furtividade (3), Imitar Sons (2), Herbanismo (1), Rastreamento (2), Sobrevivência (2), Le-

A experiência de muitas gerações foi de extrema importância aos caçadores símios que organizaram a ofensiva contra Dras'k, há quase um milênio. Após a guerra, houve o aprimoramento de técnicas de combate a curto e longo alcance, tornando a abordagem dos caçadores mais mortífera do que a de suas vítimas.

Lanceiro

Interpretação

Dentro do grupo de caça, cabe ao lanceiro o combate corpo-a-corpo contra seus oponentes. O lanceiro é treinado para minar a resistência de seus adversários com um bom arremesso de faca ou machado e, dependendo do tipo de combate, utilizar escudo e/ou lança.

Características Físicas Favoráveis

Reflexos Rápidos (1) {5 PC}, Reflexos em Emergências (1) {8 PC}, Treinamento Intensivo {10 PC}.

Características Psíquicas Favoráveis

Cargo (3) {6 PC}, Prontidão (1) {4 PC}, Reputação Boa (3) {5 PC}.

Características Psíquicas Desfavoráveis

Devoção [floresta] (leve).

Habilidades Físicas

Acrobacia (3), Arremesso [armas de contato pequenas] (3), Brigar (3), Correr (3), Escalar (2), Levantamento de Peso (1).

Habilidades Psíquicas

Caça [insetos gigantes] (1), Caça [lagartos gigantes] (1), Camuflagem [floresta] (1), Geografia [área da floresta à qual pertence] (2), Rastreamento (1), Sobrevivência (1).

Habilidades Bélicas

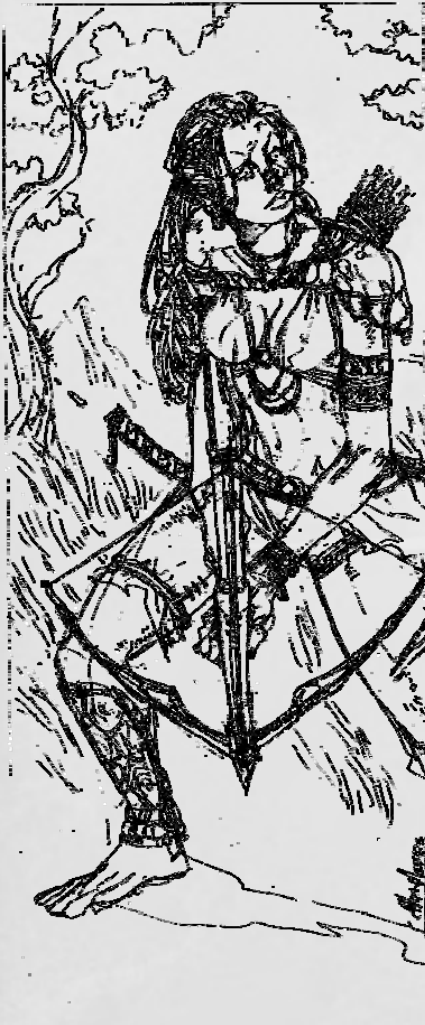
Armas [contato médias] (3), Armas [contato longas] (4).

Restrição de Armas

Sem restrições.



Artilheiro



Interpretação

Uma das armas mecânicas mais mortais das Terras de Shiang é a besta símia. Ela foi fabricada por muitos anos apenas com madeira e fibras (torcidas como cordas), mas após a Grande Guerra os processos de fundição de metais foram dominados pelos símios, que começaram a confeccionar estas armas com a estrutura e a corda metálicas. A função de um artilheiro começa com o treinamento físico, passa pela fabricação de sua arma, e finda com um treinamento intensivo para aprimorar sua mira, quando

então assume sua posição dentro do grupo de caçadores.

Características Físicas Favoráveis

Treinamento Intensivo {6 PC}.

Características Psíquicas Favoráveis

Cargo (3) {6 PC}, Prontidão (1) {4 PC}, Reputação Boa (3) {5 PC}.

Características Psíquicas Desfavoráveis

Devoção [floresta] (leve).

Habilidades Físicas

Acrobacia (2), Brigar (2), Correr (3), Escalar (3), Furtividade (2).

Habilidades Psíquicas

Caça [insetos gigantes] (1), Caça [lagartos gigantes] (1), Camuflagem [floresta] (2), Construção [armas] (3), Geografia [área da floresta à qual pertence] (2), Metalurgia (2), Rastreamento (1), Sobrevivência (1).

Habilidades Bélicas

Armas [contato médias] (2), Armas [contato longas] (1), Armas [disparo] (3).

Restrição de Armas

Sem restrições.

Guerreiro

Histórico

Os Guerreiros Símios, durante muitos séculos, foram os líderes das tribos nômades e enfrentaram diversos inimigos entre os animais e criaturas da floresta, e até mesmo tribos vizinhas.

Os Guerreiros representam o exército dos símios, e são eles que lideram os caçadores para combaterem grandes ameaças, sendo seu treinamento equivalente ao de forças especiais militares.

Durante a Grande Guerra, todas as tribos se uniram para lutarem contra os lantros e, mesmo antes de sua aliança com os tioreses, promoveram diversas derrotas aos homens-lagarto. A entidade conhecida como Armada, composta de guerreiros símios e tioreses, foi liderada pelos Guerreiros Símios, devido a sua força e técnica aprimorada para o combate. Nessa época, algumas armas mágicas foram dadas pela Cúpula a grandes guerreiros, que até hoje se encontram em uso entre Guerreiros Símios.

Apenas com a criação das Fortalezas é que o lugar de líder das tribos símias deixou de ser tomado por um



Guerreiro, mas aqueles que se dedicam aos intensos treinamentos físicos e mentais possuem posição de destaque nas tribos, como os militares de forças especiais dentro da sociedade humana.

Interpretação

Você é um símio muito forte, que foi treinado desde muito jovem para resistir bravamente a testes físicos e provas psicológicas. Você foi levado muitas vezes à exaustão de suas forças em treinamentos, mas isso lhe rendeu força e técnica para aplicar golpes realmente mortais. No papel de Guerreiro Símio, você é um soldado implacável.

Características Físicas Favoráveis

Pés com Polegares Opositores {2 PC}, Reflexos Rápidos (2) {10 PC}, Resistência (2) {4 PC}, Surto de Adrenalina (1), Treinamento Intensivo {10 PC}.

Características Psíquicas Favoráveis

Cargo (4) {8 PC}, Controle Emocional (leve) {2 PC}, Prontidão (1) {4 PC}, Reputação Boa (3) {5 PC}, Vontade Forte (1) {6 PC}.

Características Psíquicas Desfavoráveis

Honra [código do Guerreiro Símio] (grave).

Habilidades Físicas

Acrobacia (2), Arremesso [armas leve de contato]/Interceptar (2), Briga (4), Correr (3), Desarme com Corrente (3), Escalar (3), Estratégias [militares] (2), Intimidação (2), Golpe Fulminante (2), Levantamento de Peso (2).

Habilidades Psíquicas

Alfabetização (1), Camuflagem [floresta] (1), Geografia [área da floresta à qual pertence] (3), História [símia] (1), Liderança (2), Rastreamento (1), Sobrevivência (2).

Habilidades Bélicas

Armas [contato médias] (3), Armas [contato longas] (4), Armas [contato pesadas] (2), Armas [tensão] (3), Armas [disparo] (2).

Restrição de Armas

Os Guerreiros Símios não têm restrição de armas.

Monge Elemental

Histórico

Os símios foram, durante muito tempo, nômades, e há poucos séculos as Fortalezas foram construídas. Nelas, além de uma guarda especial composta por batedores e guerreiros, estão os símios jovens, as mulheres e os idosos.

A Fortaleza é um tipo de hospital, escola, academia e templo aos quatro elementos. Algumas décadas depois das Fortalezas terem sido criadas por Linca, primeiro líder eleito dos símios, ele começou a difundir, entre os símios, o culto aos quatro elementos: ar, água, terra e fogo.

Para sua surpresa, ele também foi o primeiro símio a entrar em contato com a poderosa magia que os elementos guardam: nasceu o primeiro Monge Elemental. Hoje, em cada uma das Fortalezas existe um Monge Elemental para defendê-la, sendo que a ele cabe governar os símios que a habitam. Para o papel de governante, os Monges Elementais contam com os conselhos dos Xamãs.

Interpretação

Você foi um símio abençoado pelos quatro elementos e, desde cedo, mostrou sinais que indicavam que a magia estava em seu caminho.

Ensinado pelo Monge Elemental de sua Fortaleza, você aprendeu a controlar a dor e os limites de seu corpo, ao mesmo tempo em que adentrou os segredos da magia. Você treinou contra grandes guerreiros símios e aprendeu, ao lado do Monge Elemental, como ser justo e honesto para governar seus semelhantes.

Características Físicas Favoráveis

Aptidão Mágica (1) {6 PC}, Imunidade à Dor {4 PC}, Harmonia com o Corpo {6 PC}, Mãos “de Dim” {3 PC}, Pés com Polegares Opositores {2 PC}, Pés “de Dim” {3 PC}, Reflexos em Emergências (2) {8 PC}, Reflexos Rápidos (2) {10 PC}, Sentidos Ampliados (2) {16 PC}

Características Psíquicas Favoráveis

Cargo (4) {8 PC}, Reputação Boa (3) {5 PC}, Vontade Forte (2) {12 PC}.

Características Psíquicas Desfavoráveis

Anseio de Justiça (leve) {-2 PC}, Claustrofobia (leve), Devoção [Elementos] (gravíssimo) {-6 PC}, Honra (leve) {-2 PC}, Honestidade (gravíssimo) {-2PC}, Orgulho (leve) {-2 PC}, Responsabilidade de Líder (leve) {-2 PC}, Voto [castidade] (gravíssimo) {-6 PC}

Habilidades Físicas

Briga (4), Correr (2).

Habilidades Psíquicas

Alfabetização (1), Escrivismo (1), Geografia [área da floresta símia] (2), Lei [símia] (1), Liderança (2).

Habilidades Bélicas

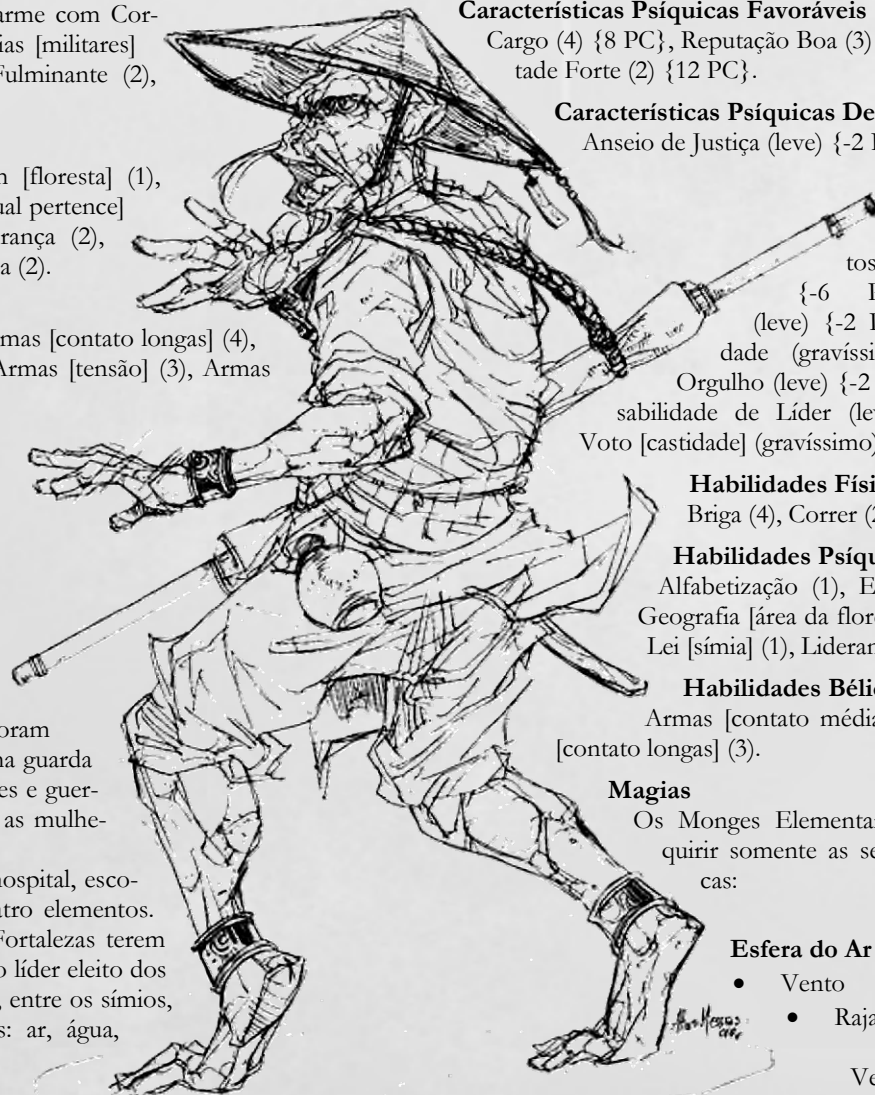
Armas [contato médias] (2), Armas [contato longas] (3).

Magias

Os Monges Elementais podem adquirir somente as seguintes magias:

Esfera do Ar

- Vento
- Rajada de Vento (pré-requisito: Vento)



- Purificar Ar
- Levitar
- Respirar Água (pré-requisito: Purificar Ar)
- Andar no Ar (pré-requisito: Levitar)
- Voo (pré-requisito: Andar no Ar)

Esfera da Água

- Detectar Água
- Criar Água
- Respirar Água (pré-requisito: Criar Água)
- Controlar Água (pré-requisito: Criar Água)
- Andar na Água (pré-requisito: Controlar Água)
- Aquavisão (pré-requisito: Controlar Água)

Esfera do Fogo

- Atear Fogo
- Resistir ao Calor
- Corpo Flamejante (pré-requisito: Resistir ao Calor)
- Arma Flamejante (pré-requisito: Resistir ao Calor)
- Sopros de Chamas (pré-requisito: Atear Fogo)
- Bola de Fogo (pré-requisito: Sopros de Chamas)

Esfera da Terra

- Detectar Terra
- Controlar Terra
- Abalo Sísmico (pré-requisito: Controlar Terra)
- Corpo de Terra (pré-requisito: Controlar Terra)
- Corpo Pedregoso (pré-requisito: Corpo de Terra)
- Corpo Metálico (pré-requisito: Corpo de Pedra)

Poderes

Afinidade pelos Elementos {3 PC}.

Xamã

Histórico

As florestas são o habitat de diversos seres. Os símios dividem esse espaço com insetos gigantes, animais e bestas, todos os seres são importantes para que a harmonia exista.

Os Xamãs têm uma união única com a floresta, desde as mais tenras plantas até o mais mortífero dos animais. Através de uma magia ancestral (a primeira conhecida pelos símios), os Xamãs podem controlar plantas e até mesmo entrar em contato com as bestas, grandes espíritos que habitam as florestas.

Antes dos Monges Elementais surgirem entre os símios, já existiam Xamãs, que são respeitados por sua presença fundamental nas tribos símias.

Interpretação

Você tem uma ligação especial com a floresta. Desde uma pequena criatura, até a maior das árvores, todos têm um papel que sua mente entende e deseja preservar.

Você é capaz de entrar em contato com as plantas e os animais (e até com alguns deuses dos animais), com quem conversa pedindo conselhos ou auxílio em uma tarefa especial.

O Xamã tem um papel de conselheiro entre os símios, e até mesmo os Monges Elementais procuram sua ajuda.

Características Físicas Favoráveis

Aptidão Mágica (0) {3 PC}, Pés com Polegares Opositores {2 PC}.

Características Psíquicas Favoráveis

Cargo (3) {6 PC}, Reputação Boa (3) {5 PC}.



Características Psíquicas Desfavoráveis

Anseio de Justiça (leve) {-2 PC}, Pacifismo (leve) {-2 PC}, Honra (leve) {-2PC}, Honestidade (leve) {-2PC}.

Habilidades Físicas

Acrobacia (2), Escalar (2), Levantamento de Peso (1).

Habilidades Psíquicas

Criaturas Dimensionais (2), Geografia [área da floresta símia] (2), Herbalismo (2), Medicina (2), Misticismo (1), Venefício (1), Veterinária (1).

Habilidades Bélicas

Armas [contato longas] (2).

Magias

Os Xamãs podem adquirir somente as seguintes magias:

Esfera dos Animais

- Controlar Animal
- Olhos Animais (pré-requisito: Controlar Animais)
- Atordoar Animal (pré-requisito: Controlar Animal)
- Dominação de Animal (pré-requisito: Controlar Animais e Olhos Animais)
- Bloqueio Mental

Esfera dos Seres Vivos

- Ler Mentas
- Cura
- Absorver Danos (pré-requisito: Cura)
- Disfarçar
- Campo de Força (pré-requisito: Absorver Danos)
- Bloqueio Mental (pré-requisito: Ler Mentas)

Esfera das Plantas

- Controlar Plantas
- Emaranhado (pré-requisito: Controlar Plantas)
- Pétalas Cortantes (pré-requisito: Controlar Plantas)
- Dardos Venenosos (pré-requisito: Controlar Plantas)
- Barreira de Raízes (pré-requisito: Emaranhado)

Poderes

Afastar Animais (1) {3 PC}.

Restrição de Armas

Xamãs só podem utilizar varas ou cajados grandes.

Nota: As classes de personagens a seguir são indicadas ao Mestre de Jogo para a criação de Figurantes, e um jogador só poderá criar um personagem utilizando os arquétipos se o Mestre de Jogo permitir.

Tíreses Neutros

Os arquétipos a seguir, são de personagem que não desfrutam dos benefícios dos heróis. Alguns indivíduos que pertencem a esses arquétipos são guiados por seus próprios interesses, podendo eventualmente estar do lado dos heróis, ou até mesmo dos sombras.

Ladrão

Na sociedade tíresa os ladrões são vistos como delinquentes que devem ser punidos. Desde tempos imemoriáveis eles

existem (quase sempre motivados a acumular riquezas) e dificilmente fazem uso de violência.

Os ladrões que roubam para se alimentar não são punidos com severidade. Eles são recolhidos até a fazenda de um daimio e ficam algum tempo exercendo funções servis. Se um ladrão que visa acumular riquezas é pego, cabe ao herói, daimio ou xogum promover sua pena (geralmente uma mutilação, de dedo, dedos ou mão e, em alguns casos mais extremos, até mesmo o braço do criminoso).

Caso um ladrão utilize de violência, a mesma violência é aplicada a ele além das outras penas descritas anteriormente.

Em grandes cidades (como Sol Nascente, Águas e Bifurcação), há rumores da existência de guildas de ladrões, algumas apenas visando lucro próprio e poder, enquanto outras roubam dos ricos e distribuem aos pobres.

Características Psíquicas Favoráveis

Conexões [submundo +1] (1) {5 PC}, Recursos (3) {0 PC},

Características Psíquicas Desfavoráveis

Cobiça (leve) {-2 PC}.

Habilidades Físicas

Acrobacia (2+1), Escalar (1), Furtar (2), Furtividade (2), Prestidigitação (1).

Habilidades Psíquicas

Arrombamento (2), Avaliar Joias (1), Detectar Objetos Escondidos (1), Geografia [cidade a qual pertence] (1), Lábia (1), Manha (1).

Habilidades Bélicas

Armas [contato pequenas] (3), Armas [contato médias] (2).

Gladíador

Na época em que as guildas comerciais dos sombras comandavam as cidades tíresas, existia muita miséria, fome e desigualdade social. Naqueles tempos, os discípulos dos heróis da Grande Guerra eram poucos para manter a ordem e a paz, e muitas eram as tentativas de assassinatos de líderes e dos ricos. Foi então que em algumas cidades tíresas, nobres e líderes decidiram criar arenas, para selecionar tíreses habilidosos e mortais, criando uma guarda especial. Esses foram os primeiros gladiadores.

Motivados pelos grandes prêmios em metal oferecidos, muitos tíreses se arriscaram em combates até a morte, e grandes campeões surgiram nas arenas. Contudo esses tíreses não possuíam a mesma conduta dos heróis, fato que levou muitos deles a se enfrentarem.

Quando os sombras assumiram o poder, as arenas se tornaram uma diversão popular, e eram promovidos grandes confrontos entre tíreses, animais selvagens e até mesmo símios capturados. Os gladiadores eram adorados como heróis. Isso findou com a vinda do Imperador, que tornou as arenas ilegais e modificou profundamente a hierarquia social do império que fundou.

Contudo, em algumas cidades onde certas famílias ainda mantêm grande poder (seja em reserva de metais ou mesmo em grandes propriedades), uma guarda especial e particular é mantida para assegurar seus bens e posses. Comenta-se que, em alguns lugares remotos, ainda existem arenas para selecionar quem fará parte dessas guardas.

A guarda especial das famílias pode ser encontrada nas cidades de Pedras e da Bifurcação, e sua ação é restrita a sua área de proteção. Na cidade de Pedras os gladiadores guardam as escadarias da parte baixa para a parte alta da cidade, e realizam a proteção de uma muralha encravada nos dois morros próximos à parte alta da cidade. Na cidade da Bifurcação, os gladiadores fiscalizam a ponte que liga os dois lados da cidade, e auxiliam soldados do Xogum desta cidade nas torres de vigília que cercam a cidade. Nessas áreas, os gladiadores andam sempre em grupos (de no mínimo dois indivíduos) e têm permissão para manter a paz utilizando os métodos que julgarem mais adequados.

Características Físicas Favoráveis

Ambidestria {3 PC}, Imunidade a Dor {4 PC}, Reflexos Rápidos (1) {5 PC}.

Características Psíquicas Favoráveis

Cargo [guarda de elite] (1) {2 PC}, Prontidão (1) {4 PC}, Recursos (3) {0 PC}.

Características Psíquicas Desfavoráveis

Anseio de Poder (leve) {-2 PC}, Cobiça (leve) {-2 PC}, Sanguinolência (leve) {-2 PC}.

Habilidades Físicas

Acrobacia (2+1), Arremesso [armas de contato longas]/Interceptar (2), Briga (4), Correr (2), Escape (2), Montar [godo] (2), Saque Rápido [armas de contato médias] (2).

Habilidades Psíquicas

Armeiro (1), Estratégia [combate em arenas] (1), Intimidação (1), Medicina (1), Tortura (1).

Habilidades Bêlicas

Armas [contato médias] (3), Armas [contato longas] (2), Armas [contato pesadas] (2).

Tíreses e Símios Neutros

Mercenário

Em sociedades como a dos símios e a dos tíreses, muitos indivíduos, que possuem dons e talentos especiais para as artes bêlicas ou mágicas, são identificados e direcionados a serem heróis. Contudo, alguns tíreses que possuem dons e talentos, mas que nascem em lugares remotos, ou escapam da vista dos heróis e governantes, podem ser encontrados por mercenários e treinados para se tornarem seus substitutos em caso de morte.

Muitas histórias colocam os mercenários como heróis e outras como vilões. Alguns dizem que eles realmente não existem, mas o fato é que atividades de tíreses altamente treinados, que não serviam a nenhum governo, ao povo ou qualquer credo comum, são relatadas desde o ano 720. Muitos dizem que os Mercenários têm alguma relação com a Cúpula, pois muitas vezes utilizam pergaminhos e artefatos mágicos.

Todas as histórias colocam os Mercenários ajudando ou dificultando o trabalho de heróis, almejando algum objetivo desconhecido aos demais. Sempre que aparecem, eles estão envolvidos em mistério e com os rostos encobertos com máscaras.

Características Físicas Favoráveis

Aptidão Mágica (0) {3 PC}, Imunidade a Dor {4 PC}, Reflexos Rápidos (2) {10 PC}, Sentidos Ampliados (2) {16 PC}.

Características Psíquicas Favoráveis

Conexões [Cúpula] (4) +1 {14 PC}, Controle Emocional [leve] {4 PC}, Prontidão (1) {4 PC}, Recursos (4) {3 PC}, Vontade Forte (3) {18 PC}.

Características Psíquicas Desfavoráveis

Excesso de Confiança (leve) {-2 PC}, Identidade Secreta {-4 PC}, Voto [seguir às ordens da Cúpula] (gravíssimo) {-6 PC}.

Habilidades Físicas

Acrobacia (2), Briga (4), Correr (3), Escape (2), Furtividade (4), Golpe Fulminante (2), Interceptar (2), Montar [godo] (2), Saque Rápido [arma escolhida pelo mercenário] (2).

Habilidades Psíquicas

Estratégias [militares] (1), Identificação (2), Interrogatório (2), Lutar Cegamente (2), Manha (2), Rastreamento (4), Sobrevivência (3), Venefício (2).

Habilidades Bêlicas

Armas [contato médias] (4), Armas [contato longas] (3).

Restrição de Armas

Sem restrições.

Tíreses Sombras

Os sombras surgiram na época em que as guildas duelavam pela supremacia comercial e governamental das cidades tíresas, na cidade de Pedras. Ao invés dos criminosos serem punidos (ladrões e assassinos), eles foram transformados em uma sociedade secreta, que inicialmente prestava serviços à guilda comercial da cidade de Pedras.

Os serviços executados pelos sombras resumiam-se a roubos e assassinatos de líderes de outras guildas comerciais; em menos de 3 anos, nenhum tíres tinha coragem de assumir o cargo de líder de qualquer guilda. Quando o líder da cidade de Pedras assumiu o cargo de líder de todas as guildas, dissolveu a sociedade dos sombras, decretando que estavam livres de suas punições.

Contudo, os sombras mantiveram suas atividades e assassinaram o líder da guilda da cidade de Pedras. Logo em seguida, assumiram o poder dela e, conseqüentemente, de todas as outras guildas e cidades.

Os líderes da sociedade assumiram o papel de reis, mas não tinham competência para administrar bem as cidades. A população, após algumas décadas, organizou uma resistência, mas foi engolida por uma política de "pão e circo": arenas com apresentações quinzenais de combates, com direito a bebidas e alimentos. A ordem tentava ser mantida por discípulos de heróis da Grande Guerra e alguns lutadores, sem muita eficácia.

Para complicar ainda mais a situação, uma seca sem precedentes nas planícies fez com que muitos tíreses abandonassem as cidades periféricas, se concentrando nas Cidades de Águas, Meio e Bifurcação (que são banhadas pelo Rio da Vida). Era uma época de caos.

Foram quase 4 séculos de governo dos sombras, e as incursões de tíreses que caçavam animais e símios nas florestas (para abastecer as arenas) despertou o ódio dos símios, que começa-

ram a se organizar para uma segunda Grande Guerra. Isso fez com que os líderes sombras nomeassem seus gladiadores gerais, e ordenassem a eles organizar um grande exército para se opor a ameaça dos homens-macacos.

O combate parecia iminente, tanto quanto a derrota dos tirezes. Nos quase quatro séculos de domínio dos sombras, a população havia se tornado miserável com a cobrança abusiva de impostos, e não existiam muitos tirezes em condições físicas e psicológicas para enfrentar uma guerra.

Foi então que algo inesperado aconteceu: um tirês entrou no meio do campo de batalha e conseguiu evitar o combate. Aclamado como Imperador pelo povo, ele assumiu o papel de governante do povo tirês e expulsou os sombras.

Insatisfeitos, os sombras realizaram algumas tentativas de assassinato do novo líder, Shiang, mas sem sucesso. O imperador controlava a magia e se mostrou um excelente guerreiro.

Era hora de refletir para poder contra-atacar.

Durante o período no qual estavam no poder, os sombras acompanharam uma excursão da Cúpula até as Montanhas Gélidas do sul, onde diziam haver sido realizado um grande ritual mágico. Em uma determinada montanha, nomeada de Vale Vulcão, foi encontrada uma nova raça, que dizia não pertencer a este mundo, mas claramente era detentora de grande poder nas artes da magia.

Os seis líderes sombras então se reuniram e, de posse de 6 pérolas negras (joias trazidas do mar, detentoras de grande poder mágico), migraram até o Vale Vulcão. Lá encontraram os Ciclopes, o povo mágico, e ofereceram as pérolas em troca de poder. Apesar de alguma resistência dos Ciclopes, o trato foi aceito.

Assim, os líderes sombras aprenderam a arte da magia, mas com um alto preço. Dois deles pereceram no processo, três se tornaram horrores indescritíveis e um deles se exilou do convívio com todos os seres vivos.

Após aprenderem o uso da magia, durante meio século os líderes organizaram três clãs, cada um deles com características próprias. Cada um dos líderes se intitulou “Rei”, criando os clãs a seguir apresentados:

- **Punho Negro:** o clã liderado por uma criatura metade tirês/metade escorpião, se concentrou na arte mágica do fogo, acreditando que pela força irá conquistar novamente o poder roubado por Shiang;
- **Olho Entreaberto:** este clã se concentrou na arte mágica da ilusão e dos sentidos. Seu líder é um gigante monstruoso de um único olho, que acredita que através da sabotagem e táticas de guerrilha irá minar o império de Shiang;
- **Os Sem Nome (ou Inomináveis):** através da comunicação entre as dimensões, os Inomináveis acreditam poder trazer espíritos de inimigos que irão destruir por completo não só o Imperador, mas também os heróis e os sombras incrédulos, concentrando o poder na mão de seus líderes. Seu líder possui a forma de uma grande massa de carne, ossos e músculos, e sua mera visão enlouqueceu muitos tirezes.

Durante a organização dos clãs, notou-se que o clã dos Sem Nome tinha, em seus propósitos, ideais subversivos até mesmo para os sombras. Por isso, ele foi combatido pelos outros dois, até quase seu extermínio total. Apenas o líder e poucos magos restaram desse clã.

Após Shiang criar os Discípulos Divinos (grande heróis tirezes), uma caçada aos reis-sombras teve início. Com a ajuda do próprio Shiang e da Cúpula, os 3 reis-sombras foram exilados na dimensão da Escuridão, onde juraram vingança contra aqueles que os exilaram.

Sempre que os sombras necessitam agir em público, o fazem de forma furtiva e sinistra, com o rosto coberto por panos ou qualquer disfarce que os impeça de mostrar sua verdadeira face, pois quase sempre são notáveis figuras da sociedade tireza.

Clã do Punho Negro

Guerreiro Cinzento

Os guerreiros cinzentos são tirezes que passaram por rituais mágicos para que seu físico fosse aumentado. Contudo os sobreviventes do processo têm sua aparência modificada drasticamente: seus ossos crescem, sua face fica deformada em virtude do maxilar aumentar e a testa ficar protuberante, além dos braços se alongarem e a pelagem ficar acinzentada.

Os guerreiros cinzentos ficam reclusos em esconderijos do punho negro, onde geralmente realizam rituais mágicos.

Muitos guerreiros cinzentos utilizam kusaris como armas, grandes correntes amarradas em seus corpos, utilizadas para desarmarem Armas Sagradas e Lâminas Mortais, seus odiados oponentes.

Características Físicas Favoráveis

Reflexo Rápidos (1) {5 PC}, Recursos (3) {0 PC}, Reflexos em Emergência [ligada a Fúria] (1) {6 PC}, Surto de Adrenalina [ligada a Fúria] {8 PC}.

Características Físicas Desfavoráveis

Característica Óbvia [pelos cinzas] {-2 PC}, Feio (4) {-8 PC}, Reflexo Rápidos (1) {5 PC}.

Características Psíquicas Desfavoráveis

Fúria (grave) {-2 PC}, Intolerância (leve) {-2 PC}, Ódio [heróis] (leve) {-2 PC}, Ódio [Armas Sagradas e Lâminas Mortais] (grave) {-4 PC}, Sanguinolência (leve) {-2PC}.

Habilidades Físicas

Acrobacia (2+1), Briga (3), Correr (1+2), Intimidação (1).

Habilidades Bélicas

Armas [contato médias] (2), Armas [contato longas] (3), Armas [contato longas] (2), Armas [correntes] (2).

Restrição de Armas

Sem restrições.

Lutadores Pássaro Noturno

Essa arte marcial tem sua origem na observação dos pássaros noturnos, grandes aves carnívoras que atacam, sempre em número ímpar, seus oponentes de maneira sorrateira e mortal (vide descrição das criaturas pássaros noturnos). Um deles sempre é o líder, que fica na retaguarda com alguma arma de arremesso.

Os praticantes dessa arte realizam seus treinos secretamente, sendo utilizados pelos magos do punho negro como guardas pessoais e também como assassinos.

Características Físicas Favoráveis

Harmonia com o Corpo {6 PC}, Reflexos Rápidos (1) {5 PC}, Treinamento Intensivo {10 PC}.

Características Psíquicas Desfavoráveis

Recursos (4) {3 PC}.

Características Psíquicas Desfavoráveis

Identidade Secreta {-4 PC}, Ódio [heróis] (grave) {-4 PC}, Sanguinolência (grave) {-4 PC}.

Habilidades Físicas

Acrobacia (2+1), Arte da Invisibilidade* (2), Correr (2), Furtividade (3).

* Esta habilidade só pode ser utilizada com alguns itens específicos (vide descrição).

Habilidades Psíquicas

Geografia [cidade a qual pertence] (2), Linguagem Corporal (2), Lutar Cegamente (2).

Artes Marciais

Pássaro Negro (3)*.

* O líder de um bando de pássaros negros tem a arte marcial em nível (5).

Restrição de Armas

Sem restrições.

Magos do Punho Negro

Os magos sombras do Punho Negro são respeitados pela determinação. A esfera mágica do Fogo é dominada por este clã, que sabe que o combate deve ser executado pelos seu guerreiros.

Quando a magia do fogo aparece, ela não deve poupar os inimigos. Os magos desse clã sempre estão protegidos por um clã de lutadores pássaro negro. Existem relatos de magos que apresentaram grandes guerreiros e lutadores com joias de mana e artefatos mágicos (que possuem magias como Arma em Chamas e Corpo de Chamas).

Características Físicas Favoráveis

Aptidão Mágica (0) {3 PC}.

Características Psíquicas Favoráveis

Cargo (3) {6 PC}, Recursos (5) {6 PC}.

Características Psíquicas Desfavoráveis

Identidade Secreta {-4 PC}, Ódio [heróis] (grave) {-4 PC}, Reputação Ruim (3) {-3 PC}.

Habilidades Psíquicas Mínimas

Alfabetização (2), Geografia [cidade a qual pertence] (2).

Habilidades Bélicas Mínimas

Nenhuma.

Magias

Os Magos do Punho Negro podem adquirir somente as seguintes magias:

Esfera do Fogo

- Atear Fogo
- Resistir ao Calor
- Corpo Flamejante (pré-requisito: Resistir ao Calor)
- Arma Flamejante (pré-requisito: Atear Fogo)
- Sopro de Chamas (pré-requisito: Arma Flamejante)

- Bola de Fogo (pré-requisito: Sopro de Chamas)

Restrição de Armas

Sem restrições.

Clã do Olho Entreaberto

Lutador Serpente Negra

As serpentes negras são serpentes gigantescas e muito velozes, que rapidamente imobilizam um oponente e depois o executam. Elas vivem nos pântanos e mangues, mas podem ser encontradas por todo o continente. Os lutadores serpente negra utilizam técnicas furtivas e de camuflagem para surpreender o oponente, agindo quase sempre em trajes escuros e à noite. As missões dos lutadores desse clã são assassinatos e roubo, sob o comando de um líder mago do clã.

Características Físicas Favoráveis

Harmonia com o Corpo {6 PC}, Reflexos Rápidos (1) {5 PC}, Treinamento Intensivo {10 PC}.

Características Psíquicas Desfavoráveis

Identidade Secreta {-4 PC}, Ódio [heróis] (grave) {-4 PC}, Sanguinolência (grave) {-4 PC}, Reputação Ruim (3) {-4 PC}.

Habilidades Físicas

Acrobacia (2+1), Arte da Invisibilidade* (2), Correr (2), Furtividade (3).

* Esta habilidade só pode ser utilizada com alguns itens específicos (vide descrição na pg. 32).

Habilidades Psíquicas Mínimas

Camuflagem (2), Geografia [cidade a qual pertence] (2), Linguagem Corporal (2), Lutar Cegamente (2).

Artes Marciais

Serpente Negra (3).

Restrição de Armas

Nenhuma.

Mago do Olho Entreaberto

Os magos do clã do Olho Entreaberto quase sempre são títeres com muitos recursos, pois sua fundação remete há quatro séculos, quando os sombras ainda estavam no poder. Muito metal foi escondido e vem sendo gasto por famílias que escondem sua real origem, mas querem Shiang fora do posto de imperador para recuperarem os dias de glória.

Através da prática de atividades no submundo (que incluem desde pequenos atos criminosos, atividades ilegais e até assassinatos), os magos do olho entreaberto promovem sessões de apresentações 'da verdade sobre o imperador', onde, com seus poderes de ilusão, convencem seus expectadores a se aliarem à sua causa. Geralmente escolhem a dedo aqueles para sensibilizar.

Como sua guarda pessoal, os magos do olho entreaberto possuem cerca de três ou mais lutadores serpentes negras, os quais orientam para missões de assassinato e roubo.

Características Físicas Favoráveis

Aptidão Mágica (0) {3 PC}.

Características Psíquicas Favoráveis

Cargo (3) {6 PC}, Recursos (6) {10 PC}.

Características Psíquicas Desfavoráveis

Identidade Secreta {-4 PC}, Ódio [heróis] (grave) {-4 PC}, Reputação Ruim (3) {-6 PC}.

Habilidades Psíquicas

Alfabetização (2), Geografia [cidade a qual pertence] (2), Lábia (2), Liderança (2).

Habilidades Bélicas

Nenhuma.

Magias

Os Magos do Olho Entreaberto podem adquirir somente as seguintes magias:

Esfera dos Seres Vivos

- Ler Mentas
- Cura
- Absorver Danos (pré-requisito: Cura)
- Disfarçar
- Campo de Força (pré-requisito: Absorver Danos)
- Bloqueio Mental (pré-requisito: Ler Mentas)

Esfera da Ilusão

- Ventriloquismo
- Ilusão Sonora (pré-requisitos: Ventriloquismo)
- Ilusão Visual
- Ventriloquismo Mental (pré-requisito: Ventriloquismo)
- Trevas
- Ilusão Mental (pré-requisito: Ilusão Sonora, Ilusão Visual)
- Invisibilidade (pré-requisito: Ilusão Mental)
- Infravisão
- Visão Completa

Restrição de Armas

Nenhuma.

Clã dos Sem Nome (ou Inomináveis)

Mago Inominável

Os magos inomináveis têm como missão trazer das dimensões inferiores os reis-sombras, de volta ao plano terrestre. Para realizar esse feito, eles controlam espíritos malignos com sua magia, para que possam trocar mensagens com seus mestres.

Existem poucos magos do clã dos inomináveis, e muitos dizem que seu fundador (que aprendeu a magia com um dos reis-sombras), apesar da idade avançada, ainda vive. Dizem que ele ensinou a todos os magos inomináveis canções que, se tocadas em sino-portais, abrem portais em uma mesma dimensão ou até portais entre dimensões diferentes.

Os magos inomináveis estão em constantes busca pelos lendários sino-portais, além de buscar informações em livros (muitos proibidos) e em antigas ruínas. Os magos inomináveis vivem comercializando artefatos mágicos no submundo, o que vem provocando a ira da Cúpula.

Características Físicas Favoráveis

Aptidão Mágica (0) {3 PC}.

Características Psíquicas Favoráveis

Cargo (3) {6 PC}, Recursos (7) {15 PC}.

Características Psíquicas Desfavoráveis

Identidade Secreta {-4 PC}, Ódio [heróis] (grave) {-4 PC}, Reputação Ruim (3) {-6 PC}.

Habilidades Psíquicas

Avaliação de joias (2), Alfabetização (2), Barganha (2), Geografia [cidade a qual pertence] (2), Lábia (3), Liderança (2).

Habilidades Bélicas

Nenhuma.

Magias

Os Inomináveis podem adquirir somente as seguintes magias:

Esfera dos Espíritos

- Detectar Espíritos
- Controlar Espírito
- Olhos Espirituais
- Dominação de Espírito (pré-requisito: Controlar Espíritos e Olhos Espirituais)
- Atordoar Espírito
- Bloqueio Mental

Restrição de Armas

Nenhuma.

Símios Cultistas

Os símios cultistas têm devoção para com algum Deus Animal, que foi morto na dimensão terrestre. Adoradores da deusa Vishir (que habita a dimensão das Almas Eternas), têm índole boa e são prestativos aos símios e em algumas ocasiões até mesmo dos tiores. Contudo, existem símio cultistas que adoram velhos Deuses que habitam a dimensão das Cinzas, almas infelizes que ainda não se desligaram do ódio e da vingança. Os adoradores desses velhos Deuses se organizam em tribos cuja lei que impera, é ditada pelo líder. Nessas tribos a violência é uma constante, sendo que os cultistas realizam rituais que envolvem sacrifícios em troca da ajuda de seu Deus.

Os xamãs lideram tribos (de 60 a 180 símios) e criam templos para realizarem cultos ao Deus Animal que cultuam. O local do templo é escolhido da mesma forma que o das Fortalezas, sendo seu acesso vigiado por batedores e caçadores da tribo. Existem tribos que possuem guerreiros, que aprenderam táticas de guerra com seus antepassados.

Muitas vezes, invasores capturados vivos, dentro do território da tribo, acabam sendo vítimas dos rituais da tribo, muitas vezes envolvendo sacrifício e canibalismo.

Xamã Cultista

Características Físicas Favoráveis

Aptidão Mágica (0) {3 PC}, Pés com Polegares Opositores {2 PC}.

Características Psíquicas Favoráveis

Cargo (3) {6 PC}, Reputação Ruim (3) {-6 PC}.

Características Psíquicas Desfavoráveis

Devoção [Deus Animal] (gravíssimo) {-6 PC}.

Habilidades Físicas Mínimas

Acrobacia (2), Escalar (2), Levantamento de Peso (1).

Habilidades Psíquicas Mínimas

Criaturas Dimensionais (2), Geografia [área da floresta símia] (2), Herbalismo (2), Medicina (2), Misticismo (1), Venefício (1), Veterinária (1).

Habilidades Bélicas Mínimas

Armas [contato longas] (2).

Magias

Os Xamãs podem adquirir somente as seguintes magias:

Esfera dos Animais

- Controlar Animal
- Olhos Animais (pré-requisito: Controlar Animais)
- Atordoar Animal (pré-requisito: Controlar Animal)
- Dominação de Animal (pré-requisito: Controlar Animais e Olhos Animais)
- Bloqueio Mental

Esfera das Plantas

- Controlar Plantas
- Emaranhado (pré-requisito: Controlar Plantas)
- Pétalas Cortantes (pré-requisito: Controlar Plantas)
- Dardos Venenosos (pré-requisito: Controlar Plantas)
- Barreira de Raízes (pré-requisito: Emaranhado)

Esfera dos Espíritos

- Detectar Espíritos
- Controlar Espírito
- Olhos Espirituais
- Dominação de Espírito (pré-requisito: Controlar Espíritos e Olhos Espirituais)
- Atordoar Espírito
- Bloqueio Mental

Restrição de Armas

Xamãs Cultitas só podem utilizar varas ou cajados grandes.

Cor do Pelo para Tíreses

Tíreses têm duas cores em sua pelagem, exceção feita a personagens albinos. O Mestre de Jogo, em consenso com o Jogador, pode determinar a combinação das cores do personagem. Um guia opcional é a tabela de características comumente atribuídas às combinações de pelagem, a seguir.

Combinação de Cores	Características Comuns
Amarelo e Azul	Imunidade à Dor
Amarelo e Bege	Sentidos Ampliados [olfato] (1)
Amarelo e Branco	Sentidos Ampliados [todos] (1)
Amarelo e Cinza	Sentidos Ampliados [audição] (1)
Amarelo e Marrom	Sentidos Ampliados [visão] (1)
Amarelo e Preto	Prontidão (1)
Amarelo e Vermelho	Fúria (leve), Surto de Adrenalina (1) {vinculados}
Azul e Bege	Reflexos Rápidos (1)
Azul e Branco	Reflexos em Emergências (1)
Azul e Cinza	Facilidade para Línguas
Azul e Marrom	Ampliação Mental (2)
Azul e Preto	Resistência a Magia (1)

Azul e Vermelho	Bom Senso, Característica Óbvia [pelagem rara azul e vermelha] {Este personagem não gasta mana para realizar mágicas ou ativação de artefatos de portais intra e inter dimensionais} ¹
Bege e Branco	Pacifismo (leve), Vontade Forte (1)
Bege e Cinza	Bom Senso
Bege e Marrom	Talento Musical
Bege e Preto	Resistência Física (1)
Branco e Azul	Inventividade
Branco e Cinza	Contorcionismo (+1)
Branco e Marrom	Resistência Física (1)
Branco e Preto	Ambidestria
Branco e Vermelho	Carisma (1)
Cinza e Marrom	Senso de Direção
Cinza e Preto	Resistência à Magia (2)
Cinza e Vermelho	Controle Emocional (1)
Marrom e Preto	Empatia com Animais
Marrom e Vermelho	Longevidade (2)
Preto e Vermelho	Imunidade à Doenças (2)

A tabela associa algumas características, mas isso não impede, por exemplo, que um tíres tenha pelagem azul e preta com a característica Aptidão Mágica (nesse caso o personagem não poderá ter Resistência a Magia).

Outra forma de criar o personagem é escolher a cor através da rolagem de dados. Esta é uma regra opcional, que pode ser executada antes da criação da ficha do personagem, ou posterior a ela. O jogador rola 2D6, anota o resultado e consulta a tabela a seguir (marcando a cor). Depois, repete o processo mais uma vez. As cores obtidas são a pelagem do personagem e, se a característica comumente utilizada não conflitar com alguma outra que o personagem possua, ele a ganha e passa a usufruir de seus efeitos.

Se ele conseguiu o mesmo número na soma dos 2D6 nas duas rolagens, o personagem adquire a característica física Aptidão Mágica (1) (ou aumenta um nível, se já a possui) e rola novamente 2D6 para uma nova cor. Caso obtenha novamente o valor anotado na primeira rolagem, o personagem aumenta em um nível a característica física Aptidão Mágica. Novas rolagens de 2D6 apenas servirão para determinar uma nova cor (que pode acarretar também na aquisição da característica comumente utilizada).

Resultado em 2D6	Cor
2	Vermelho
3	Marrom
4	Bege
5	Bege
6	Amarelo
7	Amarelo
8	Marrom
9	Preto
10	Branco
11	Cinza
12	Azul

Caso o personagem caia com o valor 10 duas vezes, ele adquire a característica física Albinismo, em adição à característica Aptidão Mágica (1) ou o aumento de seu nível.

¹ Esta característica física favorável possui custo de 7 PC, mas aconselha-se que seja atribuída apenas à Figurantes.

Capítulo 7

Campanhas nas Terras de Shiang

Introdução

Com o conteúdo do RPG Terras de Shiang, as mais variadas temáticas podem ser exploradas em aventuras com personagens símios e tioreses. As campanhas podem variar desde uma caçada a animais predadores, busca por gemas mágicas, combate a uma seita, culto ou clã, entre muitas outras opções. A seguir temos alguns dos tipos de campanha de RPG no cenário das Terras de Shiang.

Tipos de Campanhas

Inimigos Externos

Nesse tipo de campanha os inimigos são os animais típicos do cenário. Insetos gigantes, predadores camuflados e grandes serpentes negras que atormentaram tioreses e, principalmente, os símios ao longo de suas existências.

Desequilíbrios ecológicos, envolvendo a ação dos tioreses, e escassez de alimentos naturais são algumas situações que colocam os inimigos externos no caminho dos heróis.

Para resolver este problema, tioreses e símios usam abordagens diferentes. Os tioreses quase sempre armam emboscadas e exterminam o animal ou criatura. Os símios utilizam a força somente quando seu Xamã falha em contatar a mente do inimigo.

Com os tioreses, é comum comunicar tal ameaça ao xogum da cidade, que poderá deslocar 1/4 do efetivo de guardas (12 guardas divididos entre soldados e arqueiros) como força de apoio ao extermínio do animal ou criatura. Se o inimigo for um animal muito poderoso, o xogum pode deslocar metade do efetivo de guardas. Se o xogum for um Lâmina Mortal, ele também irá fazer parte do esquadrão de extermínio.

Os símios batedores, apoiados por lanceiros e artilheiros, quando identificam um animal ou criatura que represente perigo, informam ao Xamã da tribo. A não ser que o animal ou criatura tente agredir os símios, é esperada a intervenção do Xamã que entra em contato com a mente do animal ou criatura. Caso seja possível ajudar o “inimigo” externo em questão os símios irão fazê-lo. Somente em último caso o extermínio é efetuado pelos símios.

Inimigos Internos

Em campanhas tioresas, os sombras se apresentam como uma força opositora ao imperador Shiang. Aparentemente os sombras estão divididos em três clãs, mas na verdade são uma única entidade. Grande parte das atividades ilegais é patrocinada pelos sombras tioreses, sendo uma fonte de acúmulo de metal que é destinada a financiar os rituais mágicos feitos pelos seus dirigentes.

O clã do Punho Negro possui função de milícia dos sombras. Este clã seduz tioreses ambiciosos, com promessas de

dinheiro fácil em troca de trabalho aos sombras, patrocinado pelos magos deste clã. Estes magos assumem um papel de generais em campo dos sombras, pois lidam com mágicas de arremesso poderosas.

O clã do Olho Entreaberto é uma classe mais nobre dos sombras, dos quais fazem parte membros de famílias importantes entre os tioreses. Como magos desse clã quase sempre são pessoas ricas, possuem acesso a artefatos mágicos e gemas. As forças especiais dos sombras são os lutadores Serpente Negra e Pássaro Noturno, que quase sempre apoiam e/ou protegem a ação de magos sombras.

O clã dos Inomináveis são sombras que perderam o contato direto com a realidade – seja por estudo de mágicas como Moldar Corpo (veja a seguir), ou pelo contato com habitantes das Dimensões Inferiores. Os Inomináveis controlam mágicas de espíritos, e conseguem informações com antigos magos sombras ou, em raros casos, de magos lantros. A mágica de Moldar Corpo é ensinada na língua do lantros, assim como o ritual para evocação de Aberrações. Os magos inomináveis têm acesso a Recursos (6), e muitas vezes possuem gemas, pergaminhos lantros e algum artefato mágico. Os Inomináveis formam a cúpula dos sombras, juntamente com os magos dos dois outros clãs que tenham como objetivo praticar atos de terror nas cidades, para enfraquecer o poder de Shiang. Com isso almejam liderar novamente as cidades tioresas.

Moldar Corpo

- Concentração: 2
- Custo: 4
- Duração: 5 min
- Alcance: toque



O personagem transforma seu corpo, ou o de um ou mais cadáveres, em outra forma, com massa equivalente. Transformações de membros em tentáculos, união de maxilares e surgimento de chifres são exemplos de ações permitidas com esta mágica (no caso de Aberrações, é necessário trabalhar toda a estrutura óssea na fusão de cadáveres para que o corpo tenha sustentação).

Símios Cultistas

Algumas tribos símias não aceitam a unificação que as fortalezas símias vêm promovendo, mesmo ela se mostrando ser eficaz. Presos a uma cultura mais primitiva, algumas tribos estão espalhadas pela floresta. Algumas continuam nômades, mas com o passar dos anos essa prática tem diminuído. Os símios que nascem com propensão à magia (personagens com a característica física Aptidão Mágica), são treinados por Xamãs na cultura e na adoração a velhos Deuses Animais. Estes velhos Deuses ainda se mantêm fortes (na Dimensão das Cinzas), graças à adoração de fiéis símios de tribos afastadas das fortalezas. Um hábito comum dessas tribos é a realização de sacrifícios em rituais de adoração. Algumas tribos, afastadas há

muito tempo dos outros símios, possuem um comportamento que é condenável: a prática do canibalismo. Se indivíduos que praticam estes atos são descobertos pelos símios habitantes das fortalezas, serão punidos com a morte. Tíreses incautos que se aventuram ao sul, próximo à floresta, podem encontrar batedores e caçadores das tribos símias cultistas.

A seguir temos algumas das mágicas da morte controladas por xamãs cultistas. Alguns artefatos mágicos de sacerdotes também podem conter essas mágicas.

Cegar

- Concentração: 2
- Custo: 4
- Duração: 1 min
- Alcance: toque



No momento em que uma Ação Mental é gasta para ativar a mágica, faz-se uma Disputa de Vontade entre o cultista (que contará com os bônus da habilidade) e o alvo. Caso o mago vença, fará com que o alvo perca sua visão. No tempo de duração da magia, qualquer atividade física que envolva visão tem penalidade de -4.

Destruir Corpo

- Concentração: 2
- Custo: 4
- Duração: instantânea
- Dano: 1
- Alcance: toque



O personagem causa 1 dano por custo no alvo, que pode sofrer metade dos danos se obtiver sucesso num teste de Físico.

Campanhas Envolvendo Artefatos Mágicos

Artefatos mágicos são objetos almejados por muitos nas Terras de Shiang: símios, tíreses, banques e até mesmo os ciclopes possuem interesse neles.

Tíreses sombras são os maiores coletores desse tipo de objeto – pois são capazes de pagar seu valor em gemas mágicas. Alguns banques também herdaram relíquias mágicas dos lantros, que reaparecem em eventos recentes, como a guerra travada entre símios e banques no norte da floresta.

Qualquer campanha onde apareceram artefatos mágicos terá o envolvimento da Cúpula. A Cúpula é uma sociedade secreta composta por magos símios e tíreses. Alguns deles ocupam importantes cargos entre seu povo, e outros são completos desconhecidos. Os magos da Cúpula controlam as mágicas de portais, e sua sede fica em uma dimensão intermediária, entre a dimensão Terrestre e a Dimensão das Cinzas (em área próxima ao Vale dos Elementos). Os magos da Cúpula de grau mais elevado dentro da sociedade se reúnem na sede da entidade (estes personagens têm seu nível de teste na mágica Portal Interdimensional acima de 14, o que faz com que as falhas críticas, descritas no capítulo 4, sejam apenas falhas normais aplicadas a este tipo de mágica). Na sede também se encontram alguns magos vigias (magos de grau intermediário, equipes de oito indivíduos que se revezam a cada dois meses na vigília de rituais que mostram se houve a abertura de portais entre as dimensões). O último habitante da sede é o líder da Cúpula (que possui um cinto metálico que o permite realizar manassíntese). O nível de mana na sede da Cúpula é normal, mas em câmaras especiais o nível é alto (nestes locais, gemas e

personagens magos recarregam sua mana duas vezes mais rápido do que o normal).

Os magos da Cúpula são personagens com Inteligência acima da média (valor oito ou acima), e podem aprender todas as mágicas, com exceção das mágicas da morte (some +28 aos pontos de personagem, a partir de seu modelo racial). Magos da Cúpula têm acesso a Recursos de nível 5 ou 6, e podem ter jóias mágicas. Membros de alto grau possuem pergaminhos com mágicas poderosas.

Apesar de alguns magos da Cúpula temerem os Deuses, outros têm devoção a Eles. Várias discussões foram geradas dentro da própria Cúpula, a respeito da religiosidade e da fé, o que acarretou a formação de partidos que possuem opiniões distintas e convivem em equilíbrio.

A abertura de portais interdimensionais e o aparecimento de algum artefato mágico (ou de Aberrações) são fatos em que a Cúpula intercede diretamente. A Cúpula designa e envia um mago e um mercenário até a área, sendo que seus outros membros próximos se mantêm em alerta. O mago fica responsável por informar o andamento da investigação, enquanto o mercenário age furtivamente (muitas vezes próximos a heróis e vilões), para descobrir mais fatos. O mercenário pode interceder se achar necessário, apenas se tiver ordens expressas para isso (geralmente dada no caso das Aberrações).

A recuperação de artefatos mágicos conhecidos por sinos-portais fez com que no século passado (século nove do calendário tirês – período de 800 a 899) a Cúpula dobrasse o número de mercenários e, conseqüentemente, se empenhasse em obter artefatos mágicos (os mercenários são equipados com eles). Em busca dos sinos-portais, até mesmo o antigo líder da Cúpula (o símio Vog Amock, falecido) e o atual líder (Hoack Krush) se envolveram contra sombras ao lado de heróis nas planícies tíresas. Estes fatos acarretaram a recuperação do sino-portal número 1, que atualmente se encontra em posse da Cúpula.

Os sinos-portais também envolvem o aparecimento dos sombras (tanto da dimensão terrestre quanto das dimensões inferiores). Se algum mago lantro, habitante da dimensão da Escuridão, souber através de suas viagens astrais de algum sino, gastará seu tempo tentando obtê-lo.

O único sino-portal que se encontra desaparecido é o de número oito (a Cúpula acredita que ele esteja em posse de um ciclope).

Crossovers com outros Cenários

A gravidade do mundo que abriga as Terras de Shiang é ligeiramente menor do que na Terra. Isso acarreta algumas diferenças nas tabelas de quedas, levantamento de peso e penalidades de armaduras. Para crossovers que se passam nas TDS, é necessário utilizar as tabelas de quedas e de levantamento de peso deste livro. Armaduras trazidas de mundos com gravidade como a da Terra terão suas penalidades aplicadas à Destreza reduzidas em um ponto.

Crossovers que se passem em mundos com gravidade como a da Terra, devem utilizar a tabela de levantamento de peso e de quedas presentes no livro ReOps. Se as armaduras produzidas nas Terras de Shiang forem levadas para mundos com gravidade como a da Terra elas devem ter suas penalidades aplicadas à Destreza aumentadas em um ponto.

Estratégias em Combates

Os lantros povoaram, por quase um século, os pesadelos de símios e tioreses. Enquanto xamãs símios e tioreses empregavam mágicas puristas (mágicas da cura, da ilusão, dos animais, dos espíritos), os magos lantros já conheciam seu potencial bélico (como as mágicas do fogo). Os lantros lutaram contra alguns Deuses Animais e mataram a Deusa Animal águia, de nome Vishir, com células de combate lantra antes da Grande Guerra.

A tática consiste em utilizar seis soldados, seis arqueiros, um mago e um comandante. Ao avistarem o inimigo, os arqueiros lançam flechas para atrair a atenção. Quando o inimigo (ou inimigos) avança, o mago entra em ação com mágicas de arremesso (como bola de fogo), utilizando mana armazenada em gemas. Os soldados utilizam arremesso de faca e lanças. Se necessário os arqueiros utilizam suas espadas médias para bloquearem acesso ao mago. O general fica junto ao mago, protegendo-o e recebendo ajuda da magia.

Essa tática foi utilizada pelos lantros no início da Grande Guerra com muita eficiência contra os símios e tioreses. Após a união das duas raças na Armada e na Cúpula, estratégias de desarme com correntes aplicadas contra as células lantras surgiram e colocaram os lantros em desvantagem.

Para se colocar em vantagem mais uma vez, magos lantros tentaram um ritual poderoso, cujo objetivo era transformar alguns indivíduos de sua raça em seres com poderes especiais, mas falharam miseravelmente. O resultado do ritual foi a evocação acidental de um dragão enorme, uma criatura poderosa que se uniu aos lantros na guerra. E novamente a balança se inverteu em prol dos lantros.

Tioreses e símios recuaram na batalha, e construíram balestras gigantes, que atiravam lanças de ponta metálica. Testaram suas armas e armaram uma emboscada contra o dragão D'rask, que foi levado até um vale, onde foi alvejado por cerca de uma dúzia de lanças, que danificaram suas asas e o fizeram cair. Ainda vivo, D'rask tentou destruir alguns inimigos, mas morreu devido ao ataque de dezenas de símios e tioreses.

As balestras gigantes ainda são consideradas armas importantes para destruir inimigos naturais do próprio planeta. Contudo, essas armas são ainda um segredo de guerra e permanecem escondidas dos olhos da população. Nas fortalezas símias e nas fazendas dos xoguns tioreses são guardadas algumas dessas armas cujo arco atinge seis metros de envergadura. Alguns caçadores podem ter acesso a esse tipo de arma, assim como o Arma Sagrada, que auxilia o xogum na sua fundição, nas campanhas tioreses. Nas campanhas símias, os Guerreiros das fortalezas é que produzem e utilizam esse tipo de arma.

Balestra Gigante

-2/+2, D4+4, tempo de recarga: 3 rounds, com 1 pessoa exclusivamente para recarregar e outra para reengatilhar. Alcance: 80 metros. A partir dessa distância o dano cai em um ponto a cada 15 metros adicionais.

Os Deuses e Divindades

Os Deuses e Divindades das Terras de Shiang existem na dimensão das Almas Eternas e também na dimensão terrestre. Sukon Godin, Os Templos Sagrados e O Vale dos Quatro Elementos são alguns moradores da Dimensão das Almas Eternas. Os Deuses Animais habitam o plano terrestre, e existe

o caso especial de Shiang, que possui 9 cópias, sendo 8 delas na dimensão terrestre e uma na dimensão das Almas Eternas.

Todos os Deuses e Divindades são mantidos pela fé de seus devotos, contudo a fé também pode estar direcionada a algum habitante das dimensões inferiores. Sobre estas dimensões veja o tópico a seguir 'Habitantes de Dimensões Inferiores'. A seguir temos os habitantes da dimensão terrestre e suas crenças:

- **Animais:** os animais têm sua crença baseada no Deus-Trovão, nos Elementos e em Deuses Animais de forma próxima a sua (os répteis têm em um lagarto colossal seu deus, e os pássaros, em uma ave gigantesca, por exemplo), mas com o tamanho agigantado (cerca de 7 vezes o normal), de grande inteligência (mínimo 9) e muitas vezes portadores de algum poder ou habilidade mágica. Já existiram muitos Deuses Animais nas planícies, mas seu número caiu sensivelmente com o avanço dos tioreses. Na floresta, eles são muitos, mas existe conflito entre alguns. Os símios xamãs mantêm contato com estas criaturas, principalmente na fortaleza do vale dos Elementos. Nas áreas não habitadas, eles ainda existem, mas procuraram se isolar para evitar contato uns com os outros e com as raças em expansão. Os deuses animais que foram mortos na dimensão terrestre passaram a habitar a dimensão das Cinzas ou das Almas Eternas;
- **Banques:** as crenças entre os banques é baseada em Deuses Animais e nos Elementos, sendo que entre os banques existem várias seitas que têm como devoção os habitantes das dimensões inferiores (incluindo Deuses Animais mortos e D'rask);
- **Ciclopes:** os ciclopes são seres que vieram de outro mundo para as Terras de Shiang, e gastaram os anos iniciais de sua estadia se metamorfoseando em uma forma humanoide e construindo templos para observação de astros (com aparatos mágicos). Há cerca de um século descobriram que seu mundo foi destruído, o que fez com que cada um deles escolhesse seu próprio destino nas Terras de Shiang, abraçando este mundo como seu. Não existem mais de 13 ciclopes pelas Terras de Shiang e, apesar da maioria ter deixado as montanhas gélidas, todos são seres de uma moral mais elevada do que as outras raças, e têm objetivos pacíficos, como impedir que as forças malignas dominem o planeta. Existem notícias de ciclopes que se uniram a deuses animais, outros que estão explorando todos os limites do planeta, mas o certo é que essas criaturas estão mais próximas dos deuses e divindades do que qualquer outra raça humanóide das Terras de Shiang;
- **Lantros:** a grande maioria dos lantros era ateuista, mas existem relatos de lantros que cultuavam os Elementos e até mesmo o Deus Trovão. Após a morte de D'rask, alguns lantros formaram uma seita para adorar o dragão, habitante da dimensão dos Tormentos;
- **Tioreses:** os tioreses têm diversas crenças, como Sukon Godin, os Templos Sagrados e o imperador Shiang. Entre os tioreses sombras, alguns têm como alvo de sua devoção os reis sombras, que habitam a dimensão da Escuridão;
- **Símios:** a grande maioria dos símios crê nos Elementos, alguns deles em Deuses Animais e pouquíssimos no Deus Trovão (nunca entre os Viajantes símios). Existem tribos

símias, afastadas das fortalezas, que cultuam Deuses Animais e possuem hábitos de alimentação carnívora (ao contrário dos outros símios) e até mesmo canibalescos. Algumas seitas utilizam sacrifícios como parte de seus rituais.

Os deuses e divindades presentes nas TDS estão todo o tempo travando uma batalha invisível contra as forças malignas, e isto pode interferir em qualquer aventura. A seguir temos as regras para jogar com estes poderosos personagens.

Jogando com Deuses e Divindades

Os Deuses e Divindades são personagens não jogadores (ou figurantes), e são controlados em segredo pelo Mestre de Jogo. Antes de começar uma campanha, é importante o Mestre de Jogo averiguar quais as crenças dos personagens que estão jogando (isto inclui personagens jogadores e não jogadores). Para os personagens que tiverem alguma crença, deve ser marcado um atributo secreto, de nome Aura, com o valor zero. Lembre ao jogador que, se seu personagem possui uma crença, ele deve declarar a cada dia, do tempo de jogo, em qual momento realizou suas orações, atividades contemplativas ou outro tipo de adoração. Se um personagem realiza essa atividade com frequência, ele ganha um ponto de Aura, mas se deixa de praticar (mais de 2 dias) ele perde um ponto. Os pontos de orações não são acumulativos.

O Mestre de Jogo deve analisar o comportamento dos personagens que tenham crenças, e aumentar ou diminuir seus pontos de Aura de acordo com sua interpretação. Situações como manifestação de sua fé sincera ao ajudar um necessitado, fazer um ato de caridade, resolver um problema que atormentava seus semelhantes, são exemplos de atitudes que aumentam os pontos de Aura. Situações como desonestidade, humilhação de alguém ou uma morte desnecessária são exemplos de atitudes que diminuem os pontos de Aura. No caso da morte desnecessária, no mínimo 3 pontos de Aura são diminuídos.

De acordo com o desenrolar da trama, o Mestre de Jogo pode fazer com que algum Deus ou Divindade possa ajudar um personagem, desde que ele tenha no mínimo 6 pontos de Aura e a intervenção seja plausível. Se a ajuda acarretar um sucesso, o personagem fica com metade (para cima de seus pontos de Aura). Se a ajuda acarretar em fracasso, o personagem fica com a metade menor de seus pontos de Aura, após a intervenção.

Os Deuses e Divindades da dimensão das Almas Eternas possuem o poder Projeção Astral, que lhes permite viajar até a dimensão Terrestre enquanto seu corpo verdadeiro está naquela dimensão. Outro poder frequente dos Deuses e Divindades é a Telepatia, utilizada para passar mensagens aos seus devotos (enquanto transitam com seu corpo astral pela dimensão terrestre). Alguns deuses e divindades possuem o poder Conceder Poder, que é aplicado a alguns dos poderes que possui. Em algumas ocasiões, Deuses e Divindades podem conceder poderes a seus devotos (que precisam ter 12 ou mais pontos de Aura, para a realização dessa intervenção, e ficam com apenas um quarto de seus pontos de Aura iniciais).

A seguir temos algumas das intervenções típicas na dimensão terrestre:

- **Elementos:** se um de seus devotos estiver em uma situação de perigo, essa divindade tentará avisar de um

perigo próximo com uma palavra de alerta (transmitida para mente do personagem – um teste de percepção identifica a origem do pensamento: o vale dos Elementos). Existem os mais variados casos, principalmente envolvendo símios, de desabamentos, incêndios, infiltrações e outros tipos de desastres que ajudaram devotos dos Elementos ao longo da história das Terras de Shiang. Os Elementos têm como objetivo primordial a manutenção da vida de seus devotos. Alguns devotos símios já receberam dos Elementos poderes como ‘Afinidade pelos Elementos’;

- **Sukon Godin:** o Deus Trovão muitas vezes aparece em sonhos para testar a fé de seus devotos. Aqueles que provam sua fé recebem poderes como ‘Afinidade pela Chuva’ e ‘Cura pela Eletricidade’. Sukon Godin é um deus atuante, que interfere com o clima, se um de seus devotos (com Aura maior que 8) se colocar em combate em território aberto. Algumas vezes, Sukon Godin utiliza sua magia, em sonhos, para impressionar e/ou questionar seus seguidores. Ao contrário dos Elementos, Sukon Godin cria guerreiros na dimensão terrestre e, muitas vezes, estes correm riscos de morte em suas missões.
- **Shiang:** apesar de possuir uma parte de sua essência na dimensão das Almas Eternas, essa parte de Shiang é um deus menor, se comparado com os outros moradores daquela dimensão. Mesmo sendo um deus menor, ele é capaz de ouvir um de seus devotos mais sinceros (Aura maior do que 11) e, se possível, tenta enviar ajuda por meio de um aliado (desde um lutador Garra de Tigre, até um Discípulo Divino). Cada uma das cópias do personagem Shiang na dimensão terrestre é formada com 200 a 550 Pontos de Criação, sendo que todas elas possuem aptidão mágica. Entre suas formas já vistas, existe uma como guerreiro, que lutou ao lado dos Discípulos Divinos e da Cúpula contra os reis-sombra; outra cópia do imperador é um perfeito espião, que mescla magia e habilidades ladinas para não ser percebido; existe uma cópia voltada às artes mágicas, que reside na Morada Íngreme, na dimensão terrestre; uma cópia de Shiang é um samaritano escondido entre a população, realizando caridade e curas. Se Shiang perder uma de suas cópias na dimensão terrestre, a cópia da dimensão das Almas Eternas é capaz de criar uma nova, cuja quantidade de pontos depende da fé do povo tirês e da necessidade do Imperador (o tempo para gerar uma cópia é, em média, de 6 meses, mas pode variar conforme a pontuação (200 pontos – 5 meses, 550 pontos 1 ano). Em casos especiais, Shiang pode atender um pedido sincero de um devoto, enviando uma de suas cópias na dimensão terrestre, se julgar que ela não corre qualquer risco, ou mesmo se o inimigo for um habitante da dimensão da Escuridão ou dos Tormentos);
- **Templos Sagrados:** dentro da área de construção do templo (e ao redor dele 50 metros), os Guardiões e devotos do Templo Sagrado podem receber mensagens por telepatia, se estiverem em perigo eminente. Em caso de luta contra invasores ou desastres naturais, são muitos os casos que o Templo Sagrado resistiu às intempéries como uma fortaleza indestrutível. Os Templos Sagrados podem conceder aos seus devotos os poderes ‘Afinidade pela Luz’ e ‘Defesa do Sagrado’, geralmente concedidos aos Guardiões mais fiéis em sua crença;

- **Demais habitantes da dimensão das Almas Eternas:** existem heróis e Deuses Animais, habitantes da dimensão das Almas Eternas, que também podem realizar viagens astrais para a dimensão terrestre. No caso de heróis, eles podem eventualmente se comunicar com personagens Servidores, ou mesmo utilizar o poder 'Telepatia', se possuírem alguma ligação com os fatos da trama, para realizar sugestões mentais aos personagens. Antigos inimigos, ou segredos que deveriam ser revelados, são casos onde esses personagens aparecerem. No caso dos Deuses Animais, se algum devoto possuir Aura 12 ou maior, o Deus Animal pode tentar ajudá-lo na sua forma astral, com algum poder ou mágica, se estiver em perigo eminente.

Habitantes das Dimensões Inferiores

Todo o habitante das dimensões inferiores, apesar de se beneficiar com a fé de devotos da dimensão terrestre, não tem necessidade alguma de auxiliá-los. Suas intervenções sempre estão ligadas a motivos pessoais, que buscam provocar desequilíbrio e caos na dimensão terrestre. Da mesma forma que os Deuses e Divindades, eles possuem os poderes de 'Projeção Astral' e 'Telepatia', e os utilizam com habitantes das dimensões próximas a sua. Os Deuses Animais da dimensão das Cinzas são os únicos que conseguem entrar em contato com os devotos da dimensão terrestre. Na dimensão da Escuridão estão os reis sombras, que procuram alianças com os habitantes da dimensão das Cinzas e dos Tormentos (principalmente com magos lantros). Os habitantes da dimensão dos Tormentos podem apenas compactuar com seus vizinhos da dimensão da Escuridão.

Alguns habitantes das dimensões inferiores possuem o poder 'Vampirismo Mental', que é utilizado para transformar pontos de Físico (de habitantes da dimensão terrestre) e pontos de Mente (de habitantes das dimensões inferiores) em pontos de mana. Os artefatos mágicos mais importantes, para os magos habitantes das dimensões inferiores, são os sinos-portais. Esses aparatos desenvolvidos pelos sombras, há cerca de um século, são capazes de abrir portais entre pontos distantes da mesma dimensão e entre dimensões próximas. Muitas vezes, são vistos como a grande chance para que os horrores habitantes das dimensões inferiores possam alcançar a dimensão terrestre. Jogos que envolvam estes artefatos envolverão seitas que cultuam esses habitantes, além das próprias entidades, como integrantes da trama.

O Segredo Esquecido

-Aventura nas Terras de Shiang-

Estou em minha casa agora. As portas estão trancadas e apenas meu assistente se encontra comigo.

Acabei de realizar minhas orações pelos pobres e desabrigados. É hora de começar o trabalho.

Começo a meditar. Depois de um pequeno estado de transe, vejo pelos olhos de minha projeção astral. Minha alma agora não se encontra mais na dimensão terrestre. Estou na dimensão das Cinzas.

Mal começo a flutuar, vejo o espírito de um grande guerreiro dos símios. Pelas suas vestes, acredito que ele está há muito

tempo preso a esta dimensão. Ele se dirige a mim calmamente e pergunta:

- Lembra-se de mim Servidor?

- Claro que sim, já conversamos algumas vezes. Corrija-me se estiver errado, mas acredito que seu nome seja Krakinix.

Ele sorri concordando comigo. Depois pergunta:

- Lembra-se de que te disse que algumas almas malignas fizeram com que eu fosse amaldiçoado?

- Sim me lembro – retruquei. Seu olhar estava diferente agora, estava compenetrado. Respirou fundo e disse:

- Fazia muito tempo que eu não via um deles. Mas consegui avistar um, na noite de ontem. É difícil, na minha idade, lembrar de alguém, mas aquele mago ainda é um terrível inimigo, uma entidade a ser temida por todos.

Ele parecia sincero. Isso fez com que eu ficasse temeroso. Perguntei então:

- E onde ele estava? O que fazia?

- Ele estava na dimensão terrestre...

- Como assim? – Interrompi a frase, pois aquilo me deixou profundamente preocupado.

- Calma Servidor. Era a forma astral dele. Ele deve estar em algum lugar desta dimensão, tramando algo contra seu povo. Ele se comunicava com outros tíreses. Vi que, nas almas desses tíreses, sentimentos de raiva e ódio imperavam.

Pelo relato do guerreiro, os tíreses descritos eram sombras. Krakinix continuou:

- Dois guerreiros desses tíreses malignos foram vistos por outro tírés, enquanto matavam duas montarias.

- E quem seria o terceiro elemento?

- Era um inocente. Eu o segui para ver o que fazia.

- E por que fez isso? – Inquiri ao símio. Ele respondeu:

- Simpatizei com ele. Ele tentou procurar por ajuda, mas acho que não foi feliz em narrar os fatos aos guardas da cidade. Ele foi preso, acusado de dar sumiço nos animais.

Krakinix parecia triste. Perguntei a ele:

- Você parece triste. Há algo mais nessa história?

Krakinix olhou para baixo, depois em meus olhos e disse:

- Sim. Depois de acompanhar esse tírés, voltei pra cá e tentei repousar. Nos poucos momentos de um sono agitado, sonhei com o inocente, com você e outros tíreses.

- E o que aconteceu nesse sonho?

- Lutávamos contra os seres malignos. Eu acho que isso vai acontecer logo, amigo.

Quando terminou a frase, me despedi e voltei à dimensão terrestre. Krakinix pareceu sincero em seus relatos. Devo procurar ajuda para que possa intervir a favor do bem.

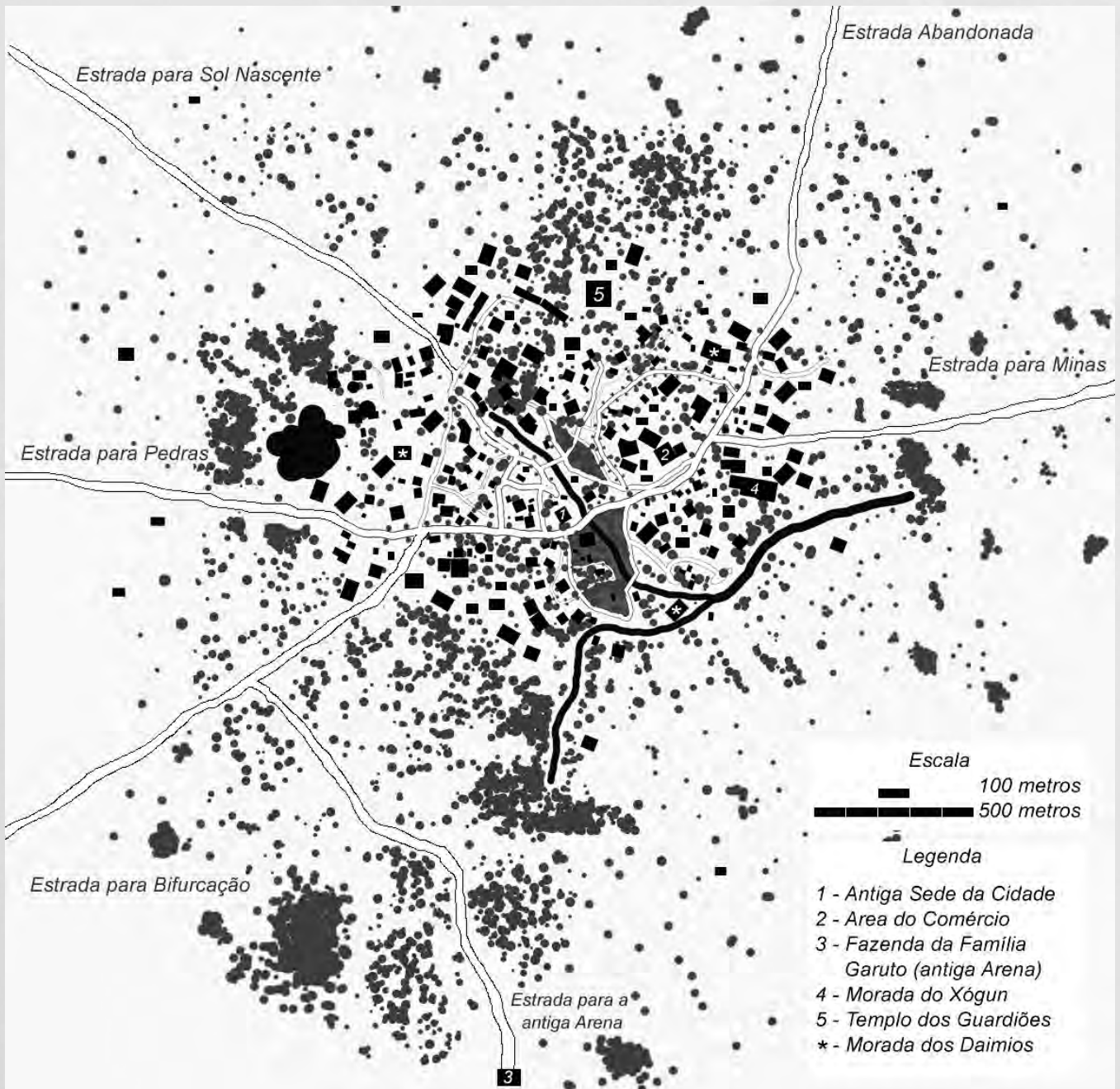


Sobre a Aventura

Essa aventura narra dois arcos de histórias, acontecendo paralelamente; a primeira envolve heróis tiseses e tiseses neutros, lutando contra os sombras na cidade de Vento. O segundo arco de história envolve seres espirituais – que por vezes estão ao lado, ou contra, os personagens aventureiros. Os dois arcos se iniciam concomitantemente, sendo que os seres espirituais se revelarão com o desenrolar do jogo. Um conhecimento valioso está escondido em uma caverna a sudoeste da cidade de Vento. Esse conhecimento pode fazer com que a história das Terras de Shiang passe por transformações. Um espírito habitante da Dimensão das Cinzas, de nome Krakinix, foi um grande herói da Grande Guerra contra os lantros. Mesmo após o conflito, esse símio fez incursões com a Armada e a Cúpula (exército e magos, composto por tiseses e símios). Em uma dessas incursões, Krakinix descobriu algo que, ao ser relatado aos superiores, causou temor e surpresa. Este fato foi abafado

e Krakinix foi perseguido, tendo que se isolar em uma caverna, hoje situada a sudoeste da cidade de Vento. A caverna sofreu a ação do tempo, sendo invadida por raízes, em determinados trechos, e até mesmo rachaduras que permitiram a entrada de luz. Nos dias de hoje essa caverna abriga uma família de buldocães – um tipo de animal carnívoro e predador de tiseses e de godos.

A cidade de Vento é um entreposto comercial entre a capital, Sol Nascente, e as cidades de Pedras, Minas e Bifurcação. Possui vários distritos, cada um sob o controle de um daimio, e todos eles sob o controle do xogum Lâmina de Dim – um herói tirês Lâmina Mortal, que foi pessoalmente indicado pelo imperador Shiang. Um pequeno histórico da cidade de Vento se encontra na próxima página.



A área em que se situa a cidade de Vento era habitada desde o ano tirês 300, sendo que as atividades lá desenvolvidas, na época, eram tipicamente agrícolas em torno do rio Tortuoso. O vilarejo só assumiria a posição de cidade no ano 408, período no qual os sombras (que tinham como capital, naquele tempo, a cidade de Pedras), reinavam nas planícies tioresas. Uma das grandes fazendas centrais foi tomada pelo emergente governo, e nela foram construídas torres de vigília, uma base da guarda, uma casa de troca (onde era possível trocar alimentos e outros utensílios artísticos por metal) e duas casas de comércio. Os mais antigos heróis conhecidos da cidade do Vento foram caçadores. A área da cidade é uma vasta planície cortada por um rio, com poucas áreas de mata, vigiadas por caçadores. Naquela época, ataques de buldocães e serpentes negras eram mais frequentes. Em menos de 100 anos, esse centro abrigava mais de 10 casas de comércio, bares, construtores, ferreiros e carpinteiros, e ganhou uma arena no ano de 585. Com a arena, a cidade cresceu ainda mais, assim como a violência. Alguns poucos heróis tentavam manter a paz, mas esbarravam em gladiadores impostos pelos sombras, que abusavam ainda mais da violência. Vento sofreu muito com o período de secas, por volta do ano 690, quando o rio tortuoso quase sumiu. No auge do período de secas, a cidade ficou com cerca de 10% de sua população, que migrou para a cidade do Meio (boje Sol Nascente). Findada a seca, Vento demorou quase meio século para recuperar sua população. Com a vinda do Imperador em 793, Vento saiu do domínio dos sombras, e foram instituídas as fazendas de trabalho coletivo, os daimios e o xogum. Shiang aceitou que por três gerações a família Jiamu permanecesse no governo. Dez anos depois que o governo de Shiang foi instituído, a violência quase desapareceu da cidade do Vento. No ano de 803, Vento ganhou um Templo Sagrado dos Guardiões, que deu um novo impulso de crescimento à área urbana. No ano 892, o primeiro xogum nomeado pelo imperador assumiu seu cargo, o Lâmina Mortal intitulado 'Lâmina de Dim', promoveu uma caçada aos sombras remanescentes. Tais atos culminaram em seu envenenamento por um de seus criados. Seu discípulo e instrutor de soldados descobriu tal traidor e outros sombras e executou a todos. Depois disso, o tirês Shengdao, antigo chefe da guarda, deixou seu nome para assumir como Lâmina Mortal e Xogum da cidade de Vento.

Na cidade de Vento, alguns sombras ainda permanecem escondidos entre a população e em fazendas afastadas poucos quilômetros da cidade. A maioria dos sombras é do clã do Punho Negro, apesar de existirem alguns remanescente do clã do Olho Entreaberto (perseguidos em 892 pelo atual Xogum da cidade de Vento). Uma constante preocupação na região são os sumiços de animais, que na grande maioria das vezes são presas de buldocães e de serpentes negras. Contudo, os magos sombras têm o conhecimento, em um tomo que descreve um ritual mágico, de como criar um monstro aterrador, utilizando-se de um determinado número de cadáveres e itens mágicos. Assim, quando um grande número de animais some, uma preocupação paira: seriam animais selvagens ou sombras em busca de rituais nefastos?

Um dos caçadores da região está investigando o sumiço de alguns animais, quando chega a notícia de que um tirês capturado é culpado. Essa é a situação inicial da aventura.

Jogadores

Os jogadores podem começar a aventura seguindo os arquétipos de personagens herói tioreses, tendo iniciado sua carreira de herói pouco antes dos fatos a serem narrados nesta história. Também é possível permitir um personagem neutro – no caso ladrão ou gladiador – que pode se encaixar como acusado. Todos os personagens estarão na cidade de Vento, e é

aconselhável que um deles seja caçador (encarregado de investigar o sumiço de godos na região).

Figurantes

Além dos personagens controlados pelos jogadores, existem aqueles controlados pelo Mestre de Jogo. Para esta aventura, aqui estão alguns Figurantes:

Lianjue de Vento, servidor da cidade de Vento

Lianjue nasceu na cidade de Vento, no ano tirês 847, filho caçula de fazendeiros da região. Desde pequeno era considerado um pária na sua família: além de cego, dizia que sentia a presença de pessoas que eram 'invisíveis'. Quando menino, dizia que conversava com o avô que havia morrido alguns anos antes.

Quando adolescente, mais fatos estranhos começaram a surgir na vida de Lianjue. Após se perder numa mata próxima da fazenda de seus pais, conversou com um ser estranho, que possuía apenas um olho. Depois desse encontro, uma mecha prateada apareceu no rapaz. Isso fez com que fosse levado ao Templo, mas o fato de Lianjue conversar com espíritos não foi bem visto pelos guardiões do Templo (região onde morava).

Após a morte de seus pais, na década de 860, deixou a fazenda da família e viajou por todas as cidades tioresas. Em 871, o jovem conheceu um servidor, de nome Ho Kazaoke, em uma viagem até a cidade de Pedras. Com ele ficou até o ano de 880, aprendendo a arte marcial Caminho da Luz e a arte da magia, para assumir como servidor na cidade de Vento.

Contexto da Aventura:

Lianjue tem contato com a Dimensão das Cinzas (através de sua PED – Percepção Extra-Dimensional), e lá já entrou em contato com diversos espíritos – muitos dos quais ele conseguiu encaminhar para a libertação da alma. Um espírito que ainda se encontra preso à dimensão das Cinzas e, às vezes, entra em contato com Lianjue é Krakinix; apesar de não saber com clareza sua idade nem tampouco os grandes feitos do espírito, Lianjue sabe que Krakinix foi um símio guerreiro importante em sua época.

Lâmina de Dim, xogum da cidade de Vento

Filho de um carpinteiro tirês da cidade de Vento, Shengdao nasceu no ano tirês de 871. Sétimo filho de uma grande família, Shengdao se mostrou muito ágil e dedicado desde criança. Com 10 anos ajudava seu pai na profissão, mas logo seu talento foi percebido por um herói que protegia aquela região, o lâmina mortal Lâmina de Dim. Aos 14 anos, sua guarda foi passada ao herói, que colocou Shengdao como seu discípulo.

Em 889, o xogum da cidade de Vento, que vinha de uma família tradicional, foi assassinado por um sombra. Como se findava o mando de membros da família para o posto, o mestre Lâmina de Dim foi eleito pelo imperador Shiang como o novo Xogum de Vento. Como xogum, Lâmina de Dim fez uma caçada aos sombras, que deixaram de agir por mais de 3 anos, na cidade do Vento. Em 892, um ano depois que Shengdao havia terminado seu treinamento e assumido o posto de instrutor dos guardas do xogum, Lâmina de Dim foi envenenado enquanto dormia, pelos sombras.

Proclamado pelo imperador, Shengdao abandonou seu nome para ser conhecido como Lâmina de Dim e assumir como Xogum. Após descobrir um traidor entre os criados, o

novo Lâmina de Dim conseguiu acabar novamente com os sombras na cidade de Vento.

Contexto da Aventura

Lâmina de Dim sabe que os sombras estão planejando algo e teme por uma Aberração. Muitas foram às juras de destruição a ele e ao imperador, em suas caçadas contra o Clã do Olho Entreaberto. O sumiço de animais na região sul tem sido acompanhado pelo Xogum. Há dois dias, um indivíduo foi capturado por um dos daimios da cidade de Vento, e Lâmina de Dim quer investigar se existe algum envolvimento dos sombras com o capturado.

Tempestade Negra

O jovem tirês San Fujan, filho de pais comerciantes, foi vítima da violência de sombras na cidade de Vento. San tinha 10 anos (em 891), quando seu pai negou o pedido de filiação aos sombras. A casa da família, que era unida à casa de comércio, foi incendiada por sombras, e os pais de San foram mortos. As chamas acabaram com quase tudo, mas o jovem tirês foi encontrado muito ferido (nos braços), mas ainda vivo. Provavelmente, se a chuva não tivesse amenizado as chamas, San Fujan estaria morto.

O sobrevivente da família Fujan foi encontrado por um velho viajante, em meio aos escombros deixados pelo incêndio. O viajante, de nome Chuva Negra, cuidou do jovem e o instruiu, tanto na devoção a Sukon Godin como nas lições de escrita. San cresceu sem a companhia de muitas crianças, e tinha vergonha de mostrar seus braços, que ficaram cheios de cicatrizes. Quando atingiu a idade adulta, já um aprendiz de mago-guerreiro viajante, San conseguia se disfarçar facilmente em outra pessoa, um comerciante de antiguidades o nome de Lao Fujan, usando o mesmo sobrenome de sua família.

Através dos contatos que Lao Fujan estabeleceu, acabou participando de reuniões de sombras e se infiltrando entre eles. Descobriu muitos segredos e, com a ajuda de seu mestre e do arma sagrada Lança Veloz, conseguiu acabar com aqueles que mataram seus pais.

O nome San Fujan não existe mais. Desde 901 quando seu mestre faleceu, o mago-guerreiro viajante Tempestade Negra caminha pelas planícies tiresas, procurando discretamente por sinais dos sombras. Entre eles, o nome Tempestade Negra é temido, pois este herói foi capaz de derrotar três guerreiros cinzentos, sem sofrer sequer um arranhão.

Contexto da Aventura

San Fujan estava na cidade da Bifurcação há cerca de um mês, sob a identidade do comerciante Lao Fujan (sua identidade secreta). Nesta cidade, conseguiu a informação de que um tomo mágico (utilizado para criar Aberrações) caiu nas mãos dos sombras do clã do Olho Entreaberto, na cidade de Vento. Tempestade Negra viajou para a cidade e está há duas semanas investigando o desaparecimento dos godos e a ação dos sombras no local.

Krakinix, herói da Grande Guerra

Krakinix era um símio pacato, que vivia com sua tribo e família no coração da grande floresta, por volta do ano 70. Ele não sabia o que era a guerra, até que sua tribo foi atacada pelos lantros, época do evento conhecido como a Grande Guerra.

Um famoso herói símio, de nome Kronir deu sua vida para que Krakinix e alguns familiares escapassem ilesos. Krakinix nunca se esqueceu disso e, a partir daquele dia, se uniu às colunas de símios e de tireses que estavam lutando contra os lantros.

Depois de dois anos de guerra, apenas a postura desengonçada lembrava o velho fazendeiro. Krakinix se tornou um excelente combatente e tirou a vida de muitos lantros. No comando de um batalhão da Armada, ajudou os magos da Cúpula na batalha contra Drask e viu o império dos lantros ruir. Participou de várias incursões ao território lantro, mesmo após a guerra. Recebeu, das mãos da Cúpula, a primeira arma mágica feita pela entidade. Em uma das incursões ao território lantro, descobriu um importante segredo.

Krakinix contou ao restante da Armada e da Cúpula o que havia descoberto. As duas organizações se mostraram indiferentes perante o relato do herói. Krakinix começou a se sentir perseguido e então viajou pelas Terras de Shiang. Depois de muito viajar, o herói símio resolveu se exilar. No final de sua vida, esculpiu nas paredes interiores de uma caverna o segredo que havia descoberto. Mas como morreu com este segredo, sua missão de vida não havia terminado.

O espírito errante Krakinix viu os magos da Cúpula realizarem o ritual de remoção, e suas consequências nas dimensões inferiores. Conforme os anos se passaram, Krakinix se esqueceu do segredo que havia na caverna, tendo alucinações de que magos lantros haviam deixado sua caverna invisível.

Contexto da Aventura:

Krakinix está há muitos séculos perambulando pelas Terras de Shiang a procura de sua preciosa caverna. Ao passar pela cidade de Vento, Krakinix conseguiu ser percebido pelo servidor Lianjue de Vento, na dimensão das Cinzas. Apesar de Krakinix não admitir que está morto (acredita que seu estado atual é fruto de magia do lantros), tem na pessoa bondosa de Lianjue um amigo. Krakinix ainda conserva parte de seus conhecimentos de batalhas e, se Lianjue necessitar, Krakinix poderá ajudar em alguma estratégia contra os sombras e contra o mago lantro Shorkan.

Shorkan, espírito lantro e mago

A Dimensão dos Tormentos começou a ser habitada por volta dos anos tirês 70, quando o ser conhecido por D'rask foi morto na Dimensão Terrestre pelos símios e tireses. Cem anos depois, quando os magos da Cúpula expulsaram muitos lantros da Dimensão Terrestre, a população desta dimensão aumentou. Desde então, os que morreram na Dimensão Terrestre, que cometeram atrocidades durante sua vida, passam a habitar a Dimensão dos Tormentos. Essa dimensão é habitada por indivíduos cuja índole é excessivamente má, e se apresenta como um local muito árido, escuro e sombrio. Na posição de regente desta dimensão se encontra D'rask, seguido por um secto de antigos magos lantros, expulsos magicamente pela Cúpula.

Alguns banques, símios e tireses de índole má são torturados pelos magos lantros e por D'rask, para terem o que sobrou de sua sanidade roubada, para ser transformada em energia mágica. Algumas vezes na história, alguns desses magos lantros conseguiram abrir portais entre as dimensões inferiores até a Dimensão Terrestre, onde promoveram invocações de pragas e seres monstruosos (vide na história a 'Grande Praga' e o 'Hor-

ror de Dez Olhos). Na Dimensão dos Tormentos a carga mágica de qualquer item ou personagem é dividida por 4. Pelo mundo não ter potencial mágico algum, o nível de mana é nulo (os pontos de mana gastos não são recuperados). Até hoje não foi possível abrir um portal suficiente grande para que D'rask pudesse viajar através das Dimensões Inferiores, em virtude da quantidade de mana necessária ser muito grande.

Alguns magos sombras, que habitam a Dimensão das Cinzas e servem aos reis-sombras, muitas vezes são alvos da projeção astral de magos lantros, que os controlam com o objetivo de viajar pelas dimensões. O mago lantro Shorkan é um dos servos de D'rask, sendo responsável pelos fatos desencadeados no ano tirês de 812 na Cidade da Bifurcação, onde muitos tioreses morreram de forma inesperada. Através de seus poderes de Vampirismo Mental, aplicado a almas de símios e tioreses que foram torturados, por volta do ano tirês de 863, Shorkan conseguiu atingir a Dimensão das Cinzas, onde um grupo de heróis tioreses o esperava. Foi travada uma batalha terrível, onde todos pereceram. As almas dos heróis ficaram presas à Dimensão das Cinzas (assim como um item mágico importante), enquanto Shorkan foi enviado de volta a Dimensão dos Tormentos. Sempre que um personagem que habita uma Dimensão Inferior morre fora de sua dimensão, ele retorna à sua dimensão de origem, mas volta com uma alucinação que pode durar décadas.

Shorkan ficou por quase três décadas, tendo alucinações de que era perseguido pelos tioreses que o enfrentaram. Mas em 898 foi visto na dimensão da Escuridão, ao lado de um dos reis sombras.

Contexto da Aventura:

O último despertar de Shorkan aconteceu em 896, e ele está migrando entre dimensões, desde então. Atualmente, ele se encontra na dimensão das Cinzas e, através de viagens astrais, consegue chegar até a dimensão terrestre. Shorkan muitas vezes procura pelo espírito de Krakinix, que matou alguns magos lantros na Grande Guerra. Shorkan sabe o segredo de Krakinix, e não quer que ele seja revelado. Shorkan também vem implantando suas ideias entre os sombras da cidade de Bifurcação e de Vento, com seus poderes e mágicas (o tomo ritual chegou às mãos dos sombras de Vento através de informações dadas por Shorkan). Uma cópia do tomo está sendo negociada com os sombras da cidade de Bifurcação (Shorkan quer que o tomo chegue aos sombras para realizar vingança contra toda a cidade de Bifurcação).

Geografia da Região

A região ao redor da cidade de Vento possui duas matas ao sul e uma ao norte, com grande variedade de fauna e flora. As criaturas de maior periculosidade são os buldocães e as serpentes negras.

Um ponto importante ao sul da cidade de Vento é a antiga arena, situada em uma fazenda a 2 quilômetros da cidade). Dois séculos atrás, esse local era mantido por uma família de nome Garuto, que possuía vários agricultores e gladiadores (que realizavam policiamento contra animais e invasores), e construiu uma arena, por pedido de um governante sombra, cerca de 220 anos atrás. Essa arena foi a mais famosa de sua época, pela variedade de criaturas e de tioreses e símios capturados – espetáculos mantidos pelos Sombras. Quando o impera-

dor Shiang assumiu o poder, as arenas foram banidas, mas como a família Garuto era querida na região, ela continuou administrando sua fazenda. Com as mudanças na organização social promovida por Shiang, a fazenda da família Garuto passou a ter como daimio seu membro mais velho, e até hoje contribui de modo exemplar nas coletas feitas pelo Xogum. A região da arena, que 200 anos atrás tinha uma pequena vila ao seu redor, hoje está em ruínas. Apenas a arena, que foi construída com sólidas pedras, continua existindo, e é utilizada – sem o conhecimento da família Garuto – como reduto dos sombras.

A caverna escolhida por Krakinix, como seu reduto de ermitão, fica 6 km a sudoeste da cidade de vento, e a cerca de 5 km da estrada que liga as cidades de Vento e Bifurcação. A região ao seu redor é de mata densa. Com o passar dos séculos, a caverna foi invadida por inúmeras raízes de árvores, fazendo com que aberturas de luz aparecessem em seu interior. Atualmente, a caverna é o lar de uma família de buldocães. Em seu interior, existem câmaras onde Krakinix esculpiu, na velha língua dos símios, um pouco de sua história e um importante segredo. A velha língua escrita dos símios começou a ser desenvolvida na época da Grande Guerra, e muitos símbolos são próximos da velha linguagem tioresa. Se um personagem com a habilidade língua tioresa [antiga] fizer um teste para decifrar a escrita, ele terá penalidade de -2. Se a mensagem for interpretada, e se tal feito chegar aos ouvidos de Krakinix, seu espírito será libertado da dimensão das Cinzas e passará a habitar a Dimensão das Almas Eternas (veja descrição completa dessa passagem no final da aventura).

Se o servidor Lianjue for informado da existência da caverna com escritos antigos, ele poderá se interessar em realizar uma incursão até o local. Como mestre de jogo, é interessante que essa ida ocorra após o fechamento do arco de história dos sombras. Quando Lianjue chegar à caverna, junto com ele estará Krakinix, que poderá reler seus escritos e redescobrir um importante segredo (descrito no final da aventura).

Na periferia, ao norte da cidade de Vento, existe um Templo dos Guardiões, cujo dirigente possui conhecimento em linguagem tioresa antiga, com nível 3 de habilidade. Ele pode conseguir ler os escritos da caverna, mas terá de ser convencido da importância de tal fato.

Existe uma torre de Viajantes na estrada para a cidade da Bifurcação, onde o Viajante Tempestade Negra faz sua morada (alguns personagens jogadores podem ser seus discípulos).

Trama Paralela

Além dos sumiços de animais, existe um negócio sendo realizado entre os sombras das cidades de Bifurcação e Vento. Dois ferreiros de Bifurcação compraram metal usado e acabaram encontrando, durante um processo de fundição, um elmo de dim, que não era derretido em seus fornos. Um sombra do clã Olho Entreaberto soube do item e, mediante um suntuoso pagamento, fez com os ferreiros não dissessem nada a respeito do elmo. O item em questão é 'O Elmo que Tudo Vê', e está sendo negociado com os sombras da cidade de Vento por uma cópia do tomo proibido (utilizado para evocação de Aberrações). Caso este elmo seja visto por um personagem mago, este poderá realizar um teste de percepção; em caso de sucesso, ele saberá que o elmo é um item mágico poderoso. Como boatos a respeito do Elmo começaram a circular, a mercenária Ziao está na cidade, disfarçada, a procura deste item.

Itens Mágicos Presentes na Aventura

1. **Tomo Sombra (sobre a criação de Aberrações):** neste livro, escrito na antiga língua dos lantros, está a descrição do ritual para, a partir de um corpo, criar um monstro maligno conhecido como Aberração. O livro ainda contém uma mágica (que pode ser aprendida por um mago), de ‘moldar’ corpo (utilizada para criar o corpo da Aberração a partir de cadáveres).
2. **O Elmo que Tudo Vê**
(descrição no capítulo 5, pág. 124)
3. **Gemas Mágicas**
Personagens magos, guerreiros, Viajantes e Guardiões Eclesiásticos podem ter uma pequena gema (como olho de lantro, de 4 pontos) se tiverem em seu histórico um ato de coragem.

Organização de Aventura

1 – Julgamento do Inocente

Um indivíduo é acusado pelo desaparecimento de godos ao sul da cidade de Vento e, antes de seu julgamento, os personagens deverão libertá-lo.

2 – O Real Desaparecimento dos Godos

Os estranhos desaparecimentos de godos ao sul da cidade de Vento continuam. Um ritual está em andamento. Será que os personagens conseguirão detê-lo a tempo de impedir que um monstro seja criado?

3 – O Mal Invisível

Forças espirituais se manifestam para que o segredo de Krakinix não seja revelado.

ATO I – Julgamento do Inocente

A situação inicial da aventura é a de animais sumindo de fazendas localizadas ao sul da cidade de Vento, uma região rural. Um personagem (poderia ser um ladrão ou mercenário) ou Figurante foi acusado de dar sumiço em alguns godos da região. Esse personagem foi visto por Krakinix (descrito no diálogo introdutório da aventura). O acusado foi preso por guardas do daimio, e a notícia se espalhou na cidade. O daimio da região, após a captura e consequente repercussão, solicitou ao xogum para apaziguar os ânimos.

Os jogadores serão contatados pelo servidor Lianjue de Vento. O servidor foi informado, por Krakinix, de que o acusado é inocente, e sabe que se tiver de esperar pela intervenção do xogum (que acontecerá após 3 dias), dará às forças malignas tempo demais, o que pode acarretar a morte de muitos inocentes. Ao encontrar os personagens, Lianjue contará aos jogadores sobre sua relação com o mundo espiritual e de mensagens indicando que as forças malignas estão conspirando, e que o tempo está contra as forças do bem. Os argumentos serão dados sem revelar detalhes da conversa com Krakinix. Lianjue irá propor aos personagens libertarem o acusado do daimio, enquanto ele irá procurar o xogum para explicar o ocorrido, assumindo a culpa pelas ações dos personagens. O servidor deixará claro que deixará que o aprisionem, até que apareça alguma prova da inocência do culpado. Esse sacrifício pode ser a prova que os heróis precisavam para acreditar no servidor.

Aceitando a missão, os personagens precisam traçar um plano para invadir a prisão em que o acusado se encontra. A

cela está localizada na propriedade do daimio. Ele permanecerá preso até que o xogum local (o Lâmina de Dim) decida seu destino (isto está marcado para três dias depois).

Deixe os personagens cientes de que eles não são assassinos e, ao tentarem libertar o acusado, não devem matar nenhum dos guardas do daimio (todos os personagens honrados devem seguir esta conduta). A propriedade do daimio é composta de três prédios: sua morada, o maior prédio; uma torre de vigília e alojamento da guarda; e a cela, que nada mais é do que um depósito utilizado provisoriamente como prisão. A propriedade é cercada por um muro de 6 metros de altura.

Os personagens podem bolar os planos mais variados para soltar o acusado, mas segue agora um roteiro para auxiliar o Mestre de Jogo.

1 – Planos

Os personagens podem querer saber algumas informações sobre como é a propriedade. Peça a quem tiver a habilidade Geografia (cidade de Vento) que faça um teste para saber os seguintes dados, além de mostrar um mapa da posição dos prédios da propriedade do daimio – dificilmente algum deles saberá sobre o interior dos prédios e, se isso ocorrer, cabe ao Mestre de Jogo criar esta descrição.

- Todos os cinco daimios das fazendas de Vento respondem ao xogum de Vento, um herói Lâmina Mortal colocado no poder pelo próprio Shiang.

- O daimio que mantém o acusado prisioneiro é um glutão e gastão, mantendo uma pequena guarda. Ele é passivo nas decisões, e só faria algo imprudente se fosse induzido por alguém mais influente.

- O Lâmina Mortal é um herói justo que prega a honestidade e a moral. Ele não aceita criminalidade na sua cidade, punindo os primários com trabalho nas fazendas. Os reincidentes servem de exemplo quando são punidos violentamente.

- A propriedade do daimio é pequena, com uma casa principal, um pequeno quartel e um depósito – que é o local onde o acusado é mantido preso.

- Conversar com o prisioneiro está fora de questão.

- O daimio conta com apenas sete guardas – havendo sempre três de vigília na propriedade, em tempo integral.

2 – Pulando o Muro

Há apenas um guarda no portão da propriedade e outro que mantém uma ronda constante em torno da propriedade. É fácil passar por eles, pois o guarda do portão se mantém em uma única área, e o guarda que faz a ronda sempre deixa uma das faces dos muros sem vigília por vários minutos. Pular o muro exige um teste de Escalar, ou dois testes de Acrobacia. Se eles ignorarem a presença do vigia, peça também um teste de Furtividade, com bônus de +2 se agirem durante a noite.

3 – Pátio

No pátio, há outro guarda fazendo sua ronda. Os personagens podem tentar evitá-lo com testes de Furtividade -1, pois há muitas folhas secas espalhadas. Se falharem, o guarda os ataca e deve ser derrotado em dois *rounds* (10 s) antes de soar o alarme – um grande gongo, do qual ele tenta se aproximar a cada rodada.

4 – Do Depósito para o Alojamento

O depósito possui uma única porta, trancada a cadeado. A chave não se encontra no local e com nenhum dos guardas – ela fica no alojamento, e isso pode ser informado pelo acusado.

Entrar no alojamento é fácil: está destrancado. A chave pode ser vista em um prego a meio salão, sobre uma mesa com moedas, bebidas e dois guardas dormindo profundamente, debruçados sobre ela. Outros dois guardas roncam em redes no fundo do local.

Dois testes de Furtividade devem ser feitos para se pegar a chave sem acordar os guardas.

De volta à prisão, basta abri-la e o acusado estará livre... ou não...

5 – A Caverna

Após a libertação do prisioneiro, os personagens podem descansar até o dia seguinte, para então seguirem rumo ao sul, a fim de investigarem os desaparecimentos. Lá chegando, através de testes da habilidade Rastreamento, os personagens podem descobrir rastros que os levam até uma caverna, com inscrições estranhas pelas paredes, que não conseguem ler. No chão, há várias carcaças de godos. Algo se alimentava deles neste local, mas não está presente. Eles podem esperar sua volta ou deixarem o local. Se aguardarem a volta da criatura, irão encontrar uma família de buldocães (que através de olfato discriminativo podem realizar um teste de percepção para saberem que possuem ‘visitas’). A família de buldocães não entrará na caverna até que tenha certeza de que nenhum tirês se encontra por lá. O confronto com os buldocães não é necessário, e será desestimulado pelo caçador do grupo (se estiver presente). Caso o acusado esteja junto com os personagens, vai dizer que não foi isso que viu na noite em que foi preso: eram duas formas mais humanoides.

A caverna que os buldocães habitam foi o último lar de Krakinix em vida, e lá está o segredo esquecido, que faz com que o símio habite a dimensão das Cinzas. Apesar de Krakinix conseguir chegar perto da caverna, a cerca de 100 metros ele enxerga um abismo (fruto de sua alucinação), e não se aproximará mais do que essa distância do local, mas estará circulando nessa área. Se os personagens agirem durante o dia, é possível que Krakinix consiga ver os tíreses através de sua Projeção Astral (a cada hora que os personagens estiverem próximos da caverna (cerca de 2 Km), role 1D6. Um resultado 5 ou 6 resulta de um encontro com Krakinix). Se os personagens não atacarem os buldocães e forem vistos pelo símio, ele criará simpatia pelo grupo e irá acompanhá-los. Isto pode ser importante no próximo Ato.

Após o encontro com os buldocães, os personagens podem passar na fazenda mais próxima (que faz parte do caminho de volta). Lá descobrem que dois godos acabaram de sumir. Se testes da habilidade Rastreamento forem feitos durante a noite, aplique penalidade de -2. Durante o dia, testes não têm redutores. Sucessos indicarão que dois tíreses de grande porte lutaram e abateram os animais antes de levá-los. O rastro segue até uma carroça. A fazenda pode servir para que os personagens descansem caso haja necessidade.

A trilha da carroça, que foi conduzida pelos matadores de godo, vai para o sul mais de 3 km. Se os personagens a seguirem, irão chegar a uma clareira, aonde há um pequeno acampamento com duas figuras. São dois Guerreiros Cinzentos das sombras e devem ser enfrentados. Assim que amanhecer, os Guerreiros vão embora para o sul (serão necessários testes de rastreamento com penalidade de -2 para segui-los). Os dois guerreiros sombras estão com dois godos. A descrição dos indivíduos bate com a que o acusado viu naquela noite. Os

Guerreiros Cinzentos vão lutar até a morte e, se forem capturados, tentarão se matar para morrer com seus segredos. Caso os personagens consigam capturar um deles e fazê-lo falar ele contará que logo uma aberração terrível virá e castigará a todos.

Guerreiro Cinzento

atributo	or	x
Físico	8	(x2)
Destreza	7	
Inteligência	6	
Vontade	6	
Percepção	7	
Mente	8	

Custo	Características Físicas
-2	Característica Óbvia [pelos cinzas]
-8	Feio (4)
5	Reflexos Rápidos (1)
8	Surto de Adrenalina [ligado a Fúria] (1)
Custo	Características Psíquicas
-2	Fúria (leve)
-2	Intolerância (leve)
-2	Ódio [heróis] (leve)
-4	Ódio [Armas Sagradas e Lâminas Mortais] (grave)
-2	Orgulho (leve)
0	Recursos (3)
-2	Sanguinolência (leve)
-2	Xenofobia (leve)
Custo	Características Raciais
2	Contorcionismo (1)
8	Sentidos Ampliados (1)
3	Visão Noturna

Habilidades Físicas	Custo	Teste
Acrobacia (2+1)	1	10
Briga (3) (+2G,+2A,+2E)	6	10
Correr (1+2)	3	10
Habilidades Psíquicas	Custo	Teste
Intimidação (2)	3	11
Habilidades Bélicas	Custo	Teste
Armas [contato médias] (3)	6	10
Armas [contato longas] (3)	6	10
Armas [contato pesadas] (2)	3	9
Armas [corrente] (3)	6	10

Arma	Golpe	Aparo	Dano
Gládio	12	12	D3+2 // D3+3*
Naginata	12	13	D4+2 // D4+3*

*com a característica Surto de Adrenalina ativada

Esquiva	Iniciativa		Ações	
	Física	Mental	Físicas	Mentais
+11	+7	+6	2	2

Os personagens podem retornar a Vento com os corpos dos Guerreiros Cinzentos. Se procurarem o xogum Lâmina Mortal (Lâmina de Dim) e o daimio, provarão a inocência do acusado.

Isto fará que com o servidor Lianjue seja libertado. Ele poderá testar sua percepção para descobrir se existe algum espírito acompanhando o grupo. Ele gostará de ser informado em detalhes sobre o ocorrido. O servidor ficará desconfiado, mas

não deseja abalar o grupo e não revelará o motivo de suas indagações (ele desconfia de algum ritual de invocação de aberrações). Se Krakinix estiver com o grupo e o servidor obtiver sucesso em seu teste de percepção, ele será discreto ao informar que um espírito guerreiro benigno os está acompanhando.

Decididos a continuar as investigações, o grupo descobre – de alguma forma ou sendo contatados por algum Figurante (como Tempestade Negra ou outro herói local) – que há mais situações semelhantes em outras fazendas na cidade de Vento.

ATO II – O Real Desaparecimento dos Godos

Os sombras remanescentes do clã do Olho Entreato, juntamente com o clã do Punho Fechado, estão utilizando o interior da antiga arena da cidade de Vento como base para suas operações.

De posse de um livro que contém o ritual para a criação de aberrações, os sombras querem trazer o caos à cidade de Vento e enfraquecer o poder do xogum Lâmina de Dim. Para criar a aberrações, são necessários alguns cadáveres, que são unidos e moldados por magia, dando forma ao corpo de um ser monstruoso. Os godos, desaparecidos nas fazendas periféricas da cidade de Vento, estão sendo capturados e levados até próximo da arena. Os personagens podem saber que os sombras estão envolvidos (no caso de terem encontrado os Guerreiros Cinzentos no Ato I), ou ainda desconhecer esse fato.

Esse trecho da aventura tem início após a investigação dos sumiços do godos do Ato I. Novamente, em uma fazenda ao sul da cidade do Vento, dois godos foram roubados (na última noite). Após saberem dos fatos, os personagens se encontrarão com o mago guerreiro Viajante, conhecido como Tempestade Negra.

O herói Tempestade Negra, que habita a Torre dos Viajantes entre as cidades de Bifurcação e Vento, se encontra na cidade de Vento, disfarçado como um vendedor de antiguidades. Ele vem investigando o sumiço dos godos e tem reportado suas descobertas ao xogum Lâmina de Dim. Tempestade Negra já descobriu que os líderes sombras não se encontram na cidade, mas não sabe do paradeiro deles. Tempestade Negra acredita que um ritual está em andamento, e deve estar sendo conduzido pelos magos sombras.

Se Krakinix acompanhou os heróis no Ato anterior, em determinado momento ele se desligará da Projeção Astral e voltará à dimensão das Cinzas. Ele poderá voltar para a Projeção Astral depois de algumas horas, mas terá de seguir os rastros dos heróis para acompanhá-los. Realize testes de Rastreamento para que Krakinix possa ir atrás do grupo.

Ao chegar à fazenda da família Garuto, os heróis serão levados ao local onde os godos foram roubados. Dessa vez, os ladrões não foram furtivos, pois arrombaram o curral onde estavam os animais, matando-os e os levando embora. As trilhas deixadas pelos ladrões ainda estão ‘frescas’. É possível, através de um teste de Rastreamento (com bônus de +1), verificar a direção para a qual foram levados os animais. Tempestade Negra está na fazenda, ou pode chegar logo após os heróis, e pode ajudar a rastrear, caso haja necessidade.

Quando os personagens seguirem os rastros na direção da antiga arena, o ancião da família Garuto (que estará acompanhando os personagens) dirá:

- Essa velha estrada velha leva a antiga arena desta cidade. Palco de sangrentas batalhas, esse lugar foi amaldiçoado por muitos. Durante o

reinado dos sombras, o lugar de combate atingiu seu ápogeu, mas graças à vinda do imperador, a cidade e a podridão que cercavam aquele lugar se foram com o tempo.

-Tenham cuidado, pois a arena ainda abriga espíritos malignos...

Se Krakinix estiver com os heróis, o ancião irá trocar a última frase:

- Vocês levam um espírito dos mais incríveis guerreiros consigo. O mal hoje será punido.

Caso alguém se comova com a fala do ancião, pode ser requisitada a ajuda do figurante servidor Lianjue. Contudo, Tempestade Negra apontará a necessidade de pressa ao seguir os criminosos (como Tempestade Negra desconfia de um ritual, achará imperioso encontrar os sombras o quanto antes). Caso os personagens tentem convencê-lo, serão necessários testes sociais de interação (lâbia, diplomacia contra Vontade de Tempestade Negra).

Apesar de vigiar a área da arena, a família Garuto desconhece que seu interior tenha uma construção (esse segredo foi ‘apagado’ por sombras no último século). A construção interna da arena vem sendo utilizada pelos sombras, há cerca de uma década, como base. É lá onde está sendo realizado um ritual mágico que pretende criar uma Aberrações. O ritual começou a ser executado na madrugada do dia anterior e terminará ao entardecer do outro dia (são 33 horas de tempo total).

Se os personagens impediram que os godos do Ato I chegassem ao seu destino, encontrarão rastros que levam até a arena. Se os personagens não impediram que os godos do Ato I chegassem ao seu destino, o ritual sombra terá chegado ao fim na metade deste dia (pois ele teria começado antes). Neste caso os rastros levarão a uma armadilha, onde um mago do clã Punho Negro, juntamente com lutadores Serpente Negra, estarão aguardando os personagens (os lutadores estarão com arcos posicionados em árvores altas, e levarão os personagens para uma clareira para alvejá-los). Caso haja sobreviventes, o mago sombra possui um mapa da região, que mostra a localização da arena.

A antiga arena da cidade de Vento foi construída no ano tirês de 585, por decreto do regente sombra da época. Na região de Vento existia uma grande incidência de ataques provocados por animais selvagens. Aliado a esse fato, a cidade possui ligações com várias outras (incluindo a cidade de Pedras – antiga capital no período dos sombras, a cidade de Sol Nascente – a atual capital do império tirês, a cidade da Bifurcação – na fronteira do sul, e a cidade de Cavernas – que atualmente se encontra em ruínas).

Ao redor da arena, várias habitações começaram a surgir por volta da década de 650, dentro da área da fazenda da família Garuto. Um acordo monetário foi feito entre os comerciantes que se estabeleceram e, por volta do ano 750, a Arena da cidade de Vento tinha uma população de quase 200 tíreses. Nesta arena, criminosos, tíreses de coragem, loucos, animais selvagens e até criaturas misteriosas lutaram, muitas vezes até a morte. Um submundo acompanhou o crescimento da vila, formado por pessoas que patrocinavam competidores, além de apostadores – pessoas com as quais a família Garuto teve atrito. Uma década antes do imperador Shiang surgir, espíões símios foram capturados e jogados na arena. Esta prática chegou aos ouvidos dos líderes símios – o que intensificou o clima de guerra. Com a vinda de Shiang, as arenas foram proibidas e, com isso, muitos apostadores, gladiadores e caçadores de cabe-

ças tiveram de mudar sua prática de vida. Depois que a Arena encerrou suas atividades, a cidade de Vento começou a prosperar. O território da arena foi devolvido à família Garuto. Atualmente, ao redor da arena, a cidade deixou de existir, dando lugar a algumas ruínas. A única construção que permanece inalterada pelo tempo é a própria arena.

O mapa da arena pode ser utilizado com as regras para miniaturas. O terreno externo da arena é o solo (altura padrão - 0 m). A parte de pedra da arena está 3 metros acima do solo (+3), e o terreno da arena três metros abaixo do solo (-3). A altura entre a parte onde o público ficava, até o chão da arena, é de 6 metros (na antiguidade, contava com uma grade metálica de proteção – o derretimento desta grade trouxe grande quantidade em dinheiro para a família, após a desativação da arena).

Se os figurantes sombras já foram enfrentados nessa parte, vide o mapa do interior da arena, na página 166. Nessa etapa da aventura, o ritual terá findado, e uma Aberração de três olhos estará próxima da área 6 do mapa (onde uma parede foi quebrada). Com isso, Shorkan e o mago do clã do Olho Entreaberto terão escapado.

Se os sombras não foram enfrentados, eles estarão de prontidão em cima da arena, com arcos. O número total de lutadores Serpente Negra será igual ao número de jogadores -1 (com mínimo de três lutadores). Um dos integrantes do grupo é o líder. Apoiando os guerreiros sombra com magia de arre-

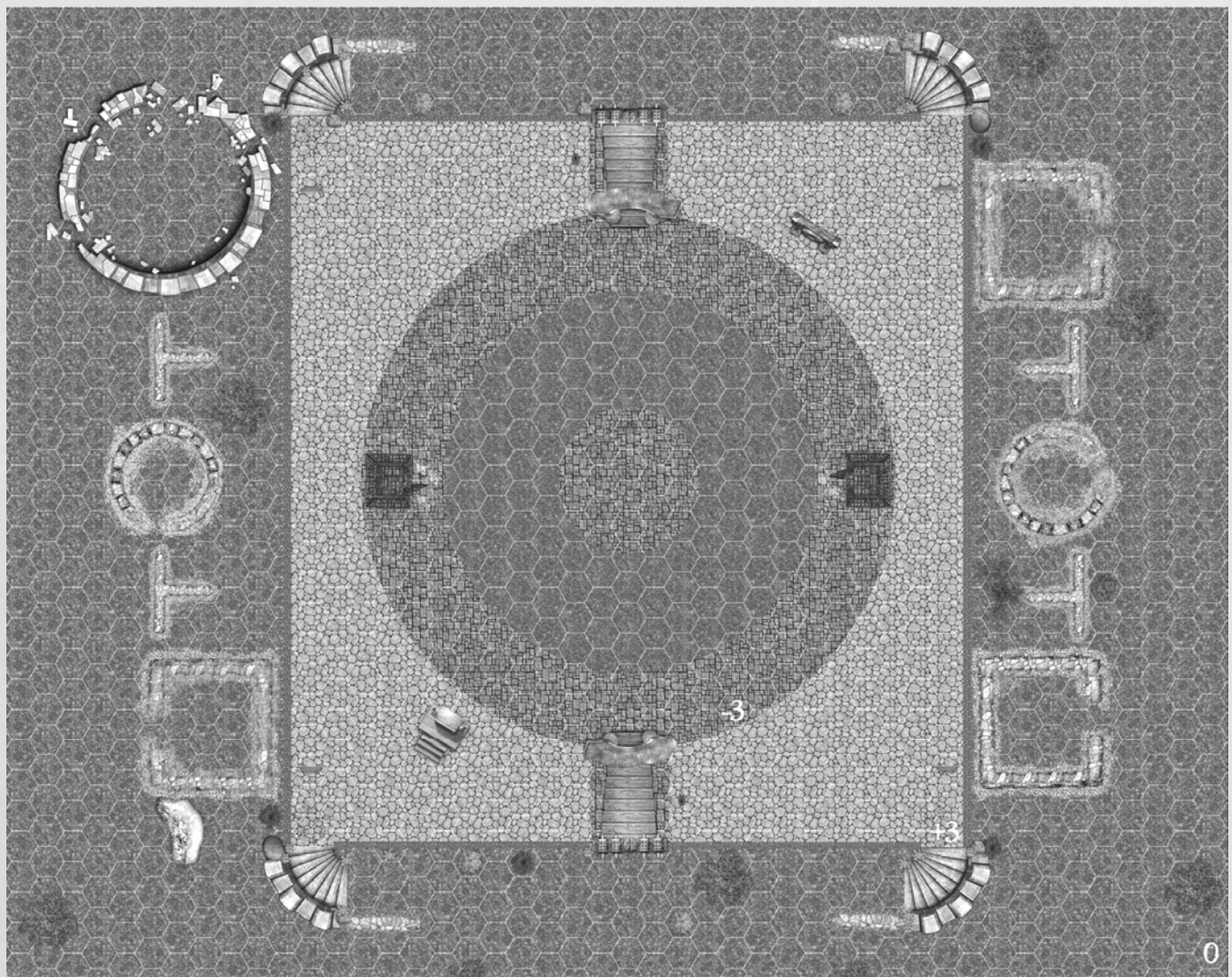
messô, estará o mago do clã do Punho Negro. As fichas dos lutadores Serpente Negra e do mago do Punho Negro se encontram a seguir.

Lutador Serpente Negra

atributo	or
Físico	6
Destreza	8
Inteligência	6
Vontade	6
Percepção	7
Mente	8

Custo	Características Físicas
6	Harmonia com o Corpo
5	Reflexos Rápidos (1)
10	Treinamento Intensivo

Custo	Características Psíquicas
-4	Identidade Secreta
-4	Ódio [heróis] (grave)
3	Recursos (4)
-4	Reputação Ruim (3)
-2	Sanguinolência (leve)
-2	Xenofobia (leve)



Custo	Características Raciais
2	Contorcionismo (1)
8	Sentidos Ampliados (1)
3	Visão Noturna

Habilidades Físicas	Custo	Teste
Acrobacia (2+1)	1	11
Arte da Invisibilidade (2)	3	10
Correr (1+2)	3	11
Furtividade (3)	6	11
Lutar Cegamente (2)	3	10
Habilidades Psíquicas	Custo	Teste
Camuflagem (2)	3	8
Geografia [cidade de Vento] (2)	3	8
Linguagem Corporal (2)	3	8
Artes Marciais	Custo	Teste
Serpente Negra [+2, +4, +2] (3)		
Manobras	Base	Teste
Amortecer Queda (3)	Acro-4	11
Tombar (3)	Golpe-3	10
Chave de Braço (2)	Golpe-3	9
Aparo Acrobático (2)	Aparo-4	10
Chute Giratório (2)	Golpe-3	9
Escape (1)	F ou D	9

Habilidades Bêlicas	Custo	Teste
Armas [contato médias] (3)	6	11
Armas [contato longas] (2)	3	10
Armas [corrente] (2)	3	10
Armas [tensão] (3)	6	11

Arma	Golpe	Aparo	Dano
Serpente Negra	+13	+12	D2
Kamas	+12	+12	2

Arma	TR	TM	Dano
Arco médio	+11	+14	D3

Esquiva	Iniciativa		Ações	
	Física	Mental	Físicas	Mentais
+12	+10	+6	2	2

Lutador Serpente Negra - Líder

atributo	or	mod
Físico	8	+2
Destreza	9	
Inteligência	7	
Vontade	7	
Percepção	7	
Mente	8	
Sorte	1	

Custo	Características Físicas
6	Harmonia com o Corpo
4	Pontos de Vida Extra (2)
10	Reflexos Rápidos (2)
10	Treinamento Intensivo
Custo	Características Psíquicas
-4	Identidade Secreta
-4	Ódio [heróis] (grave)
6	Recursos (5)

-4	Reputação Ruim (3)
-4	Sanguinolência (grave)
6	Vontade Forte (1)
-4	Xenofobia (grave)

Custo	Características Raciais
2	Contorcionismo (1)
8	Sentidos Ampliados (1)
3	Visão Noturna

Habilidades Físicas	Custo	Teste
Acrobacia (2+2)	3	13
Arte da Invisibilidade (4)	10	13
Correr (1+3)	6	13
Furtividade (4)	10	13

Lutar Cegamente (3)	6	12
---------------------	---	----

Habilidades Psíquicas	Custo	Teste
Camuflagem (3)	6	10
Geografia [cidades tioresas] (2)	3	9
Liderança (1)	1	8
Linguagem Corporal (2)	3	9
Rastreamento (2)	3	9

Artes Marciais	Custo	Teste
Serpente Negra (5) [+5G, +4A, +3E]	35	-

Manobras	Base	Teste
Amortecer Queda (4)	Acro-4	13

Tombar (4)	Golpe-3	15
Chave de Braço (4)	Golpe-3	15
Aparo Acrobático (4)	Aparo-4	13
Chute Giratório (4)	Golpe-3	15
Escape (3)	F ou D	12
Chave de Pescoço (2)	Golpe-5	11
Aparo com Contra-Golpe (2)	Aparo-3	12
Voadora (2)	Golpe-3	13

Arma	Golpe	Aparo	Dano
Serpente Negra	+14	+13	D2+2

Esquiva	Iniciativa		Ações	
	Física	Mental	Físicas	Mentais
+16	+13	+7	3	2

Mago sombra do Clã do Punho Negro

atributo	or	mod
Físico	5	+3
Destreza	7	
Inteligência	9	
Vontade	8	
Percepção	7	
Mente	8	
Mana	18	
Sorte	2	

Custo	Características Físicas
6	Aptidão Mágica (1)
6	Pontos de Vida Extra (3)
Custo	Características Psíquicas
6	Cargo [membro da cúpula dos sombras] (3)
-4	Intolerância [incompetência] (grave)
-4	Ódio [heróis] (grave)

-4	Orgulho (grave)
10	Recursos (5)
-2	Sanguinolência (leve)
Custo	Características Raciais
4	Contorcionismo (2)
8	Sentidos Ampliados (1)
3	Visão Noturna

Habilidades Físicas	Custo	Teste
Acrobacia (2)	1	9
Briga (3) [+2G,+2 ^a ,+2E]	6	10
Correr (1+1)	1	8
Habilidades Psíquicas	Custo	Teste
Alfabetização (3)	6	12
Geografia [cidade de Vento] (2)	3	11

Língua [lantra] (2)	3	11
Misticismo (3)	6	12
Habilidades Bélicas	Custo	Teste
Armas [contato médias] (4)	10	11
Habilidades Mágicas	Custo	Teste
Atear Fogo (3)	6	12
Resistir ao Calor (3)	6	12
Corpo Flamejante (4)	8	13
Arma Flamejante (4)	8	13
Sopro de Chamas (3)	6	12
Bola de Fogo (3)	6	12

Arma	Golpe	Aparo	Dano
Lâmina	12	12	D3+1

Esquiva	Iniciativa		Ações	
	Física	Mental	Físicas	Mentais
+10	+7	+9	2	2

Arma	TR	TM	Dano
Sopro de Chamas			
Bola de Fogo	+15	+16	D3/custo

ATO III – O Mal Invisível

O acesso à área interior da arena se dá por passagens secretas nas áreas 1 e 2, por debaixo das escadas que levam ao segundo andar. Dentro desta arena estavam alojados os lutadores Serpente Negra, dois magos sombras e dois serviçais. O ritual para evocação da Aberração foi conduzido pelo mago do clã do Olho Entreaberto, e assessorado pelo mago do clã do Punho Negro, na sala de número 6. O mago sombra do clã do Punho Negro ajudará os lutadores, mas fugirá, ante a menor dificuldade, para o interior da arena (existe uma passagem do ponto B – o centro da arena – para os pontos A e C). Estas passagens podem ser trancadas por dentro, e o mago sombra do clã do Punho Negro o fará, assim que adentrar a parte interna.

A arena é habitada também por um mago sombra do clã do Olho Entreaberto, que estará sentado na sala do ritual. O mago do Punho Negro lutará com sua lâmina e a mágica Arma Flamejante, para impedir os heróis de chegarem até a sala do ritual. Se acuado ou imobilizado, utilizará a mágica Corpo Flamejante. Ele guarda a chave da porta 3. Os dois subalternos dos sombras são um cozinheiro e um armeiro, de bastante idade. Eles não estão felizes com seus atuais patrões e fugirão

quando possível. Somente atacarão os heróis se não tiverem como fugir. O armeiro guarda a chave da porta 4.

O mago sombra do clã do Olho Entreaberto é o líder do grupo. Foi ele que negociou o tomo com um sombra do clã dos Inomináveis, da cidade de Bifurcação, há cerca de três meses (o tomo se encontra na estante da área 5). Foi o mago lantro Shorkan quem ditou o tomo ao sombra e, por isso, o lantro se interessou em acompanhar os sombras da cidade de Vento. O mago sombra do clã do Olho Entreaberto foi o único sobrevivente da investida do xogum Lâmina de Dim e de seu atual sucessor. Ele manteve consigo cinco gemas mágicas e utilizou duas delas para comprar o tomo. Todo seu empenho foi focado em trazer a Aberração para a cidade de Vento para enfraquecer o xogum, e ele só irá sair morto da sala número 6.

Mago Sombra do clã do Olho Entreaberto

atributo	or	mod
Físico	5	+3
Destreza	7	
Inteligência	9	
Vontade	8	
Percepção	7	
Mente	8	
Mana	18	
Sorte	2	

Custo	Características Físicas
6	Aptidão Mágica (1)
6	Pontos de Vida Extra (3)
Custo	Características Psíquicas
6	Cargo [membro da cúpula dos sombras] (3)
-4	Ódio [heróis] (grave)
-4	Ódio [Lâmina de Dim] (grave)
-4	Orgulho (grave)
10	Recursos (6)
-2	Sanguinolência (leve)
Custo	Características Raciais
4	Contorcionismo (2)
8	Sentidos Ampliados (1)
3	Visão Noturna

Habilidades Físicas	Custo	Teste
Acrobacia (2)	1	9
Briga (3) [+2G,+2 ^a ,+2E]	6	10
Correr (1+1)	1	8
Habilidades Psíquicas	Custo	Teste
Alfabetização (3)	6	12
Geografia [cidade de Vento] (2)	3	11
Liderança (2)	3	11
Língua [lantra] (2)	3	11
Misticismo (3)	6	12
Habilidades Bélicas	Custo	Teste
Armas [contato médias] (4)	10	11
Habilidades Mágicas	Custo	Teste
Atear Fogo (3)	6	12
Resistir ao Calor (3)	6	12
Corpo Flamejante (4)	8	13
Arma Flamejante (4)	8	13
Sopro de Chamas (3)	6	12
Bola de Fogo (3)	6	12

Arma	Golpe	Aparo	Dano
Lâmina	12	12	D3+1

Esquiva	Iniciativa		Ações	
	Física	Mental	Físicas	Mentais
+10	+7	+9	2	2

Arma	TR	TM	Dano
Sopro de Chamas	+14	+15	D2/custo
Bola de Fogo	+15	+16	D3/custo

Outro mago interessado na realização do ritual se encontra na forma de espírito. Shorkan, o mago lantro, estará na sala interna da arena, onde está ocorrendo o ritual. Caso seja alertado de que heróis estão lutando próximo da área do ritual, Shorkan traçará uma estratégia. Se o ritual estiver próximo do fim, ele tentará substituir o mago sombra como realizador do ritual, através de sua Forma Astral. Se for bem sucedido (teste em Misticismo -2) Shorkan conseguirá finalizar o ritual, mesmo que mago sombra do Olho Entreaberto seja morto.

Caso ainda falte mais de uma hora para o ritual ser findado, Shorkan irá ao encontro dos heróis. Assim que avistá-los, Shorkan irá procurar o líder (um Arma Sagrada, Lâmina Mortal ou Tempestade Negra) para drenar sua Mente com o poder Vampirismo Mental. Mesmo em sua Forma Astral, Shorkan pode utilizar sua magia (que ele guardará como último recurso para fuga, pois sua carga mágica na dimensão das cinzas é só a metade do seu valor original). O interesse real de Shorkan está ligado à cidade de Bifurcação.

Se Krakinix estiver acompanhando o grupo e se encontrar com Shorkan, o símio irá atacar o lantro com todas as suas forças. De certa forma, parte da ilusão mental de Krakinix foi suggestionada por Shorkan. Por isso, o símio irá até gastar Mente para ativar sua Naginata de Fogo e causar danos no mago lantro.

Caso o servidor Lianjue esteja acompanhando o grupo, quando Shorkan chegar a 10 metros dele, o tirês saberá que um espírito está próximo. Se ele for bem sucedido em um teste de Percepção, saberá que é um espírito maligno lantro, e utilizará seu poder Afastar Espíritos. Se Lianjue for bem sucedido no uso de seu poder, ele irá acabar temporariamente com a viagem astral de Shorkan (e, se Krakinix estiver próximo, com a dele também). Krakinix matou muitos lantros. Por isso, quando Shorkan perdeu seu corpo Físico, passou a perseguir o espírito do símio, enganando-o e fazendo com que não pudesse mais encontrar sua caverna. Se Shorkan for derrotado pelos heróis (com a ajuda ou não de Krakinix), isto criará um laço de gratidão com o herói símio (veja o Epílogo a seguir).

O objetivo dos personagens deve ser evitar o ritual que trará a Aberração. Entretanto, caso eles falhem, aqui estão os dados para enfrentar a criatura.

Aberração (3 olhos)

atributo	or	x
Físico	8	x3
Destreza	7	x2
Inteligência	7	
Vontade	6	
Percepção	6	
Mente	13	

Custo	Características Psíquicas
9	Ampliação Mental (3)
-4	Fúria (grave)
-4	Psicopata (grave)
Custo	Características Raciais
6	Cauda (+1/+0, D2)
6	Garras [grandes] (+2/+2, D3)
6	Mandíbula [grande] (+1/+0, D3)
12	Membro (2)
2	Olho adicional (1)
5	Reflexos Rápidos (1)
10	Regeneração (4) (1 ponto de vida por round)
-16	Sem manipuladores
33	Tamanho ampliado (3) (Esquiva -2)

Habilidades Físicas	Custo
Acrobacia (1)	1
Correr (1)	1
Escalar (1)	1
Habilidades Bélicas	Custo
Garras [grandes] (3)	6
Mandíbula [grande] (2)	3

Arma	Golpe	Aparo	Dano
Garras	+12	+12	D3+5
Mandíbula	+11	+10	D3+4

Esquiva	Iniciativa		Ações	
	Física	Mental	Físicas	Mentais
+4	+9	+7	4	2

Epílogo

Mesmo que Krakinix seja afastado ou sofra danos (o que pode acabar com a Projeção Astral), ele irá procurar pelos heróis, se conseguirem sobreviver à luta com Shorkan. Utilizando o poder Projeção Astral, o símio irá procurar por Lianjue ou outro personagem que tenha papel importante para enfrentar os inimigos, e utilizará seu poder Telepatia para informar sua presença.

Krakinix se apresentará como um guerreiro símio da Armada e contará que descobriu algo que custou sua vida. Dirá sobre sua caverna e como passou os últimos dias escrevendo nas paredes o que havia descoberto. E com tristeza relata sua fuga e sua perseguição pelos magos lantros.

Caso o personagem relacione a caverna dos buldocães do Ato I com a caverna de Krakinix (se Lianjue for procurado pelo símio, terá de ser bem sucedido em um teste de Inteligência), ele poderá ir até o local acompanhado dos heróis.

Os escritos feitos por Krakinix estão na língua antiga dos símios, o que exigirá um teste de língua tresa antiga, ou então na língua tresa, com penalidade de -3 (o Guardião do Templo Sagrado da cidade de Vento pode ajudar nessa etapa).

O Segredo de Krakinix

Após o acordo feito entre tresses, símios e lantros, no final da Grande Guerra, o território dos lantros ficou restrito ao pântano. Em regiões da floresta, próximas às planícies e ao pântano, foram construídas torres de vigília, onde membros da Armada e da Cúpula vigiavam os lantros. Alguns grupos de magos e guerreiros realizavam incursões no território lantro,

secretamente. Em uma dessas incursões, notaram que as vilas distantes do mar estavam sumindo.

Krakinix presenciou uma cena marcante em sua vida, quando realizava uma incursão no pântano a procura dos lantros. Em uma grande vila litorânea viu grandes barcos construídos pelos lantros. Os barcos foram carregados de suprimentos, e as famílias lantros subiram a bordo para nunca mais voltar ao pântano.

Essa informação foi passada aos dirigentes da Cúpula na época, mas foi abafada. Krakinix foi perseguido e fugiu pelas planícies tioresas. Ao sul da cidade de Vento fez de uma caverna sua morada, onde registrou esse conhecimento em suas paredes.

Com o passar dos anos as torres passaram a ser habitadas apenas pelos magos. No ano tirês de 72, a mágica conhecida por feitiço de remoção foi realizada.

Símios e tioreses acham desde então que todos os lantros desapareceram.

Antes de morrer, Krakinix escreveu sobre os grandes barcos que sumiram ao norte, deixando claro que os lantros ainda estavam vivos, mas morreu com o segredo, ficando assim preso à dimensão das Cinzas.

Se algum personagem conseguir decifrar os hieróglifos de Krakinix, ele irá se lembrar da verdade, o que o fará ficar visível por alguns minutos, enquanto o espírito do guerreiro tirês Takeda (o tirês de pelo amarelo e vermelho da capa deste livro), virá a seu encontro e o levará para a dimensão das Almas Eternas.

A revelação de Krakinix pode abalar a população. Se o sumo sacerdote Guardiã estiver participando desta parte da aventura, ele solicitará que os personagens o acompanhem até o Templo Sagrado. Em sua morada, o Guardiã tentará convencer os heróis a não divulgarem tal fato à população. Esta será a mesma postura do personagem servidor Lian-jue. Se os personagens irão fazer isto ou não, será decisão individual.

Os fatos serão reportados ao xogum Lâmina de Dim, que tratará de informá-los ao imperador Shiang. O imperador se interessará pela área da arena e enviará quatro lutadores Garras de Tigre para proporem um acordo com a família Garuto (a intenção é transformar a arena em um posto avançado dos Garras de Tigre na

de de Vento).

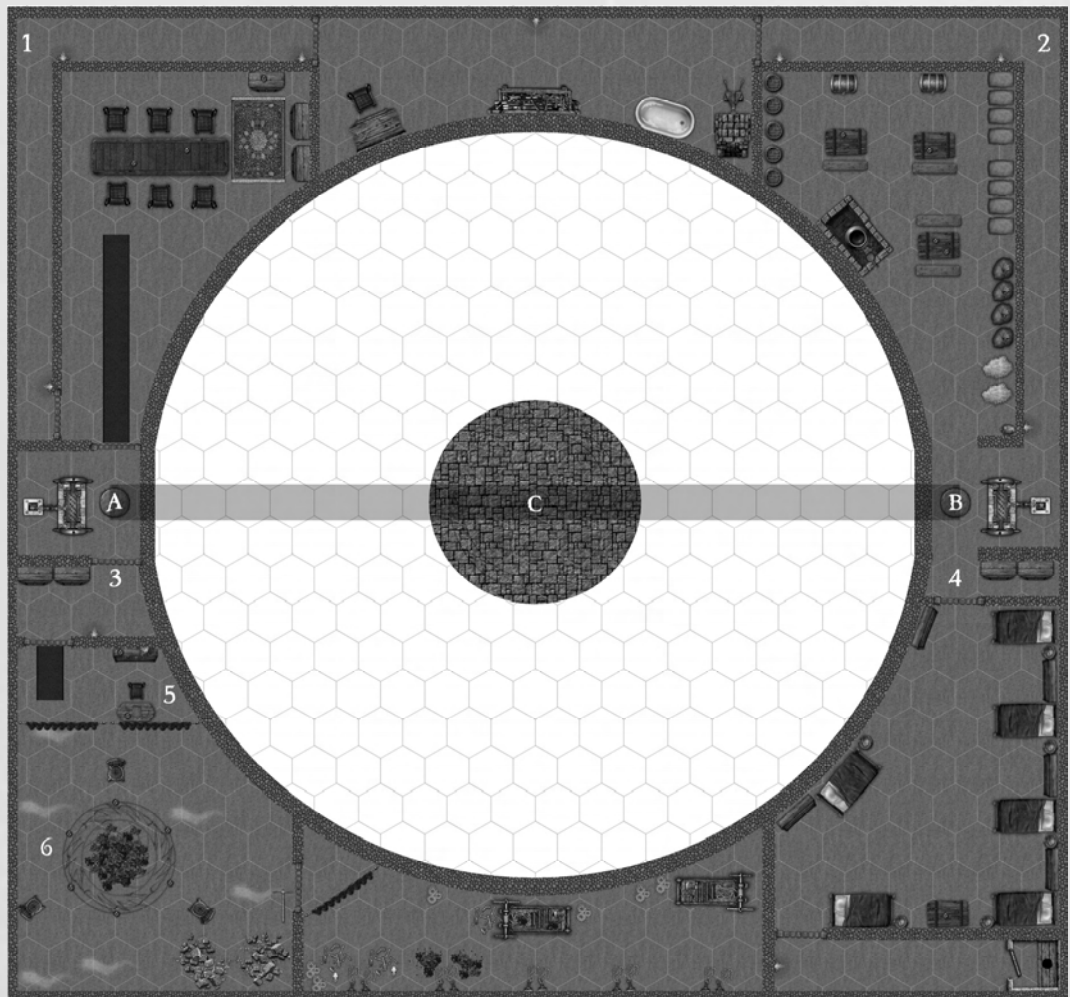
A Cúpula também acabará sabendo dos fatos ocorridos, seja através da mercenária Ziao ou de terceiros (como sociedade secreta, dificilmente um segredo dessa natureza escapa à Cúpula). Ao saber do segredo de Krakinix, a Cúpula irá investigar o local da caverna (com a intenção de destruí-la).

Se Shorkan escapou dos confrontos, ele irá se resguardar para ajudar os sombras na cidade de Bifurcação, onde há alguns séculos causou uma chacina de tioreses. Na ocasião, um tirês que obteve um sino-portal trouxe Shorkan à dimensão das Cinzas e alguns heróis desapareceram. Parte desses fatos está relatada no livro 'A Noite Eterna' (algumas páginas deste livro estão presentes no site).

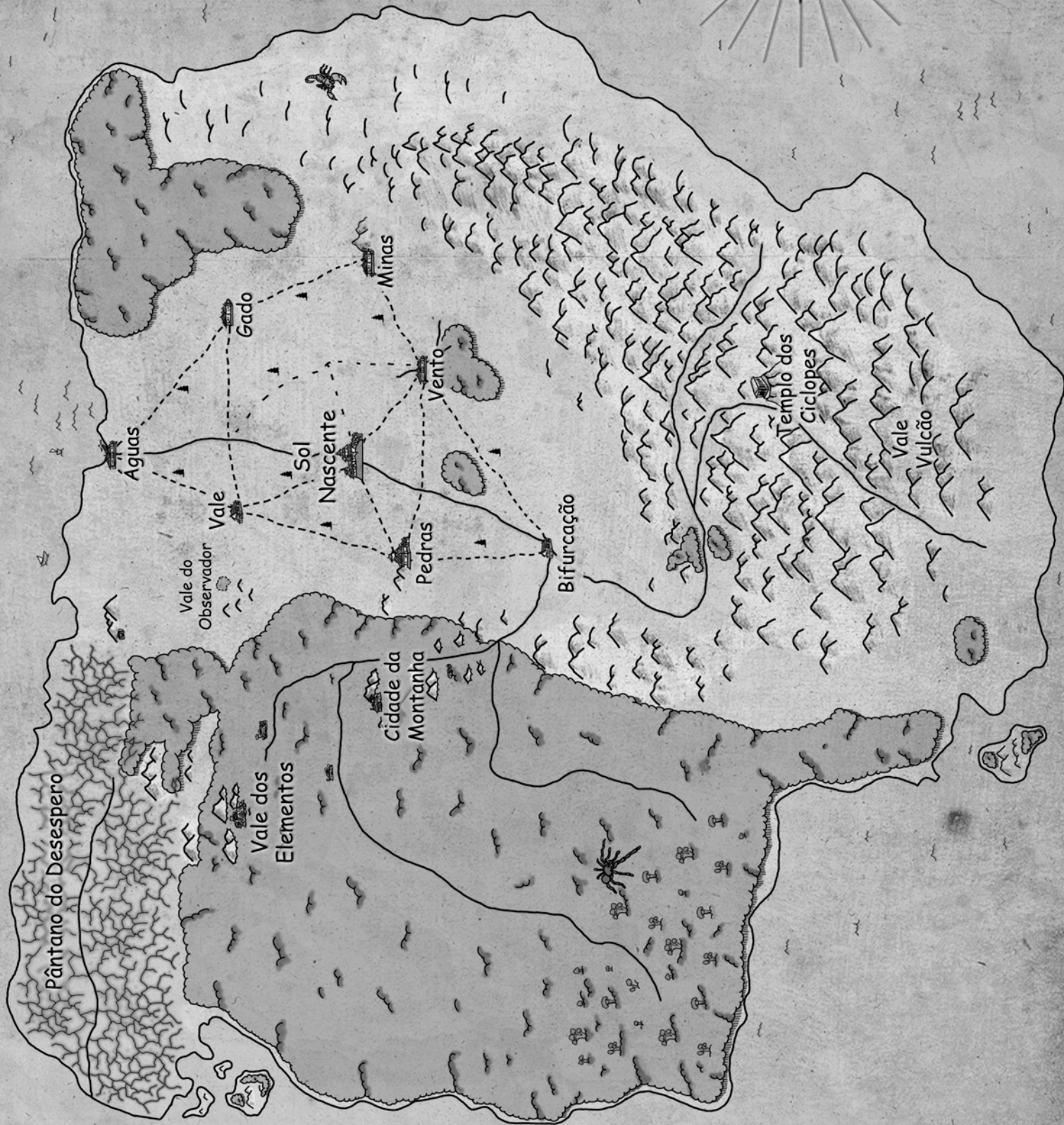
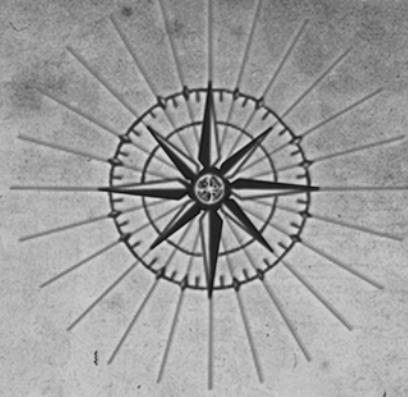
Como continuar a aventura? Agora é com você, Mestre de Jogo. Você pode colocar algumas informações na biblioteca dos sombras, os sugerir aos personagens acompanharem o viajante Tempestade Negra até a cidade da Bifurcação.

Na próxima página está o mapa das Terras de Shiang, e depois as fichas de alguns personagens da aventura. Você pode encontrar mais deles e muitas outras informações na Internet. Acompanhe novidades deste RPG no site:

<http://terrasdeshiang.com>



N



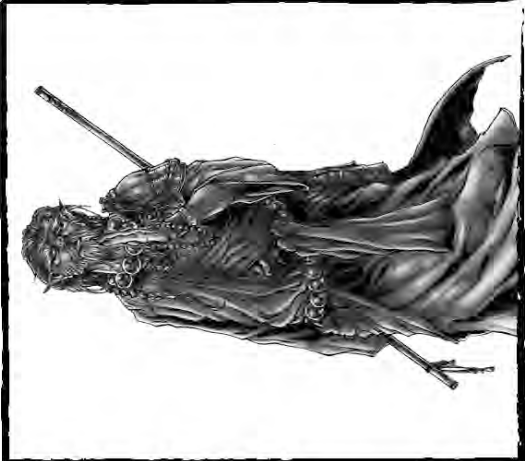
Terras de SHIANG

Equipamento

Mochila
Caneca Metálica
Pedras para produzir fogo
Roupa nova (1 muda)
Roupa velha (2 mudas)
Couro
Peça de Metal para escrita
Terço tirés

Físico	5	+3	8	total	atual
Destreza	7		7	total	atual
Inteligência	8		8	total	atual
Percepção	7		7	total	atual
Vontade	6	+4	10	total	atual
Mente	8		8	total	atual
Magia	15		15	total	atual
Sorfe	6		6	total	atual

Personagem: **Lianjue de Vento**
 Jogador:
 Arquétipo: **Servidor**
 Raça: **Tirés**



Esquiva 12, Iniciativa física 8, Iniciativa mental 8, Ações físicas 2, Ações mentais 2

Riquezas

A - 11, 12
B - 2
C - 6, 7, 8
D - 3
E - 4
F - 10
G - 5
H - 9

Proteção

Absorção Penal.		
A		
B Malha de dim	2/0	0
C Malha de dim	2/0	0
D Malha de dim	2/0	0
E		
F		
G Botas de couro	2/0	0
H Botas de couro	2/0	0

Combate corpo a corpo

Bo **14** **14** **14** **14** **14**
ataque apuro dano

Combate a distância

Caminho da Luz (2) **11** **13** **1**
atk DM dano cast

Características Raciais

Orgulho (leve)	-2
Contorcionismo (1)	2
Sentidos Ampliados (1)	2
Visão Noturna	3

Habilidades Raciais

Correr (2+1)	1	9
Habilidades Mágicas	apl.	
Detectar Espíritos (2)	4	11
Controlar Espíritos (1)	2	10
Olhos Espirituais (1)	2	10
Bloqueio Mental (3)	6	12

Características Físicas

Aptidão Mágica (0)	3
Cegueira	-12
Compensação Visual	5
Harmonio com o Corpo	6
Pontos de Vida Extra (3)	6
Reflexos Rápidos (1)	5

Habilidades Físicas

Correr (2+1)	1	9
Habilidades Mágicas	apl.	
Detectar Espíritos (2)	4	11
Controlar Espíritos (1)	2	10
Olhos Espirituais (1)	2	10
Bloqueio Mental (3)	6	12

Características Psíquicas

Anseio de Justiça (leve)	-2
Cargo [herói] (3)	6
Honestidade (leve)	-2
Honra (leve)	-2
Pacifismo (leve)	-2
PED [Dimensão das Cinzas]	2
Perseverança da Servidão	5
Reputação Boa [cidade de Vento, +2]	5
Voto [castidade] (gravíssimo)	-6
Voto [pobreza] (gravíssimo)	-6

Habilidades Psíquicas

Alfabetização (1)	1	9
Criaturas Dimensionais(2)	3	10
Geografia [Cidade do Vento] (2)	3	10
Geografia [Dim. das Cinzas] (1)	1	9
Manobras	apl.	
Amortecer Queda (4)	esp	9
Aparo Acrobático (3)	A	11
Chave de Braço (4)	G	11
Chave de Pescoço (2)	G	7
Escape (3)	esp	9
Tombar (1)	G	8

Poderes

Afastar Espíritos (2)	6	
Armas [contato médias] (2)	3	9
Armas [contato longas] (3)	6	10
Caminho da Luz		
[+3G, +4A, +2E] (3)	13	11

Habilidades Bélicas

Armas [contato médias] (2)	3	9
Armas [contato longas] (3)	6	10
Caminho da Luz		
[+3G, +4A, +2E] (3)	13	11

Terras de SHIANG

Personagem: **Lâmina de Dim**

Jogador:

Arquétipo: **Lâmina Mortal**

Raça: **Tirês**



16 12 6 3 2

Esquiva Iniciativa física

Ataques físicos

Ataques mentais

Físico

7 +5 12

nor mod total atual

Destreza

9 9

nor mod total atual

Inteligência

6 6

nor mod total atual

Percepção

7 7

nor mod total atual

Vontade

7 7

nor mod total atual

Mente

8 8

nor mod total atual

Magia

0 0

nor mod total atual

Sorfe

8 8

nor mod total atual

Equipamento

Mochila
Caneca
Pedras para produzir fogo
Roupa nova (1 muda de roupa)
2 Facas (escondidas na armadura)
Pedra de amolar
6 Injiuchi
Lâmina de Dim
Carga Mágica: 8
Poder: Relâmpago
• Custo: 3
• Dano: D2/custo
• Duração: instantânea
• Alcance: 10 m / custo

Riquezas

Experiência

Proteção

	Absorção	Penal.
A		
B	Malha de couro com ferro	2/2 0
C	Malha de couro com ferro	2/2 0
D	Malha de couro com ferro	2/2 0
E	Bracel. de couro com ferro	2/2 0
F	Bracel. de couro com ferro	2/2 0
G	Botas de couro	1/1 0
H	Botas de couro	1/1 0

A - 11, 12
B - 2
C - 6, 7, 8
D - 3
E - 4
F - 10
G - 5
H - 9

Características Raciais

Orgulho (grave)	-4
Contorcionismo (1)	2
Sentidos Ampliados (1)	8
Visão Noturna	3

Características Físicas

Pontos de Vida Extra (5)	10
Reflexos Rápidos (2)	10
Treinamento Intensivo	6
Vontade Forte (1)	6

Características Psíquicas

Anseio de Justiça (grave)	-4
Cargo [xógum] (4)	8
Controle Emocional [grave]	6
Devoção [Imperador Shiang] (grave)	-4
Honestidade (grave)	-4
Honra (grave)	-4
Reputação Boa [cidade de Vento, +3]	5
Reputação Boa [cidades tirsas, +1]	4

Poderes

Fúria Mortal (2)	16
------------------	----

Habilidades Raciais

Acrobacia (2)	3 11
Correr (1)	1 10

Habilidades Raciais

Briga (3)	6 12
Correr (1+2)	3 12
Intimidação (3)	6 12
Montar [gado] (3)	6 12
Rajada Elétrica (4)	10 13

Habilidades Psíquicas

Estratégias [militares] (3)	6 9
Geografia [planícies tirsas] (2)	3 8
Lei (2)	3 8
Liderança (3)	6 9
Lutar Cegamente (4)	10 10
Pontos de Pressão (4)	10 10
Manobras	apl.
Amortecer queda (4)	esp 13
Aparo Acrobático (4)	A 14
Arremesso de Adv. (4)	E 15
Aparo com Desarme (3)	A 14
Aparo com Contra Golpe (3)	A 14
Escape (2)	esp 10

Habilidades Bélicas

Armas [contato leves] (2)	3 11
Armas [contato médias] (3)	6 12
Armas [contato longas] (2)	3 11
Armas [arremesso peq.] (3)	6 11
Armas [tensão] (1)	1 10
Lâmina Mortal [+4G, +4A, +3E] (5)	32 13

Terras de SHIANG

Equipamento

- Mochila
- Chapéu para Chuva
- Caneca
- Pedras para produzir fogo
- Roupa nova (2 kimonos - um para disfarce)
- Roupa velha (1 kinono)
- Couro
- Peça de Metal para escrita
- Mochila de couro com itens antigos
- Nunchaku desmontável
- Pedra Mágica - Olho de Ban-que (5 pontos de mana)

Riquezas

Experiência

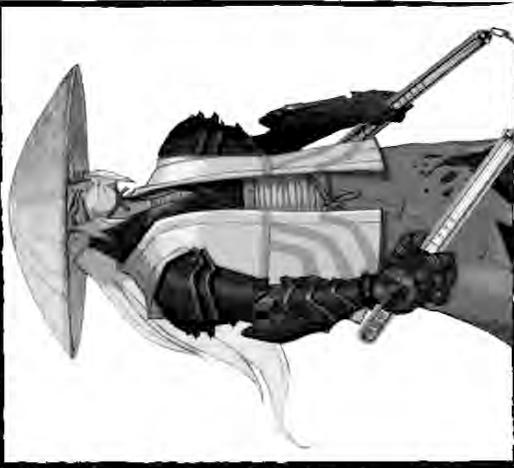
Físico	6	6	6
nor	mod	total	atual
Destreza	8	8	8
nor	mod	total	atual
Inteligência	8	8	8
nor	mod	total	atual
Percepção	7	7	7
nor	mod	total	atual
Vontade	8	8	8
nor	mod	total	atual
Mente	8	8	8
nor	mod	total	atual
Magia	21	21	21
nor	mod	total	atual
Sorte	6	6	6
nor	mod	total	atual

Personagem: **Tempestade Negra**

Jogador:

Arquétipo: **Mago-Guerreiro Viajante**

Raça: **Tirés**



15	11	8	2	2
Esquiva	Iniciativa física	Iniciativa mental	Ações físicas	Ações mentais

Combate corpo a corpo

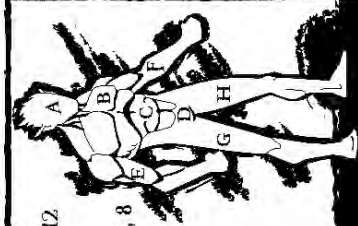
Nunchaku	15	14	+2	clano
Briga	11	10	d2	clano

Combate a distância

Raio	15	16	d3	clano
	JK	JM	clano	cast

Proteção

	Absorção	Penal.
A Chapéu p/ chuva	1/0	0
B Malha de dim	2/0	0
C Malha de dim	2/0	0
D Malha de dim	2/0	0
E Placas de metal	3/2	0
F Placas de metal	3/2	0
G Botas de couro	2/0	0
H Botas de couro	2/0	0



Características Raciais	custo
Orgulho (leve)	-4
Contorcionismo (1)	2
Sentidos Ampliados (1)	2
Visão Noturna	3

Características Físicas	custo
Aptidão Mágica (1)	6
Imunidade à Dor	4
Reflexos Rápidos (2)	10
Treino Intensivo	10
Vontade Forte (2)	12

Características Psíquicas	custo
Anseio de Justiça (gravíssimo)	-6
Cargo [herói] (3)	6
Devoção [Deus Trovão] (gravíssima)	-6
Honestidade (grave)	-4
Honra (leve)	-2

Características Raciais	custo
Identidade Secreta [comercial] (ante Lao Fujan)	-2
Devoção [destruir os sombras] (grave)	-4
Reputação Boa [cidades tiores ao sul, +2]	5

Poderes	custo
Afinidade pela Chuva	3
Cura pela Eletricidade (2)	16

Habilidades Raciais	custo	teste
Acrobacia (2)	3	9
Correr (1)	1	8

Habilidades Físicas	custo	teste
Acrobacia (2+1)	1	11
Correr (1+2)	3	11
Saque Rápido [nunchaku] (3)	6	11

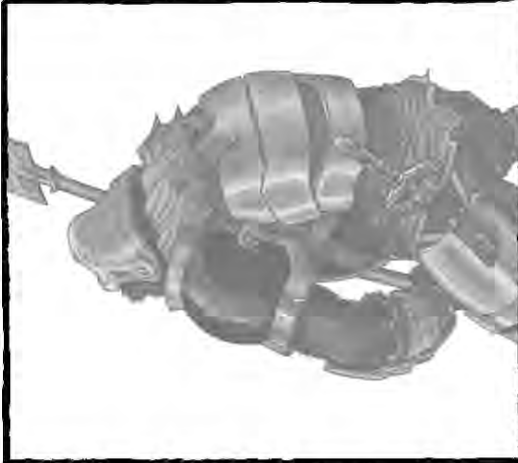
Habilidades Psíquicas	custo	teste
Alfabetização (1)	3	10
Atuação (2)	3	10
Disfarce (3)	6	11
Geografia [planícies tiores] (3)	6	11
Manha (4)	10	12
Rastreamento (2)	3	10
Sobrevivência (3)	6	11

Habilidades Mágicas	custo	teste
Mãos Eletrizadas (3)	6	11
Controlar Eletricidade (4)	8	12
Raio (4)	8	12
Criar Água (3)	6	11
Controlar Água (3)	6	11

Habilidades Bêlicas	custo	teste
Briga [+3G, +2A, +3E] (4)	10	12
Armas [contato leves] (2)	3	10
Armas [contato médias] (2)	3	10
Armas [correntes] (4)	10	12

Terras de SHIANG

Personagem: **Krakinix**
 Jogador:
 Arquétipo: **Espírito Errante**
 Raça: **Simio**



13 10 7 3 2

Esquiva Iniciativa física mental Ações físicas mentais

Físico 9 +9 18
 nor mod total atual

Destreza 8 8
 nor mod total atual

Inteligência 7 7
 nor mod total atual

Percepção 7 7
 nor mod total atual

Vontade 7 7
 nor mod total atual

Mente 8 -1 7
 nor mod total atual

Magia 8 8
 nor mod total atual

Sorte 8 8
 nor mod total atual

Equipamento

Naginata do Fogo (*plasmada*)
 Carga Mágica (mana): 0
 Poder: Arma Flamejante
 • Custo: 4
 • Duração: 1 min/custo
 • Efeito: Deixa uma arma metálica ou pedaço de metal com 100°C/custo; se for utilizada para ataques, acrescenta 1D2/custo ao dano.

Riquezas

Experiência

Proteção

	Absorção Penal.
A Elmo de ferro	2/1 0
B Placas de Ferro	3/2 0
C Placas de Ferro	3/2 -1
D Couro e Ferro	2/2 0
E Placas de inseto gig.	2/1 0
F Placas de inseto gig.	2/1 0
G Botas de couro	2/1 0
H Boras de couro	1/0 0

A - 11, 12
 B - 2
 C - 6, 7, 8
 D - 3
 E - 4
 F - 10
 G - 5
 H - 9

Características Raciais

Pés com Polegares Opositores	custo
Claustrofobia (leve)	-2
Devoção [floresta] (leve)	-2
Sentidos Ampliados (1)	8

Habilidades Raciais

Acrobacia (2)	custo teste
Escalar (2)	3 10
Correr (1)	1 9
Levantamento de Peso (1)	1 10

Características Físicas

Pontos de Vida Extra (9)	custo
Reflexos Rápidos (2)	18
Vontade Forte (1)	10
	6

Habilidades Físicas

Acrobacia (2+1)	custo teste
Arremessar Arma (3)	1 11
Correr (1+2)	3 11
Escalar (2+1)	1 11
Golpe Mortal (3)	10 11
Intimidação (2)	6 11

Características Psíquicas

Voto [contar a verdade sobre os lanternos] - transformado em:	custo
Voto [encon. a cav.] (gravíssimo)	-4
Obsessão [mag. do fogo] (grave)	-6
Alucinação [magos lanternos deixaram a caverna invisível] (leve)	-4
Redução Mental (1)	-3

Habilidades Psíquicas

Alfabetização [língua simia antiga] (2)	custo teste
Estratégias [militares] (3)	3 9
Geografia [D. Terrestre] (2)	6 10
Geografia [D. Cinzas] (4)	3 9
Liderança (1)	3 9
Língua [língua antiga] (1)	1 8
Língua [língua] (2)	1 8
Lutar Cegamente (2)	3 9
Profissão [escultor] (2)	3 9
Meditação (3)	6 10
Pontos de Pressão (2)	3 9

Poderes

Habitante [Dimensão das Cinzas]	custo
Projecção Astral (3)	36

Habilidades Bêlicas

Armas [contato peq.] (2)	custo teste
Armas [contato med.] (3)	1 8
Armas [contato longas] (5)	15 12
Briga [+2G, +3A, +3E] (4)	10 12

Combate corpo a corpo

Naginata do Fogo: ataque 16, defesa 16, dano 3-3

Briga: ataque 10, defesa 11, dano 2

Combate a distância

JK	JM	dano	cast

Terras de SHIANG

Personagem: **Ziao**

Jogador:

Arquétipo: **Mercenária**

Raça: **Tiresa**



16 11 7 3 2

Esquiva Iniciativa física Ações mentais

Físico

6 +5 11

nor mod total atual

Destreza

9

nor mod total atual

Inteligência

7

nor mod total atual

Percepção

8

nor mod total atual

Vontade

9

nor mod total atual

Mente

8

nor mod total atual

Magia

21

nor mod total atual

Sorje

7

nor mod total atual

Equipamento	
Mochila	
3 Refeições	
Corda (20m) com gancho	
Taça metálica com insignia da Cúpula	
Gema cristália (mana: 15)	
Gema olho de lantro (mana: 3)	
Espada de Fogo e Gelo	
Custo de ativação: 5	
Tempo de Duração: instantânea	
Alcance: 10 m/custo	
Dano: 1D2/custo	
Efeito: Sopro de Chamas ou Sopro de Gelo	
Segunda Ombreira de Hílicas	
Custo: 4	
Duração: 1 min/custo	
Alcance: 10 m/custo	
Efeito: Invisibilidade	
Riquezas	
Experiência	

Proteção		Absorção Penal.	
A - 11, 12			
B - 2		2/2	0
C - 6, 7, 8		2/2	0
D - 3		2/2	0
E - 4		2/2	0
F - 10		2/2	0
G - 5		2/2	0
H - 9		1/1	0
		1/1	0

Combate corpo a corpo

Briga 11 12 d2

ataque apuro claro

Espada de Duas Lâminas 15 15 d3+

Combate a distância

Rajada Gasosa 16 17 d2 1

TK JM claro cast

Características Raciais	
Orgulho (leve)	-2
Contorcionismo (1)	2
Sentidos Ampliados (1+1)	16
Visão Noturna	3

Características Físicas	
Acrobacia (2+4)	10 15
Escape (3)	10 13
Rajada Gasosa (4)	10 13
Correr (1+3)	6 13
Escalar (3)	6 12
Furtividade (4)	10 13

Características Psíquicas	
Arte da Invisibilidade (2)	3 11
Estratégias [militares] (2)	3 9
Geografia [Dim. terrestre] (3)	3 9
Geografia [Dim. das Cinzas] (1)	1 8
Golpe Mortal (4)	3 10
Identificação (2)	3 9
Interrogatório (2)	3 9
Lutar Cegamente (3)	6 10
Manha (3)	6 10
Montar [godo] (2)	3 11
Rastreamento (3)	6 10
Sobrevivência (2)	3 9
Venefício (2)	3 9

Poderes	
Armas [contato médias] (4)	10 13
Armas [contato longas] (5)	15 13
Briga [+2G, +3A, +3E] (4)	10 13

Habilidades Raciais	
Acrobacia (2)	3 11
Correr (1)	1 10

Habilidades Físicas	
Acrobacia (2+4)	10 15
Escape (3)	10 13
Rajada Gasosa (4)	10 13
Correr (1+3)	6 13
Escalar (3)	6 12
Furtividade (4)	10 13

Habilidades Psíquicas	
Arte da Invisibilidade (2)	3 11
Estratégias [militares] (2)	3 9
Geografia [Dim. terrestre] (3)	3 9
Geografia [Dim. das Cinzas] (1)	1 8
Golpe Mortal (4)	3 10
Identificação (2)	3 9
Interrogatório (2)	3 9
Lutar Cegamente (3)	6 10
Manha (3)	6 10
Montar [godo] (2)	3 11
Rastreamento (3)	6 10
Sobrevivência (2)	3 9
Venefício (2)	3 9

Habilidades Bélicas	
Armas [contato médias] (4)	10 13
Armas [contato longas] (5)	15 13
Briga [+2G, +3A, +3E] (4)	10 13

Terras de SHIANG

Características Raciais	Habilidades Raciais
Características Físicas	Habilidades Físicas
Características Psíquicas	Habilidades Psíquicas
Poderes	Habilidades Bêlicas

Personagem:

Jogador:

Arquétipo:

Raça:

Físico	<input type="checkbox"/> nor <input type="checkbox"/> mod <input type="checkbox"/> total <input type="checkbox"/> atual
Destreza	<input type="checkbox"/> nor <input type="checkbox"/> mod <input type="checkbox"/> total <input type="checkbox"/> atual
Inteligência	<input type="checkbox"/> nor <input type="checkbox"/> mod <input type="checkbox"/> total <input type="checkbox"/> atual
Percepção	<input type="checkbox"/> nor <input type="checkbox"/> mod <input type="checkbox"/> total <input type="checkbox"/> atual
Vontade	<input type="checkbox"/> nor <input type="checkbox"/> mod <input type="checkbox"/> total <input type="checkbox"/> atual
Mente	<input type="checkbox"/> nor <input type="checkbox"/> mod <input type="checkbox"/> total <input type="checkbox"/> atual
Magia	<input type="checkbox"/> nor <input type="checkbox"/> mod <input type="checkbox"/> total <input type="checkbox"/> atual
Sorte	<input type="checkbox"/> nor <input type="checkbox"/> mod <input type="checkbox"/> total <input type="checkbox"/> atual

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Esquiva	Iniciativa física	Iniciativa mental	Ações físicas	Ações mentais				

Combate corpo a corpo

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ataque				aparar		dano	

Combate a distância

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
TK				TM		dano cast	

Equipamento

Riquezas

Experiência

Absorção Penal.

A	B	C	D	E	F	G	H
---	---	---	---	---	---	---	---

A - 11, 12
B - 2
C - 6, 7, 8
D - 3
E - 4
F - 10
G - 5
H - 9