

FIGURANTES DO OPERA

PARTE 2

*Sistema criado por Leonardo A. Andrade e
Rogério de Melo Godoy*

Figurantes do OPERA escrito por Alex Ricardo Parolin

“Comportamo-nos como monstros para que verdadeiros monstros não nos tornemos”

Agradecimentos

Primeiramente gostaria de agradecer a Leonardo A. Andrade e Rogério M. Godoy, pela oportunidade de estar trabalhando com o sistema OPERA. Quero agradecer também a todos do fórum OPERA que se dedicaram a opiniões e palpites sobre cada item aqui para que tudo saísse corretamente.

Agradeço aos meus irmãos André Felipe Parolin e Matheus Leonardo Parolin, que foram os meus primeiros play-testes. Agradeço imensamente a Beto Vercelino, Bruno João Denardi, Carlos Alberto Dias Fontana por me aturarem e aceitarem jogar *aquele sistema esquisito que eu achei na Internet*.

E por último e não menos importante, ao meu irmão Thiago pelas dicas com os desenhos e meus pais Luiz Carlos Parolin e Selma Casseano Parolin, que me permitiram gastar meu tempo com *esse joguinho sem futuro* e passar bons tempos ao lado dos meus amigos.

Se esqueci o nome de alguém (e tenho certeza que devo ter esquecido) fica aqui o meu abraço de muito obrigado. Sua ajuda foi de imensa valia e eu a aprecio muito.

Criaturas!

(você precisa da primeira parte deste manual para poder utilizar seus conceitos)

“M”

“Eu sou a prova de fogo – você não”
- Hellboy

Mantícoras (83PC)

Mantícoras são criaturas com corpo de leão, asas de dragão e rosto masculino. Seus cabelos e barbas são ruivos ou castanhos bem escuros e bem espessos. São altos, com seu tórax de leão alcançando a altura humana. Com as asas abertas, pode chegar a quatro metros de envergadura e tem o mesmo peso que dois ou três leões.

Na ponta da cauda existe uma “penca” de espinhos, que podem ser arremessados. Existem 2D6 + 1 espinhos na cauda, e ele poderá arremessa-los durante um combate. Mantícoras são rabugentos, mal humorados e sanguinolentos. Apreciam qualquer tipo de carne, de preferência de humanóides. Adoram artes, e tem uma preferência por esculturas e quadros. Vivem em salões altos, geralmente com saídas para o teto. Costumam fazer moradia em templos e ruínas.

Mantícoras não existem com rostos femininos, e nunca foi encontrado um ovo desta criatura, portanto não se sabe como ele se reproduz. Estima-se que ele seja hermafrodita, mas nada ficou provado. Essas criaturas são solitárias e não gostam de dividir seu espaço com outros seres, mesmo os seus iguais. No entanto, se invadirem um local já habitado por seres inferiores em força, o mantícora irá escravizá-los e usá-los para as mais diversas funções.

Essas malditas criaturas possuem uma luxúria muito grande sempre na presença de fêmeas humanóides, independentes de quão horrendas elas forem para outras raças (embora as elfas sejam as preferidas). Embora não possa copular com nenhuma delas, o mantícora costuma escravizar mulheres para um harém com motivos desconhecidos.

Atributos	Original	Ampliação	Dano	Atributos: 18 (0PC). Físico Ampliado (16PC)
Físico	6	x2	+1	<u>DIAGRAMA DE RESISTÊNCIA:</u> quadrúpede. Considere as asas como sendo as Áreas C2 e C3 (o tronco continua sendo C1). Penalidades de vôo são impostas quando elas forem atingidas.
Destreza	6			
Inteligência	6			
Vontade	6			
Percepção	6			
Mana	-			
Mente	8			<u>DADOS ADICIONAIS:</u> Caudas: Golpe 7, Aparo 0, Esquiva 5, Dano 2. Se os espinhos forem arremessados, use a habilidade arremesso. Cada espinho causa 1 de dano e o mantícora pode arremessar 1D3 espinhos sempre que quiser (ele possui 2D6 + 1 espinhos). Mandíbulas: Golpe 8, Aparo 6, Esquiva 5, Dano D2+1 Garras: Golpe 10, Aparo 10, Esquiva 5, Dano D3+1
<u>CARACTERÍSTICAS FÍSICAS (7PC):</u> Recuperação Rápida (3PC) Reflexos Rápidos (5PC) Sentidos Ampliados 2 (olfato) (4PC) Daltonismo (troca cores) (-1PC) Feio 1 (-2PC) Peso anormal (pesado) (-2PC)				<u>HABILIDADES FÍSICAS (14PC):</u> Acrobacia Aérea 2 Interceptar 1 Levantamento de Peso 1 Mov. Em Gravidade Alterada 2 Arremessar (espinhos com a cauda) 3
<u>CARACTERÍSTICAS PSÍQUICAS (-17PC):</u> Facilidade para Línguas (3PC)				<u>HABILIDADES PSÍQUICAS (27PC):</u> História da Arte (barroco) 1 Avaliar quadros 2

Instinto (caça) (4PC) Prontidão 1 (4PC) Anseio de Poder (-2PC) Cobiça (-2PC) Gula (-2PC) Impulsividade (-2PC) Luxúria (-6PC) Mau Humor (-6PC) Sadismo (-4PC) Sanguinolência (-4PC) <u>CARACTERÍSTICAS RACIAIS (31PC):</u> Absorver danos 2 (armas brancas/fogo) (10PC) Asas (-2PC) Cauda (6PC) Espinhos (arremessáveis, 1 de dano cada) (4PC) Mandíbulas médias (3PC) Reprodução (desconhecida) (0PC) Tamanho Ampliado 1 (-1 em esquiva, com Físico Ampliado) (-8PC) Vôo (18PC) Garras grandes (6PC)	Avaliar escultura 2 Barganha 3 Interrogatório 2 Língua (a escolha do <i>Observador</i>) 4 Língua (a escolha do <i>Observador</i>) 2 Língua (a escolha do <i>Observador</i>) 1 Rastreamento 1 Tortura 3 Veterinária 1 <u>HABILIDADES BÉLICAS/PODERES (5PC):</u> Caudas 1 Mandíbulas 1 Mandíbulas médias 1 Garras 1 Garras grandes 1
---	---

Minotauros

Minotauros são seres humanóides, de corpo humano e cabeça de touro (ou búfalo). São altos, atingindo até mesmo 3 metros e meio de altura. São corpulentos e fortes. Os minotauros possuem uma “crina” descendo da nuca até a base do pescoço. Assim como sua cabeça de touro, esta crina é castanho bem escuro, marrom ou até mesmo preta. Raros são os minotauros albinos.

Minotauros vivem em grandes comunidades. Vivem da caça e da agricultura. Seus clérigos, responsáveis pela educação do povo, costumam muitas vezes acompanhar caravanas de guerreiros. Esses seres adoram uma boa briga e não são, de modo algum covardes. Ataques de carga são os preferidos, que usam com o chifre. Adoram armas como machados ou martelos de combate.

Não cavalam ser nenhum e se sentem muito mal em grandes massas d’água. Também detestam apelidos ligados a “sua parte bovina” e ficam nervosos quando vêem um touro ou qualquer outro gado ser molestado. Seus clérigos pregam a volta de um grande deus minotauro, cultuado pela maioria deles.

Inexplicavelmente, minotauros não se perdem em labirintos, masmorras e similares. Alguns atribuem isso ao faro do minotauro, outros a uma “herança genética” do primeiro minotauro existente numa ilhazinha grega dessas aí...

Minotauro mercenário (79PC)

Atributos	Original	Ampliação	Dano	Atributos: 19 (10PC). Físico Ampliado x 2 (16PC)
Físico	7	x2	+1	<u>DIAGRAMA DE RESISTÊNCIA:</u> humanóide <u>DADOS ADICIONAIS:</u> Chifres: Golpe 6, Aparo 6, Esquiva 6, Dano D3+1 Mandíbulas: Golpe 6, Aparo 6, Esquiva 6, Dano 2 Machados médio: Golpe 10, Aparo 10, Esquiva 6, Dano D3+3 Briga: Golpe 7, Aparo 7, Esquiva 7, Dano 2
Destreza	6			
Inteligência	6			
Vontade	6			
Percepção	6			
Mana	-			
Mente	8			
<u>CARACTERÍSTICAS FÍSICAS (12PC):</u> Ambidestria (3PC) Reflexos em Emergências 1 (8PC) Resistência ao Frio/Calor (pele dura, proteção 1/0) (6PC)				<u>HABILIDADES FÍSICAS (11PC):</u> Arremesso (machado) 2 Briga 2 Correr 4 Interceptar 1

<p>Sentidos ampliados (olfato) 3 (2PC) Daltonismo (enxerga tudo em preto e branco) (-3PC) Estatura Diferenciada (altos) (-2PC) Feio 1 (-2PC)</p> <p><u>CARACTERÍSTICAS PSÍQUICAS (-1PC):</u> Empatia com animais (3PC) Prontidão 2 (8PC) Senso de Direção (jamais se perdem em labirintos x 2)(4PC) Estigma Social (-2PC) Fúria (-4PC) Gula (-2PC) Impulsividade (-6PC) Sadismo (-2PC)</p> <p><u>CARACTERÍSTICAS RACIAIS (9PC)</u> Chifres médios (3PC) Envelhecimento Determinado (50 anos) (-4PC) Mandíbulas pequenas (2PC) Olfato Discriminativo (8PC)</p>	<p><u>HABILIDADES PSÍQUICAS (15PC):</u> Armadilhas 1 Arrombamento 1 Caça (grandes felinos) 2 Agronomia 2 Lábria 1 Medicina 1 Orientação 4 Sobrevivência 1</p> <p><u>HABILIDADES BÉLICAS/PODERES (7PC):</u> Chifres 1 Mandíbulas 0 Machados 2 Martelos 2</p>
---	---

Minotauro soldado (106PC)

Atributos	Original	Ampliação	Dano	Atributos: 20 (20PC). Físico Ampliado x 2 (16PC)
Físico	7	x2	+1	
Destreza	7			<u>DIAGRAMA DE RESISTÊNCIA:</u> humanóide
Inteligência	6			<u>DADOS ADICIONAIS:</u>
Vontade	6			Chifres: Golpe 8, Aparo 8, Esquiva 8, Dano D3+1
Percepção	6			Mandíbulas: Golpe 7, Aparo 7, Esquiva 7, Dano 2
Mana	-			Machados médio: Golpe 12, Aparo 12, Esquiva 7, Dano D3+3
Mente	8			Briga: Golpe 9, Aparo 9, Esquiva 9, Dano 2
<p><u>CARACTERÍSTICAS FÍSICAS (12PC):</u> Ambidestria (3PC) Reflexos em Emergências 1 (8PC) Resistência ao Frio/Calor (pele dura, proteção 1/0)(6PC) Sentidos ampliados (olfato) 3 (2PC) Daltonismo (enxerga tudo em preto e branco) (-3PC) Estatura Diferenciada (altos) (-2PC) Feio 1 (-2PC)</p> <p><u>CARACTERÍSTICAS PSÍQUICAS (5PC):</u> Empatia com animais (3PC) Prontidão 4 (16PC) Senso de Direção (jamais se perdem em labirintos x 2)(4PC) Estigma Social (-2PC) Fúria (-6PC) Gula (-2PC) Impulsividade (-6PC) Sadismo (-2PC)</p> <p><u>CARACTERÍSTICAS RACIAIS (9PC)</u> Chifres médios (3PC) Envelhecimento Determinado (50 anos) (-4PC) Mandíbulas pequenas (2PC) Olfato Discriminativo (8PC)</p>				<p><u>HABILIDADES FÍSICAS (17PC):</u> Arremesso (machado) 3 Briga 3 Correr 4 Interceptar 1</p> <p><u>HABILIDADES PSÍQUICAS (27PC):</u> Armadilhas 2 Arrombamento 1 Caça (grandes felinos) 2 Agronomia 2 Medicina 2 Orientação 4 Sobrevivência 2 Interrogatório 1</p> <p><u>HABILIDADES BÉLICAS/PODERES (7PC):</u> Chifres 2 Mandíbulas 0 Machados 3 Martelos 3</p>

Minotauro clérigo (90PC)

Atributos	Original	Ampliação	Dano	Atributos: 19 (10PC). Físico Ampliado x 2 (16PC)
Físico	7	x2	+1	DIAGRAMA DE RESISTÊNCIA: humanóide DADOS ADICIONAIS: Chifres: Golpe 7, Aparo 7, Esquiva 7, Dano D3+1 Mandíbulas: Golpe 6, Aparo 6, Esquiva 6, Dano 2 Briga: Golpe 7, Aparo 7, Esquiva 7, Dano +1 Martelo Médio: Golpe 8, Aparo 8, Esquiva 6, Dano D2+1
Destreza	6			
Inteligência	6			
Vontade	6			
Percepção	6			
Mana	15			
Mente	8			
CARACTERÍSTICAS FÍSICAS (12PC): Ambidestria (3PC) Reflexos em Emergências 1 (8PC) Resistência ao Frio/Calor (pele dura, proteção 1/0) (6PC) Sentidos ampliados (olfato) 1 (2PC) Daltonismo (enxerga tudo em preto e branco) (-3PC) Estatura Diferenciada (altos) (-2PC) Feio 1 (-2PC) CARACTERÍSTICAS PSÍQUICAS (-3PC): Empatia com animais (3PC) Prontidão 1 (4PC) Senso de Direção (jamais se perdem em labirintos x 2)(4PC) Estigma Social (-2PC) Fúria (-4PC) Gula (-2PC) Impulsividade (-4PC) Sadismo (-2PC) CARACTERÍSTICAS RACIAIS (12PC) Chifres médios (3PC) Envelhecimento Determinado (50 anos) (-4PC) Mandíbulas pequenas (2PC) Olfato Discriminativo (8PC) Aptidão Mágica 1 (3PC)				HABILIDADES FÍSICAS (8PC): Briga 2 Correr 3 Interceptar 1 HABILIDADES PSÍQUICAS (20PC): Armadilhas 1 Caça (grandes felinos) 1 Agronomia 1 Medicina 3 Orientação 4 Sobrevivência 1 HABILIDADES BÉLICAS/PODERES (3PC): Chifres 1 Mandíbulas 0 Martelos 1 MAGIA (12PC): Detectar Terra 2 (2PC) Fundir-se a Terra 1 (5PC) Detectar Água 1 (1PC) Ampliar Atributo (Físico) 2 (4PC)

Mula sem cabeça (75PC)

Mulas sem cabeça são seres vindo direto das lendas brasileiras. Trata-se de uma mula negra enorme, sem cabeça. Do seu pescoço saem imensas labaredas e apesar de ser fisicamente impossível, a mula sem cabeça pode relinchar assustadoramente e também não dá a crer que é cega, pois se orienta normalmente.

A mula sem cabeça é geralmente encontrada a noite, e ataca tudo que estiver em seu caminho, usando labaredas e coices. Não se sabe a origem destas criaturas, mas as lendas sobre elas são muitas. Por exemplo, de uma mulher que matou o marido pelo amor de um padre, ou até mesmo de um padre que abandonou o sacerdócio pelo amor de uma mulher. Existem lendas falando de mulheres que mataram seus filhos em um rio assim que nasceram.

A mula pode ser afastada com um crucifixo, mas isso não fará com que ela vá embora (embora garanta que o portador do crucifixo não seja mais atacado pela mula). Se ela for muito ferida também fugirá do combate, escoiceando todos os que estiverem em seu caminho.

A mula é totalmente imune a fogo, até mesmo fogo mágico. Outras magias a afetam normalmente a mula. Pode ser morta por meios físicos.

Atributos	Original	Ampliação	Dano	Atributos: 18.
Físico	9		+1	DIAGRAMA DE RESISTÊNCIA: quadrupede. DADOS ADICIONAIS: Cascos: Golpe 8, Aparo 8, Esquiva 6, Dano D2+2 Rajada de Fogo: TR 9, TM 10, Esquiva 5, Dano 4 Se perder metade dos pontos de Físico, a mula tentará fugir.
Destreza	6			
Inteligência	3			
Vontade	6			
Percepção	6			
Mana	15			
Mente	8			
CARACTERÍSTICAS FÍSICAS (0PC): Imunidade a Dor (4PC) Recuperação Rápida (3PC) Característica Óbvia (sem cabeça) (-2PC) Cegueira (-2PC: não sofre nenhum impedimento por falta de visão, exceto testes resistidos, onde falha automaticamente) Mutilado (sem cabeça) (-6PC) Aptidão Mágica (3PC) CARACTERÍSTICAS PSÍQUICAS (-4PC) Instinto (assassinar) (4PC) Prontidão 1 (4PC) Senso de Direção (2PC) Fúria (-4PC) Impulsividade (-4PC) Sanguinolência (-6PC) CARACTERÍSTICAS RACIAIS (68PC) Atividade Noturna (0PC) Cascos (D2 danos) (5PC) Imunidade (fogo/calor) 3 (12PC) Imunidade (magia : apenas baseadas em calor/fogo x 0,5) (15PC) Não comer (4PC) Não respirar (5PC) Reprodução (0PC) Corpo de chamas (sempre ativo, limitado somente ao local onde seria a cabeça) (9PC) Rajada Gasosa de Fogo 2 (18PC)				HABILIDADES FÍSICAS (3PC) Correr 2 (3PC) HABILIDADES PSÍQUICAS (2PC): Memória Treinada 1 (1PC) Tortura 1 (1PC) HABILIDADES BÉLICAS/PODERES (6PC) Cascos 2 (3PC) Rajada Gasosa de Fogo 2 (3PC)

Múmias (76PC)

No antigo Egito os faraós e os nobres eram mumificados, ou seja, tinham seus corpos conservados por serem tratados com certos produtos e envoltos em faixas, depois colocados em sarcófagos lacrados dentro de pirâmides. Depois de um tempo, com o enfraquecimento da nobreza egípcia, plebeus também podiam ser mumificados se pagassem por isso – obviamente não eram colocados em pirâmide nenhuma.

O que pouca gente sabe é que muitos criminosos também eram mumificados – mas mumificados vivos, como castigo pelos seus crimes. Alguns de seus órgãos eram arrancados e gritando de dor recebiam por toda a pele o líquido conservador, para depois ser envolto em faixas e presos por toda eternidade em quadrados de pedra.

Algumas múmias no entanto, são amaldiçoadas. Seja por que cometeu um crime e não foi julgado corretamente, ou por que foi julgado injustamente. Pode ter sido um criminosos que ainda não teve seu descanso

devido a mumificação obrigada – de qualquer forma, múmias amaldiçoadas podem se levantar e ficar rondando sua prisão (seja ela uma pirâmide ou um buraco no solo) a espera de que alguém abra a porta do sarcófago e seja vítima da maldição da múmia.

Múmias sempre cheiram muito mal, obrigando as pessoas próximas a terem ânsia de vômito (obviamente pessoas com disosmia são imunes ao efeito). Suas faixas são apodrecidas, exibindo suas carnes asquerosas e velhas. Andam muito lentamente, mas possuem uma fome voraz por assassinos.

Esses mortos-vivos (sim, são isso que as múmias amaldiçoadas são) possuem o incrível poder do apodrecimento. Uma pessoa que seja ferida pela múmia pode ficar doente e ir apodrecendo lentamente por dentro, até sobrar somente uma casca inerte de pele e ossos. Múmias que outrora foram nobres guardam consigo vários tesouros.

Sempre no covil da múmia haverá hieróglifos contando sua história. Um personagem que possua Línguas (hieróglifos) ou que faça um teste Sinalização –4 pode evitar grandes problemas.

Atributos	Original	Ampliação	Dano	Atributos 17 (-10PC). Baixa Percepção 1 (-10PC), Destreza Reduzida (-12PC)
Físico	6			DIAGRAMA DE RESISTÊNCIA: humanóide DADOS ADICIONAIS: Briga: Golpe 7, Aparo 6, Esquiva 6 Sempre que a Múmia causar pelo menos um ponto de dano usando briga ela pode aplicar seu veneno.
Destreza	6	÷ 2		
Inteligência	5			
Vontade	6			
Percepção	5			
Mana	-			
Mente	-			
<u>CARACTERÍSTICAS FÍSICAS (-13PC):</u> Ageusia (-2PC) Disopia (enxerga muito mal e não distingue feições)(-2PC) Disosmia (-2PC) Feio 2 (-4PC) Mutilado (todo carcomido) (-3PC) <u>CARACTERÍSTICAS PSÍQUICAS (-13PC):</u> Instinto (assassinato) (4PC) Recursos (riquezas) 5 (6PC) Anseio de Poder (-4PC) Hábitos detestáveis (comer os mortos) (-6PC) Psicopata (-7PC) Sadismo (-2PC) Sanguinolência (-4PC) <u>CARACTERÍSTICAS RACIAIS (110PC):</u> Absorver Danos (armas brancas/armas de fogo) 2 (10PC) Dedos Atrofiados (-4PC) Idade Imutável (a partir da mumificação) (19PC) Imunidade (veneno) 3 (12PC) Imunidade (frio/gelo) 1 (4PC) Imunidade (magia) 1 (10PC) Imunidade (doenças/infecções) 3 (10PC) Não Comer (4PC) Não Respirar (5PC) Veneno (maldição do toque) (Incapacitação {-6: 12PC}, Permanente {x8: só curável com magia x 0,6}, somente por toque: x 0,7}: 40,32) ~ 40PC				<u>HABILIDADES FÍSICAS (12PC):</u> Briga 1 Escalar 1 Furtividade 4 <u>HABILIDADES PSÍQUICAS (12PC):</u> Armadilhas 1 Cerimônia 2 Enigmas 1 Forencis 3 Misticismo 2 <u>HABILIDADES BÉLICAS/PODERES</u> -

“N”

“Eu minto até pro Batman”
- Robin, Novos Titãs nº 3

Ninfas (96PC)

Ninfas são encarnações perfeitas da beleza humana. Elas são tão lindas, tão perfeitas que um simples olhar pode cegar um ser humano. As ninfas habitam somente as áreas selvagens, repletas de árvores.

Embora sejam solitárias, costumam auxiliar outros seres no combate ao mal. Alguns dizem que as ninfas nascem dos espíritos das árvores, visto que elas “moram” dentro das mesmas. Algumas lendas dizem que as ninfas podem morrer se sua árvore for cortada, devido a ferocidade que elas protegem as árvores, mas nada disso foi provado.

As ninfas se assemelham a lindas mulheres. Não existem exemplares masculinos. Sua beleza é fantástica, capaz até mesmo de atrair mulheres. São geralmente loiras, mas a cor de cabelo pode variar em todas as cores possíveis. Vestem-se de túnicas semi-transparentes, da cor da folha de árvore que habita. Exala um perfume arborizado.

Atributos	Original	Ampliação	Dano	Atributos: 18.
Físico	6			<u>DIAGRAMA DE RESISTÊNCIA:</u> humanóide. <u>DADOS ADICIONAIS:</u> Beleza Cegante (Danificar Seres vivos[sentidos]): Custo 1 (descontado de sensualidade e atraente) Alcance visual Duração instantânea O operador precisa ter ao menos um nível de Atraente e um nível de Sensualidade para poder realizar essa magia. O custo mínimo dessas características é descontada do custo final da magia. Qualquer ser do sexo oposto que olhar para o operador assim que ele ativar essa mágica deve fazer uma disputa de Vontade. Se não for bem sucedido, o alvo ficará cego por uma rodada iguais a margem que ele perdeu no teste. Uma falha crítica causa cegueira permanente.
Destreza	6			
Inteligência	6			
Vontade	6			
Percepção	6			
Mana	15			
Mente	8			
<u>CARACTERÍSTICAS FÍSICAS (26PC):</u> Atraente 10 (20PC) Recuperação Rápida (3PC) Voz Melodiosa (2PC) Ageusia (-2PC) Aptidão mágica (3PC) <u>CARACTERÍSTICAS PSÍQUICAS (-1PC):</u> Carisma 3 (12PC) Empatia com Animais (3PC) Sensualidade (4PC) Anseio de Justiça (-2PC) Dependente (sua árvore) (-6PC) Devoção (proteger a natureza) (-6PC) Excesso de Confiança (-2PC) Fúria (-2PC) Honestidade (-2PC) <u>CARACTERÍSTICAS RACIAIS (42PC):</u>				<u>HABILIDADES FÍSICAS (9PC):</u> Correr 1 (1PC) Dança 2 (3PC) Furtividade 2 (3PC) Montar (unicórnio) 1 (1PC) Música (flauta) 1 (1PC) <u>HABILIDADES PSÍQUICAS (20PC):</u> Camuflagem 1 (1PC) Combate a incêndios 1 (1PC) Detectar mentiras 1 (1PC) Herbalismo 4 (10PC) Sedução 2 (3PC) Beleza Cegante 4 (4PC) <u>HABILIDADES BÉLICAS/PODERES (OPC)</u> -

Idade Imutável (19PC) Imunidade (doenças) 3 (10PC) Imunidade (venenos) 1 (4PC) Mente sobre o corpo (10PC) Não comer (fotossíntese) (4PC) Suscetibilidade (calor, fraqueza) (-5PC)
--

Negro D'água (65PC)

Mais uma das várias lendas brasileiras, o negro d'água é um homem negro, de estatura mediana ou baixa, musculoso, de dentes brancos e afiados, com membranas entre os dedos do pé, um pouco mais largo que o de um homem.

O negro d'água habita brejos, pântanos e charcos. Se alimenta de carne, mas sua preferência será sempre a carne humana. O negro d'água tem grande força, suficiente para virar pequenas embarcações. Embora possa sair da água, não pode permanecer muito tempo fora dela. Obrigá-lo a sair da água por muito tempo pode ser um jeito eficiente de matá-lo.

Atributos	Original	Ampliação	Dano	Atributos: 20 (+20PC) <u>DIAGRAMA DE RESISTÊNCIA:</u> humanóide. <u>DADOS ADICIONAIS:</u> Garras: Golpe 8, Aparo 7, Esquiva 6, Dano 2 Mandíbulas: Golpe 9, Aparo 8, Esquiva 6 Dano D2+1
Físico	8		+1	
Destreza	6			
Inteligência	6			
Vontade	6			
Percepção	6			
Mana	-			
Mente	8			
<u>CARACTERÍSTICAS FÍSICAS (3PC):</u> Ambidestria (3PC) Imunidade a Doenças 2 (4PC) Longevidade 1 (3PC) Segurar o Fôlego (usado quando sai em terra firme, se ele ficar mais de 5 minutos fora da água, morrerá) (2PC) Ageusia (-2PC) Daltonismo (-1PC) Estatura diferenciada (baixo) (-2PC) Feio 2 (-4PC) <u>CARACTERÍSTICAS PSÍQUICAS (-4PC):</u> Instinto (localizar humanos) (4PC) Prontidão 2 (8PC) Senso de Direção (2PC) Excesso de Confiança (-4PC) Fúria (-6PC) Sadismo (-2PC) Sanguinolência (-6PC) <u>CARACTERÍSTICAS RACIAIS (2PC):</u> Dedos Atrofiados (existem membranas entre os dedos, impossibilitando manuseio correto de objetos, penalidade de -2) (-4PC) Garras pequenas (2PC) Guelras (4PC) Liberdade Aquática (10PC) Mandíbulas médias (3PC) Não falar a linguagem padrão (-6PC) Respirar Água (e somente água, prende o fôlego quando sai em terra firme) (-7PC)				<u>HABILIDADES FÍSICAS (16PC):</u> Escape 2 (3PC) Furtividade 2 (3PC) Natação 4 (10PC) <u>HABILIDADES PSÍQUICAS (9PC)</u> Caça (animais de brejo) 1 (1PC) Caça (humanos) 3 (6PC) Herbalismo 1 (1PC) Sobrevivência 1 (1PC) <u>HABILIDADES BÉLICAS/PODERES (19PC):</u> Garras 1 (1PC) Mandíbulas 2 (3PC) Capoeira 2 (7PC) Finta 2 (3PC) Aparo Acrobático 1 (1PC) Chute Acrobático 1 (1PC) Chute Machado 0 (1PC) Desarme 0 (1PC) Preparar Golpe 0 (1PC)

Narydoh (PC)

Um narydoh é um ser vindo de outra dimensão, outro plano de existência. É um ser muito feroz, confundido muitas vezes, com mortos-vivos. Na verdade, ele é bem mais letal que isso.

O narydoh assemelha-se a um ser humano nu, totalmente envolto em correntes, lembrando bastante as aberrações do filme *Hellraiser*, de Clive Barker. Seu corpo é repleto de cicatrizes ou tatuagens, feridas cobertas de pus e sangue. Não se alimentam de nada, mas nutrem uma fome voraz por assassinatos. Gosta de fazer suas vítimas sofrerem e serem torturadas, até implorarem pela morte.

Um narydoh ataca usando correntes com cravos, que podem arremessar e controlar a uma grande distância. O narydoh pode forçar sua corrente a criar cravos e espinhos afiados, a emitir eletricidade ou se incendiar. Ele pode alterar suas feições para que se pareça com um ente querido ou um aliado de quem esteja lutando. Se o alvo não for bem sucedido em um teste de Vontade, não atacará o narydoh naquela rodada. E caso já tenha atacado, perderá a iniciativa na próxima rodada. Não funciona duas vezes com a mesma pessoa.

Atributos	Original	Ampliação	Dano	Atributos: 19 (+10PC). Físico Ampliado x 2: 16PC. Destreza Ampliada x 2: 14PC
Físico	6	x2	+1	<u>DIAGRAMA DE RESISTÊNCIA:</u> humanóide. <u>DADOS ADICIONAIS:</u> Correntes: Golpe 11, Aparo 8, Esquiva 7, Dano 2 + especial (veja descrição)
Destreza	7	x2		
Inteligência	6			
Vontade	6			
Percepção	6			
Mana	15			
Mente	8			
<u>CARACTERÍSTICAS FÍSICAS (6PC)</u> Ambidestria (3PC) Contorcionismo 2 (4PC) Imunidade a Dor (4PC) Reflexos Rápidos (5PC) Ageusia (-2PC) Feio 3 (-6PC) Mutilado (cheio de cicatrizes) (-2PC)				<u>HABILIDADES FÍSICAS (16PC):</u> Acrobacia 1 (1PC) Arremesso (outras correntes que não seus tentáculos) 3 (6PC) Briga 2 (3PC) Escalar (com ajuda das correntes x 0,2) 4 (1PC) Furtividade 2 (3PC) Interceptar (com ajuda das correntes x 0,7) 2 (2PC)
<u>CARACTERÍSTICAS PSÍQUICAS (-8PC):</u> Instinto (assassinato) (4PC) Prontidão 2 (8PC) Excesso de Confiança (-2PC) Fúria (-4PC) Impulsividade (-2PC) Sadismo (-6PC) Sanguinolência (-6PC)				<u>HABILIDADES PSÍQUICAS (37PC):</u> Barganha 1 (1PC) Biomecânica (por sua natureza) 2 (3PC) Detectar Objetos escondidos 1 (1PC) Tortura 4 (10PC) Controle Mental 2 (4PC) Ler Mentes 2 (6PC) Dor 4 (12PC)
<u>CARACTERÍSTICAS RACIAIS (114PC):</u> Aptidão Mágica (3PC) Absorver Danos (total) 2 (12PC) Espinhas (mais um de dano em combate corporal) (3PC) Múltiplas Formas (ente querido de alguém ou aliado {x0,7}, utilizado somente uma vez por pessoa {x0,7}, não adquire poderes ou habilidades da vítima, apenas aparência e personalidade {x0,3}) (2PC) Não comer (4PC) Não respirar (5PC) Correntes (compradas como tentáculos. Existem 5 correntes que ele podem manipular a vontade {x5}, com veneno {incapacitação [-1 por 1 hora: 3PC]}, com cravos {+2 de dano, 5PC}, Vazadas 2 {-2 para atingi-las: 4PC}, Inflamável {como em corpo de chamas:				<u>HABILIDADES BÉLICAS/PODERES (13PC)</u> Correntes 4 (10PC) Facas 2 (3PC)

25PC}, Eletrificável {Como em corpo elétrico: 20PC}) (82PC) Visão Noturna (3PC)

“O,”

“Hearts on Fire
Burning, burning with desire...”
- Hammerfall – Hearts on fire

Ogros

Ogros são seres grandes, malignos, feios e gananciosos que vivem de saques e coletas duvidosas. Eles se unem com outras criaturas para caçar e escravizar seres mais fracos.

Um ogro adulto pode atingir até 3 metros de altura e pesar quase 750 quilos. A pele é sempre escura, as vezes pendendo um pouco para o alaranjado. Seus cabelos são negros e sebosos, muitas vezes compridos e terminados numa crina ou rabo de cavalo. Costumam-se vestir com peles de animais, que raramente cuidam, deixando-as cheias de parasitas e totalmente carcomidas.

Os ogros são preguiçosos. Costumam resolver seus problemas destruindo e esmagando. Se um problema não pode ser resolvido com força bruta, então não é digno de preocupação. Vivem em pequenas tribos que se estabelecem onde for mais conveniente.

Os ogros comem quase tudo que possam pegar, matar ou roubar, mas preferem carne de elfo. Alguns deles se sujeitam trabalhar como mercenários para outros seres, incluindo humanos. Mas o preço disso é alto e a rebeledia é constante.

Ogro Mercenário (64PC)

Este é o tipo mais comum de ogro encontrado.

Atributos	Original	Ampliação	Dano	Atributos: 18 (0PC). Físico Ampliado (16PC).
Físico	7	x2	+1	<u>DIAGRAMA DE RESISTÊNCIA:</u> humanóide. <u>DADOS ADICIONAIS:</u> Briga: Golpe 7, Aparo 7, Esquiva 7, Dano +1 Garras: Golpe 8, Aparo 7, Esquiva 6, Dano 1 Mandíbulas: Golpe 8, Aparo 7, Esquiva 6, Dano D2 + 1 Espada média: Golpe 10, Aparo 10, Esquiva 6, Dano D3+2 Coura: (B,C e D) 1/0 (0) – 2kg
Destreza	6			
Inteligência	5			
Vontade	6			
Percepção	6			
Mana	-			
Mente	8			
<u>CARACTERÍSTICAS FÍSICAS (5PC):</u> Imunidade a Doenças 1 (2PC) Recuperação Rápida (3PC) Reflexos Rápidos (5PC) Ageusia (-2PC) Daltonismo (troca cores) (-1PC) Estatura Diferenciada (-2PC) <u>CARACTERÍSTICAS PSÍQUICAS (-8PC):</u>				<u>HABILIDADES FÍSICAS (8PC)</u> Briga 2 (3PC) Correr 1 (1PC) Escalar 2 (3PC) Furtividade 0 (1PC) <u>HABILIDADES PSÍQUICAS (11PC):</u> Armadilhas 1 (1PC) Arrombamento 1 (1PC)

Prontidão 2 (8PC) Senso de Direção (2PC) Anseio de Poder (-2PC) Excesso de Confiança (-2PC) Fúria (-4PC) Impulsividade (-6PC) Sanguinolência (-4PC) <u>CARACTERÍSTICAS RACIAIS (26PC):</u> Absorver Danos 1 (total) (6PC) Digestão Universal (4PC) Garras pequenas (2PC) Mandíbulas médias (3PC) Tamanho Ampliado 1 (-1 em esquiva, com físico Ampliado) (8PC) Visão Noturna (3PC)	Caça (ruminantes) 1 (1PC) Contrabando (peles) 1 (1PC) Rastreamento 2 (3PC) Sobrevivência 2 (3PC) Tortura 1 (1PC) <u>HABILIDADES BÉLICAS/PODERES (6PC)</u> Facas 1 (1PC) Garras 1 (1PC) Mandíbulas 1 (1PC) Espadas 2 (3PC)
---	--

Ogro Mago (PC):

Este ogro não é realmente mágico. No entanto, ele possui algumas habilidades extraordinárias que o permitem serem chamados deste modo. Ogres magos são muito respeitados por suas contrapartes e muito temidos entre os inimigos.

Este tipo de ogro é muito raro.

Atributos	Original	Ampliação	Dano	Atributos: 18 (0PC). Físico Ampliado (16PC). <u>DIAGRAMA DE RESISTÊNCIA:</u> humanóide. <u>DADOS ADICIONAIS:</u> Briga: Golpe 7, Aparo 6, Esquiva 6, Dano +1 Garras: Golpe 8, Aparo 7, Esquiva 6, Dano 1 Mandíbulas: Golpe 8, Aparo 7, Esquiva 6, Dano D2 + 1 Espada média: Golpe 9, Aparo 9, Esquiva 6, Dano D3+1
Físico	7	x2	+1	
Destreza	6			
Inteligência	5			
Vontade	6			
Percepção	6			
Mana	-			
Mente	8			
<u>CARACTERÍSTICAS FÍSICAS (6PC):</u> Imunidade a Doenças 1 (2PC) Recuperação Rápida (3PC) Reflexos Rápidos (5PC) Ageusia (-2PC) Estatura Diferenciada (-2PC) <u>CARACTERÍSTICAS PSÍQUICAS (-2PC):</u> Prontidão 2 (8PC) Senso de Direção (2PC) Anseio de Poder (-2PC) Excesso de Confiança (-4PC) Fúria (-2PC) Impulsividade (-2PC) Sanguinolência (-2PC) <u>CARACTERÍSTICAS RACIAIS (67PC):</u> Absorver Danos 1 (total) (6PC) Digestão Universal (4PC) Garras pequenas (2PC) Mandíbulas médias (3PC) Tamanho Ampliado 1 (-1 em esquiva, com físico Ampliado) (8PC) Visão Noturna (3PC) Absorção de energia 2 (fogo/calor) (6PC)				<u>HABILIDADES FÍSICAS (4PC)</u> Briga 1 (1PC) Correr 1 (1PC) Escalar 1 (1PC) Furtividade 1 (1PC) <u>HABILIDADES PSÍQUICAS (9PC):</u> Armadilhas 1 (1PC) Arrombamento 1 (1PC) Rastreamento 2 (3PC) Sobrevivência 2 (3PC) Tortura 1 (1PC) <u>HABILIDADES BÉLICAS/PODERES (6PC)</u> Garras 1 (1PC) Mandíbulas 1 (1PC) Espadas 1 (1PC)

Aderência (15PC) Corpo Gasoso (20PC)

Orcs (28PC)

Orcs são humanóides agressivos, que invadem, pilham e lutam contra todas as outras criaturas. Por um motivo desconhecido, odeiam elfos e anões e os atacam assim que os encontram. Parecem humanóides primitivos, de pele acizentada, cabelos grossos, semi-eretos, e dentes salientes.

Quando não estão lutando contra outras criaturas, estão treinando ou planejando saques. Ao que parece, esta criatura só existe para destruir e saquear. Sua alimentação é onívora, mas preferem carnes e quase não cultivam nada. Suas tribos são grandes, com até 300 indivíduos. Sua maioria, no entanto, serão de fêmeas. Crianças desde cedo aprendem o manejo de armas.

Orcs podem ser encontrados servindo a outros humanóides por dinheiro ou comida. Adoram armas grandes e gostam atacar de surpresa.

Atributos	Original	Ampliação	Dano	Atributos: 17(-10PC).
Físico	6			<u>DIAGRAMA DE RESISTÊNCIA:</u> humanóide <u>DADOS ADICIONAIS:</u> Mandíbulas: Golpe 8, Aparo 7, Esquiva 7 Espada média: Golpe 9, Aparo 9, Esquiva 7, Dano D3 Machado Médio: Golpe 9, Aparo 9, Esquiva 7, Dano D3 Proteção: Laudel (B, C e D) 1/0 (0) – 3kg
Destreza	6			
Inteligência	5			
Vontade	6			
Percepção	6			
Mana	-			
Mente	8			
<u>CARACTERÍSTICAS FÍSICAS (5PC):</u> Ambidestria (3PC) Reflexos Rápidos (5PC) Resistência 1 (2PC) Daltonismo (ver em preto e branco) (-3PC) Feio 1 (-2PC) <u>CARACTERÍSTICAS PSÍQUICAS (-4PC)</u> Instinto (sobrevivência) (4PC) Prontidão 2 (2PC) Senso de Direção (2PC) Dislexia (-4PC) Excesso de Confiança (-2PC) Impulsividade (-2PC) Sadismo (-2PC) Sanguinolência (-2PC) <u>CARACTERÍSTICAS RACIAIS (3PC)</u> Mandíbulas médias (3PC)				<u>HABILIDADES FÍSICAS (13PC)</u> Briga 2 (3PC) Correr 1 (1PC) Escalar (1PC) Furtar 1 (1PC) Furtividade 1 (1PC) Montar (cavalos) 1 (1PC) Saque Rápido (machados) 2 (3PC) Saque Rápido (espadas) 1 (1PC) <u>HABILIDADES PSÍQUICAS (12PC):</u> Armeiro (armas) 1(1PC) Barganha 1(1PC) Caça (ruminantes) 2 (3PC) Herbalismo 1 (1PC) Produzir Fogo 2 (3PC) Sobrevivência 2 (3PC) <u>HABILIDADES BÉLICAS/PODERES (9PC):</u> Mandíbulas 1 (1PC) Arcos 0 (1PC) Facas 1 (1PC) Espadas 2 (3PC) Machados 2 (3PC)

Ohm

Ohms são seres criados a partir da tecnologia – algo bem parecido com um vírus de computador. Não existem em forma física, mas costumam se manifestar como uma esfera de raios que saltará para o condutor de energia mais próximo. Ohms são como vírus: só existem para destruir. Serão sempre encontrados em máquinas, veículos, computadores e qualquer outro maquinário que funcione com eletricidade e possua um ou mais processadores (ou cernes eletrônicos).

Um Ohm irá destruir o processador do dispositivo onde se encontra, assumindo ele mesmo esta função. Essa destruição leva um certo tempo: 24 horas para cada diferença de tamanho do Ohm, portanto um Ohm pequeno levará 3 dias para destruir totalmente um processador, um Ohm médio levará dois e um Ohm grande levará apenas um. Um teste bem sucedido de Biomecânica, Hacker, Mecânica, Operação de equipamento eletrônico específico, Programação de computadores (dependendo do lugar onde o Ohm se instalou) pode retardar o efeito do Ohm em mais 24 horas adicionais, mas somente um acerto crítico pode retirá-lo do dispositivo.

Quando dominar o processador, o Ohm irá destruir todas as funções que não sejam necessárias para seu plano de destruição. Processadores de texto deixam de funcionar inexplicavelmente, tornos não produzem mais elipses, carros deixam de serem hidramáticos e assim por diante. Essa destruição leva o mesmo tempo que o Ohm levou para ocupar o processador do dispositivo que ele se encontra. Concluído esse estágio, é impossível recuperar o dispositivo. Mesmo que o Ohm seja destruído, o dispositivo estará inutilizado para sempre.

Depois de possuir totalmente o dispositivo, o Ohm irá torná-lo uma máquina de destruição, podendo alterar até mesmo a forma física do dispositivo. Escapamentos tornam-se lança-chamas, projetores tornam-se canhões lasers, tornos tornam-se lanças elétricas. Sua preferência são itens que possam dar ou aumentar sua locomoção, ou seja, peças que o permitem andar.

A partir deste momento, o Ohm se encarregará de destruir tudo que existe ao seu redor, vivo ou não. Se encontrar alguma peça ou maquinário que consiga adaptar no seu dispositivo ocupante, ele o fará para se tornar mais poderoso. Existem relatos de carros com aparência robótica e computadores com chaves de fendas destrutivas. O Ohm irá destruir tudo e a todos, até encontrar um dispositivo que seja melhor e mais forte que o seu atual. Nesse caso, ele irá abandonar o dispositivo atual para passar para o novo dispositivo, onde irá começar tudo novamente. O Ohm pode, ao invés de passar para o dispositivo novo, gerar uma cópia de si mesmo neste dispositivo. Essa é a sua forma de reprodução.

Se o local onde o Ohm estiver instalado for destruído, ele se transformará numa esfera de raios e tentará ir para um dispositivo onde há energia elétrica (como uma tomada por exemplo). Se isso for impossível, ele morrerá.

Ohm pequeno (174PC)

Atributos	Original	Ampliação	Dano	ATRIBUTOS: 14 (-40PC)
Físico	-	-	-	<u>DIAGRAMA DE RESISTÊNCIA:</u> nenhum. O Ohm não possui corpo físico. Utilize Mente como pontos de vida. Se o Ohm for bem sucedido em um teste de vontade atual, ele pode sofrer o dano em Vontade e não em Mente.
Destreza	6			
Inteligência	8			
Vontade	8			
Percepção	6			
Mana	-			
Mente	8			
<u>CARACTERÍSTICAS FÍSICAS (0PC)</u> O Ohm não possui um corpo físico, mas o Observador pode inserir características do dispositivo que ele se encontra, caso queira.				<u>HABILIDADES FÍSICAS (0PC):</u> O Ohm não possui um corpo físico, mas o Observador pode inserir características do dispositivo que ele se encontra, caso queira.
<u>CARACTERÍSTICAS PSÍQUICAS (31PC):</u> Afinidade com computadores 3 (6PC) Controle Emocional (4PC: não deixa ser descoberto enquanto domina o processador do dispositivo) Inventividade (12PC) Mente Matemática (3PC) Noção Exata do Tempo (2PC) Vontade Forte 2 (12PC) Anseio de Poder (-2PC) Excesso de Confiança (-2PC) Sanguinolência (-4PC)				<u>HABILIDADES PSÍQUICAS (16PC):</u> Biomecânica 1 (1PC) Eletrônica 2 (3PC) Hacker 2 (3PC) Improvisar Objetos 2 (3PC) Mecânica 1 (1PC) Operação de computadores 1 (1PC) Programação de computadores 2 (3PC) Sistemas de Segurança 1 (1PC)
				<u>HABILIDADES BÉLICAS/PODERES (7PC):</u> Controle de Eletricidade 2 (3PC)

<u>CARACTERÍSTICAS RACIAIS (113PC)</u> Absorção de energia 2 (eletricidade: 4PC) Carga de Poder 2 (6PC) Controle da eletricidade 3 (usado somente no dispositivo que está ocupando: x 0,7: 17PC) Controle magnético 3 (usado somente no dispositivo que está ocupando: x 0,7: 19PC) Corpo elétrico (sempre ativo, sem forma definida) (16PC) Detectar (itens para melhoria) 3 (12PC) Equipamento Omni 3 (usa inventividade, somente no dispositivo que está ocupando: x 0,7) (8PC) Não envelhecer (19PC) Produzir Cópias (com valor de 47 em PC) (59PC)	Controle magnético 2 (3PC) Detectar 1 (1PC)
--	--

Ohm médio (240PC)

Atributos	Original	Ampliação	Dano	ATRIBUTOS: 14 (-40PC)
Físico	-	-	-	<u>DIAGRAMA DE RESISTÊNCIA:</u> nenhum. O Ohm não possui corpo físico. Utilize Mente como pontos de vida. Se o Ohm for bem sucedido em um teste de vontade atual, ele pode sofrer o dano em Vontade e não em Mente.
Destreza	6			
Inteligência	8			
Vontade	10			
Percepção	6			
Mana	-			
Mente	10			
<u>CARACTERÍSTICAS FÍSICAS (0PC)</u> O Ohm não possui um corpo físico, mas o Observador pode inserir características do dispositivo que ele se encontra, caso queira.				<u>HABILIDADES FÍSICAS (0PC):</u> O Ohm não possui um corpo físico, mas o Observador pode inserir características do dispositivo que ele se encontra, caso queira.
<u>CARACTERÍSTICAS PSÍQUICAS (45PC):</u> Afinidade com computadores 4 (8PC) Controle Emocional (4PC: não deixa ser descoberto enquanto domina o processador do dispositivo) Inventividade (12PC) Mente Matemática (3PC) Noção Exata do Tempo (2PC) Vontade Forte 4 (24PC) Anseio de Poder (-4PC) Excesso de Confiança (-4PC) Sanguinolência (-4PC)				<u>HABILIDADES PSÍQUICAS (24PC):</u> Biomecânica 2 (3PC) Eletrônica 2 (3PC) Hacker 2 (3PC) Improvisar Objetos 2 (3PC) Mecânica 2 (3PC) Operação de computadores 2 (3PC) Programação de computadores 2 (3PC) Sistemas de Segurança 2 (3PC)
<u>CARACTERÍSTICAS RACIAIS (202PC)</u> Ampliação Mental 2 (6PC) Absorção de energia 4 (eletricidade: 8PC) Carga de Poder 2 (6PC) Controle da eletricidade 4 (usado somente no dispositivo que está ocupando: x 0,7: 22PC) Controle magnético 4 (usado somente no dispositivo que está ocupando: x 0,7: 25PC) Corpo elétrico (sempre ativo, sem forma definida) (16PC) Detectar (itens para melhoria) 4 (16PC) Equipamento Omni 3 (usa inventividade, somente no dispositivo que está ocupando: x 0,7) (8PC) Não envelhecer (19PC) Produzir Cópias (com valor de 64 em PC) (76PC)				<u>HABILIDADES BÉLICAS/PODERES (9PC):</u> Controle de Eletricidade 2 (3PC) Controle magnético 2 (3PC) Detectar 2 (3PC)

Ohm grande (429PC)

Atributos	Original	Ampliação	Dano	ATRIBUTOS: 13 (-30PC)
Físico	-	-	-	<p><u>DIAGRAMA DE RESISTÊNCIA:</u> nenhum. O Ohm não possui corpo físico. Utilize Mente como pontos de vida. Se o Ohm for bem sucedido em um teste de vontade atual, ele pode sofrer o dano em Vontade e não em Mente.</p>
Destreza	7			
Inteligência	8			
Vontade	10			
Percepção	6			
Mana	-			
Mente	12			
<p><u>CARACTERÍSTICAS FÍSICAS (0PC)</u> O Ohm não possui um corpo físico, mas o Observador pode inserir características do dispositivo que ele se encontra, caso queira.</p> <p><u>CARACTERÍSTICAS PSÍQUICAS (37PC):</u> Afinidade com computadores 5 (10PC) Controle Emocional (6PC: não deixa ser descoberto enquanto domina o processador do dispositivo) Inventividade (12PC) Mente Matemática (3PC) Noção Exata do Tempo (2PC) Vontade Forte 4 (24PC) Anseio de Poder (-6PC) Excesso de Confiança (-6PC) Sanguinolência (-4PC) Sadismo (-2PC)</p> <p><u>CARACTERÍSTICAS RACIAIS (338PC)</u> Ampliação Mental 4 (12PC) Absorção de energia 4 (eletricidade: 8PC) Carga de Poder 3 (9PC) Controle da eletricidade 5 (usado somente no dispositivo que está ocupando: x 0,7: 28PC) Controle magnético 5 (usado somente no dispositivo que está ocupando: x 0,7: 32PC) Corpo elétrico (sempre ativo, sem forma definida) (16PC) Detectar (itens para melhoria) 5 (20PC) Equipamento Omni 4 (usa inventividade, somente no dispositivo que está ocupando: x 0,7) (22PC) Não envelhecer (19PC) Produzir Cópias (com valor de 160 em PC) (172PC)</p>				<p><u>HABILIDADES FÍSICAS (0PC):</u> O Ohm não possui um corpo físico, mas o Observador pode inserir características do dispositivo que ele se encontra, caso queira.</p> <p><u>HABILIDADES PSÍQUICAS (36PC):</u> Biomecânica 3 (6PC) Eletrônica 2 (3PC) Hacker 3 (6PC) Improvisar Objetos 2 (3PC) Mecânica 3 (6PC) Operação de computadores 2 (3PC) Programação de computadores 3 (6PC) Sistemas de Segurança 2 (3PC)</p> <p><u>HABILIDADES BÉLICAS/PODERES (18PC):</u> Controle de Eletricidade 3 (6PC) Controle magnético 3 (6PC) Detectar 3 (6PC)</p>

“P”

“Durante uma era ele viveu em isolamento.
Em emio a solidão e o sofrimento,
Por uma era permaneceu sozinho”
- O Livro de Nod

Pássaro Roca (PC)

O pássaro Roca é uma imensa ave de rapina, semelhante a uma águia – mas muito, muito maior que uma águia!

O pássaro Roca possui em torno de 25 metros de envergadura, e metade disso da cernelha ao chão. Seus bicos e garras são fortes o suficientes para retirar árvores do chão e as vezes até mesmo quebrar rochas! A coloração do roca geralmente é castanho escuro ou marrom. Alguns Rocas possuem penugem castanho avermelhado ou castanho alaranjado. Raros são os Rocas pretos, brancos ou até mesmo acinzentados. Estes quando vistos, são considerados um sinal de mau presságio.

Essas aves gigantescas não são más, mas possuem uma natureza violenta – atacam vorazmente quando estiverem com fome ou quando ameaçadas. Devido ao seu tamanho, raramente teme seres menores, exceto se o ser demonstrar um poder que o Roca nunca tenha visto, como por exemplo, magia. Neste caso, o Roca tentará permanecer no ar a maioria do tempo, atacando com vôos rasantes.

O Roca pode pairar no ar. Se o fizer, pode gerar uma tempestade de areia simplesmente batendo suas asas. Qualquer teste de Percepção envolvendo visão recebe uma penalidade de -4. Se o Roca tirar um acerto crítico no teste de Vôo, pode tentar cegar seus oponentes. Todos na área devem fazer um teste de Físico - 2. Falha resulta em penalidade de -1 durante todo o combate. Uma falha crítica causa cegueira. Ambos os efeitos podem ser curados normalmente pela medicina convencional. O Roca pode arrebatrar uma criatura do solo e arremessá-la, usando as perícias Interceptar e Arremesso.

Essa ave se alimenta de peixes (golfinhos, lulas, tubarões), outras aves (águias, falcões, pavões) e animais (gado, elefantes, hipopótamos). Seus ninhos são construídos em regiões montanhosas, usando troncos de árvores e ramos. Os ovos do Roca são muito procurados e são valiosíssimos.

Atributos	Original	Ampliação	Dano	ATRIBUTOS: 22 (40PC) Físico Ampliado 5 (80PC). Alta Percepção 1 (10PC). DIAGRAMA DE RESISTÊNCIA: ave. DADOS ADICIONAIS: Garras: Golpe 14, Aparo 13, Esquiva 4 (+1 por Reflexos rápidos), Dano D3 + 6. Bico: Golpe 12, Aparo 11, Esquiva 4, Dano D3 + 6.
Físico	8	5	+5	
Destreza	8			
Inteligência	6			
Vontade	6			
Percepção	7			
Mana	-			
Mente	8			
CARACTERÍSTICAS FÍSICAS (8PC): Longevidade 1 (3PC) Recuperação Rápida (3PC) Reflexos Rápidos (5PC) Sentidos ampliados (visão) 2 (4PC) Característica Óbvia (águia gigantesca) (-4PC) Daltonismo (-3PC) CARACTERÍSTICAS PSÍQUICAS (8PC): Instinto (caça) (4PC) Prontidão 1 (4PC) Excesso de Confiança (-4PC) Impulsividade (-2PC) Sanguinolência (-2PC) CARACTERÍSTICAS RACIAIS (34PC): Asas (-2PC) Garras gigantes (+3G, +2A, D3+1) (8PC) Bico perfurante (+2G, +1A, D3+1) (8PC) Ossos Ocos (-10PC) Tamanho Ampliado 5 (com aumento de Físico, redução de -5 na esquiva) (-40PC) Planar (-4PC) Rajada de Vento 5 (20PC) Vôo 3 (54PC)				HABILIDADES FÍSICAS (8PC): Acrobacia Aérea 1 (1PC) Arremesso 2 (3PC) Interceptar 2 (3PC) Levantamento de Peso 1 (1PC) HABILIDADES PSÍQUICAS (13PC): Caça (animais marinhos) 1 (1PC) Caça (grandes animais) 3 (6PC) Caça (grandes aves) 2 (3PC) Sobrevivência 2 (3PC) HABILIDADES BÉLICAS/PODERES (23PC): Garras 1 (1PC) Garras gigantes 2 (3PC) Bicos 2 (3PC) Planar 2 (3PC) Rajada de Vento 2 (3PC) Voar 4 (10PC)

Pégaso (140 PC)

O pégaso é uma criatura magnífica, de linda beleza e que serve às causas do bem. Um pégaso se assemelha a um cavalo de porte grande, mas com dois pares de asas em suas costas. Embora sejam valorizadas como montarias, os pégasos são arredios, tímidos e selvagens demais, dificultando em muito a sua domesticação.

A maioria dos pégasos encontrados são brancos, mas existem rumores de pégasos marrons e castanhos. A envergadura das asas pode atingir até 4 metros, e um pégaso pode ter da cernelha ao chão, 1,80 metros. Pégasos podem ser encontrados em rebanhos, de até 10 indivíduos, em sua maioria machos e filhotes. Em época de reprodução, o casal se afasta do bando e passa a viver sozinho, até que nasçam os filhotes e se inicie um novo bando.

Os pégasos são fiéis, tendo apenas um parceiro. Apesar de se parecerem muito com cavalos, os pégasos botam entre dois a seis ovos, nos lugares mais altos possíveis. No entanto, apenas metade desses ovos costuma chocar.

Com exceção do explicado acima, os pégasos possuem o mesmo comportamento dos cavalos.

Atributos	Original	Ampliação	Dano	Atributos: 21 (30PC). Destreza Ampliada x 2 (14PC).
Físico	8		+1	DIAGRAMA DE RESISTÊNCIA: quadrúpede alado. Considere o tronco como área C1 e as asas como C2 e C3. Penalidades de vôo devem ser impostas quando as asas forem atingidas. DADOS ADICIONAIS: Cascos: Golpe 9, Aparo 8, Esquiva 7, Dano D2 + 2. Mandíbulas: Golpe 7, Aparo 7, Dano 3
Destreza	7	x2		
Inteligência	6			
Vontade	6			
Percepção	6			
Mana	15			
Mente	8			
CARACTERÍSTICAS FÍSICAS (11PC): Atraente 1 (2PC) Imunidade a doenças 4 (8PC) Longevidade 1 (3PC) Daltonismo (-3PC) Estatura diferenciada (altos) (-2PC) Aptidão Mágica(3PC) CARACTERÍSTICAS PSÍQUICAS (-5PC): Carisma 1 (4PC) Empatia com Animais (3PC) Senso de direção (2PC) Benevolência (-4PC) Honestidade (-2PC) Pacifismo (-4PC) Teimosia (-2PC) Timidez (-2PC) CARACTERÍSTICAS RACIAIS (49PC): Asas (-2PC) Cascos (D2 danos) (5PC) Mandíbulas pequenas (2PC) Mente sobre o corpo (10PC) Reprodução (ovos raros) (-2PC) Sem Manipuladores Finos (-6PC) Planar (6PC) Vôo 2 (36PC)				HABILIDADES FÍSICAS (15PC): Correr 4 (10PC) Furtividade 1 (1PC) Levantamento de Peso 1 (1PC) Mov. Gravidade Alterada 2 (3PC) HABILIDADES PSÍQUICAS (5PC): Liderança 1 (1PC) Memória Treinada 2 (3PC) Rastreamento 1 (1PC) HABILIDADES BÉLICAS/PODERES (10PC): Cascos 2 (3PC) Mandíbulas 0 (1PC) Planar 2 (3PC) Vôo 2 (3PC) MAGIAS (11PC): Detectar seres vivos 1 (1PC) Atordoar 2 (6PC) Ilusão sonora 2 (4PC)

Paracellus (-5PC)

O paracellus é um aracnídeo parecido com um carrapato e com a agilidade de uma aranha. São minúsculos, quase imperceptíveis. Habitam cavernas, buracos, tocas desocupadas. Por serem muito leves, podem ser levados pelo vento para os mais diversos lugares.

Os paracellis (plural de paracellus), se reproduzem por ovos. A fêmea bota em torno de cem ovos por vez, chocando quase todos. Se alimentam de sangue, assim como o carrapato. Se não estiverem em um hospedeiro, estarão a procura de um.

Os excrementos do paracellus são toxinas fortes, capaz de fazerem um ser humano dormir por dias. Esses excrementos são liberados durante a alimentação do paracellus pela mesma via, portanto atingem a corrente sanguínea com muita rapidez. Se o hospedeiro não passar em um Teste de Físico, começará a se sentir sonolento e dentro de 1D6+1 rodadas dormirá por uma quantidade de horas igual a margem que falhou no teste x 12. Portanto, alguém que falhou no teste por 3, irá dormir por um dia e meio.

Essa é a única forma de ataque do paracellus e não causa dano. No entanto, a vítima dormirá onde quer que esteja – sentado no chão ou na borda de um vulcão ativo. Nada pode acordar a vítima, mas se antes dela cair no sono sejam aplicados tratamentos médicos, ele pode retardar ação da toxina por 1D2 horas. Curas mágicas retiram totalmente a toxina da vítima.

É necessário fazer um teste de resistência indicado acima para cada paracellus presente na vítima. Os resultados são cumulativos: portanto, alguém que falhe em 5 testes por diferença de 3, irá dormir por 180 horas, ou seja, uma semana e meia!

Atributos	Original	Ampliação	Dano	Atributos: Físico Reduzido em 3 (-48PC). Destreza Ampliada x 2 (14PC). <u>DIAGRAMA DE RESISTÊNCIA:</u> aracnídeo. <u>DADOS ADICIONAIS:</u> Mandíbulas: Golpe 7, Aparo 7, Esquiva 10. Dano = veneno.
Físico	6	/3	-2	
Destreza	6	x2		
Inteligência	4			
Vontade	6			
Percepção	6			
Mana	-			
Mente	-			
<u>CARACTERÍSTICAS FÍSICAS (7PC):</u> Contorcionismo 2 (4PC) Reflexos Rápidos (5PC) Estatura diferenciada (minúsculo) (-2PC) <u>CARACTERÍSTICAS PSÍQUICAS (2PC):</u> Instinto (se alimentar) (4PC) Gula (-2PC) <u>CARACTERÍSTICAS RACIAIS (2PC):</u> Dreno de Sangue (-10PC) Mandíbulas pequenas (2PC) Membros (8: 4 adicionais) (24PC) Tamanho Reduzido 4 (com redução de Físico, +4 na esquiva) (-24PC) Veneno (Inconsciência por 2D6 horas {x2}, Resistível por Físico {x 0,5}) (10 PC)				<u>HABILIDADES FÍSICAS (7PC):</u> Acrobacia 1 (1PC) Escalar 2 (3PC) Furtividade 4 (x 0,3 pelo tamanho) (3PC) <u>HABILIDADES PSÍQUICAS (10PC):</u> Sobrevivência 4 (10PC) <u>HABILIDADES BÉLICAS/PODERES (1PC):</u> Mandíbulas 1 (1PC)

Atributos	Original	Ampliação	Dano	
Físico				
Destreza				
Inteligência				
Vontade				
Percepção				
Mana				
Mente				