

Capítulo 4

Artes Marciais, Magia e Poderes

Introdução

Este capítulo completa as regras básicas do Capítulo 2, 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 adquiridas pelos personagens títeres e símios. Os poderes são destinados aos Deuses e Divindades e para alguns arquétipos de personagem (descrição detalhada no Capítulo 6).

Artes Marciais

As artes marciais são habilidades bélicas que personagens podem adquirir. Cada arte marcial possui um estilo de luta, que é 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 a não praticantes de artes marciais saibam determinadas manobras. Nesse caso, as manobras são compradas como habilidades.

Nas Terra de Shiang a gravidade é menor do que a gravidade de nosso mundo, permitindo que muitas manobras possam ser efetuadas como 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 aparo 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 à 4.

Existe um parâmetro da manobra, chamado de dificuldade inicial. Esse valor é uma penalidade a ser aplicado em determinado golpe, aparo 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 nuas contra o adversário.

A seguir temos as manobras:

Amortecer Queda (Especial)

- **Valor de teste:** Acrobacia -2 + 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 -2 e bônus iguais ao nível da manobra para anular até 2 danos sofridos numa queda.

Aparos

Um aparo 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:



- **Aparo Acrobático (Aparo)**

- **Valor de teste:** Aparo -2 + 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 aparo contra um golpe. O valor de teste é a soma de aparo com metade do nível da habilidade Acrobacia mais o nível da manobra menos -2 de penalidade. A próxima ação do defensor terá penalidade de -3 em virtude da dificuldade em utilizar essa manobra. Essa penalidade não é aplicada no caso de sucesso decisivo no teste.

- **Aparo com Contra Golpe (Aparo)**

- **Valor de teste:** Aparo -3 + 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 aparo. Ele terá uma penalidade de -3 e bônus iguais ao nível da manobra. Em caso de sucesso, ele causará o dano normal da arma no adversário.

- **Aparo com Desarme (Aparo)**

- **Valor de teste:** Aparo -2 + 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 retirar a arma do atacante durante o aparo.

Ele terá uma penalidade de -2 para o seu aparo 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 à 6 ou simplesmente impossibilitar essa manobra.

Arremesso de Adversário (Esquiva ou Golpe)

- **Valor de teste:** Esquiva -2 ou Golpe -3 + 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 realizar esta manobra com penalidade de -2 e -3 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 -2 + 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 que quer atacar com esta manobra, tenta um ataque com bônus igual ao nível dessa Manobra para atingir a cabeça de seu oponente e penalidade de -2 (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 ao seu oponente danos em sua cabeça iguais ao que pode desferir em um combate desarmado.

Chaves

As chaves são manobras que consistem basicamente em realizar um ataque contra o oponente em parte específica para causar dano ou imobilizá-lo:

• Abraço (Golpe)

- **Valor de teste:** Golpe -4 + nível da manobra.
- **Efeito:** danos de combate desarmado - 1 aplicados ao adversário ou imobilização + danos de sufocamento.

É uma manobra que imobiliza e pode causar danos no alvo, sendo efetuado após 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 causados 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. Durante essa imobilização, danos de sufocamento pode ser aplicados ao defensor (vide Capítulo 2).

• Chave de Braço ou de Mão (Golpe)

- **Valor de teste:** Golpe -4 + 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 no alvo, sendo efetuado após 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 causados os danos causados pelo personagem em combate desarmado, e a partir daquele momento 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 aplicados ao adversário ou imobilização+ danos de sufocamento.

É uma manobra que imobiliza e pode causar danos no alvo, sendo efetuado após 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 causados 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. Durante essa imobilização, danos de sufocamento pode ser aplicados ao defensor (vide Capítulo 2).

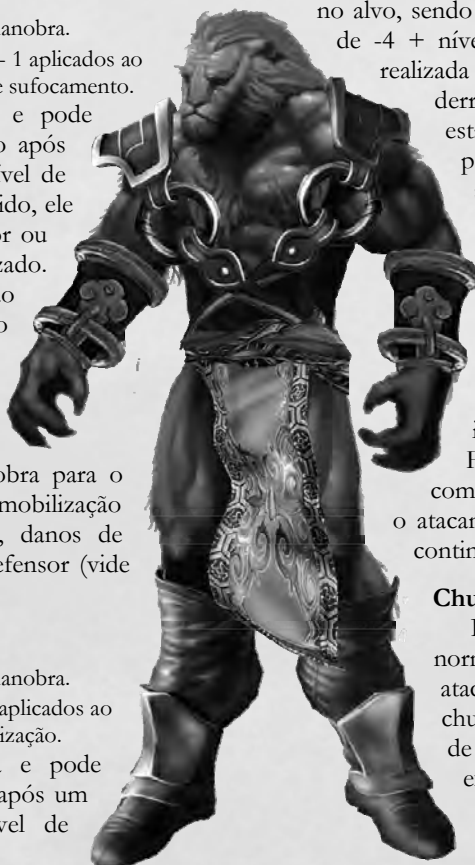
Chave de Pernas (Golpe)

- **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 no alvo, sendo efetuado após 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 causados 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 os 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 -3 + 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. Ele é executado com penalidade de -3 no Golpe com bônus do nível de 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)**

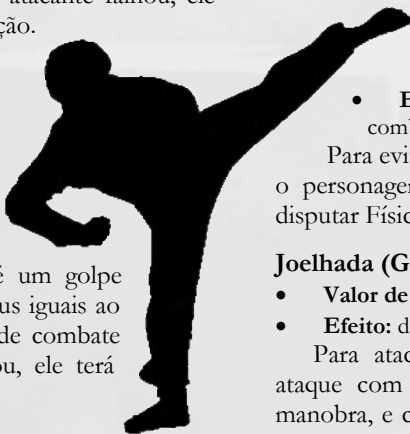
- **Valor de teste:** Golpe -2 + nível da manobra.
- **Efeito:** danos de combate desarmado + D2.

Trocando os pés de apoio e utilizando o corpo como um propulsor para o chute, temos um chute com penalidade de -2 no Golpe e bônus do nível de manobra que causa D2 danos adicionais. Se o atacante falhou, ele terá penalidade de -3 para a próxima ação.

• **Chute para Trás (Golpe)**

- **Valor de teste:** Golpe -2 + nível da manobra.
- **Efeito:** danos de combate desarmado + 1.

Esta Manobra só pode ser executada quando o adversário estiver tentando atacar por trás; o chute, é um golpe realizado com penalidade de -2 e bônus iguais ao nível dessa manobra, e causa danos de combate desarmado + 1. Se o atacante falhou, ele terá penalidade de -3 para a próxima ação.



• **Rasteira (Golpe)**

- **Valor de teste:** Golpe -3 + nível da manobra.
- **Efeito:** 1 dano e -3 para próximas ações do defensor e do atacante.

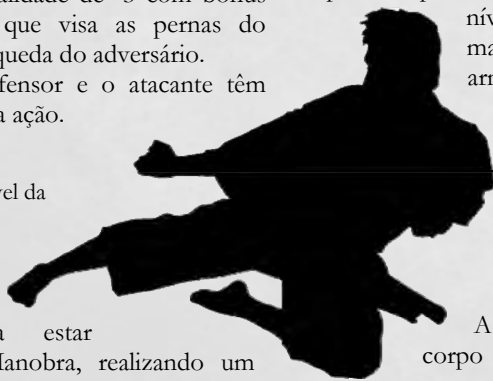
Esse é um chute com penalidade de -3 com bônus iguais ao nível da manobra, que visa as pernas do adversário causando 1 dano e a queda do adversário.

Após essa manobra, o defensor e o atacante têm penalidade de -3 para sua próxima ação.

• **Voadora (Golpe)**

- **Valor de teste:** Golpe -3 + 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 -3 com bônus iguais ao nível de manobra; caso acerte seu alvo, ele causará, D2 danos adicionais. Esta é uma manobra que não pode ser aparada. Após essa manobra, o atacante tem penalidade de -3 para sua próxima ação.



Cotovelada (Golpe)

- **Valor de teste:** Golpe -2 (ataque por trás) ou -4 (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 para atingir um adversário por trás -2 e mais ainda pela frente -4 com bônus iguais ao nível da manobra.

Desarme com Corrente (Golpe)

- **Valor de teste:** habilidade da arma de corrente (com bônus da arma) -4 + nível da manobra.
- **Efeito:** desarme do defensor.

Essa manobra utiliza 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 tioreses contra os lantros, sendo um conhecimento comum nos dias de hoje apenas dos Armas Sagradas tioreses e dos Guerreiros símios. Para realizar esse ataque utiliza-se o valor da habilidade da arma de corrente (com bônus da arma), penalidade de -4 e bônus iguais ao nível da manobra. Em caso de sucesso o defensor foi desarmado.

Escape (Especial)

- **Valor de teste:** Físico ou Destreza + nível da manobra.
- **Efeito:** inibição do 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 para disputar Físico ou Destreza.

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, e causa os danos de combate desarmado acrescidos de 1 dano.

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 -2 + nível da manobra.
- **Efeito:** danos de combate desarmado +1.

A técnica deste golpe consiste em utilizar o corpo para impulsionar o soco; para realizá-los, o personagem realiza o golpe com penalidade de -2 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 -2 + nível da manobra
- **Efeito:** danos de combate desarmado -1 para cada golpe. São socos rápidos, aplicados em seqüência. O lutador gasta uma ação para dar 2 ataques com penalidade de -2 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 -1 + 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 o atacante conseguir um ataque utilizando o nível da manobra contra seu oponente.

Combate com Artes Marciais

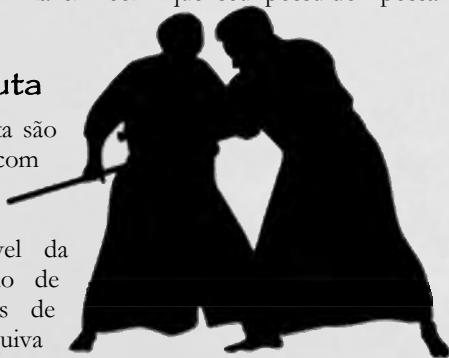
Grande parte das manobras apresentadas podem ser utilizadas em combates ondem os praticantes possuem Físico dentro de determinados limites. Se um personagem possui menos da metade do Físico do adversário, as seguintes manobras ficam impossibilitadas:

- Aparo com Contra-Golpe;
- Aparo com Desarme;
- Arremesso de Adversário;
- Desarme com Corrente;
- Rasteira;
- Tombar.

Os danos causados em combate desarmados por não praticante de artes marciais são dados por D2-1. Praticantes de artes marciais podem aumentar 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 fazem com que seu possuidor possa causar D2 danos.

Estilos de Luta

Os estilos de luta são habilidades bélicas com custo especial por nível, e variam de 0 à 5. Cada nível da habilidade do estilo de luta garante bônus de aparo, golpe e esquiva ao seus praticantes. 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).



Dentro de cada estilo de luta está marcado de acordo com o nível mínimo das manobras que o personagem deve possuir de acordo com seu nível na habilidade do estilo de luta. Para evoluir um nível dentro do estilo de luta com Pontos de Experiência, considera-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 ser: 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 por parte do possuidor.

O estilo de luta nasceu na cidade de Pedras, antiga capital tiresa. Nessa cidade existem várias minas de onde se extrai minérios de metais. 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

Armortecer queda (1)		
----------------------	--	--

Nível 2

Armortecer queda (2)	Arremesso de Adv. (1)	Cabeçada (1)
----------------------	-----------------------	--------------

Nível 3

Armortecer queda (3)	Cabeçada (2)	Arremesso de Adv. (2)
Abraço (1)		

Nível 4

Armortecer queda (4)	Cabeçada (3)	Arremesso de Adv. (3)
Abraço (2)	Escape (1)	

Nível 5

Armortecer 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 com muita técnica, e levam anos para serem aperfeiçoados. É um estilo onde a acrobacia precisa estar desenvolvida. Esta é uma arte marcial que pode utilizar armas para potencializar socos e chutes.

O estilo de luta é ensinado desde do ano 838 para devotos que o Imperador julgue aptos fisicamente 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 passam a habitar a Morada Ingríme. 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 de paralisantes nervosos (que podem 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
4	+5	+4	+4	D2+1	37

*Costuma-se treinar os praticantes desse estilo de luta a fim de obterem a característica física Mãos e Pés de Dim.

Nível 1

Armortecer queda (1)	Chute Giratório (1)	
----------------------	---------------------	--

Nível 2

Armortecer queda (2)	Chute Giratório (2)	Chave de Braço (1)
Chute Acrobático (1)		

Nível 3

Armortecer queda (3)	Chute Giratório (3)	Chave de Braço (2)
Chute Acrobático (2)	Jab (1)	Escape (1)

Nível 4

Armortecer queda (4)	Chute Giratório (4)	Chave de Braço (3)
Chute Acrobático (3)	Jab (2)	Escape (2)
Rasteira (1)	Voadora (1)	

Nível 5

Armortecer 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 a realizarem um treinamento para se tornarem heróis em nome do Imperador.

Desses 50, 19 finalizaram o treinamento, e cada um recebeu a espada conhecida como Lâmina Mortal. São espadas que possuem uma magia e uma jóia mágica, o que as torna poderosas armas contra os inimigos, sendo uma honra empunhá-la.

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 tem 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

Armortecer queda (1)	Aparo Acrobático (1)	
----------------------	----------------------	--

Nível 2

Armortecer queda (2)	Aparo Acrobático (2)	Arremesso de Adv. (1)
----------------------	----------------------	-----------------------

Nível 3

Armortecer queda (3)	Aparo Acrobático (3)	Arremesso de Adv. (2)
Aparo com Desarme (1)	Aparo com Contra-Golpe (1)	

Nível 4

Armortecer queda (4)	Aparo Acrobático (4)	Arremesso de Adv. (3)
Aparo com Desarme (2)	Aparo com Contra-Golpe (2)	Escape (1)

Nível 5

Armortecer 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 utilizado desde a antiguidade pelos tioreses como montaria. Este animal bípede, possui forte pés, e em situações de perigo (ou para mostrar supremacia entre os de sua raça) utiliza seus pés para desfêr com rapidez golpes fortes.

Esta é a arte marcial mais antiga das Terras de Shiang, sendo a primeira academia 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 mercenários e demais contratados pelo sombras. A população ganhou simpatia pelos Pata de Godo, e quando o Imperador Shiang subiu ao poder, entregou a estátua de bronze "Lutador Pata-de-Godo", como símbolo de resistência dos sombras. Nos dias atuais as acadêmias do estilo de luta Pata de Godo estão em todas as cidades tioresas, e 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 a característica física 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



Conta a lenda que por volta do ano 800, havia um tiques que abandonou todos os 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 a seus discípulos e a qualquer um apto a ajudar o Servidor em caso de necessidade. Na comunidade onde o Servidor é herói, é comum sempre um aprendiz dessa arte acompanhar o Servidor.

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	+2	+4	+3	D2-1	13
4	+3	+5	+4	D2	19
5	+3	+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 C.-Golpe (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 C.a-Golpe (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 quando bem sucedido, 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 a arte marcial 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 e aplicar uma seqüência de chaves que leva seu oponente a 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 Contra-Golpe (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 Contra-Golpe (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 ambam em grupos ímpares maiores do 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 a característica física Mãos e Pés de Dim.

Nível 1

Arremessar (1)	Adversário	Armortecer queda (1)	
----------------	------------	----------------------	--

Nível 2

Aparo Acrobático (2)	Armortecer 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. A mana do planeta flui de seu centro para a superfície através de minérios especiais, capazes de armazenar mana. Na superfície do planeta alguns raros animais e indivíduos conseguem armazenar mana em seus corpos. Personagens magos são aqueles capazes desse feito, e com essa mana armazenada, conseguem realizar as mágicas. Quando os primeiros lantros, símios e tiseses 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 tises de 72. No ano atual (902), apenas um ponto de mana é recuperado.

A diminuição do potencial mágico do mundo, está relacionado a dois fatos: a extração de minérios de jazidas e ao seu consumo em rituais mágicos (que incluem encantamentos de poções, pergaminhos, objetos e conjurações e desconjurações). No primeiro caso a extração dos minérios afetam pouco seu potencial, mas no segundo caso o consumo de minerais afetam de forma mais incisiva. Durante a Grande Guerra os lantros conjuraram D'rask, consumindo quase uma centena de gemas. Já a Cúpula consumiu quase um milheiro de pedras para realizar o ritual de desconjuração que culminou no 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.

O armazenamento em seres vivos que utilizam essa mana armazenada, ocorre quando estes estão exercendo uma atividade de repouso mental (como dormir, não se preocupar com nada). Qualquer mago é capaz de retirar carga mágica de um mineral que a possua, através do toque.

Para a realização de uma mágica poderosa, pode ocorrer a união de dois ou mais magos que conheçam a mesma magia. O grupo deve manter contato físico (como mãos dadas), e devem somar suas cargas; as regras são as mesmas, mas, se um dos magos cometerem 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).

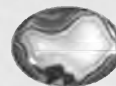
No caso da utilização de um mineral na realização de uma mágica, o mago escolhe qual será a fonte da qual a mana será retirada.

Quando a 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 sua mana armazenada é dada 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 no oeste do Pântano do Desespero, em cavernas ao norte do Rio da Vida e nas ruínas da cidade tisesa 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.

Emeríta



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 as praias ao redor do continente. A ostra gigante, animal 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 para um personagem possuir a mágica em Pontos de Criação e também quantos pontos de Mana serão gastos para a realização da mágica;
- **Habilidade:** quão fácil é para o mago realizar a magia;
- **Concentração:** tempo gasto para o mago invocar uma mágica (dado em *rounds*);
- **Efeitos:**
 - Duração:** tempo que a mágica levará para terminar seus efeitos (também em *rounds*);
 - Alcance:** determina o raio da esfera (em metros) em que poderão estar situados os alvos da mágica, sendo que o mago é o centro da esfera.
 - Volume afetado:** define o volume máximo (em metros) da área onde a mágica pode agir;
 - Aleatoriedade:** dano provocado, ampliação e demais fatores que utilizam aleatoriedade.
 - 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.

Adquirindo e Realizando uma Mágica

Quando um mágico adquire uma mágica (pagando seu custo em Pontos de Criação ou com Pontos de Experiência), 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.

Para realizar uma mágica, existe um tempo no qual o mago precisa se concentrar (parâmetro Concentração), dado em minutos (ou para o tempo de combate 6 rounds). Ao final deste tempo, o mago realiza um teste para verificar se conseguiu realizá-la, quando finalmente diminui 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 para o teste.

Se por um 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 visando como alvo, um ser vivo; este poderá tentar resistir à mágica, sendo que efetuará um Teste de Disputa, contra a habilidade na mágica que o mago possui. Se a mágica visar o corpo do personagem, o personagem utilizará seu Físico, mas se a mágica quiser afetar a mente, o personagem utilizará sua Vontade.

As mágicas que são arremessadas, após realizado o teste para determinar se foram invocadas, precisam de outro teste (agora para determinar se acertaram seu alvo). Considera-se o efeito da mágica como sendo uma arma de longo alcance.

Se a mágica necessita ser arremessada (marcado com um "A" após o nome da Mágica) o atributo a ser utilizado será a Inteligência ao invés da Destreza, e o mago terá bônus de +3 para arremesso rápido e +4 para arremesso mirado. Se o mago possuir habilidade com a mágica, o nível da habilidade é somado aos bônus citados anteriormente.

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 ele for realizar a mágica, ele anuncie que deseja gastar pontos de Mana na mesma proporção que ele quer ampliá-la. Os parâmetros da mágica serão ampliados o número de vezes em que o custo foi aumentado.

Exemplo: inicialmente, vamos analisar a mágica **Ventriloquismo:**

Ventriloquismo

- Concentração: 1
- Custo: 1
- Duração: 1 min
- Alcance: 5 m

O personagem produz sons que possa emitir no 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:

Ventiloquismo (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 conseqüências, 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 da carga mágica 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 o mago acabar de realizar sua mágica, e é nesse instante que sua carga é descontada. A mágica sai do mago, e atinge seu objetivo mesmo que ele não esteja vivo. 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 realizadores, sofrem 1 dano;
- 6 - A mágica funciona, mas todos os magos realizadores têm sua mana diminuída em 1D6 pontos.

Rituais Mágicos

Rituais são mágicas especiais, realizadas com materiais especiais e num longo período de tempo, e com efeitos incríveis. Geralmente os rituais tem seu custo muito elevado em mana para ser realizado, e isso exige minerais ou gemas mágicas. No caso de uma falha no teste de algum ritual, qualquer mineral envolvido na magia é destruído. A maioria dos rituais é realizada por dois ou mais magos. 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, 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. No caso de uma falha, apenas a mana é gasta inutilmente, mas se a falha é crítica, segue a tabela abaixo que determina as conseqüências:

- 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 Carga Mágica necessários para a realização;
- 5 - A mente de um dos participantes foi transferida para o objeto;
- 6 - Foi conjurada outra criatura; Essa criatura é determinada pela rolagem de 2D6, sendo o resultado de menor valor (2) um ser inofensivo e (12) um ser maligno e poderoso (proporcionalmente a mana utilizada 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 uma determinada mágica.

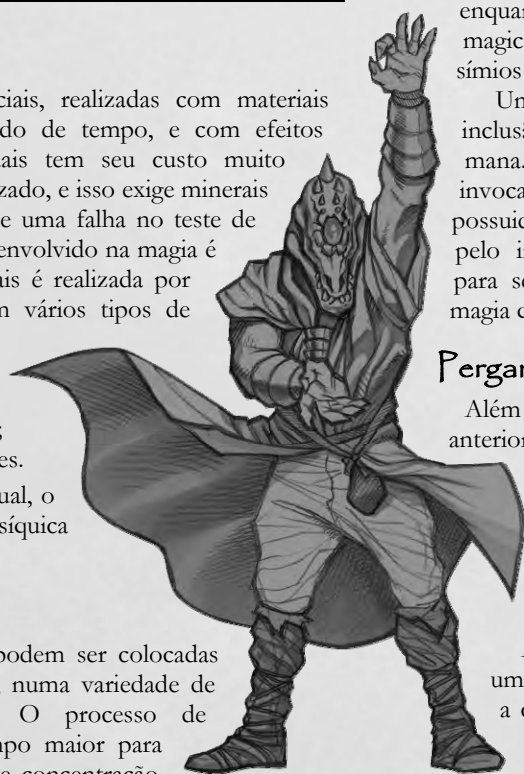
Se um personagem possui a característica Aptidão Mágica, ele poderá detectar um objeto mágico mediante um teste de percepção com bônus dessa característica. Ao utilizar um objeto mágico, o personagem utiliza sua própria mana. Se ele não possuir Aptidão Mágica, ele poderá utilizar seu próprio Físico como mana. Muitos artefatos criados por lantros enquanto habitavam o plano terrestre foram encantados magicamente, e causaram a morte de vários tiores 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 do seu possuidor. Nas Terras de Shiang as 20 Lâminas feitas pelo imperador Shiang possuem minerais acoplados para serem utilizados de bateria para a realização da magia que cada lâmina possui.

Pergaminhos

Além dos encantamentos em objetos descritos anteriormente, 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 Escribismo.

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.

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 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).

As conseqüências na falha de uma Conjuração ou Esconjuração são parecidas com as dos rituais univalentes (de pergaminhos): o tempo gasto é dado pelo número de minutos do custo do ritual, no caso de uma simples falha os minerais e gemas são destruídos, e no caso de um crítico 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; Essa criatura é determinada pela rolagem de 2D6, sendo o resultado de menor valor (2) um ser inofensivo e (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 conseqüências. Os magos só utilizam este tipo de mágica em casos extremos (geralmente quando não tem por onde fugir, ou precisam chegar a um lugar distante rapidamente).

Um sucesso decisivo é uma maneira de um mago não sofrer conseqüências de uma viagem através de portais, pois neste caso, a travessia dimensional é considerada tranqüila (por esse motivo, aconselha-se que o mago gaste Pontos de Sorte para utilizar magias que envolvam portais).

Num sucesso normal, existem conseqüências drásticas (rola-se 1D6 e verifica-se o resultado):

- 1, 2 - A travessia foi tranqüila;
- 3, 4 - A travessia foi tranqüila, só que o mago saiu em ponto 2D6 de quilômetros distante do ponto onde queria chegar;
- 5 - Um ser de outra dimensão tenta impedir o mago que continuar a travessia;
- 6 - A mente do mago sofreu uma tentativa de dominação (o mago precisa realizar um Teste de Disputa de Vontade; se o mago perder, provavelmente a criatura toma o corpo do mago e retorna ao seu mundo).

Numa falha crítica, numa magia de portal, a o mago se perde entre as dimensões das Terras de Shiang, como mostrado na tabela a seguir (rola-se 1 D6 para o descobrir a dimensão para qual o personagem foi transportado):

- 1 – Dimensão das Almas Eternas;
- 2 – Dimensão Terrestre;
- 3 – Dimensão das Cinzas;
- 4 – Dimensão da Escuridão;
- 5 – Dimensão dos Tormentos;
- 6 – Dimensão desconhecida.

Lista das Mágicas

A seguir temos as mágicas organizadas por esferas. É importante ressaltar que para a realização das mágicas, o personagem mago precisa gastar uma ação mental.

Mágicas da Vida

Todas as mágicas desse grupo possuem como objetivo, 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 alvo (que esteja sendo visto ou percebido) e captar seus pensamentos. A mágica tem alcance de 10 metros por custo e funciona durante 1 min por custo (precisa de novo teste para continuar). Em caso de falha no teste, ele só poderá ser repetido depois de 2 rounds.

Para decifrar tais 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 está sendo invadida, basta um Teste de Atributo do personagem (Vontade e Inteligência com os seus bônus). Lembre-se que nem sempre o alvo pode estar pensando no que o personagem pretende descobrir.

Cura

- Concentração: 1
- Custo: 3
- Duração: instantânea
- Alcance: toque



O personagem cura 1 ponto de dano por 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 faz seu rosto (ou mais partes dependendo do custo) se modificar. 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 (com espessura constante de 10 cm)

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 magia 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 o suficiente para 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. O Campo de Força sempre parte do personagem, e 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 magia só produz efeito se for executada quando existe uma tentativa de invasão da mente do mago em andamento.



Mágicas da Ilusão

Nesta esfera foram colocadas mágicas que fazem ilusões visuais, sonoras, ou aquelas que confundem a audição e a visão.

Ventiloquismo

- Concentração: 1
- Custo: 1
- Duração: 1 min
- Alcance: 5 m

Gastando uma ação mental, o personagem produz sons que possa emitir no alcance permitido.



Ilusão Sonora

- Concentração: 1
- Custo: 2
- Duração: 1 min
- Alcance: 5 m

Cria ilusões de efeito sonoro. Quando essa magia é 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 é 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 na área de uma esfera de 1m/nível de altura seja feita com área de alcance de 5m/nível.



Ventiloquismo Mental

- Concentração: 2
- Custo: 3
- Duração: 1 min
- Alcance: 5 m

Cria ilusões de efeito sonoro imaginados pelo personagem. Cada nível do poder permite que um som seja produzido com 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 um volume de uma esfera de 1 m de altura de escuridão ao redor do personagem (cada nível aumenta a altura da esfera em 1m), onde nenhum tipo de visão (normal, de calor, noturna, raio-x) pode ultrapassar.



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 personagem. Cada nível do poder permite que um som seja produzido com 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 para os adversários atingirem ou escaparem 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). Em combates corpo-a-corpo 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 nas Trevas

- Concentração: 3
- Custo: 4
- Duração: 5 min
- Alcance: 10 m

O personagem enxerga na escuridão absoluta.

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, que pode se movimentar a uma velocidade de 5m/s (cerca de 20 km/h) por custo. Se essa mágica for feita com custo acima de 5 (ou seja, com velocidade acima de 100



km/h), os personagens que estiverem nos 5 m³ da mágica estarão realizando qualquer atividade com visão parcial).

Rajada de Vento (A)

- Concentração: 3
- Custo: 3
- Duração: instantânea
- Alcance: 10 m
- Volume: 1 m³



Cada custo desta mágica gera uma rajada de vento com Físico 4, 0,5 m de largura da rajada (atinge um ser humano normal com 0,5 m de largura) e 10 metros de distância.

Esses valores são somados por nível, e gastando uma ação mental, o personagem pode optar por dar uma rajada com o Físico total da rajada atingindo todos os alvos que estiverem em sua largura da rajada pela distância total ou liberar uma rajada circular que pega todo o seu redor, porém, apenas com a metade menor do Físico total da rajada e da distância de alcance.

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 para 5 metros, causando 1 dano aleatório para cada um destes 5 metros.

Os personagens não precisam gastar ações para se defenderem de Golpes de Vento, mas se gastarem estas ações ganham o 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 à 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 realizou o arremesso ou o disparo.

Purificar Ar

- Concentração: 2
- Custo: 1
- Duração: instantânea
- Alcance: toque
- Volume: 1 m³



Transforma 1 m³ por custo de qualquer tipo de gás em contato com o mago 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 o alvo de 25 kg/custo capaz de andar (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 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.



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.



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 em testes. Cada ação mental gasta com essa “bolha ambulante” dá uma ação para ela.

Entre outras coisas, esse 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 pago o custo, causam 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 o ataque se aproximando em 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 absorvem 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).

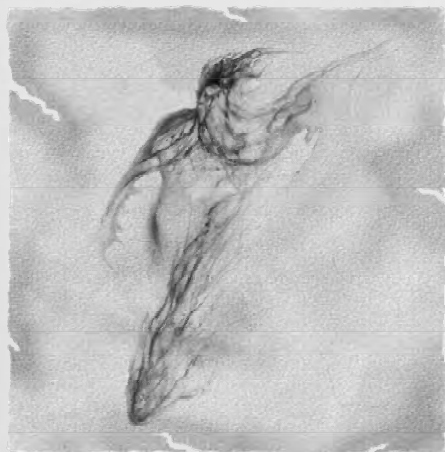
Conte a proteção contra golpes normais (armaduras ou pele dura do alvo) para absorver os danos. Cada rajada gasta uma ação física, e o personagem sempre pode reduzir a quantidade de dano, independente da distância alcançada.

Corpo de Água

- Concentração: 3
- Custo: 4
- Duração: 1 min
- Alcance: toque

Transforma o corpo de seu possuidor em água, que mantém a sua forma original.

Essas transformações ocorrem 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, menor o tempo que ele leva para isso (um tirês de água leva um round para escoar pelo ralo grande de um chuveiro, 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 dão penalidades de -1 a -6 para serem manipulados, dependendo de sua densidade (manipular uma faca = -1, conduzir um godo = -4, manejar uma balestra = -3).

O personagem pode comprar a habilidade psíquica Moldar Corpo para assumir formas diferentes com seu corpo. Um teste de Inteligência + habilidade deve ser feito para tomar forma (com bônus ou penalidades de acordo com a forma assumida) e uma ação mental deve ser gasta por round para manter a forma.

Em forma líquida, substâncias ingeridas pelo personagem se tornam água assim que são envolvidas pela saliva.

O personagem líquido fica semi-transparente, 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 redor do personagem até chegarem ao chão (não dá para tentar trocar a cor do personagem espalhando refresco em pó pelo seu corpo).

Em ambientes muito quentes (mais de 40°C), se não ingerir muito líquido, o personagem perde 1 ponto de Físico Atual por hora se estiver 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 de uma área de 0,5 m³/custo, com alcance de 10m/custo, desde que a área a ser visualizada seja banhada por água.



Mágicas do Fogo

Atear Fogo

- Concentração: 1
- Custo: 2
- Duração: 1 min
- Alcance: toque
- Volume: 0,25 m³
- Dano: 1D3

As mãos do mago criam calor a uma razão de 100°C/custo. Se as mãos do mago forem utilizadas para ataque, causarão 1 dano/custo.



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.

Essas transformações ocorrem 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 deste personagem em chamas (1 metro de distância), ele receberá 1 dano. Armaduras podem atrasar em até 3 rounds esse efeito, dependendo de sua densidade e de sua área de proteção.



Arma Flamejante

- Concentração: 2
- Custo: 4
- Duração: 1 min
- Alcance: toque
- Volume: 0,25 m³
- Dano: 1D2



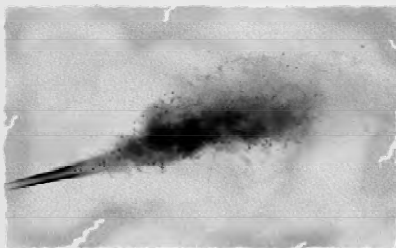
Deixa uma arma metálica ou pedaço de metal com 100°C/custo; se for utilizada para ataques, acrescenta 1D2/custo ao dano.

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 pegando fogo. O Sopro de Chamas é um ataque à curta distância, lento e impreciso, porém, atinge uma grande área, 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, e 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 dentro do 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 dano 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, e 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 que está escorrendo pelo seu corpo (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 possuidor 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 o volume de uma esfera de 10 cm de altura, têm 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 do seu poder, mas 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.

Se alguma rocha ou pedregulho estiver sendo controlado, ele pode ser arremessado contra algum 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), e o alcance extrapola o limite do poder; dentro do limite, o arremesso não sofre a penalidade por distância, e para fora do limite do poder, o objeto alcança a distância que está na tabela de Arremessos por Físico.



Para tentar utilizar como barreira este poder 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 (dá -1 de penalidade para qualquer ação por nível do poder). O personagem precisa ficar gastando uma Ação Mental 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 ao gastar todas as suas ações físicas do round neste poder. 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 na 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 ele estiver (com +1 de bônus por ponto de apoio adicional às duas pernas).

Personagens que falharem 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 ruírem e chacoalharem (passando os Pontos de Abalo que passarem para as vítimas da área), tais como estrada de pedras (absorve 2 pontos), uma casa (absorve 4 pontos) ou um templo (absorve 12 pontos).

Corpo Terra/Areia

- Concentração: 3
- Custo: 4
- Duração: 1 min
- Alcance: toque



Transforma o corpo de seu possuidor em terra ou areia, e mantém a 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, menor o tempo que ele leva para isso (um tiro de areia leva 2 rounds para escoar por um ralo grande, enquanto um símio leva 3 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 em seus membros para causar +1 dano em seus socos ou chutes.

O personagem pode comprar a habilidade psíquica Moldar Corpo para assumir formas diferentes com seu corpo. Um teste de Inteligência + habilidade deve ser feito para tomar forma (com bônus ou penalidades de acordo com a forma assumida) e uma ação mental deve ser gasta por round para manter a forma.

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 o peso do personagem 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 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 o peso do personagem 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 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 ou uma arma metálica ou pedaço de metal eletrizado; e se for utilizada para ataques, as mãos causa 1D2/custo de anos, e armas são acrescentadas de 1D2/custo ao dano.

Controlar Eletricidade

- Concentração: 1
- Custo: 2
- Duração: 1 min
- Alcance: 10 m



Faz com que o personagem possa controlar qualquer fluxo elétrico, podendo causar sobrecarga ou quedas de energia. O dano máximo causado por esse poder é igual ao seu nível.

O personagem pode utilizar relâmpagos e até mesmo 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 que é testado com a Inteligência do personagem e o seu bônus de habilidade.

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 como 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 essas superfícies. O dano se propaga por 1 metro por quantidade de dano, e será dividido entre todos os atingidos, causando um mínimo de 1 ponto para os 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, por nível de poder, causando 1D2 danos e alcançando 10 metros.

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 essas superfícies. O dano se propaga por 1 metro por quantidade de dano, e será dividido entre todos os atingidos, causando um mínimo de 1 ponto para os 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 poderá ser capaz de se locomover através de fios ou metais condutores na velocidade do som.

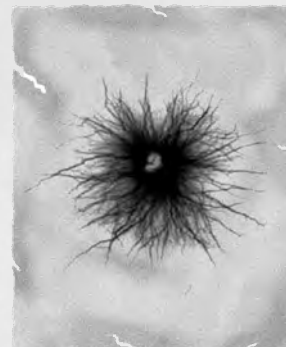
Sempre que este personagem entrar em contato com um alvo condutor de eletricidade (pode até ser por um toque, que é um golpe com +1 de bônus), ele causará danos iguais à D3 + bônus de dano por Físico.

Em seu estado elétrico, o personagem sofre D2 danos se for atingido por grande quantidade de líquido ou material condutor de eletricidade (o material deve ser grande 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) (máximo de 3D2 por round).

Líquidos podem causar danos em qualquer situação se tocarem o personagem elétrico em grande quantidade, mas material condutor só causará dano se for pressionado contra o personagem (como em um golpe de uma 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 (ele não consegue 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, que mantém a sua forma original e ganha 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 (mais de 30°C), o personagem

perde 1 ponto de Físico Atual por hora se estiver em sua forma de gelo, e perde 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 semi-transparente 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, porém, atinge uma grande área, 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, e 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 dentro do 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.

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 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, e 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 que está escorrendo pelo seu corpo (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

Controlar Espírito

- Concentração: 1
- Custo: 2
- Duração: 1 min
- Alcance: 10 m



Induz um espírito a obedecer à uma ordem, sendo que para isso acontecer, o alvo 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 possuidor (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 nas tentativas, 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 todo round para manter o efeito em um alvo atingido, este alvo poderá gastar uma Ação Mental tentando um Teste de Vontade para tentar se livrar do efeito.

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 que será aplicada ao seu teste.

Olhos Espirituais

- Concentração: 1
- Custo: 3
- Duração: 1 min
- Alcance: 10 m



O mago recebe as impressões da visão de seu alvo que esteja na área de alcance.

Dominação de Espírito

- Concentração: 3
- Custo: 5
- Duração: 1 min
- Alcance: 10 m



Induz um espírito a obedecer à uma ordem. O mago recebe as impressões da visão de seu alvo, sendo que 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

possuidor (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 nas tentativas, 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 todo round para manter o efeito em um alvo atingido, este alvo poderá gastar uma Ação Mental tentando um Teste de Vontade para tentar se livrar do efeito.

Atordoar Espírito

- 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 possuidor (que contará com os bônus da habilidade) e o alvo. Caso o mago o 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 existe uma tentativa de invasão da mente do mago em andamento.

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 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 à 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

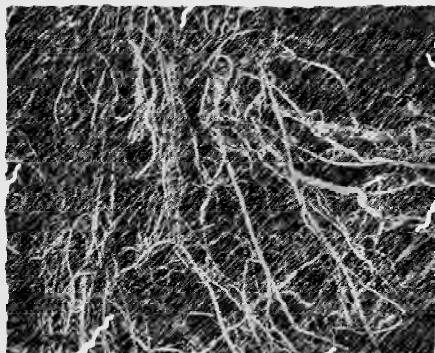
- Concentração: 2
- Custo: 3
- Duração: 2 rounds
- Alcance: 10 m

Cria uma emaranhado de galhos em torno da base de sustentação do personagem.

No momento 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, porém, atinge uma grande área, 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, e 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 dardos venenosos. 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, e não se esqueça dos modificadores de distância, que podem ficar positivos se o alvo estiver muito próximo).

Os dardos contem um tipo de veneno que acarretará em dano ou inconsciência (que possui duração de 3 rounds por custo). O dano por nível é D3, e 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 raízes 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).

No momento 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.



Mágicas de Portais

Abrir Portal Intra-Dimensional

- 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 realizam a ligação entre dois pontos do universo real, e a quantidade de peso, pessoas ou objetos que podem passar por ele é ilimitada enquanto ele estiver aberto. 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 1mt 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 e 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 Inter-Dimensional

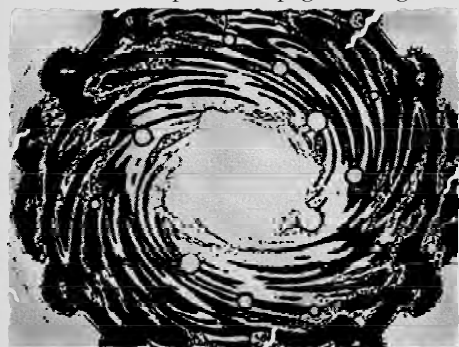
- Concentração: 1
- Custo: 5
- Duração: variável (vide tabela)
- Abertura: 1 metro de altura + 25 cm/custo
- Área percorrida: 1 dimensão próxima

Esse poder permite ao personagem abrir dois portais, sendo o primeiro na dimensão que se encontra e outro em um ponto correspondente de uma dimensão próxima. A quantidade de peso, pessoas ou objetos que podem passar por ele é ilimitada enquanto ele estiver aberto. 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 magia.



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 e em diante	5 min

Detectar Portal

- Concentração: 1
- Custo: 3
- Duração: 5 min
- Alcance: (vide tabela da magia Portal Dimensional)

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 alguns poderes únicos, que possuem seu uso limitado assim como algumas características e habilidades vistas anteriormente. Esses poderes também são adquiridos com Pontos de Criação que estará entre parênteses ao lado do nome.

Alguns poderes podem ser **comprados várias vezes para aumentar os seus efeitos**. Eles terão a notação (+) ao lado do nome.

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 ou (assuma que a Vontade de um grupo de espíritos é igual a maior Vontade do grupo), sendo o nível desta característica dada como bônus. Caso o personagem obtenha sucesso, os espíritos não chegarão a uma distância igual ao nível vezes 10 metros do Servidor, por 1D6 horas. Em caso de falha, se os espíritos tiveram algum meio de atacar o personagem, eles o farão.

Afinidade pela 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 pela 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 envolve multiplicação.

Fora de combate, as ações não podem ser acumuladas, pois as ações extras não significam que o personagem faz algo melhor, mas permite 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 com as ações extras, ele pode tentar fazer algo mais (se for duas ações extras, é um teste normal, se é apenas uma ação extra, apenas a metade menor da Destreza entra no teste junto com o bônus da habilidade).

Lembre-se que, mesmo com vaias ações extras, com apenas um par de braços é impossível realizar feitos que exigem 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 envolve a multiplicação do Atributo Físico, e o resultado dessa multiplicação será o Físico Relativo, e é a partir do Físico Relativo que é calculado o bônus de dano e a capacidade de dano suportada pelo personagem.

Um aumento de 50% à 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 envolve multiplicação.

Um personagem com Inteligência Ampliada não é necessariamente mais inteligente do que um outro personagem 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 para o teste, 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 o 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 que possua a um de seus seguidores, em nível 1. O seguidor passa a poder ativar essa poder com Aura (vide Capítulo 7 – Observando Campanhas) maior do que 6 para que seu poder possa ser utilizado.

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 essa 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 (pontos de cura 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 para 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, podendo causar sobrecarga ou quedas de energia. O dano máximo causado por esse poder é igual ao seu nível. Dano? Sim, dano elétrico, você 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 que é testado com a Inteligência do personagem e o 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 essas superfícies. O dano se propaga por 1 metro por quantidade de dano, e será dividido entre todos os atingidos, causando um mínimo de 1 ponto para os 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 para 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 é imposta ao seu teste para cada estado, e 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 minutos, portanto, quanto maior a mudança pretendida, maior o intervalo entre os testes.

A cada nível do poder, a alteração no clima dura 1 minuto, e terminado o efeito, o clima leva 1 minuto por estado de diferença para voltar ao seu estado original.

Cada ponto de poder soma 1km² na 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 ele 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 ao personagem 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 pode ser invocado de acordo com o estado do clima. Contudo, não é permitido a um personagem com Controle do Clima invocar um desses dois poderes num nível maior que o nível 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 seu nível inicial 1, e dão bônus de (+0/+1) para os ataques a quaisquer alvos que estiverem em seu campo de percepção.

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-los com seus relâmpagos.

Superfícies metálicas ou molhadas podem servir de propagadores da rajada para todos que estiverem em contato direto com essas superfícies. O dano se propaga por 1mt por quantidade de dano, e será dividido entre todos os

atingidos, causando um mínimo de 1 ponto para os que estiverem mais próximos.

Ventos não causam danos, mas atingem com facilidade todos os alvos que estiverem em uma área de 0,5mt 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 suas 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 com seu Físico, ele será derrubado e perderá todas as suas ações físicas deste round (ele pode até mesmo ser arrastado por 5mt e levando 1 ponto de dano se perder a disputa por mais de 6 pontos, lembrando que no chão a penalidade para combate é -3), e se perder a disputa com sua 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 o 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-la instantânea, aumente o custo em +3.

Para que essa transformação atinja apenas partes do corpo, aumente o custo em +6.

O personagem poderá ser capaz de se locomover através de fios ou metais condutores na velocidade do som; e eram uma vez os aparelhos eletrônicos por onde ele passa.

Sempre que este personagem entrar em contato com um alvo condutor de eletricidade (pode até ser por um toque, que é um golpe com +1 de bônus), ele causará danos iguais à 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 (o material deve ser grande 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) (máximo de 3D2 por round).

Líquidos podem causar danos em qualquer situação se tocarem o personagem elétrico em grande quantidade, mas material condutor só causará dano se for pressionado contra o personagem (como em um golpe de uma espada grande condutora de eletricidade).

Danos físicos ou ácidos, não causam danos 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 (ele não consegue manipulá-los).

Se tiver um membro decepado, o personagem pode grudá-lo novamente a seu corpo se assumir sua forma elétrica.

Este poder em uso permanente 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, têm 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 do seu poder, mas 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? Jogar 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, e para fora do limite do poder, 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 o seu personagem pode ficar de pé, e o peso dessa superfície e o do personagem devem ser menores do que a capacidade do Físico do poder. Dá para chegar à 40km/h. Para manter o voo, o Teste de Inteligência e a habilidade Controle Magnético bastam, mas para executar alguma manobra, será a habilidade Voo 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 do seu jogo vai lembrar disso no pior momento possível.

Cura pela Eletricidade (+) (8 PC) {Restrição: permitida apenas para Viajantes}

A cada dia, este poder poderá ser ativado o mesmo número de vezes de seu nível. Quando esse poder for ativado, o Viajante ira curar 1D3+2 pontos de Físico que tenha sofrido, com o efeito de um raio percorrer seu corpo.

Caso ele queira aplicar esta cura em outro personagem, só poderá fazê-lo se este possuir fé no Deus Trovão. Mesmo assim, um teste de o 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, este poder poderá ser ativado o mesmo número de vezes de seu nível. Esse poder só pode ser frente a uma situação de perigo. Quando ativado, este poder dá bônus de +1 para qualquer situação de combate (ataque, aparato, esquiva e dano). Caso o uso de ativação desta característica seja feito 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, este poder poderá ser ativado o mesmo número de vezes de seu nível. Esse poder só pode ser frente a uma situação de perigo. Quando ativado, este poder dá bônus de +1 para qualquer situação de combate (ataque, aparato, esquiva e dano).

Múltiplas Formas (+) (10 PC + especial) {Restrição: permitida somente a Deus ou Divindade}

Faz com que o possuidor possa assumir outra forma, diferente da original. Ou outras formas; o custo fixo inicial de 10PC é multiplicado pela quantidade de formas múltiplas (um personagem pagaria 30PC + especial pela sua terceira forma múltipla).

Cada transformação leva 1 round para ocorrer, mas pode se tornar instantânea por +5PC pagos apenas uma vez.

O custo especial são os PC desta nova forma que superam os PC utilizados para construir um ser normal neste cenário (no cenário terrestre atual, um humano adulto custa aproximadamente 28 PC, fora os seus 18 pontos de Atributo; portanto, cada PC gasto acima desses 28 PC na 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 forma.

Os danos que cada forma sofre são independentes, quando o personagem troca de forma, os Pontos de Físico desta forma são os mesmos de antes. Estes danos são diminuídos por cuidados médicos (na forma que está danificada), ou por descanso (em qualquer forma). Porém, se o personagem morrer em uma forma, ele morre em todas, e para trocar de forma, ele precisa estar consciente.

Se estas transformações dependem de situações externas ao personagem, porém, conhecidas e razoavelmente controladas 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.

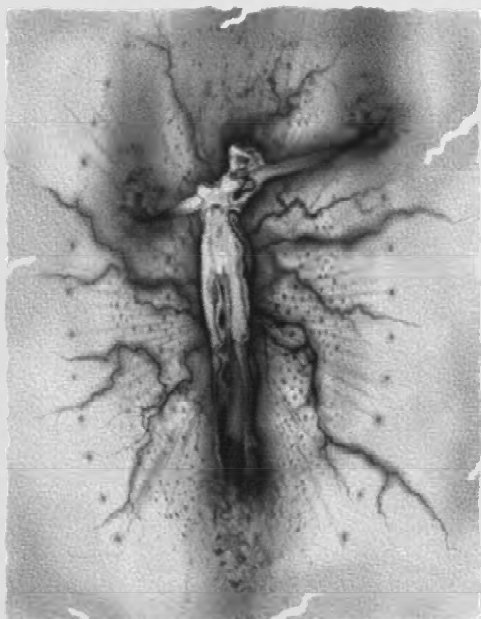
Se os motivos que geram as transformações dificultam a vida do personagem, desconte -6 do custo final de cada Múltipla Forma.

Projeção Astral (+) (12 PC)

Este poder, permite ao personagem projetar seu corpo astral para explorar determinados lugares (que podem estar na mesma dimensão, ou uma 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 na forma astral, porém, com penalidades de -2. 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.

Telecinésia (+) (h) (7 PC)

Esse poder permite manipular elementos, por nível de poder, pode alcançar 5 metros, ter 2 pontos de Físico. Uma Ação Mental precisa ser gasta para manipular algum elemento dentro dos limites do poder. Nenhuma ação precisa ser gasta para manter esse controle, porém, 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 ela pode executar, e a Inteligência do personagem conta como Destreza da Força.

O elemento manipulado se move a 20km/h, e no caso de uma espada sendo à distância, a Inteligência + habilidade Telecinésia do personagem serão seus números de combate (e os bônus de dano do poder serão aplicados nos danos em caso de acerto). Objetos complexos sendo manipulados pela Telecinésia tem penalidade de -2 à -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 Telecinésia são necessários).

Telepatia (h) (+) (4 PC)

Permite a comunicação do seu possuidor com outras mentes, isso equivale a captar (“ler”) e transmitir pensamentos. Se alguma mente oferecer resistência, é necessário um teste de disputa de Vontade entre o possuidor do poder com os bônus de Vontade com bônus igual ao nível da Habilidade *Telepatia*.

Este poder permite ao personagem comunicar-se ou controlar outros personagens com a Mente. Por essa peculiaridade, tratar-se de um poder que age sobre a mente de outro personagem, este poder é inútil contra alvos que não possuam vontade própria. Esse poder permite apenas que o personagem transmita seus pensamentos e receba pensamentos enviados diretamente para outra mente, e tem alcance de 10 metros por nível deste poder.

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 a sua mana (carga mágica). Cada vez que este poder é utilizado contra uma vítima deve ser feito uma disputa (Habilidade contra Vontade do alvo). Em um sucesso do atacante a vítima perde pontos de Físico Atual ou de Mente Atual, que são automaticamente acrescentados ao valor atual da mana do personagem atacante. O alcance deste poder é de 10 metros por nível, e em caso de sucesso ou falha, um ponto de Mente do personagem com o poder é gasto para ao realizar o teste.

Voltar a Arma para a Mão (+) (8 PC) {Restrição: somente permitida aos Armas Sagradas}

O personagem pode voltar sua arma para sua mão o número de vezes por dia igual ao nível desse poder. A arma terá de estar a uma distância de 10 metros vezes o nível deste poder.