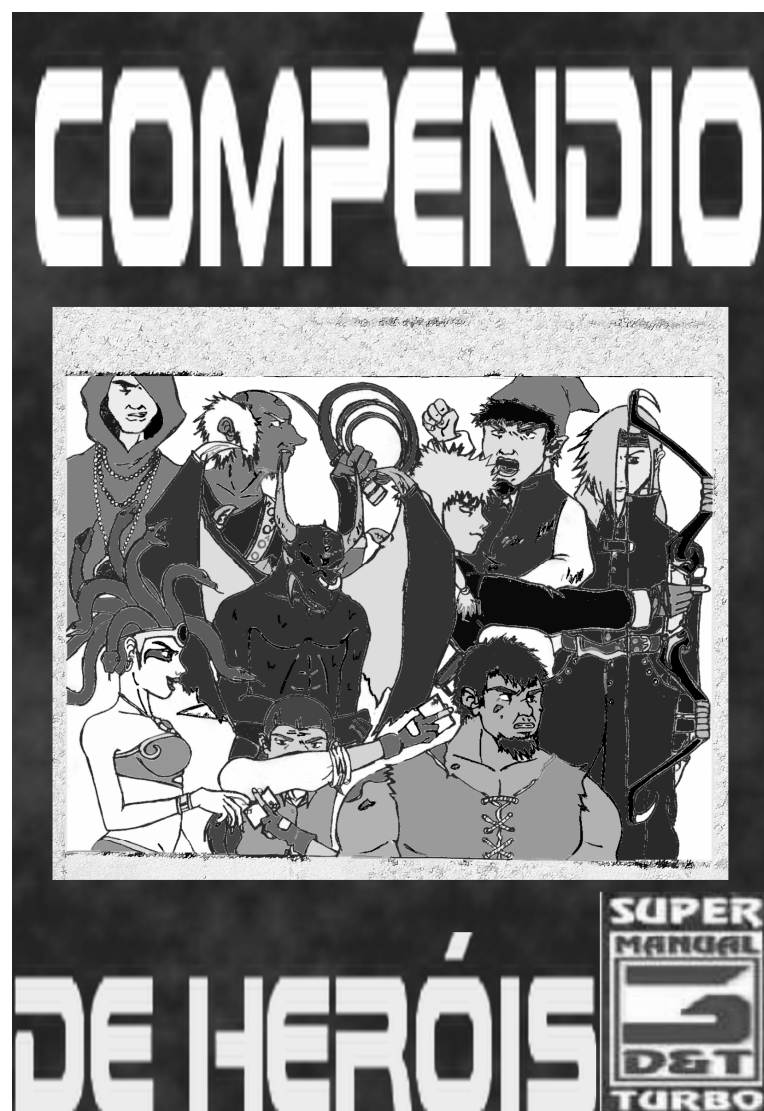


# COMPENDIO



# DE HERÓIS





créditos

Agradecimentos  
especiais a

Texto e Edição

Matheus Silva  
Wellington de S. Salles

Willian “phoenix knight”  
Marinho

A Todos os membros da  
Comunidade Super 3d&T  
Turbo(orkut)

Matheus Silva

Arte

Wellington de S. Salles  
Renato

Caça-piolhos

Matheus Silva

Capa

Willian “Phoenix Knight”  
Marinho  
Wellington de S. Salles

.Sistema 3d&T criado por Marcelo Cassaro, todos os direitos reservados;

.Este livro não pode ser usado para fins comerciais;

.Para utilizar este livro, é necessário o Super manual 3D&T básico, o Super Manual do aventureiro Medieval e moderno e O Super Manual 3D&T Booster

## Índice

|                     |    |
|---------------------|----|
| Guerreiros.....     | 5  |
| Magos.....          | 7  |
| Especialistas.....  | 9  |
| Kits avançados..... | 12 |

## Editorial

Olá pessoal! Este é meu primeiro trabalho com o RPG, e estou orgulhoso e honrado por poder colaborar com esse sistema que acompanho há muito tempo. Sem maiores delongas, eu lhes apresento o compêndio de heróis! Neste pequeno livro você encontra kits extras além dos encontrados no manual do aventureiro medieval e moderno. Este é um trabalho de fã para fãs, espero que aproveitem. É só.

Vida longa ao 3D&T!!!



# KITS BÁSICOS

## GUERREIROS

### Ranger dos totens

**Restrições:** Proibido para construtos e morto-vivos

**Custo:** 3

**Vantagens:** recebe arena (seu ambiente), aliado e ligação natural (seu animal; veja descrição), nataçãot (de esportes), diplomacia† (de manipulação), furtividade† (de crime), primeiros - socorros (de medicina), doma (de animais), rastreo (de crime); Usar armas comuns (medievais) e usar armaduras leves e médias(medievais) gratuitamente; Pode comprar sobrevivência e animais por 2 pontos cada; recebe vantagens ligadas ao animal escolhido( ver descrição)

**Desvantagens:**Protegido indefeso (seu animal; veja descrição)

**Pontos de vida:** Rx5

**Pontos de magia:** Rx4

O ranger dos totens é um tipo de guerreiro que atua na natureza, como rangers e druidas. Mas suas similaridades terminam aí.

O ranger dos totens, como o próprio nome diz, louva a um totem, uma espécie de espírito ancestral. Geralmente as estátuas dos totens têm forma de colunas de pedra, com desenhos de animais. Esses animais são variados, e é aí onde residem os poderes do ranger dos totens. Esse tipo de guerreiro faz um pacto com o totem,

e em troca recebe poderes ligados a ele. Um ranger que louva a um totem lobo, por exemplo, recebe faro, audição e visão aguçada. Mas essa não é a única habilidade de um ranger dos totens.

Além de receber poderes ligados aos animais, o ranger ainda recebe um animal como aliado. Esse animal é uma representação do totem, que auxilia o guerreiro em suas missões. No entanto, ele deve proteger o animal com a própria vida, caso contrário sofrerá um trauma terrível (segue os efeitos da desvantagem protegido indefeso e a vantagem ligação natural).

Qualquer animal pode ser reverenciado como um totem, mas certos monstros "naturais", como grifos e alguns dinossauros também podem ser louvados como totens. Um ranger dos totens pode agir em qualquer ambiente, agindo apenas na companhia de seu animal. Raramente age com aventureiros, e quando age é por uma causa pessoal. O ranger só pode escolher UM totem, e caso seu companheiro animal morra ele só poderá louvar a um novo totem depois de 1D6 meses, além de perder os poderes de seu animal.

Ao custo de 1 ponto cada, o Ranger dos totens pode pegar os seguintes poderes:

**-transformação em animal:** Gastando 1PM o ranger pode se transformar no animal que adora. Na forma animal ele perde algumas vantagens que tinha na forma normal (como usar armas e lançar magias, e algumas outras dependendo

do mestre). Caso chegue a 0PVs, volta-se a forma normal.

**-Usar magias:** O ranger dos totens pode escolher três magias padrão como habilidades naturais, sem gastar pontos de magia, uma vez por dia (mas ainda deve atender os requisitos da magia). Essa habilidade especial só pode ser comprada uma vez.

**-Montaria animal:** Ao custo de 2PM, o companheiro animal do ranger aumenta de tamanho a ponto de se tornar uma montaria para o ranger (que monta como se tivesse a especialização montaria). Nesta forma, os dois podem agir ainda no mesmo turno. O companheiro animal volta ao normal quando o ranger cancela a habilidade.

## Defensor

**Restrições:** Nenhuma

**Custo:** 2

**Vantagens:** recebe Intimidação† (de Manipulação), Doma (de Animais), armeiro (apenas escudos - de máquinas), Alpinismo† e Natacão† (de Esportes), arma viva, Usar Armaduras Leves, Médias (Medievais) gratuitamente; pode adicionar as características defensora e retornável em qualquer escudo (pagando o custo normal em pontos)

**Desvantagens:** FA-1 quando luta com armas corpo-a-corpo

**Pontos de vida:** RX4  
**Pontos de Magia:** RX2

O defensor é um tipo de guerreiro diferente dos demais. Enquanto o típico guerreiro porta armas como espadas, machados, entre outras armas perigosas, o defensor usa como arma seus próprios punhos! Seus golpes certeiros nos lugares certos e com a sua armadura, o defensor tem grande

resistência a golpes e tem mobilidade para atacar.

Mas a habilidade mais impressionante de um defensor não são somente os seus punhos, e sim sua habilidade de lutar com escudos. O defensor pode usá-lo para atacar de várias formas, desde um ataque em carga até um arremesso a longa distância, voltando a sua mão. Defensores conseguem usar essas e outras habilidades em qualquer escudo que esteja à mão, os tornando versáteis.

Defensores são mais comuns em vilas humildes, onde jovens aspirantes a heróis, que não possuem todos os equipamentos necessários de um guerreiro, aprendem a improvisar com o que tem.

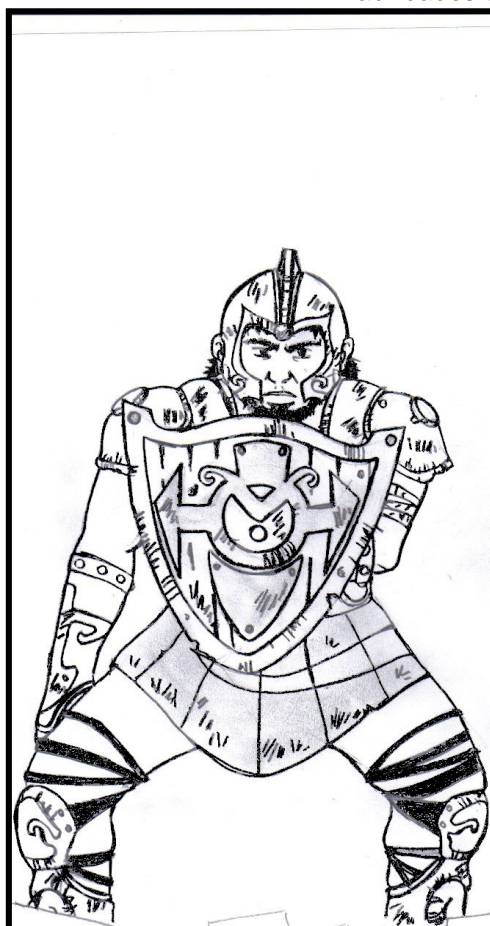
Ao custo de 1 ponto cada, o defensor pode comprar as seguintes habilidades exclusivas:

**-Especialista em armadura:** O defensor pode selecionar uma armadura qualquer e se especializar nela, recebendo um bônus de FD final +2 quando a usar. Esta habilidade pode ser comprada mais vezes, porém a cada compra deve ser selecionada uma armadura diferente.

**-Rapidez metálica:** O defensor possui agilidade para se defender e desviar de ataques, mesmo com sua armadura, recebendo H+1 em esquivas e FD+1. Sem armadura, o defensor recebe H+2 em esquivas, porém não recebe seu bônus na força de defesa.

**-Contra-ataque:** Quando o defensor consegue defender totalmente um

ataque (ou seja, quando a sua FD é maior que a FA do adversário) ele contra ataca na mesma hora, como uma ação livre, com FA = F+1d.



# MAGOS

## Aritmético

**Custo:** 3 (2 para humanos e gnomos)

**Restrições:** proibido para personagens com inculto. Proibido para construtos e morto-vivos

**Vantagens:** pode usar magias divinas sem precisar de clericato; pode comprar memória expandida e genialidade por 1 ponto cada; e recebe usar armas medievais simples, aritmética e física (de ciências), código Morse (de idiomas), engenharia†(de máquinas), criptografia† (de investigação) e armadilhas (de crime)†

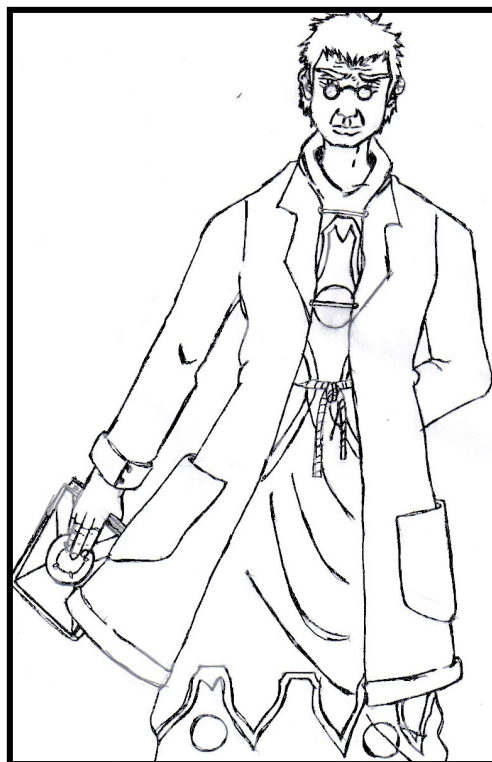
**Desvantagens:** Sofre uma penalidade na iniciativa (ver descrição)

**Pontos de vida:** Rx3

**Pontos de magia:** Rx4

Os magos geralmente tratam a magia como algo místico, selvagem, e que somente com estudo e prática é que se pode dominá-la. Os magos aritméticos concordam com o estudo e a prática, mas tratam a magia como uma ciência. Os magos aritméticos dominam a magia de um modo diferente dos magos comuns, descobrindo suas propriedades através de seus complexos cálculos e equações (por isso que eles dominam as magias dos clérigos sem precisar servir a uma divindade, porém só dominam as magias do clérigo do panteão, e não podem outras a não ser que tenham clericato).

Um aritmético possui um jeito peculiar de começar um combate: enquanto seus colegas aventureiros lutam, ele antes de atacar observa os poderes de seus inimigos e faz seus cálculos para assim ter uma noção de como atacar. Devido a isso, recebem um redutor de -1 na habilidade para rolar sua iniciativa, porém, caso seja o último ou penúltimo a atacar, pode fazer um teste normal de habilidade. Caso acerte, pode descobrir o valor de uma das características do adversário, porém



só pode ser feito no primeiro turno.

Humanos e gnomos são as raças que se adaptam melhor a essa carreira, uma vez que estão usando a magia de uma maneira mecânica. Por estar sempre estudando, um aritmético dificilmente se torna um aventureiro. Uns poucos se aventuram somente para descobrir como outros magos usam seus poderes, e assim começar seu estudo novamente...

**Magias iniciais:** padrão, mais as seguintes (lembrando que um aritmético não precisa de clericato nos requisitos de algumas magias): Água Abençoada, Água Profana, Arma Abençoada, Arma Profana, Bênção divina, Criar Água, Criar Comida, Cura Mágica, Cura de Maldição, Esconjuro de Morto-Vivos e Raio Sagrado.

Ao custo de 1 ponto cada, o aritmético pode pegar as seguintes habilidades:

**-múltiplos alvos:** A partir de algum número definido pelo mestre (números primos, múltiplos de 5, alguma característica do personagem, ordem de

iniciativa...) o aritmético pode lançar uma magia para afetar um número de alvos definido pelo número escolhido pelo mestre. Porém tem uma desvantagem: Isso afeta seus aliados também! Então seja sábio quando lançar suas magias através dessa habilidade.

**-familiar:** ver descrição no super manual do aventureiro medieval

**-falar com familiar:** Idem ao anterior

## Mago combatente

**Restrições:** focus1, proibido para construtos

**Custo:** 2 (3 para morto-vivos, com exceção dos vampiros);

**Vantagens:** Recebe usar armas medievais(comuns), armaduras medievais (leves) e três especializações de idiomas(sendo uma delas um idioma de alguma raça, como a língua élfica ou dracônica por exemplo) gratuitamente;

**Desvantagens:** maldição (suave; familiar nada cooperativo);

**Pontos de vida:** Rx3

**Pontos de magia:** Rx3

Os magos de hoje são muito mais versáteis que outrora. Existem aqueles que se especializam em um elemento, um tipo de magia ou mesmo desenvolvem novas maneiras de usá-la. É aí que os magos combatentes entram.

Os magos combatentes geralmente são magos que não são bons em aprender novas magias. Para compensar esse defeito, desenvolvem novas maneiras de lançar as magias que já conhecem, sendo muito mais rápidos que um mago comum. Em regras, um mago combatente só pode aprender novas magias com um kit avançado (que seja relacionado com magos). Outra característica peculiar do mago combatente é sua habilidade com armas e armaduras, coisas que dificultam as conjurações de um mago, porém eles só conseguem dominar bem armas pequenas e médias e armaduras leves.

Magos combatentes curiosamente não são acompanhados

de familiares. Sabe-se lá porque, os bichinhos não se dão muito bem com esse tipo de mago, sendo mais difícil para eles possuírem um. Em regras, caso o mago combatente queira possuir um familiar, irá receber os efeitos da desvantagem maldição suave (o familiar se recusa a receber ordens do mago).

A maioria das raças tem potencial para serem magos combatentes, devido ao fato de serem bons em tudo, mas ótimos em nada. A única raça que tem dificuldade são os morto-vivos, já que alguns não possuem inteligência suficiente para lançar seus feitiços. A única exceção fica para os vampiros, que lidam bem com magia.

**Magias iniciais:** padrão, sendo as únicas que o mago combatente pode aprender até adotar um kit avançado

Por 1 ponto cada, o mago pode possuir as seguintes habilidades:

**-Conjuração rápida:** O mago Combatente gasta menos tempo pra conjurar suas magias, ou seja, magias que precisam de uma ação completa para serem realizadas são feitas em uma ação parcial e magias que são feitas como ação parcial são feitas como ação livre. Para lançar uma outra magia na mesma rodada é necessária a habilidade abaixo.

**-Magias duplas:** Por conseguir lançar suas magias tão rápido, o mago combatente pode lançar duas magias na mesma rodada. No caso de magias sustentáveis, após usá-la, só será possível usar magias instantâneas. Requisitos: Conjuração rápida

**-Especialista em armas:** o mago combatente pode selecionar uma arma qualquer e se especializar nela, recebendo um bônus de FA final +2 quando utilizá-la. Esta habilidade pode ser comprada mais vezes, porém a cada compra deve ser selecionada uma arma diferente.



# ESPECIALISTAS

## Apostador

personagem, e é escolhido pelo mestre.  
Como já foi dito um apostador não

**Restrições:** proibido para esqueletos, zumbis, construtos e personagens com aparência monstruosa.

**Custo:** 2 (1 para halflings)

**Vantagens:** pode comprar manipulação por 2 pontos; recebe sorte, usar armas medievais (comuns) e armaduras medievais(leves) gratuitamente; e as especializações lábia e sedução (de manipulação), jogos(de esportes), leitura labial e linguagem de sinais†(de idiomas), furtividade† e falsificação†(de crime).

**Desvantagens:** inimigo (ver descrição)

**Pontos de vida:**Rx3  
**pontos de magia:**Rx2

Os apostadores estão entre os aventureiros mais sem-noção que já existiram. Seu objetivo não está em aniquilar monstros (mas em ficar rico sim), seu maior prazer está em jogar jogos de azar, tanto que sabe praticamente as regras de quase todos os jogos existentes. Mesmo o corsário de um grupo de piratas ou uma cartomante, os apostadores sempre contam com a sorte para escapar de perigos, sejam eles monstros ou alguém que quer sua cabeça porque perdeu em algum jogo...

Falando nisso, o apostador sempre tem um inimigo, que o caça por vários motivos (algum jogo perdido, uma previsão mal-sucedida, ter cortejado sua mulher, dívidas a serem pagas, etc.) Esse inimigo é construído com a mesma quantidade de pontos que seu

costuma se tornar um aventureiro, porém alguns podem auxiliar um grupo com sua sorte inusitada por "alguns centavos". Outros que querem testar sua coragem (e sua loucura) viram mercenários, e aí sim auxiliam aventureiros quando necessário.

Ao custo de 1 ponto cada, o apostador pode escolher os seguintes poderes especiais:

**.Maré de sorte:** Você pode amplificar os efeitos da vantagem sorte, podendo realizar mais um "teste de sorte" no dia caso já tenha falhado duas vezes. Essa habilidade pode ser comprada no máximo 3 vezes

**.Sorte em grupo:** Você pode melhorar não só sua sorte, mas a de seus colegas. Você pode conceder os benefícios da vantagem sorte para um número de colegas igual a

sua habilidade, porém eles só podem rolar 1d em caso de falhas de testes, nunca podem usar caso tenham tirado um. O mesmo vale para o apostador.  
Requisitos: maré de sorte.

**Truques confusos:** Gastando 3PMs (ou passando num teste de prestidigitação normal), o apostador usa seus truques com cartas de baralhos, dados ou qualquer outra coisa para confundir seu inimigo, causando nele os mesmos efeitos da magia confusão



**.Caça-níqueis:** O apostador deposita toda sua força na sorte, realizando seu ataque com  $FA = H + 2d - 2$ . Essa habilidade pode ser comprada várias

vezes, sempre adicionando 1d-1, ou seja, 3d-3, 4d-4, 5d-5, e assim sucessivamente.

## Arauto dos sinos

**Custo:** 2 (1 para fadas, elfos e halflings)

**Restrições:** proibido para construtos e morto-vivos; precisa da vantagem aparência (agradável ou inofensiva)

**Vantagens:** Recebem aliado (Alguns animais de montaria, com autorização final do mestre); usar armas medievais (simples); pode comprar animais e artes por 2 pontos; recebe doma (de animais), rastreio (de sobrevivência), furtividade (de crime), veterinária† (de animais), instrumentos musicais† (de artes) e lábia† (de manipulação)

**desvantagens:** fetiche (Seu sino)

**Pontos de vida:**  $R \times 2$

**Pontos de magia:**  $R \times 3$

Um arauto dos sinos é um tipo estranho de aventureiro. Suas habilidades se equivalem com as de um bardo, porém de um jeito peculiar. Embora alguns saibam tocar diversos instrumentos musicais, um arauto dos sinos utiliza seus poucos feitiços através de sinos (recebendo assim os efeitos da desvantagem fetiche). Outro fato curioso é seu aliado: Um animal de montaria, que pode ser um cavalo, um camelo ou até montarias mais exóticas, como rinocerontes, grifos, trobos, etc.

Os arautos dos sinos não agem diretamente em combate. Quando lutam, o arauto usa suas magias para incapacitar o oponente ou então invoca uma criatura ou animal para ajudá-lo.

As raças mais comuns que possuem esses arautos são os elfos e os halflings, por sua afinidade maior com a natureza e a magia. Fadas também se tornam bons arautos, por sua fragilidade e habilidade com magia.

**Magias iniciais:** padrão, entre as descritas a seguir: sono, confusão, o canto da sereia (apenas para monstros

e animais), cura mágica, desvio de disparos, fúria guerreira (apenas para animais e monstros), ilusão, a marcha da coragem, criatura mágica, invocação do elemental, proteção mágica, silêncio, transformação (máximo de focus 3)

O arauto dos sinos pode possuir as seguintes habilidades por 1 ponto cada:

**Fúria montada:** Através de um comando do arauto, seu aliado faz um ataque furioso em linha reta contra seus inimigos. Funciona do mesmo jeito que o ataque especial de carga. Caso o animal já possua o ataque especial e possua aceleração, seus bônus são cumulativos com a habilidade especial.

**Proteção mágica:** O arauto dos sinos recebe um bônus de A+1 pra receber danos mágicos. Essa habilidade pode ser comprada até um máximo de A+5, sendo que para cada nova compra o custo aumenta em 1 ponto (Isso quer dizer que para um bônus de A+5 são necessários 5 pontos).

**Invocar animais:** Com o tocar de seu sino, o arauto pode invocar animais num raio de 50m. Apenas animais "comuns", como ursos, leões, entre outros, podem ser chamados, e não são leais ao arauto. Monstros, como wyverns, dragões e hidras, não podem ser invocados.



# Embaixador

**Restrições:** não pode possuir inculto ou alguma insanidade

**Custo:** 2

**Vantagens:** recebe bom senso gratuitamente; recebe lábia (de manipulação), interrogatório (de investigação) e diplomacia (de manipulação), leitura labial+ e criptografia+(ambas de idiomas), psicologia+(de ciências); usar armas medievais simples gratuitamente; pode comprar manipulação e idiomas por 2 pontos e telepatia por 1 ponto

**Desvantagens:** Código de honra da honestidade

**Pontos de vida:** Rx1

**Pontos de magia:** RX2

Os embaixadores são uma espécie de diplomatas e embora sejam um tanto raros em aventuras, um deles pode ser útil em combates. Suas habilidades em diplomacia e persuasão podem muitas vezes salvar a vida de um grupo de aventureiros. Essas habilidades chegam a ser sobrenaturais, podendo até mesmo transformar inimigos em amigos! Entretanto o embaixador não tem poder para convencer criaturas irracionais.

As habilidades de um embaixador não ficam somente em negociar sua vida (e de seus amigos). Caso não consiga convencer o inimigo a ir para se juntar ao seu lado, ele pode utilizar seu pequeno número de magias para diminuir a moral do seu oponente e aumentar a do seu aliado, insultar o inimigo, entre outras. Você deve estar pensando agora: "Por que diabos eu poderia ser um embaixador?" Simples. Por mais limitado que possa ser um embaixador, ele tem uma grande utilidade em situações fora de combate. Ela é recomendável também para

aqueles que não se interessam muito por combate (!!!).

Por possuir pouca resistência, é mais indicado que o embaixador sempre aja longe de combates.

**Magias Iniciais:** Padrão entre as descritas a seguir. Essas são as únicas magias que o embaixador pode usar em campanha: o canto da sereia, sono, coragem, sono, pânico, fúria guerreira, leitura de lábios, alteração vocal e idioma universal.

Por 1 ponto cada, o embaixador pode possuir as seguintes habilidades:

**.Vontade inabalável:** A vontade do embaixador é tão grande que é mais difícil convencê-lo do contrário. Quando está sendo interrogado, torturado ou qualquer situação em que se faça algo contra sua vontade (e somente nessas situações), o Embaixador recebe um bônus de R+1

**.Persuasão sobrenatural:** O embaixador tem a habilidade de convencer as pessoas de seguir suas opiniões e vontades. Com essa habilidade, o embaixador pode "obrigar" a pessoa à fazer o que ele quer. Para tanto, ele deve gastar 1PM e dizer o que a vítima deve fazer, sem interrupções. Caso contrário, a vítima não realiza a ordem. A vítima também tem o direito de fazer um teste de Resistência para negar o efeito. Caso possua a resistência maior que a do embaixador, a vítima não será afetada. Requisitos: telepatia

**.Especialista em armas:** o embaixador pode selecionar uma arma qualquer e se especializar nela, recebendo um bônus de FA final +2 quando utilizá-la. Esta habilidade pode ser comprada mais vezes, porém a cada compra deve ser selecionada uma arma diferente.

# KITS AVANÇADOS

## Arqueiro Moderno

**Requisitos:** PdF 2 ou superior, Usar armas modernas (exóticas; Arco composto) ou medievais (Comum; Arco longo), tiro penetrante e engenharia (de máquinas);

**Vantagens:** Adaptador (Apenas para suas flechas; ver descrição), pode comprar tiro múltiplo e tiro carregável por 1 ponto cada; Recebe PdF+1 na FA e em qualquer teste em que possa usar seu arco e flecha.

**Desvantagens:** Munição limitada (as flechas são gastas em testes com arco e flecha também).

Os arqueiros de hoje são um pouco diferentes do passado. O antigo arqueiro só sabia utilizar suas flechas para combate, e não havia flechas com outras utilidades ou propriedades (as que existiam na época eram caras e difíceis de serem fabricadas). Com as maravilhas da tecnologia, foram inventadas as armas de fogo, e o tradicional arco e flecha fora substituído. Substituído, mas não esquecido.

Os novos arqueiros contam com seu arco composto, mais moderno e complexo de usar, e uma variedade impressionante de flechas, sendo utilizadas em combates e em qualquer outra situação. Usando seu conhecimento, pode adicionar qualquer material em suas flechas, causando diversos tipos de dano (vantagem adaptador), além de usar suas flechas para arrombar portas, criar caminhos pequenos na terra, e qualquer outra tarefa que esteja a seu alcance com sua "ferramenta de trabalho", porém deve-se estar atento quanto a suas flechas. Embora sejam variadas, elas não são

ilimitadas. Por isso, um bom arqueiro é sábio em usar suas flechas.

Por 1 ponto de personagem cada, o arqueiro moderno pode essas seguintes habilidades:

. **Flecha Teleguiada:** as flechas do Arqueiro moderno impõem um redutor de H-2 contra seu alvo para calcular sua FD e tentativas de esquiva. Consome 1 PM e é considerada uma ação parcial.



. **Construção rápida de flechas:** Usando o material que tem próximo, o arqueiro pode construir um número de flechas igual a sua habilidade. O personagem deve definir antes para qual tarefa ele utilizará (para teste ou para combate).

. **Tiro distante:** Seus disparos chegam muito mais longe que o normal. Os disparos de flecha que o arqueiro usa chegam ao dobro do alcance padrão do arco (ou do PdF do personagem, aquele que for menor) sem receber penalidades na FA.

## Bispo

**Requisitos:** Clericato ou paladino (qualquer deus, desde que não obedeça a um deus maligno); Possuir focus 3 em dois caminhos elementais, exceto trevas; usar armas medievais (comuns, pelo menos uma com dano por contusão); Saber usar 4 magias que possuam clericato ou paladino como exigência; somente personagens com kits de servos dos deuses podem possuir este kit avançado.



**Vantagens:** pode escolher um de seus poderes concedidos de seu kit anterior como uma habilidade ilimitada, sem limite de utilizações por dia (ver descrição)

**Desvantagens:** devoção (divulgar e pregar as palavras de seu Deus)

Os bispos são um estágio mais avançado dos clérigos. Geralmente são eles que comandam e lideram clérigos menores nas igrejas e templos. Se os clérigos seguem com grande devoção as obrigações e restrições de seus deuses, os bispos fazem muito mais, pregando e divulgando os ensinamentos de seus deuses para todos que puderem. Por estarem muito ocupados com assuntos referentes à sua igreja, muitos bispos não costumam se aventurar pelo mundo, geralmente mandando outros clérigos para cumprirem as missões, mas outros bispos que se focam em pregar as palavras de seu Deus se juntam com grupos de aventureiros honrados para seguir com seus ideais. Clérigos e paladinos são os que mais se tornam bispos. Druidas são raros, dado à sua reclusão ao mundo, ficando mais preocupados com sua região.

Por 1 ponto cada, o bispo pode possuir as seguintes habilidades:

**.potência divina:** Magias de ataque possuídas por bispos causam mais dano. Você recebe um bônus de +2 na FA quando utiliza suas magias de ataque.

**.Contra-ataque mágico:** Com seus conhecimentos de magia divina, qualquer magia divina ofensiva lançada sobre você é mandada de volta do mesmo em quem havia lançado anteriormente. Você recebe o dano normalmente da magia lançada, e na sua rodada a magia é lançada como uma ação livre. Essa habilidade não funciona com magias arcanas.

**.Menos energia:** Suas magias custam menos PMs para ser lançada. Você gasta metade dos PMs necessários para lançar suas magias, arredondando para cima.

## Caçador de andróides

**Requisitos:** F1, H2, engenharia, mecânica e eletrônica (ou a perícia máquinas)

**Vantagens:** Recebe FA+1 contra construtos, ciborgues, nanomorfos e quaisquer outras criaturas-máquinas; recebe H+1 em testes ligados a máquinas.

**Desvantagens:** nenhuma

No mundo moderno em que estamos hoje, estamos a um passo do futuro. Outros dizem que esse **É** o futuro. Aos poucos, os robôs vão ficando cada vez mais complexos e úteis para as pessoas. Infelizmente nem tudo é perfeito. Alguns robôs que originalmente foram criados para combate e para servir a seus criadores fugiram do controle, causando problemas para a sociedade. Para resolver esses problemas, e alguns outros, é que existem os caçadores de andróides.

Esse tipo de caçador é especializado em combater essas máquinas rebeldes, sabendo como construí-las, consertá-las e destruí-las. Na nossa época, eles chegam a ser um tanto raro, visto que algumas máquinas super-tecnológicas ainda estão aparecendo. Na época futurista, entretanto, eles estão entre os muitos aventureiros, já que alguns construtos chegam a formar sociedades e civilizações (pequenas é claro).

Um caçador de andróides tem vários motivos para seguir esse tipo de vida: Pode estar em uma cruzada pessoal, estar trabalhando para uma empresa que criou alguns robôs e que fugiram, vingança, etc. Embora tenha seus motivos para caçá-los, nem todos os caçadores são preconceituosos com as máquinas: Muitos são pacíficos, querendo o direito de pensar, e de sentir. Alguns caçadores até mesmo são ciborgues ou coisas do tipo! Combatentes e especialistas são os que se tornam caçadores de andróides mais facilmente, já que os combatentes são bons em combate e os especialistas possuem certo conhecimento sobre máquinas.

Por 1 ponto de personagem cada, um caçador de andróides pode possuir as seguintes habilidades:

• **Bônus de Alvo:** o Caçador, com uma ação completa, pode designar um indivíduo ou uma criatura específica como alvo. Essa criatura só pode ser algum tipo de máquina. Ele gasta 1 PM para selecionar o alvo, e a partir daí receberá um bônus de FA+2 quando lutar contra esse alvo em particular. O Caçador de andróides não necessita conhecer o alvo pessoalmente e pode saber sobre ele apenas

através de suas ações ou descrição. O Caçador de andróides não pode selecionar um alvo quando ele ou o alvo estiverem em combate. Quando um alvo é escolhido, o Caçador precisa esperar 24 horas antes de escolher um novo alvo.

. **Conhecimento avançado:** A dificuldade do teste de máquinas para um caçador de andróides cai em uma graduação, ou seja, um teste difícil se torna normal, um teste normal se torna fácil e um teste fácil não é necessário testes.

. **Flagelo de robôs:** Um caçador recebe um bônus de +2 na FA em uma arma quando a usa em combate contra andróides. Essa habilidade pode ser comprada várias vezes, uma para cada arma diferente.

dirige sua moto.

-**Acrobacia:** o motoqueiro sabe empinar a moto, e outros truques sem precisar de testes. Com isso, o motoqueiro pode alcançar alguns locais um pouco mais difíceis de alcançar com a moto (neste caso, usa-se um teste normal de habilidade).

-**Amigos sobre rodas:** Motoqueiros geralmente se dão bem uns com os outros. Quando um motoqueiro estiver em uma situação de perigo, ele pode chamar outros motoqueiros para ajudá-lo, recebendo um bônus de +1 quando atua com eles. Obviamente os aliados podem demorar um pouco para chegar. O tempo certo variará de acordo com o mestre

## Cavaleiro do asfalto

**Exigências:** condução (motos), H2, Prestidigitação (de artes), deve possuir uma moto durante a campanha ou máquina (moto) que pode ser comprada por 2 pontos.

**Vantagens:** Ataque Especial (carga); Pode manusear armas de uma mão enquanto dirige; Pode comprar Senso de direção por 1 ponto.

**Desvantagens:** Ponto fraco (ver descrição)

Esses são motoqueiros que por algum motivo pessoal (amor a motos, viajantes, mercenários, etc.) são verdadeiros heróis (ou vilões) em suas motos, seja qual for o modelo. Alguns são tão engenhosos que conseguem até mesmo usar armas com uma de suas mãos enquanto dirigem e fazer manobras sobre humanas! Muitos são aventureiros outros são mercenários ou foragidos, mas todos têm algo em comum: amor por motos.

Geralmente são solitários, tendo como única companhia suas motos. Raramente atuam com outros aventureiros, apenas quando são mercenários ou coisa assim.

Podem comprar por 1 ponto cada as seguintes habilidades exclusivas:

-**Mestre das rodas:** o motoqueiro aproveita os ventos para ganhar +2Km/hora enquanto



## Engenheiro

**Requisitos:** Perito (em duas especializações de máquinas), usar arma moderna (simples ou comum) ter uma ocupação inicial. Proibido para personagens com inculto.

**Vantagens:** Recebe recursos (bem de vida) e máquina (a vantagem, não a perícia) gratuitamente. Pode comprar perícia máquinas por 2 pontos.

**Desvantagens:** Nenhuma

Embora o típico engenheiro abranja uma dezena de especialidades, o engenheiro de que estamos falando são da parte mecânica da coisa. Esse tipo de herói é perito em tecnologia avançada, sabendo criar armas avançadas de guerra, como tanques, robôs, aviões, entre outros.

Porém seu conhecimento do teórico e do prático vão muito além. Na maioria dos casos, muitos dos engenheiros criam suas máquinas para uso próprio! E recursos não faltam para isso: Tanto tempo de estudo e investimento fazem dos engenheiros pessoas poderosas mentalmente (e financeiramente de vez em quando) falando. Suas máquinas sempre trazem sua marca pessoal. Ao contrário do cientista, ele pode ser um engenheiro livre de grandes empresas, mas não chega a ser raro ver engenheiros dentro de corporações. Também goza de certa riqueza, suficiente para bancar suas invenções e construções.

Engenheiros são valiosos em grupos de aventureiros como cérebro da equipe, oferecendo sugestões para o grupo e fornecendo itens que podem ser de grande valia para o grupo. Civis e Especialistas são os que se tornam engenheiros mais facilmente. Combatentes têm certa dificuldade, mas podem se tornar também.

Ao custo de 1 ponto de personagem cada, o engenheiro pode possuir as seguintes habilidades exclusivas:

- **Improvisação Científica:** o engenheiro possui a habilidade de improvisar soluções usando objetos comuns e conhecimento científico. Esta habilidade leva o engenheiro a construir aparelhos e ferramentas rapidamente e facilmente em situações dramáticas, mas eles têm duração limitada. Gastando 1 PM e combinando objetos comuns com um teste de

Engenharia, o engenheiro pode construir uma ferramenta ou dispositivo para lidar com qualquer situação. A dificuldade do teste depende do que o engenheiro pretende construir e dos objetos que ele terá a disposição. Somente objetos que podem ser usados mais de uma vez podem ser improvisados. Dispositivos eletrônicos, ferramentas especiais, armas, dispositivos mecânicos e outros mais podem ser construídos com a improvisação científica. Leva uma ação completa para fazer um objeto com a improvisação científica. O objeto, quando colocado em uso, dura um número de rodadas igual ao valor de Habilidade do engenheiro, ou até o fim do encontro em andamento, antes dele se desmantelar. O objeto não pode ser reparado.

. **Especialista em máquinas:** O engenheiro pode se especializar em um tipo determinado de máquina. Quando faz testes ligados a ela, a dificuldade do teste cai uma graduação. Um teste difícil se torna normal, um teste normal se torna fácil e um teste fácil é sucesso automático. Para cada nova compra dessa habilidade, o custo aumenta em 1 ponto de personagem.

. **Mente brilhante:** Em momentos críticos, o engenheiro pensa melhor que o normal e mais calmamente, recebendo um bônus de H+1 para testes de perícias. Por mais um ponto de personagem e gastando 2 Pms, os aliados a até 3m de distância recebem FD+1, devido a confiança que o engenheiro passa a seus aliados.

## Feiticeiro das feras

**Requisitos:** Focus 3 (ou mais) em pelo menos 3 caminhos da magia; Ter acumulado pelo menos 15 pontos de experiência

**Vantagens:** recebe resistência à magia gratuitamente;

**Desvantagens:** só podem aprender suas magias iniciais através de monstros (ver descrição)

O feiticeiro das feras é um tipo estranho de mago. Enquanto outros conjuradores arcanos (principalmente invocadores) comuns utilizam partes de monstros em suas poções ou mesmo para conjurar feitiços, o feiticeiro das feras aprende

de um jeito diferente. Graças a sua resistência mágica, esse feiticeiro aprende suas magias sofrendo e sobrevivendo a seus efeitos! Esse tipo de conjurador depois que sofre os efeitos da magia, ele entende suas propriedades místicas e as usa normalmente. Entretanto, ele só consegue aprender esses poderes através de monstros.

Um feiticeiro das feras que tenha sofrido e sobrevivido a um olhar petrificante de uma medusa ou basilisco, por exemplo, pode usar a magia petrificação, até do mesmo jeito que a criatura utiliza. Feiticeiros das feras são raros justamente por isso: Muitos não conseguem sobreviver a certas magias de monstros ou tem medo de que não consigam aprendê-las.

Não é necessário que se possua o focus para aprender a magia de um monstro, é somente necessário que sobreviva a ela, porém se gasta o custo normal em PMs para usá-la.

Magos com alta resistência a efeitos de monstros se tornam feiticeiros das feras. Alguns feiticeiros, que buscam aprender magias novas, também se tornam feiticeiros das feras. Outros tipos de conjuradores são raros de adotar esse kit, mas existem.

**Magias Iniciais:** petrificação, sono, O canto da sereia, O sopro congelante de belugha, cegueira, pânico, Loucura de Atavus, gagueira de Raviollus, Dominação total, Desmaio, Asfixia, Ferrões venenosos, Raio desintegrador, Mikron, Transformação (máximo focus 5), Fascinação e cura sagrada(sem precisar de paladino em seus requisitos)

Por 1 ponto cada, o feiticeiro das feras pode possuir as seguintes habilidades:

- **Dom natural:** Escolha uma magia qualquer de sua lista: você usar essa magia uma vez por dia, sem gastar pontos de magia. Você só pode comprar essa habilidade três vezes, e para a mesma magia.

**PV>PM:** Com essa habilidade, o mago azul pode receber seu dano não em seus PVS, mas em seus PMs, sempre que receber dano qualquer. Com mais um 1 ponto, o mago pode dividir o dano em seus PVs e PMs.

**Especialista em monstros:** escolha um tipo de monstro (dragões, gigantes, aberrações...). Sempre que fizer testes relacionados a esse monstro, a dificuldade cai em um grau: Um

teste difícil se torna normal, um teste normal se torna fácil e um teste fácil é sucesso automático.

## Guerreiro mágico

**Restrições:** F2 ou H2; usar armas comuns ou médias (medievais), usar armaduras médias ou pesadas (medievais); focus 2 em pelo menos dois elementos.

**Vantagens:** não recebe penalidades nas magias por usar armadura; e recebe arma especial (elemental; elemento determinado pelo focus no elemento mais alto no momento em que o personagem assume esse kit)

**Desvantagens:** Fetiche(arma especial)

Magia arcana e armaduras não se combinam. Isso todo mago e guerreiro sabem na ponta da língua. Mas alguns insistentes conseguem desenvolver técnicas para utilizar armas e magias. Esses "teimosos" são os guerreiros mágicos.

Um guerreiro mágico é um mago que possui habilidades de combates acima da média (pelo menos para um mago) ou um guerreiro que aprendeu a dominar habilidades arcanas ao longo de suas aventuras. Dessa forma um guerreiro mágico acaba se tornando auto-suficiente em relação a combate e magia.

Tamanho é o domínio com a magia que o guerreiro mágico consegue usar seus poderes arcanos através de suas armas, realizando os movimentos necessários com as mesmas. Graças a isso, a arma do guerreiro com o tempo ganha propriedades mágicas (arma especial elemental), mas isso tem uma desvantagem: Por estar tão acostumado a utilizar suas magias pelas armas, quando não às usa seu poder diminui (segue os efeitos da desvantagem fetiche).

Por suas blindagens coloridas e poderes arcanos medianos, os guerreiros mágicos às vezes não recebem o respeito que merecem. É uma carreira para poucos, pois exige muito do mago, ou guerreiro. Embora esses dois tipos de heróis sejam os mais comuns a se tornarem um guerreiro mágico, bardos, feiticeiros e bárbaros (esse com um pouco mais de esforço) podem se tornar esse tipo de herói.

Por 1 ponto, o guerreiro mágico pode possuir as seguintes habilidades:



**-Ataque arcano:** O guerreiro mágico pode executar um golpe poderoso, como se tivesse a vantagem ataque especial. No entanto, ao invés de receber o bônus normal de +2 na FA, o bônus recebido depende de seu focus. Exemplo: Um guerreiro mágico com focus 2 em fogo e 1 em água decide fazer um ataque arcano com fogo, recebendo um bônus de +2 na FA por ter focus dois em fogo. O bônus oferecido pela arma especial não é cumulativo com o focus, então se o guerreiro mágico possui uma arma especial elemental de fogo realizar um ataque arcano com fogo, não receberá bônus da arma, e sim do focus.

**-Habilidades mágicas ampliadas:** A mesma habilidade dos clérigos de Wynna. Um ponto extra de Focus em qualquer Caminho à sua escolha, e também Pontos de Magia Extras x1.

**-Magia infalível:** Escolha uma magia de sua lista de magias. O guerreiro mágico pode usar essa magia sem penalidade caso esteja sem sua arma. Essa habilidade pode ser comprada várias vezes, cada vez para uma magia diferente

## Herói das runas

**Requisitos:** H3, Ocultismo ou ciências proibidas (para era moderna), focus 3 em um caminho (para era medieval), ter entrado em contato com algum ser extraplanar.

**Vantagens:** recebe energia vital gratuitamente e recebe focus+1 para magias de ataque

**Desvantagens:** Fetiche (algum objeto q canalize sua magia), fraqueza (incomum; Quando fica muito tempo sem utilizar seu objeto, veja a descrição), só poderá usar magias arcanas

Quando as civilizações estavam sendo erguidas e a magia ainda sendo descoberta, muitos daqueles que começaram a dominá-la entraram em contato com seres misteriosos, que diziam saber como controlá-la. Esses seres canalizaram a magia em runas, ou objetos escolhidos pelos magos para poderem ser usados. Era um processo difícil, pois colocava em risco a vida daqueles que tentavam. Os que conseguiam são chamados

de herói das runas.

Esse tipo de herói (ou vilão na maioria dos casos) não surge do nada. Através de muito estudo ou um pequeno conhecimento mágico, certos seres extraplanares (geralmente são elementais, mas podem existir outros com o mesmo propósito) entram em contato com o promissor arcano que lhe ensina seus segredos e os canaliza em algum objeto escolhido pelo mago (que deve passar por um teste de resistência-1 para resistir ao efeito caótico do objeto). A partir daí seus poderes são ampliados (ou descobertos, no caso da era moderna).

Porém todo poder tem seu custo, e todo ser extraplanar tem seu motivo para ajudar os mortais: Essas runas e objetos criados por eles têm como objetivo “escravizar” o usuário cada vez que ele usa suas magias, aumentando o poder da entidade. Por isso, quando o herói das runas fica muito tempo sem utilizar suas magias (cerca de 2D6 dias) se sente debilitado (segue os efeitos da desvantagem fraqueza). Então, cuidado ao aceitar ajuda desses seres: Quando a esmola é muita, o mendigo desconfia...

**Magias iniciais** (era moderna): padrão  
Ao custo de 1 ponto de personagem cada, o herói das runas pode pegar as seguintes habilidades exclusivas:

. **Superação heróica:** O herói das runas consegue, por um curto período de tempo, vencer sua fraqueza contra os efeitos das runas. Quando for atingido pelo estado de fraqueza, o personagem faz um teste de resistência para negar o efeito. Caso seja bem-sucedido no teste, o herói das runas fica mais uma semana sem fraquejar. Após esse tempo, o personagem pode fazer mais um teste, porém com um redutor de -1, e aumentando para cada semana seguinte. Essa habilidade pode ser comprada no máximo até o valor de sua resistência.

. **Focus aprimorado:** Você recebe focus+1 em um elemento à sua escolha. Essa habilidade só pode comprar até no máximo 5 vezes.

. **Identificação de runas:** o herói das runas recebe um bônus de +1 em testes de ocultismo que envolva reconhecer e desvendar outras runas. Esse bônus também

é válido caso o herói esteja tentando aprender alguma magia de outro herói das runas.

## Invasor das tumbas

**Requisitos:** H3 ou superior, acrobacia, alpinismo e sobrevivência (túneis e masmorras).

**Vantagens:** Perito (Nas especializações acima) e arena (túneis e masmorras); Pode comprar noção do perigo por 1 ponto.

**Desvantagens:** Nenhuma

Aventureiros cedo ou tarde acabam se metendo em masmorras, sejam para cumprir missões para alguém ou para exploração pessoal. Em locais como este, monstros não são a única ameaça: Túneis intrincados, armadilhas mortais, desmoronamentos e outros desafios aguardam cada nova sala ou câmara, seja na era medieval ou moderna.

O invasor das tumbas é o aventureiro especializado em explorar esse tipo de lugar. Ladinos, monges e especialistas são os que mais tornam esse tipo de aventureiro, pois suas habilidades físicas são ótimas para evitar esse tipo de perigo. O invasor atua também como batedor para seus companheiros, desativando armadilhas e distraindo seus inimigos, criando uma rivalidade mortal com armadilheiros (afinal, estão estragando minhas armadilhas! XD).

Humanos seguem esta carreira com mais facilidade, por suas curiosidades e ambições pessoais. Criaturas de tamanho pequeno como halflings e gnomos também se tornam bons invasores.

Por 1 ponto cada, o invasor das tumbas pode possuir as seguintes habilidades:

**.Mestre explorador:** Você é perito dentro das masmorras, sendo capaz de algumas façanhas dentro de lugares profundos. Escolha uma das seguintes habilidades, sendo que para cada nova habilidade é necessária +1 ponto de personagem (assim, uma segunda habilidade valeria 2 pontos, uma terceira 3 pontos e assim por diante):

-Pode reduzir o dano de uma queda em -x, sendo "x" a H do personagem;

-Recebe H+1 em testes para procurar passagens secretas e evitar armadilhas;  
-Consegue passar por passagens estreitas, como se tivesse altura de uma criatura pequena, como um halfling ou gnomos.  
Personagens com modelo especial (tamanho pequeno);  
-recebe A+1 quando usa uma armadura leve ou nenhuma armadura. Em situações em que não se pode usar armadura, esse bônus é perdido.

**.Esquiva aprimorada:** O invasor das tumbas recebe +2 em testes de esquiva.

**.Presença valiosa:** Gastando 2PM, o invasor pode detectar a presença de tesouros com valor de no mínimo 100 O\$ (ou 1000 \$). Você não sabe exatamente onde ela está, mas sente sua presença.

## Lanceiro-Dragão

**Requisitos:** F3 ou mais, A2 ou mais, Perito (saltos, de esportes e idioma dracôniano), usar armas medievais (comuns, lança) e usar armaduras medievais (médias); ter entrado em contato com pelo menos um dragão(ou alguma criatura aparentada a ele).

**Vantagens:** Recebe FA+2 quando luta com dragões e criaturas aparentadas

**Desvantagens:** nenhuma

Guerreiros ao longo de sua vida de aventuras encaram diversos inimigos, entre os quais dragões e criaturas aparentadas a ele, como Wyverns, Protodracos, entre outras. Quando esses guerreiros entram em contato com esses tipos de criaturas, um novo tipo de herói surge: o lanceiro-dragão. Muitos confundem um lanceiro-dragão com um matador de dragões, já que ambos usam armaduras e escudos em cores vivas, ornamentadas com imagens de dragões. A diferença está nas suas armas: Enquanto o matador de dragões prefere armas de grande porte, o lanceiro-dragão domina com maestria a lança.

Lanceiros-dragão tipicamente são seres solitários, tendo companhia geralmente de outros lanceiros, e em alguns casos seus colegas aventureiros. Outra característica comum de sua personalidade é seu orgulho,

similar a dos dragões, sendo justos como dragões brancos, ariscos como dragões vermelhos e cruéis como dragões negros. Mesmo os respeitando, os dragões ainda os consideram um tanto fracos.

Os lanceiros-dragões podem possuir as seguintes habilidades por 1 ponto cada:

**-Salto fulminante:** A habilidade que é marca registrada de um lanceiro-dragão. O lanceiro realiza um salto imenso ficando no ar por alguns instantes, em seguida desce com sua lança em um ataque fulminante sobre um inimigo. Essa habilidade só pode ser usada com uma lança. Em regras, o personagem concentra seu ataque durante uma rodada (por estar no ar, não é considerado indefeso), e na rodada seguinte faz seu ataque com  $FA=Fx2+H+1d$  (acrescente o bônus ou redutor da lança).

**-Salto aprimorado:** O Lanceiro diminui a dificuldade do teste de saltos: Um teste difícil se torna um teste normal, um teste normal se torna fácil e um teste fácil é sucesso automático. Requisitos: Salto fulminante.

**-Coração de dragão:** O Lanceiro-dragão fica mais resistente perto da morte. Quando está perto da morte, o lanceiro recebe um bônus de +1 na armadura para calcular sua força de defesa, e recebe um Bônus de +1 em teste de morte.

**-Montaria espiritual:** o Lanceiro através do poder do seu espírito invoca uma criatura aparentada aos dragões (não podendo ser entretanto um dragão). Ela não possui características, só pode ser usada para montaria, embora conserve suas vantagens (como levitação, por exemplo), e não pode levar mais pessoas que a resistência do lanceiro. Requisito: coração de dragão

## Mago dos cristais

**Requisitos:** Possuir uma gema valiosa (como rubi, safira, cristal, etc.), focus 3 em dois elementos qualquer. Somente elfos e gnomos podem possuir este kit avançado (na era moderna).

**Vantagens:** Arma especial (Explosão elemental e defensora)

**Desvantagens:** Fetiche

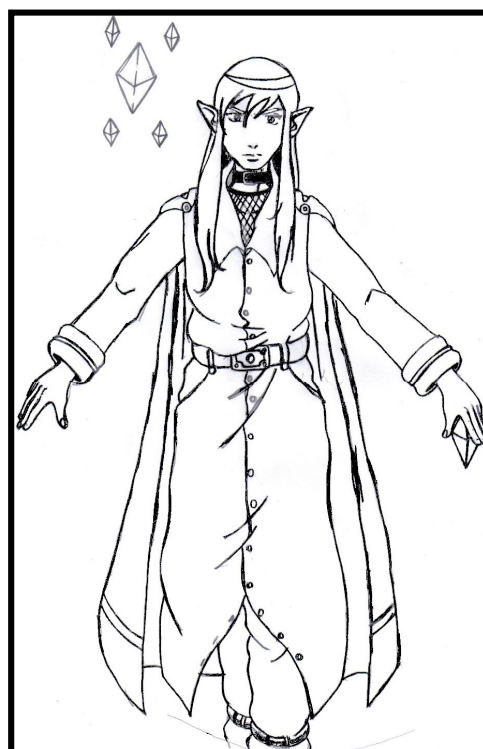
Os elfos são uma raça bem exótica em relação a magia. Alguns de seus métodos para lançar feitiços são considerados por muitos criativos, e ao mesmo tempo, poderosos. Um tipo de mago que com certeza é bem diferente do comum é o mago dos cristais.

O mago dos cristais é um tipo avançado de mago, pois suas habilidades especiais só podem ser conquistadas com muito estudo mágico, pois sua técnica é difícil de ser conquistada. Através de uma gema preciosa, que pode ser um rubi, uma safira ou qualquer outra valiosa, ele une seus dons mágicos a ela, tornando-a viva!

A partir de um comando do mago, a gema luta sozinha, lançando seus próprios feitiços (ela só pode lançar magias padrão, com o mesmo focus do mago). Essa técnica é difícil, pois requer do mago certo conhecimento arcano para encantá-la. Em regras, o mago precisa fazer um teste de joalheria (de máquinas ou artes) que pode ser normal ou difícil se o mago não possuir a especialização, e um teste normal de ocultismo (de ciências).

Na era medieval, a maioria das raças que possuíam dons mágicos podiam se tornar magos dos cristais. Na era moderna, cuja magia tornou-se obsoleta, somente os elfos e o gnomos possuem naturalidade e conhecimento para se tornarem magos dos cristais.

Por 1 ponto de personagem, o mago pode possuir as seguintes habilidades exclusivas:



**.Elemento surpresa:** o cristal do mago pode fazer um ataque extra antes de rolar a iniciativa. Esse ataque é feito do mesmo jeito que sua habilidade explosão elemental (de arma especial).

**.Cristal falatório:** O cristal possui inteligência suficiente para falar com qualquer pessoa. Em resumo, o cristal recebe a perícia idiomas.

**.Conhecimento oculto:** Escolha três magia que o mago saiba usar além das magias padrão. O cristal pode usar cada uma dessas magias uma vez por dia, com o mesmo focus do mago. Essa habilidade pode ser comprada várias vezes, cada vez aumentando seu número de utilizações por dia.

## Mensageiro da Morte

**Requisitos:** Perito (Ciências proibidas) e focus 3 em trevas; não pode possuir focus em luz e nem possuir os códigos de honra da honestidade, do combate ou lei de asimov (qualquer uma delas)

**Vantagens:** Veja no texto a seguir

**Desvantagens:** Veja no texto.

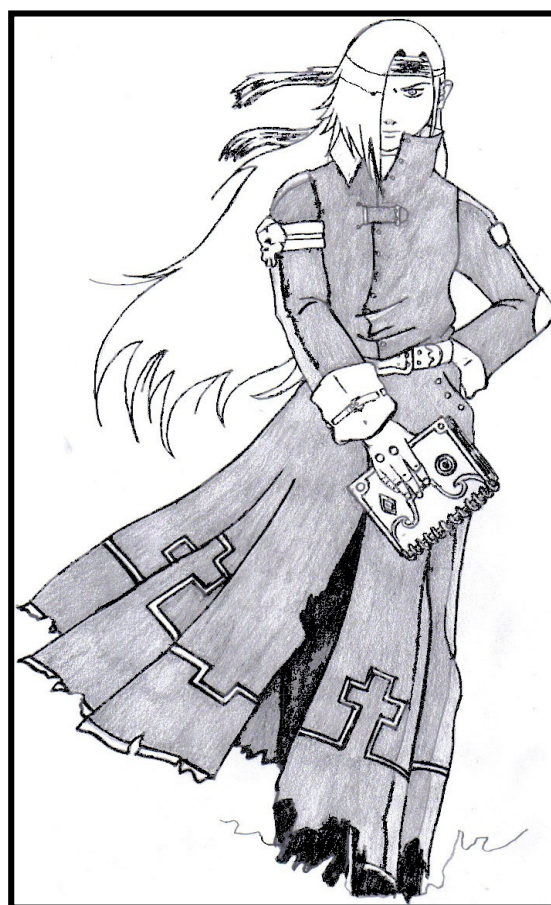
A única certeza que as pessoas têm durante toda a sua vida é a morte. Ela pode vir de forma natural ou de uma forma horrorosa. Praticamente todos os seres vivos temem a morte, poucos são os que não a temem. Entre esses que não temem, existe um tipo de aventureiro que pode ditar a morte de qualquer ser. Eles são raros, mas quem os conhece os chamam de mensageiros da morte.

Um mensageiro da morte possui o dom (outros diriam maldição) de matar instantaneamente qualquer ser que conheça, incluindo seres poderosos como dragões, gênios e outros de grande poder! Para tanto ele necessita de duas coisas: Alguma coisa que identifique a vítima (que pode ser um fio de cabelo, pele, escamas, sangue ou mesmo o nome da vítima) e um artefato pessoal onde possa ser executado seu "dom" (que pode ser um amuleto, um caderno, um frasco, etc.). Uma vez feito isso, a vítima deve fazer um teste de R com redutor igual a resistência do mensageiro. Um sucesso salva a vítima, uma falha deixa-a a mercê do mensageiro, que determina como ela vai morrer. Embora esse poder seja poderoso, um

mensageiro tem uma desvantagem: ele só pode matar um número de pessoas igual a sua resistência. Caso ultrapasse, o mensageiro da morte deve fazer um teste de resistência -2. Caso falhe, ficará louco (recebe a desvantagem insano sem receber pontos por ela. a forma de insanidade será escolhida pelo mestre). Mensageiros da morte geralmente são malignos, usando seus poderes para destruir obstáculos em seu caminho. Outros são como os vigilantes, fazendo justiça com as próprias mãos. Por 1 ponto de personagem cada, um mensageiro da morte pode escolher as seguintes habilidades exclusivas:

**Julgamento extra:** O mensageiro pode matar mais uma vítima além do limite de sua resistência. Essa habilidade pode ser comprada no máximo 5 vezes.

**Dons espectrais:** O mensageiro da morte não só mata como pode comandar os mortos. Três vezes ao dia, um mensageiro pode invocar a magia criação de mortos-vivos, sem custo de PMs. Caso o mensageiro possua essa magia, o número de mortos-vivos invocados dobra.





## Mestre das feras

**Requisitos:** perito (doma diplomacia e sobrevivência em algum terreno); saber utilizar as seguintes magias: Arma ou armadura de alihanna, bússola mental, o canto da sereia, forma animal e pelo menos uma magia de invocação; usar armas medievais comuns; proibido para construtos e mortos-vivos.

**Vantagens:** Parceiro (ver descrição); pode comprar animais por 2 pontos(caso o kit que você possua tenha essa vantagem, o custo diminui para 1)

**Desvantagens:** código de honra do caçador e protegido indefeso (seu parceiro animal)

O mestre das feras é um guerreiro poderoso na selva (ou qualquer outro terreno), pois tem o poder de falar e domar animais (e alguns monstros também, como grifos e dinossauros). Age tipicamente sozinho, ao lado unicamente de seu parceiro animal (escolhido pelo mestre). Esses parceiros animais são parte do espírito do mestre, sendo normal que eles tenham zelo por seus aliados. Os mais fortes mestres conseguem até mesmo invocar criaturas!

O mestre das feras como já foi dito, não costuma agir em grupo, e faz somente por uma boa causa (entenda-se por "boa causa" do ponto de vista do mestre das feras, e pode ser bom pra ele, mas não muito bom pra você...). Atuam mais como guardiões das regiões onde vivem. Para eles (as), homens honrados são aqueles que respeitam a selva, mesmo que não façam parte. Por causa disso, são grandes amigos de druidas, rangers e hierofantes que tenham contato com a natureza.

Ranger e druidas são os que se tornam mestre das feras mais facilmente. Alguns Embaixadores e bardos que conseguem dominar seus poderes com algum treinamento também se tornam mestre das feras. Guerreiros e monges são mais raros, mas também pode ocorrer.

Por 1 ponto cada, o mestre das feras pode possuir as seguintes habilidades:

**.Forma animal poderosa:** escolha um animal que você possa se transformar. Quando você se transforma nesse animal, você ganha um bônus de +2 na sua FA ou na FD. Essa

habilidade pode ser comprada até o máximo de sua H ou R (a que for maior).

**.Domínio aprimorado:** A dificuldade de um teste de doma e diplomacia cai uma graduação, ou seja, um teste difícil se torna normal, um teste normal se torna fácil e um teste fácil é bem-sucedido automaticamente. Entretanto isso funciona somente com um determinado grupo de animais. Se você escolher felinos, por exemplo, as dificuldades nos testes caem para apenas para felinos, como gatos, tigres e leões. Só pode ser escolhido um grupo de animais.

**.Mais rápido que a morte:** Quando você ou seu parceiro estão em estado perto da morte, ambos recebem os efeitos da vantagem aceleração normalmente. O efeito passa quando o mestre ou seu parceiro voltam a seu status normal de pontos de vida

**.Invocação suprema:** o mestre das feras consegue convocar um animal poderoso para ajudá-lo, não importando onde ele esteja. A criatura deve ser do grupo escolhido pelo jogador na habilidade domínio aprimorado, e só pode se escolhido um. Exemplo: John é um mestre das feras poderoso que no passado conseguiu dominar uma pantera mais forte do que as de sua espécie, que estava em uma tumba (habilidade domínio aprimorado, grupo dos felinos) e quando precisa a chama. Essa habilidade custa xPM, sendo "x"= a característica mais alta do criatura invocada (use as fichas dos animais vistas no super manual dos monstros, e o mestre é livre para modificar as características das mesmas).

## Mórfico

**Requisitos:** Acumular 15 PEs, saber lançar a magia forma bestial (focus mínimo 3)

**Vantagens:** veja a seguir

**Desvantagens:** Nenhuma

Os mórficos estão entre os tipos de magos mais fortes existentes. Se parecem muito com os feiticeiros das feras em relação a sua forma de aprender magias: ambos aprendem derrotando monstros. Entretanto, enquanto o feiticeiro aprende suas magias derrotando monstros, os mórficos depois que os derrotam se transformam neles!

Essa é sua capacidade especial, a de se transformar em monstros com os quais derrota. Aprimorando seu conhecimento sobre a magia forma bestial, o mórfo pode se transformar em um número de monstros igual a seu focus + resistência. Para conseguir se transformar em um monstro é necessário derrotá-lo, seja sozinho ou em grupo (neste caso é necessário que o mórfo aplique o golpe de misericórdia). A vantagem dessa habilidade é que o mórfo não fica restrito ao focus da magia forma bestial, além de poder se transformar em monstros cuja forma não existe na magia (como um dragão, por exemplo, mas imagine a dificuldade em conseguir derrotar um...). Se gasta a mesma quantidade de PMs necessário na magia forma bestial.

A desvantagem está no fato de que o mórfo perde todas as suas habilidades quando está na forma de monstros. Mesmo criaturas que possuam potencial para usarem magia, o mórfo só poderá usar as habilidades naturais dos monstros.

Por 1 ponto de personagem cada, o mórfo pode possuir as seguintes habilidades exclusivas:

. **PV>PM:** Com esta habilidade, o mórfo pode passar seu dano dos pontos de vida aos pontos de magia. O jogador deve anunciar essa habilidade antes de rolar sua FD.

. **Dons monstruosos:** Escolha um monstro que consiga se transformar. Sempre que o mórfo se transformar nesse monstro, ele pode usar suas habilidades da forma normal,



além das habilidades do monstro.

## Paramágico

**Requisitos:** H3, focus 3 em pelo menos 2 caminhos; ocultismo ou telepatia

**Vantagens:** Recebe arcano e uma vantagem ligada a magia (entre as seguintes: magia de alcance, magia não-letal, magia benigna, magia maligna e magia temática) gratuitamente

**Desvantagens:** Ponto fraco (ver a descrição)

Um aventureiro está sempre em contato com coisas além da compreensão, entre elas está a magia, sempre imponente e desconhecida. Quando algum aventureiro a domina, seja na forma de difíceis estudos ou contatos diretos, são conhecidos como paramágicos. Um paramágico é um tipo de feiticeiro, porém tem suas diferenças com um. Enquanto o feiticeiro domina apenas o poder bruto da magia, o paramágico entra em contato com ela mais profundamente, controlando-a com mais facilidade. Tais habilidades rendem ao paramágico certa vantagem, pois através de suas habilidades mágicas, eles podem lançar magias apenas ao toque a distância, ou podem ocultá-las em um "tema", entre outras coisas. Entretanto, os paramágicos têm um ponto fraco: Em todas as suas técnicas mágicas, alguma parte de seu corpo fica indefesa, podendo atingir o paramágico em cheio (siga as regras normais da desvantagem ponto fraco).

Feiticeiros e magos se tornam paramágicos com facilidade, já que possuem um bom conhecimento sobre magia. Na época moderna e futurista, aventureiros assim são raros devido a falta de mana no mundo, mas alguns poucos se tornam paramágicos, através de algum contato instantâneo.

Por 1 ponto de personagem cada, um paramágico pode possuir as seguintes habilidades exclusivas:

. **Super magia:** Escolha uma magia que o paramágico saiba usar. Sempre que usar essa magia, o efeito será dobrado. Essa habilidade pode ser comprada no máximo até três vezes, sendo uma para cada magia diferente.

. **Dom místico:** Você pode comprar a vantagem super poder pela metade dos

pontos (arredonde para cima). A magia escolhida deve estar entre as magias conhecidas do paramágico.

. **Arma sobrenatural:** Com essa habilidade, o paramágico pode causar dano mágico em seus oponentes com suas armas, mesmo que elas não sejam mágicas.

## Piloto mecha

**Requisitos:** perito (pilotagem, engenharia e mecânica), patrono

**Vantagens:** Máquina (um mecha é construído com 12 pontos, mas um personagem pode ceder alguns de seus pontos de personagem para seu mecha. Um mecha sempre possui H0)

**Desvantagens:** nenhuma

O piloto de mecha é um guerreiro especial, pois comanda uma poderosa arma de guerra que pode definir o destino da mesma. Um piloto mecha surge de diversas maneiras: talvez ele tenha encontrado seu mecha por acidente, recebido a ordem de pilotá-lo, ou ser membro de uma força militar que use robôs gigantes como tropas de elite. A vida de um piloto de mecha é marcada pela solidão em muitos casos, pois como é uma profissão arriscada, preferem manter pessoas importantes afastadas, tendo somente seu mecha como companhia. Também encaram o duro preconceito de pessoas que o consideram monstros por aceitarem tal destino.

Um piloto de mecha sempre estará afiliado a uma grande organização que zela pelo bem do país ou do planeta. É ela que fornece equipamentos e realiza a manutenção da máquina de combate. No entanto, existem alguns grupos terroristas que conseguem tais máquinas, causando assim um perigo para o planeta.

Mechas tipicamente são encontrados no futuro, como armas importantes em guerras. No mundo moderno, são muito raros; Geralmente são protótipos super confidenciais, ou são projetos menores em relação aos mecha futuristas.

Pelo fato do mecha ser um ser sem vida ou consciência sua habilidade é zero. Essa característica só é aumentada quando o piloto assume o comando, sendo usada,

portanto a habilidade do piloto somado ao bônus de pilotagem.

Por 1 ponto cada, o piloto mecha pode possuir as seguintes habilidades:

**-Afinidade robótica:** Você está tão acostumado a usar seu mecha que recebe um bônus de H+1 quando o pilota.

**-Afinidade robótica aprimorada:** Você e sua máquina são um só, recebendo um bônus de +2 na FA ou na FD quando usa seu robô. Requisitos: Afinidade robótica.

**-chamada aos ventos:** Através de um comando de voz, algum item ou qualquer outra coisa, o piloto pode chamar seu mecha, não importa onde ele esteja (o número de rodadas em que ele chega é definido pelo mestre), a não ser que esteja incapacitado de alguma forma (esteja preso, sem alguma parte importante de seu corpo que o impeça de se movimentar, etc.).

## Pirata do mundo moderno

**Requisitos:** avaliação, interrogatório, tortura, condução; usar armas modernas (simples e comuns), máquina (uma embarcação ou aeronave); não pode possuir nenhum código de honra (exceto ninja).

**Vantagens:** Arena (H+2 em navios, aeronaves ou seus esconderijos), pode comprar crime por 2 pontos e patrono por 1 ponto

**Desvantagens:** Inimigo (ver descrição)

Os piratas antigos geralmente atacavam e saqueavam navios, roubando tudo o que tinha de valor nele. Eram maus até o osso e muitas vezes exploravam o desconhecido. No mundo moderno de hoje, muitas ilhas e locais já foram mapeados e explorados, não restando reduto para piratas ou coisas do tipo. Mas eles existem, e são um pouco diferentes do normal.

Os piratas de hoje ainda roubam e atacam as pessoas, mas são bem variados entre si. A bordo de suas embarcações ou

escondidos em suas tocas, os piratas não roubam somente por roubar, roubam para negociar. Embora seja chamado de “pirata” por assim dizer, eles podem ser gângsteres, traficantes, mafiosos, falsificadores e coisas do tipo. Devido a isso, todos os piratas possuem um ou mais inimigos, sempre tendo assuntos a tratar. Existem muitas famílias de criminosos que possuem um ou mais desse tipo de aventureiro.

Entretanto, nem todos são ligados ao crime (pelo menos não diretamente). Alguns ainda procuram por tesouros de civilizações antigas, muitas vezes rivalizando com os invasores de tumbas, já que estes procuram tesouros para estudos, enquanto piratas procuram tesouros para saber o quanto valem no mercado negro.

Qualquer tipo de aventureiro pode se tornar um pirata, vistos que eles são tão versáteis quanto seus antepassados.

Ao custo de 1 ponto de personagem cada, o pirata do mundo moderno pode possuir as seguintes habilidades exclusivas:

- **Mestre dos Ventos:** o Pirata se torna mestre no aproveitamento dos ventos predominantes, retirando deles a máxima propulsão para a sua nau. Qualquer embarcação (seja aérea ou marítima) que esteja sob seu comando viaja 2 km/h mais rápido que o normal.

- **Ataque com Arma Oculta:** um Pirata geralmente possui diversas armas pequenas (como pequenas adagas) escondidas em alguma parte de sua roupa. Com esta habilidade, o pirata pode adicionar +1d à sua força de ataque, mas apenas para ataques feitos com uma arma oculta. O ataque deve ser feito somente se a vítima estiver surpresa, ou caso o pirata seja bem – sucedido em sua esquiva (neste caso, a FA será de H+2d)

- **Lenda urbana:** Essa habilidade só pode ser comprada caso o personagem ainda não possua a vantagem boa fama ou a desvantagem má fama. Os feitos do pirata se tornam importantes dentro do mundo do crime. Devido a isso, o pirata ganha H+2 em testes ligados ao comércio e para obter informações. Também recebem H+1 em combates contra pessoas que conhecem seus feitos e que possuem R menor que a sua. Caso já possuam a vantagem ou a desvantagem citada anteriormente, retire apenas o bônus em testes.

## Samurai das almas

**Requisitos:** Usar arma medieval exótica (katana ou wakizashi), código de honra do combate e da honestidade, ter derrotado pelo menos um morto - vivo incorpóreo. Proibido para personagens morto-vivos, exceto fantasmas (veja adiante)

**Vantagens:** recebe sentidos especiais (ver o invisível) e resistência a magia gratuitamente. Consegue enxergar fantasmas livremente. Pode comprar invisibilidade e possessão por 1 ponto de personagem cada. Caso o personagem seja um fantasma, desconsidere a última vantagem.

**Desvantagens:** código de honra do samurai das almas (veja adiante)

Este é um lendário (e raríssimo) tipo de guerreiro, pois são poucos os que ao invés de acabar com fantasmas, eles os ajudam! Tanto que até fantasmas podem se tornar esse tipo de guerreiro.

A origem deles é controversa. Alguns dizem que são lunáticos que fizeram pactos com demônios em busca de poder. Outros dizem que são heróis honrados, que não julgam nenhum ser pela aparência, e sim pelo caráter. Na verdade são as duas coisas.

Apesar de tudo, o samurai das almas é um guerreiro leal. Após algum tempo de treinamento com a espada katana, que dizem que pode guardar espíritos, ele domina habilidades extraordinárias. Uma delas é o fato de que suas armas podem atingir fantasmas como se elas estivessem com algum efeito mágico, mas serve apenas para fantasmas. Falando neles, esse tipo de morto - vivo pode se tornar um samurai das almas, por razões pessoais. Eles nesse caso não precisam adotar kits básicos para possuir este avançado, mas ainda precisam satisfazer os requisitos. Outro fato curioso é que o samurai das almas pode lançar magias, do mesmo modo que são resistentes a elas.

O samurai das almas segue um rígido código de honra, que não se difere muito de um samurai comum. Basicamente adote os códigos de honra dos cavaleiros, dos heróis, de combate ou da honestidade, adicionando os seguintes pontos:

- Não ferir seres incorpóreos sem justa causa
- Proteger aqueles que julgam fracos (detalhe:



nem sempre o que se julga "fraco" é fraco de verdade);

- Usar seus dons com sabedoria, independente para qual lado seja;
- Prestar honrarias aos espíritos a quem deve respeito.

### **MAGIAS INICIAIS:** Padrão

Por 1 ponto de personagem cada, o samurai das almas pode possuir as seguintes habilidades exclusivas:

. **Aliado espiritual:** após tanto tempo de convívio com fantasmas e coisas do tipo, um deles se tornou seu aliado! Um aliado espiritual não chega a possuir características básicas, pois são muito pequenas e apenas o samurai a vê de verdade (os outros apenas uma pequena luz que rodeia o samurai). Esse aliado pode dar as seguintes habilidades (e somente uma delas):

- bônus de +1 em uma das características básicas;
- focus+1 em um elemento a sua escolha;
- pode diminuir o custo em 1 ponto para vantagens que simulem poderes especiais (exemplo:levitação, telepatia, invisibilidade, etc).

. **Passo sobrenatural:** O samurai das almas



consegue dominar certas habilidades ligadas aos pés após algum tempo com seu aliado sobrenatural. O samurai pode escolher as seguintes habilidades (somente duas delas, sendo que na segunda é necessário mais um ponto de personagem):

- Recebe a vantagem senso de direção;
- o samurai consegue caminhar sobre qualquer superfície líquida ou lisa, sem se afundar ou escorregar, sem receber penalidades por isso. Também pode correr em superfícies muito lisas, como na magia Área escorregadia de neo sem cair;
- O samurai consegue ocultar seus rastros (como se estivesse sob efeito da magia despistar).

. **Absorção de almas:** Quando derrota um inimigo, o samurai pode absorver a alma do adversário, sendo que para cada dez almas o samurai pode recebe um ponto de vida ou de magia, à escolha do usuário.

## Treinador de Monstros

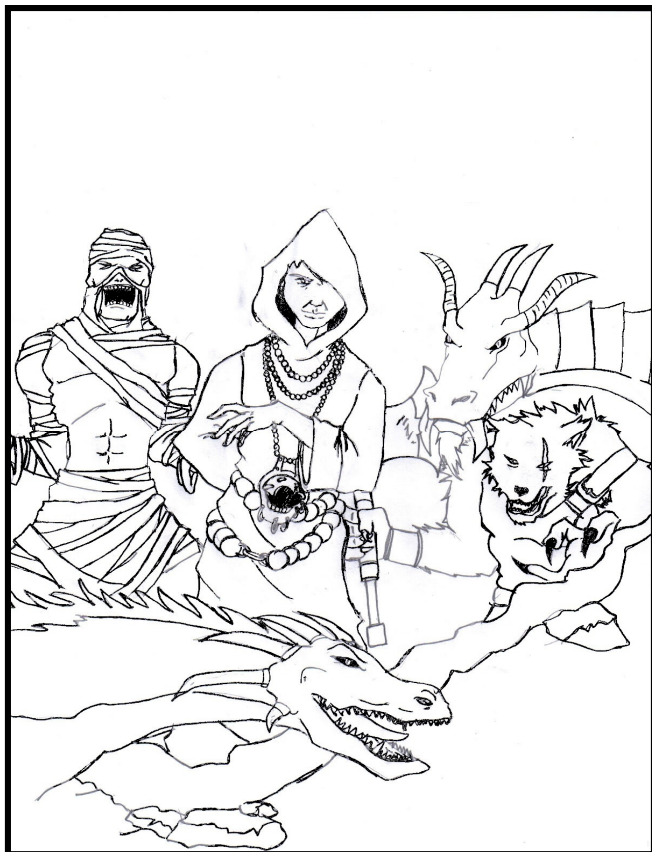
**Requisitos:** Possuir uma gema preciosa (Como rubi, esmeralda, ametista, etc.) mágica, Habilidade superior a 2, perito(doma, tratamento e treinamento, todas de animais) ou a perícia animais;

**Vantagens:** Pode capturar monstros e aprisiona-los dentro de sua gema, recebe R+1 e pode comprar a vantagem parceiro por 1 ponto.

**Desvantagens:** Fetiche (sua gema), só pode "guardar" um número de monstros igual a sua resistência.

Todo bom aventureiro sabe que monstros em sua grande maioria são maus e irracionais, criados para matar ou obedecer alguém poderoso, e apenas seres muito poderosos podem comandar monstros. Até agora.

O treinador de monstros não é exatamente um herói poderoso, aliás, pode ser qualquer tipo de herói, de guerreiros a magos. Através de gemas preciosas encantadas com magia (cuja sua origem é um mistério), o treinador pode domar um monstro e aprisioná-lo em sua gema, fazendo dele seu aliado. A vantagem da gema é a que ela pode aprisionar mais de um monstro, dependendo



de sua resistência. Entretanto, ela possui uma desvantagem: Sem a gema, um treinador dificilmente conseguirá a aliança do monstro, muito menos capturá-lo (use as regras de fetiche para os testes de doma).

Para capturar um monstro, o jogador deve fazer um teste normal ou difícil da especialização doma. Caso acerte, o monstro deve fazer um teste de resistência  $-x$ , sendo "x" a resistência do personagem, caso o monstro falhe ele é absorvido pela gema do personagem, sendo leal a ele e voltando para a realidade sempre que o jogador precisar.

Por 1 ponto de personagem cada, o treinador de monstros pode possuir as seguintes habilidades:

. **Mascote:** Você é tão apegado a um de seus monstros que quando você o invoca vocês lutam muito melhores juntos do que quando estão sozinhos. Em regras, ambos recebem FA+1 quando estão em combate.

. **Captura rápida:** Você consegue capturar um monstro com mais facilidade quando ele está fraco. Sempre que um monstro estiver em estado perto da morte e o personagem quiser capturá-lo, ignore o teste de doma, sendo necessário um teste difícil de resistência do monstro.

. **Especialidade de captura:** Você é hábil em capturar monstros de um determinado tipo.

Escolha um tipo de monstro (dragões, aberrações, elementais, extraplanares, dinossauros, criaturas aladas etc.). Sempre que tentar capturar um monstro que pertença a este tipo de classificação, você recebe um bônus de +1 no teste de doma.

## Xamã do clima

**Requisitos:** R3, perito (sobrevivência em pelo menos três terrenos. Desconsidere caso possua a perícia sobrevivência completa), código do caçador ou de área.

**Vantagens:** Arena (Escolha entre as seguintes áreas: florestas tropicais [mais quentes], florestas temperadas [mais frias], montanhas, pântanos, pradarias [planícies, estepes, savanas], rios e lagos, oceanos, desertos, cavernas, regiões geladas e regiões quentes) e FA+1 quando luta nesse terreno  
**Desvantagens:** Terreno desfavorável (Em um dos terrenos acima que não seja o que você escolheu como arena)

Aventureiros estão acostumados a andar sob várias regiões de clima variados, e de terrenos variados, desde a montanha mais alta ao deserto mais árido. Alguns heróis se acostumaram tanto com isso, que formaram um vínculo com esses terrenos, sendo conhecidos como guerreiros dos terrenos, ou xamã do clima.

Esse tipo de guerreiro é tão versátil e diferenciado quanto um guerreiro comum. Dependendo do terreno ao qual se adapta, esse tipo de herói ganha uma força quase sobrenatural quando luta nele. Porém, ao mesmo tempo em que se desenvolve em um tipo de lugar, um xamã do clima vai aos poucos "perdendo o jeito" em outro terreno.

Guerreiros, bárbaros, druidas e rangers são os mais comuns a se tornarem xamãs do clima. Monges são mais raros, mas alguns que se acostumaram ao clima e ao terreno de seus templos também adquirem esse kit.

Por 1 ponto cada, o xamã do clima pode possuir as seguintes habilidades:

**Poderes da natureza:** O xamã consegue conjurar uma magia ligada ao terreno em que

pisa. Essa magia só pode ser conjurada nos locais em que o guerreiro é perito. São as seguintes (elas não cobram focus, apenas os PMs necessários): Anfíbio (em rios, lagos e oceanos), A arma de Alihanna (em qualquer terreno), a armadura de Alihanna (em qualquer terreno), a erupção de Aleph (em regiões quentes e montanhas), inferno de gelo (em regiões geladas), terremoto (em montanhas, pradarias e cavernas), megalon ou mikron (Em qualquer terreno; um guerreiro dos terrenos não pode possuir as duas), monstros do pântano (em florestas e pântanos), a rocha cadente de Vectorius (em regiões quentes e montanhas) e terreno escorregadio de neo (regiões geladas e cavernas).

**Imunidade à venenos:** O xamã do clima é imune a qualquer tipo de venenos, naturais ou mágicos.

**Passo limpo:** O guerreiro dos terrenos recebe H+2 para identificar armadilhas ligadas à seu terreno. Da mesma forma que "poderes da natureza", eles só conseguem identificar armadilhas em terrenos que são peritos.



# NOVOS HERÓIS!!!

O COMPÊNDIO DE HERÓIS TRAZ  
NOVOS KITS DE PERSONAGEM  
PARA TURBINAR AINDA MAIS

A SUA CAMPANHA!

TRAZ REGRAS COMPATIVÉIS COM OS MANUAIS  
SUPER 3D&T, COM NOVOS KITS BÁSICOS  
E AVANÇADOS. APROVEITE!



Para usar este livro, é necessário o manual  
super 3d&t turbo, o super manual do aventureiro  
medieval e moderno e o super manual booster.

