

MUTANTE

Todas as criaturas vivas em Fokazi são sementes, capazes de gerar coisas incríveis. Entretanto, só aqueles que têm ambição de verdade irão descobrir o real potencial daquilo que conseguem gerar.

– Mong Sen, o Semideus dos Symias

Um Akrogon adulto usando vestes longos e grossos caminha pelas ruas frias e escuras de uma cidade pequena de B'hekt'hembar, voltando pra casa no final da noite. De repente, avista-se uma luz de tocha brilhando à sua direita, acompanhada de um murmúrio em uma língua desconhecida por ele. Em seguida, outra luz se acende um pouco mais distante, no seu lado oposto. Depois na sua frente... e então comentários na mesma língua surgem de diferentes direções em resposta ao primeiro e, quando se vira para trás, o Akrogon percebe que está cercado.

“Por favor, vão embora. Independente de quem vocês sejam, eu só quero seguir meu caminho sem causar problemas” – gagueja o homem.

Aparentemente, a negociação não funcionou. As luzes das tochas se aproximam enquanto as vozes se confundem e se tornam cada vez mais irritantes. O homem então abaixa o seu capuz, tira e joga o seu sobretudo no chão, revelando um rosto macabro e deforme, sustentado por um corpo igualmente horrível, com um brilho oleoso que reflete parte da luz das tochas de volta para os bandidos, agora intimidados; já era tarde demais para recuarem.

O primeiro deles decide se arriscar correndo por trás para tentar a sorte surpreendendo o Akrogon com um ataque pelas costas. Mas antes que pudesse realizar o movimento, as costas do homem estouram em sangue e, delas, saltam dois tentáculos de carne que se estendem até o bandido atacante e o agarram pela garganta, apertando-o e sugando a sua vida até que este cai no chão... morto.

Imediatamente, metade daqueles que seguravam as tochas correm de medo, e os poucos que ficaram tentaram realizar ataques simultaneamente contra o homem, mas todos tiveram finais similares.

O homem então, vitorioso, se limpa, veste o sobretudo novamente e continua o seu caminho de volta para casa como se nada tivesse acontecido. As causas das mortes dos bandidos nunca foram descobertas e o paradeiro daquele Akrogon ainda não foi encontrado.



Identidade Mutante

Por mais que Mutantes sejam completamente diferentes uns dos outros, todos tem alguns pontos em comum. O primeiro deles é que carregam no próprio corpo o resultado de todos os seus esforços. Na visão dos Mutantes, é através da deformação do próprio físico que se alcança um objetivo: o corpo “perfeito”, a imortalidade ou coisas do tipo. Geralmente, esse tipo de iniciativa decorre de alguma espécie de trauma, sensação de fraqueza física em relação aos outros ou quando o indivíduo afunda em baixíssima autoestima.

Contraditoriamente, estes mesmos indivíduos que acreditam que o próprio corpo é uma forma de expressão, têm uma forte tendência a se dissociar dele cada vez mais, à medida que colecionam modificações. Alguns chegam ao ponto de enxergar o próprio corpo apenas como uma ferramenta ou máquina, controlados pela mente ou pela alma, dependendo das suas crenças.

Despertando Nojo

Obviamente, perseguir um “corpo perfeito” através de automutilações para dar lugar a novos membros ou partes de outras espécies definitivamente não trará um aspecto agradável para as aparências dos Mutantes. Existem algumas raras exceções, quando decidem fazer pequenas modificações justamente para parecerem mais esbeltos, mas na grande maioria das vezes, um Mutante busca muito mais do que apenas isso. Dessa forma, rapidamente se tornam estranhos após as primeiras modificações, podendo atingir um nível em que a sua raça original se torna irreconhecível. Por conta disso, alguns Mutantes decidem cobrir as partes modificadas com roupas largas e panos, na tentativa de chamar menos atenção, sempre que estão em público.

Criando um Mutante

Quando estiver criando um personagem desta classe, você deve considerar exatamente como este personagem irá aprimorar o corpo. Primeiramente, você deverá escolher qual dos métodos ele irá seguir para realizar estes aprimoramentos, dentro de alguns caminhos listados nas próximas páginas. Cada método irá ditar qual será a natureza dos aprimoramentos e como o seu personagem irá evoluir como um Mutante.

Em seguida, decida quais são os motivos que fizeram o seu Mutante escolher trilhar um caminho tão perigoso e exclusivo ao longo da vida. Vingança? Poder? Ou quem sabe algo maior que apenas alguém como ele entenderia? Talvez alguém o introduziu neste mundo e o ensinou a aprimorar o corpo. Ou então ele pode ter sido usado como experimento após ter sido capturado por algum louco.

Criação Rápida

Para criar rapidamente um Mutante, siga as seguintes sugestões. Primeiro, Constituição deverá ser o seu atributo com maior valor, seguido por Força ou Dextreza, dependendo de como você quiser lutar, e Carisma ou Sabedoria como terceiro atributo de maior valor. Por fim, inicie o nível 1 escolhendo ***Mutação nos Braços*** se tiver um estilo de jogo um ofensivo, e ***Mutação na Pele*** se quiser um estilo de jogo um pouco mais defensivo.



O MUTANTE

Nível	Maestria	Estágio de Mutações	Habilidades	Aprimoramentos	Técnicas Aprendidas
1	+2	1	Mutação (1/3), Evolução	0	0
2	+2	1	Onda Viral (1/5), Função Metabólica Menor	1	0
3	+2	2	Mutação (2/3)	1	1
4	+3	2	Onda Viral (2/5), +1 Ponto de Atributo	2	1
5	+3	3	Ataque Extra, Aspecto de Evolução	2	1
6	+3	3	Onda Viral (3/5), Regeneração	3	2
7	+4	3	Mutação (3/3), +1 Ponto de Atributo	3	2
8	+4	4	Onda Viral (4/5), Função Metabólica Maior	4	2
9	+4	4	Aspecto de Evolução, +1 Ponto de Atributo	4	3
10	+5	4	Onda Viral (5/5)	5	3
11	+5	5	Corpo Perfeito, +1 Ponto de Atributo	5	3

ESPECIFICAÇÕES

Maestrias

Proteção: Armaduras Céticas Médias, Armaduras Reais Médias e Escudos.

Armas: Espadas Curtas, Espadas Longas, Espadas de Duas Mãos e Machados Curtos.

Técnicas: Apenas Técnicas Marciais.

Rolagens Defensivas: Constituição e Carisma.

Equipamento Inicial

- Roupas Comuns;
- Um Kit de Armadura Cética Média básico ou um Kit de Armadura Real Média básico;
- Uma Espada Curta simples ou um Machado Curto Simples e uma Adaga;
- Cinco Pacotes de Ração, um Cantil.

Alternativamente, você pode consultar o seu Mestre para estipularem um valor específico a ser gasto comprando equipamentos livremente antes de dar início à sua aventura.

Armas Naturais

Algumas habilidades e aspectos desta classe lhe permitirão ter acesso a Armas Naturais. Basicamente, tratam-se de deformidades, membros com mutações ou extensões de seu corpo que poderão ser utilizados para atacar criaturas. As suas Armas Naturais têm as seguintes características:

- Você tem Maestria para a utilização delas e pode escolher entre Força ou Destreza para ataques e rolagens de dano com elas;
- O dano é de 1d8, e o seu tipo de dano poderá ser de Concussão, Cortante ou Perfurante, o que for mais adequado para a Arma Natural que você tiver. O tipo de dano deverá ser determinado antes de fazer qualquer ataque assim que você a obtiver, sem possibilidade de alteração;
- A partir do **nível 5**, a sua Arma Natural irá ignorar Resistências ou Imunidades que uma criatura possa ter ao tipo de dano que ela causa, a não ser que essa resistência seja mágica.

Mutação

Qualquer Mutante dá início a sua série de mudanças corporais através de uma mutação. Estas funcionam como a base para determinados Aprimoramentos futuros durante o jogo, que só serão compatíveis com Mutações específicas.

Começando no 1º nível, o seu Mutante será capaz de modificar o próprio corpo com uma mutação, utilizando uma das alternativas listadas. Você será capaz de escolher uma nova Mutação no nível 3, e uma terceira Mutação no nível 7. E você não poderá escolher as mesmas que já escolheu ter.

O poder destas mutações será ditado pelo seu Estágio de Mutação, que começa em 1 e chega a 5 no último nível. Você pode consultar a progressão deste e de outros valores na tabela O Mutante.

Mutação nos Braços

Seus braços ficarão maiores e mais fortes, lhe dando um bônus igual à metade do valor do seu Estágio de Mutação (arredondando para cima) para as rolagens de dano que fizer com qualquer arma que não for uma Arma Natural. Adicionalmente, se não estiver empunhando nenhuma arma, você pode usar os braços como Armas Naturais e receber os benefícios de uma Arma Natural.

Mutação nas Pernas

Seu deslocamento irá aumentar consideravelmente com o tempo. O valor de deslocamento extra, em metros, é igual ao valor do seu Estágio de Mutação. Além disso, você poderá utilizar ambas as pernas como Armas Naturais.

Mutação na Cabeça

Você receberá Maestria para as perícias de Percepção, Investigação e uma perícia adicional à sua escolha. Se você já tiver Maestria em alguma dessas perícias, receba um bônus igual ao seu Estágio de Mutação sempre que rolagens de uma destas perícias for necessária.

Em adição, você receberá um bônus para Rolagens Defensivas de Carisma, Inteligência e Sabedoria igual ao valor do seu Estágio de Mutação.

Mutação na Pele

Sua pele enrijece, se tornando mais difícil de penetrar ou cortar. Qualquer dano Perfurante ou Cortante contra você será reduzido, e a redução será igual ao valor do seu Estágio de Mutação + o seu Modificador de Constituição.

Por exemplo, se você é um Mutante com 16 (3) de Constituição, está no nível 5 (Estágio de Mutação igual a 3) e recebeu 10 de dano Cortante, você deve subtrair 6 do valor total do dano, recebendo apenas 4 de dano no final. Se você receber ambos os tipos de dano simultaneamente de alguma forma, a redução deve ser aplicada no dano total, ao invés de individualmente para cada tipo de dano.

Mutação Visceral

O seu Mutante descobriu uma maneira de fazer os próprios órgãos trabalharem muito mais eficientemente, na intenção de otimizar a sua sobrevivência. A sua vida total terá um aumento igual ao seu Estágio de Mutação x4.

Mutação Generalizada

Você ganha até três adições ao seu corpo, todas elas podendo ser usadas como Armas Naturais. Quando atacar usando uma Arma Natural obtida por Mutação Generalizada, você poderá adicionar o valor do seu Estágio de Mutação ao dano.

Em contraponto, você não poderá mais utilizar escudos, nem qualquer arma que não seja uma Arma Natural. Se tentar atacar usando uma arma não natural, você terá desvantagem e não poderá adicionar a sua Maestria à rolagem de ataque.

Criatividade com as suas Mutações:

Nos braços, a mutação pode ser fazendo com que as fibras musculares saltem para fora da pele, mutilando-as em um novo formato ou substituindo completamente. Nas pernas, a velocidade é o essencial, então talvez adicionar novos agrupamentos musculares de uma espécie mais forte, ou revesti-las com algum tipo de exoesqueleto. Na cabeça, melhorar os seus sentidos pode ser através de uma substituição de olhos ou orelhas. Essas são apenas algumas ideias para que você possa ter um ponto de partida. Seja criativo com a versatilidade estética que esta classe oferece.

Evolução

Cada Mutante possui uma maneira própria de evoluir as suas mutações e gerar aprimoramentos corporais a partir delas. Como caminhos pelos quais um Mutante segue até atingir a sua forma final, e isso o difere dos demais Mutantes em Fokazi; sem seguir um caminho evolutivo, qualquer que seja, um indivíduo não será capaz de se tornar Mutante.

Os caminhos são: Alquimia, Criação, Deformação e Simbiose. Cada um destes lhe dará Aspectos de Evolução. Você ganha um Aspecto no **primeiro nível** e, novamente, nos **níveis 5 e 9**. Todos os caminhos serão listados com os seus benefícios após a descrição da habilidade de último nível.

Aprimoramentos

A partir do **2º nível**, você alcança um novo estágio de consciência do próprio corpo, aprendendo a implementar Aprimoramentos nele. Cada Aprimoramento carrega consigo características exclusivas, mas grande parte destes dependem de Mutações específicas para serem implementados, então escolha com sabedoria.

Você poderá aprender novos Aprimoramentos à medida que subir de nível, como pode ver consultando a tabela O Mutante. Os Aprimoramentos serão descritos nas últimas páginas desta classe.

Função Metabólica Menor

À medida que o seu Mutante progride na sua jornada, as suas modificações corporais se tornam cada vez mais conectadas aos locais do corpo onde elas foram feitas, chegando ao ponto em que elas consumirão a sua vitalidade afim de terem mais combustível para funcionarem melhor.

Começando no **2º nível**, você poderá utilizar uma Ação Bônus para entrar em um estado de metabolismo super acelerado. Enquanto estiver nesse estado, você impõe uma Função Metabólica sobre uma das suas Mutações (à sua escolha), recebendo benefícios baseados na Mutações que você escolheu. Por agora, você só poderá ter uma Mutações sob o efeito desta habilidade por vez. Depois, esta habilidade terá a sua versão Maior, no **nível 8**.

A partir do momento que você declarar a ativação desta habilidade, a sua vida atual será reduzida passivamente em um valor igual ao seu Estágio de Mutações +2 sempre que o seu turno se iniciar até que você a termine com uma Ação Bônus; você pode terminar a habilidade antes de ter a vida reduzida desde que esta seja a primeira coisa que você fizer quando o turno chegar. A habilidade terminará automaticamente se você cair inconsciente. Além disso, a redução de vida que esta habilidade gera **NÃO** é considerada como qualquer tipo de dano e nem afetará a sua concentração.

Benefícios

Mutações nos Braços: Uma vez por turno, se você acertar um ataque que tiver um bônus de dano igual ao seu Estágio de Mutações, o ataque será considerado crítico e terá uma adição de dano igual ao seu Estágio de Mutações. Se o ataque já tiver sido crítico sem este benefício, dobre o valor do Estágio de Mutações em adição ao dano;

Mutações nas Pernas: A velocidade do seu deslocamento será dobrada e a sua movimentação não provocará ataques de oportunidade;

Mutações na Cabeça: Você receberá vantagem para qualquer rolagem de ataque ou Rolagem Defensiva a não ser que uma desvantagem seja imposta ocasionalmente. Além disso, você automaticamente passará em rolagens de Intimidação contra qualquer criatura até um tamanho maior do que você;

Mutações na Pele: Durante o efeito, a redução do dano original desta Mutações será aumentada em 3, e aplicada para qualquer tipo de dano, a não ser que tenha vindo de uma arma mágica ou caderno de magia encantado;

Mutações Visceral: Você receberá Pontos de Vida Temporários iguais ao seu modificador de Constituição + o triplo do seu Estágio de Mutações no final de cada um de seus turnos;

Mutações Generalizada: Uma vez por turno, quando você atacar uma criatura com uma Arma Natural que tenha sido originada desta Mutações, você poderá fazer um novo ataque como se ele fizesse parte da mesma ação.



Onda Viral

Você descobriu como fazer a sua deformidade vazar para fora do seu corpo, criando uma poça suja e mortal em volta de você.

A partir do 2º **Nível**, enquanto estiver sob o efeito de uma Função Metabólica, você poderá escolher jorrar um líquido viscoso e oleoso no chão em volta de você, emitindo um fedor incomparável em uma área com um raio de até 3 metros. Qualquer criatura dentro desta área deverá fazer uma Rolagem Defensiva de Constituição para resistir. Em caso de falha, uma criatura receberá 1d6 de dano de Veneno por turno enquanto estiver na área, sem direito a uma nova rolagem; em caso de sucesso, a criatura se tornará imune ao efeito desta habilidade pela próxima hora. Esta poça irá acompanhar você pelos próximos 5 turnos, depois disso o efeito desta habilidade acaba ainda que você permaneça em Função Metabólica.

Esta habilidade causará 2d6 (2/5) de dano de Veneno no nível 4 e assim por diante até alcançar 5d6 (5/5) no nível 10. Consulte a tabela O Mutante para os detalhes desta progressão.

Ataque Extra

A partir do 5º **nível** em diante, você poderá atacar duas vezes naturalmente ao invés de uma, sempre que o seu turno chegar em um combate.

Regeneração

A partir do 6º **nível**, durante um descanso longo, você será capaz de regenerar partes do seu corpo que você tenha perdido ocasionalmente (como dedos, orelhas, olhos, mãos ou até braços ou pernas). Se você tiver perdido uma parte que possuía algum tipo de aprimoramento ou benefício, este artifício também garante que você os ganhe de volta.

Entretanto, a regeneração quase nunca é esteticamente perfeita. Na maioria dos casos, quanto maior é a parte do corpo que foi perdida, mais diferente da original a sua versão regenerada vai ser. Quando dois Mutantes se encontram, é bem comum que um seja capaz de perceber com facilidade quais são as partes regeneradas do outro assim que as ver.

Função Metabólica Maior

A partir do 8º **nível**, você será capaz de escolher até duas Mutações para receber os benefícios de uma Função Metabólica simultaneamente. Entretanto, isso custará o dobro da vida atual que esta habilidade consome enquanto você permanecer com ela ativa.

Corpo Perfeito

No 11º **nível**, você atinge a sua forma final. Escolha uma das suas Mutações; de agora em diante, esta Mutações recebe os benefícios de uma Função Metabólica passivamente e sem consumir a sua vida.

EVOLUÇÕES

Cada caminho evolutivo determinará como você decidiu progredir como Mutante; a natureza das suas Mutações, as suas aparências e como elas agem no seu corpo ou interação com o ambiente à sua volta.

O caminho que você escolher irá ditar como o seu Mutante será e como ele irá lidar com as próprias mudanças corporais para o resto da vida.

Caminho da Alquimia

O caminho seguido por aqueles que usaram da própria inteligência para levar seus corpos a um estado sombrio, porém poderoso. Geralmente, alquimistas cujos estudos foram postos a teste em si mesmos, os transformando em verdadeiros monstros.

Mutantes deste caminho mudam o corpo através de poções de procedências duvidosas, fórmulas mágicas pouco conhecidas ou experimentos bizarros. Na maioria das vezes, tornam-se assassinos de monstros e assim ganham a vida; no meio tempo, utilizando os restos dos próprios abates para estudar novas formas de evoluir. Funcionam melhor em grupo, podendo dividir um pouco das suas descobertas com aliados.



Guardar Mutações

A partir do **1º nível**, quando terminar um descanso longo, você pode escolher um número de Mutações (dentro das Mutações listadas no início da descrição desta classe, e não precisa ser uma Mutação que você tenha implementado no seu corpo) igual ao valor do seu modificador de Inteligência (mínimo de 1); você pode escolher uma Mutação igual mais de uma vez.

Para cada uma que escolher, você cria um líquido viscoso, amargo e de cheiro bem forte que pode ser estocado dentro de vidros de poção ou frascos. O líquido desses frascos contém a potência da Mutação escolhida até que você use o artifício dessa habilidade novamente.

Como uma Ação Bônus, uma criatura pode beber o líquido desse frasco, recebendo os bônus que aquela Mutação fornece por um minuto. A criatura pode beber vários frascos de uma vez, mas não pode receber os bônus de uma mesma Mutação mais de uma vez ao mesmo tempo. Você usará o seu Estágio de Mutação para determinar o poder desses frascos.

Frascos Melhores

Do **5º nível** em diante, sempre que uma criatura (incluindo você) beber um dos frascos, ela também ganhará pontos de vida temporários iguais a 7 + o modificador de Constituição da mesma.

Obra Prima

A partir do **9º nível**, você está cada vez mais próximo da sua forma definitiva. Sendo assim, você recebe os seguintes artifícios:

- Você passa a ser classificado como Monstro;
- Quando uma criatura (que não for outro Mutante) consumir um de seus frascos, ela terá os benefícios da Mutação sob o efeito de Função Metabólica sem precisar consumir a sua vida ou a dela para isso;
- Você ganha resistência a danos do tipo Venenoso (reduções de dano provenientes de outras habilidades podem aumentar esta resistência pelo período descrito na habilidade);
- Você recebe Vantagem para jogadas de Iniciativa.

Caminho da Criação

Outrora apenas inteligentes e dedicados sucateadores, que utilizavam suas habilidades para construir melhorias para o próprio corpo; hoje em dia, frequentemente confundidos com constructos ou até robôs de algum tipo. Quando vistos, alguns até os confundem com protótipos robóticos dos Symias da Owet'hu oriental.

Os Mutantes que seguiram este caminho conseguiram aprender a combinar os seus traços humanoides com melhorias mecânicas usando, por exemplo, a própria tecnologia Symiane, podendo até chegar ao ponto de substituir membros inteiros por próteses, gerando “mutações mecânicas”.

Reparar Parte

A partir do **nível 1**, você aprende a reparar partes quebradas ou danificadas do seu corpo. Como uma Ação Bônus, você pode usar esse artifício e ganhar pontos de vida perdidos num valor igual a 1d6 + o seu Estágio de Mutação. Você pode fazer isso um número de vezes igual ao seu Modificador de Constituição, e precisa realizar um descanso longo para recuperar esses usos. A recuperação de pontos de vida não pode exceder o seu valor de vida total.

Superaquecer

No **nível 5**, você se torna capaz de levar o seu corpo a um novo patamar. Se você estiver sob o efeito de uma Função Metabólica e optar por permanecer sob este efeito no turno seguinte, este turno seguinte te garante uma Ação Normal extra. Você não pode optar por reservar esta Ação Normal extra para turnos subsequentes.

Você precisa realizar um descanso longo para poder usar esta habilidade novamente.

Estabilizar Máquina

Do **9º nível** em diante, você aprendeu a economizar as suas forças afim de poupar a sua vitalidade sempre que for necessário. A partir de agora, os efeitos de Função Metabólica consomem somente o seu modificador de Constituição em vida atual para acontecerem. Se você estiver com mais de uma Mutação sob este efeito, você ainda precisa dobrar o valor do modificador de Constituição para mantê-las acontecendo sempre que o seu turno se iniciar.



Caminho da Deformação

Os indivíduos que se tornam Mutantes seguindo este caminho são certamente os mais horríveis entre os Mutantes. Praticamente todos se transformam em assassinos em série ou criminosos e caminham cada vez mais rápido para a insanidade completa.

Mutantes que seguem o caminho da Deformação geralmente utilizam restos de criaturas mortas, à beira do apodrecimento, e os implementam nos próprios corpos, forçando esses restos a funcionar nos seus organismos. Não contentes, uma boa parte deles obtém vantagem se acostumando com a dor, roubando corpos inteiros e montando-os neles mesmos através de automutilações e amputações. Quando alcançam a forma final, parecem verdadeiras aberrações animais, cambaleando por aí à procura de espécies nunca antes vistas, sempre pensando em um jeito de acoplar novas peças.

Acoplar

A partir do 1º nível, você já é capaz de fundir membros de criaturas mortas no seu próprio corpo, fazendo-os trabalhar como se fossem seus. Ao encontrar uma criatura morta, você pode gastar 1 minuto para amputar uma parte dela e carregar com você. Para que isso funcione, a criatura não pode ser mais do que um tamanho maior do que você e sua morte não pode ter acontecido há mais de 7 dias.

Durante um descanso longo, você pode escolher Acoplar ela no seu corpo. Sempre que uma segunda parte for acoplada nele, a primeira apodrece e cai. Dessa forma, você não pode ter mais do que uma parte acoplada no seu corpo por vez.

Assim que realizar o descanso, esta parte será fundida no seu corpo e permanecerá até você a arrancar em outro descanso longo ou acoplar uma segunda parte. Você pode arrancar uma parte e Acoplar outra utilizando o mesmo descanso longo, mas não pode Acoplar e arrancar uma mesma parte no mesmo descanso.

Uma parte acoplada pode ser tida como uma Arma Natural. Durante um combate, você pode usar uma Ação Bônus para realizar um ataque com uma parte acoplada. A cada dois ataques com uma parte acoplada, ela se torna inutilizável por 1 minuto.

Fortitude Acoplada

Do nível 5 em diante, quando você realizar um ataque bem sucedido usando uma parte acoplada sob o efeito de uma Função Metabólica, você ganha pontos de vida iguais à metade do dano causado (arredondando para baixo). O alvo precisa ser uma criatura viva para que isso funcione.

Forma Macabra

Ao atingir o 9º nível, você recebe os seguintes benefícios:

- Você passa a ser classificado como uma Aberração;
- Você terá vantagem para rolagens de Intimidação contra qualquer criatura não lendária;
- Você poderá usar a habilidade “Acoplar” no final de um descanso curto ou longo;
- Você se torna imune a doenças, à condição “Envenenado” e terá resistência contra dano Venenoso.

Caminho da Simbiose

Aqueles que praticam as suas mudanças através deste caminho têm uma relação simbiótica com um parasita específico que habita os seus corpos. Porém, os Mutantes deste caminho aprendem a ter controle sobre estes seres com o tempo, utilizando suas mutações para tornar ambos mais fortes.

Intenção Maligna

A partir do 1º nível, o seu parasita será capaz de aumentar o seu desempenho contra uma criatura próxima. Com uma Ação Bônus, você pode ordenar que o seu parasita foque em uma criatura que você possa ver. Este foco dura 1 minuto ou até que você caia inconsciente e termina instantaneamente se a criatura focada morrer.

- Durante o foco, você recebe um bônus para rolagens de dano contra esta criatura igual ao seu modificador de Força (mínimo de 1);
- Quando esta criatura focada te acertar com um ataque, você pode usar uma Reação para realizar um ataque contra ela;

Você pode usar esta habilidade até 2 vezes. Depois, precisa completar um descanso longo para recuperar os usos.



Defesa Simbiótica

Do **nível 5** em diante, o seu parasita irá te ajudar a se defender de ataques inimigos. Quando estiver sob o efeito de uma Função Metabólica, qualquer dano recebido por uma criatura será reduzido em um valor igual ao seu modificador de Carisma.

Amálgama

Você e seu parasita passam a conviver em harmonia e ambos se tornam ainda mais fortes. A partir do **nível 9**, você recebe os seguintes benefícios:

- Você passa a ser classificado como Monstro;
- Os usos de Intenção Maligna serão recuperados sempre que você completar um descanso curto ou longo;
- Você passa a ter Maestria para Rolagens Defensivas de Sabedoria.

APRIMORAMENTOS

Para aprender ou implementar um Aprimoramento, você precisa finalizar um descanso longo. Entretanto, atenha-se aos requisitos dos aprimoramentos que escolher, você precisa atender a estes requisitos para poder escolher o aprimoramento.

Após subir de nível, você pode trocar até 2 aprimoramentos, mas para isso, você precisa terminar um descanso longo. Você pode fazer as duas trocas em um mesmo descanso. Entretanto, essas trocas não são acumulativas à medida que você sobe de nível. Por exemplo, mesmo se você não fizer nenhuma troca de aprimoramentos do nível 2 para o nível 3, você não poderá realizar mais de duas trocas entre o nível 3 e o nível 4, somente duas.

Canhão Orgânico

Escolha uma das suas Armas Naturais e escolha um tipo de dano entre Perfurante ou de Concussão. Esta Arma Natural irá se adaptar para realizar ataques à longa distância, disparando projéteis feitos da sua própria carne, e o seu alcance é igual ao dobro do seu deslocamento.

Iluminação

Você desenvolve bolhas feitas de um tecido fino em uma região do seu corpo à sua escolha.

Estas bolhas podem brilhar na cor que você quiser com intensidade suficiente para iluminar até 15 metros à sua volta com luz forte, e mais 15 metros com uma luz fraca. Você pode acender e apagar as luzes com uma Ação Livre, e elas irão se apagar automática-mente se você cair inconsciente.

Golpes Perfurantes

Nível para aprimorar: 4

Os ataques você fizer contra uma criatura irão provocar cortes e perfurações nela, diminuindo a sua defesa por um curto período de tempo. Quando você acertar um ataque que utiliza Destreza em uma criatura, os próximos dois ataques contra ela terão vantagem para acertá-la.

Ferocidade Primitiva

Requisitos: Caminho da Deformação e Nível 8

Algo na sua cabeça muda por influência das suas Mutações. A partir de agora, o seu corpo irá fazer de tudo para lhe manter vivo.

Ao invés de cair inconsciente, você pode escolher entrar em um estado de ferocidade e continuar de pé. Ao fazer isso, você precisa fazer uma Rolagem Defensiva de Constituição sempre que o seu turno se iniciar, com CD igual a 17 na primeira rolagem e +2 maior a cada vez que rolar para se manter em pé.

Por exemplo, se você cair e decidir entrar neste estado, você deve fazer uma R.D. de Constituição CD17 para entrar no estado. Se conseguir entrar, você pode tomar ações normalmente neste turno e, quando o seu próximo turno chegar, você precisa de uma R.D. de Constituição CD19 para permanecer no estado, e assim por diante até que você não consiga se manter mais em pé.

Quando falhar, você é reduzido a 0 de vida deve seguir como se tivesse caído inconsciente. Durante o estado, nenhum efeito de cura ou restauração é capaz de afetar você. Depois que o estado acabar, você só poderá fazer isso novamente depois de realizar um descanso longo.

Nadadeiras e Brânquias

O seu corpo agora possui nadadeiras e guelras, te permitindo nadar a uma velocidade de 7m por turno e poder passar até 12h submerso, sobrevivendo



através de respiração branquial. Os valores acima são dobrados se sob efeitos de Função Metabólica.

Impacto Supremo

Requisito: Mutação nos Braços

Depois que rolar Iniciativa, o seu primeiro ataque em um combate causará dano extra igual a 1d8 do mesmo tipo de dano original. Se não for bem sucedido, você não ganha o dano extra no segundo ataque que realizar.

Esgrimista Integrado

Requisito: Mutação nos Braços

Ao realizar um descanso longo, você é capaz de integrar uma lâmina longa feita da sua própria carne em um dos seus antebraços. Quando você acertar um ataque com ela, a criatura que recebeu o ataque não poderá usar Reações até o final do seu próximo turno. Adicionalmente, se você realizar ataques de oportunidade com ela, você tem vantagem. Esta lâmina é considerada uma Arma Natural.

Arqueiro Integrado

Requisitos: Nível 2 e Mutação nos Braços

Ao realizar um descanso longo, você é capaz de integrar uma arma de longa distância no braço oposto ao que você usa para empunhar armas. Esta arma tem um alcance igual ao dobro do seu deslocamento e ignora qualquer regra de recarregamento ou de munição. Esta arma será considerada uma Arma Natural.

Corpo D'água

Requisitos: Nível 3 e Mutação Generalizada

Suas deformidades permitem que você consiga se contorcer e esticar, fazendo que você consiga caber em espaços impossíveis para um indivíduo comum. Você terá vantagem em qualquer rolagem para escapar da condição Agarrado e Rolagens Defensivas de Destreza, a não ser que uma desvantagem seja imposta sobre você pelo Mestre.

Além disso, durante o seu deslocamento, você pode passar através do espaço de uma criatura ou até mesmo terminar o seu movimento nele. Você também é capaz de passar por buracos ou fissuras de até 10cm de largura utilizando uma Ação Normal.

Super Força

Nível para aprimorar: 6

Enquanto estiver sob efeitos de uma Função Metabólica, você terá vantagem em qualquer rolagem normal ou Rolagem Defensiva que use Força.

Super Aprendizado

Nível para aprimorar: 4

Você aprendeu a reproduzir sons emitidos por criaturas que você já tenha ouvido. Se uma criatura não passar em um teste de Sabedoria com CD igual a 11 + o seu nível de Mutante, ela não será capaz de diferenciar a sua imitação do som original. Além disso, você também consegue simular os comportamentos e gestos de alguém com quem você já tenha tido contato por pelo menos 10 minutos dentro da última semana. Isso lhe dará vantagem para rolagens de Atuação, Persuasão e Prestidigitação desde que uma desvantagem não seja imposta sobre a rolagem.

Adicionalmente, escolha uma entre Arcanismo, Estudo do Oculto, Mecânica, Pilotagem e Religião; você ganha esta perícia.

Compartilhar Vitalidade

Requisito: Caminho da Alquimia ou da Simbiose

Você aprendeu a condicionar o seu corpo para obedecer as suas vontades, mesmo que isso lhe custe a própria saúde.

Quando uma criatura em uma distância igual ao seu deslocamento for afetada por algum efeito de cura ou restauração, você pode consumir 1d8 da sua vida para fazer com que ela ganhe pontos de vida iguais a 1d6 + o seu modificador de Constituição (mínimo de 3).

Escamas Cortantes

Requisito: Mutação na Pele

Sua pele desenvolveu uma carcaça dura com escamas pontiagudas, capazes de ferir um desavisado que a tocar bruscamente. Sempre que você agarrar criaturas, ou for agarrado por uma, você causará 1d6 de dano cortante a essa criatura no início de cada um de seus turnos enquanto o Agarrão durar. Você causa 2d6 de dano cortante se estiver sob um efeito de Função Metabólica.



Camaleonismo

Requisito: Mutação na Pele

Sua pele é capaz de mudar levemente de coloração voluntariamente, lhe dando vantagem para rolagens de Furtividade quando quiser se esconder.

Simular Presa

Nível para aprimorar: 4

Você aprendeu a agir como uma criatura que o seu inimigo atacaria. Durante um combate, escolha uma criatura que você possa ver. A criatura em questão terá desvantagem para ataques que não sejam contra você até que o combate acabe ou que ela ou você caiam inconscientes. A partir do momento que você escolher a criatura, ela saberá que está sendo provocada por você.

Mãos Extras

Você ganha duas novas mãos que poderão crescer em qualquer lugar do seu corpo, à sua escolha. Estas mãos poderão segurar qualquer item que não seja considerado uma arma ou escudo, interagir com objetos e gesticular como as suas mãos originais fariam. Você é capaz de interagir com mais de um objeto usando uma Ação de Interação extra.

Arco Mortal

Escolha uma das suas Armas Naturais. Ela irá se transformar em um tentáculo longo e viscoso, capaz de realizar um ataque especial.

Este ataque é realizado com uma rolagem de ataque normal. Entretanto, o alvo pode estar a até 2 metros de você, e você pode escolher mais de um alvo para esse ataque. Caso escolha mais de um alvo, cada criatura acertada receberá metade do dano total causado. Enquanto estiver sob o efeito de uma Função Metabólica, você poderá escolher qualquer criatura dentro da área para atacar com esta arma, sem limite de alvos. Depois que utilizar este artifício uma vez, você só pode fazer novamente depois de realizar um descanso curto ou longo.

Arma Aleijante

Nível para aprimorar: 6

Escolha uma das suas Armas Naturais. Ela se torna mais robusta e produz um líquido viscoso em volta dela sempre que um combate se iniciar. Enquanto estiver sob o efeito de uma Função Metabólica, os ataques bem sucedidos contra uma criatura até dois tamanhos maior do que você usando esta arma irão reduzir a sua velocidade em 1 metro até o seu próximo turno.

Visão Aguçada

Requisito: Mutação na Cabeça

Você se adapta para o combate à longa distância. Enquanto tiver esse aprimoramento, você ganha Maestria para utilizar armas de longa distância e o seu alcance para disparar qualquer projétil contra criaturas, objetos ou estruturas é dobrado se estiver sob o efeito de uma Função Metabólica.

Ecolocalização

Requisitos: Nível 4 e Mutação na Cabeça

Toda a anatomia das suas orelhas será otimizada para um novo tipo de audição. Os martelos e bigornas dos ouvidos se tornam mais sensíveis a qualquer frequência sonora, o calibre dos nervos acústicos e das cócleas aumentam e os seus tímpanos se tornam mais profundos, fazendo que você perceba o som com uma amplitude muito maior, e que consiga identificar de onde ele veio e quantas vezes rebateu em estruturas até chegar em você.

Enquanto possuir este aprimoramento, você terá uma visão perfeita dentro de uma área de até 15 metros ao redor de você sem precisar usar os olhos. Se estiver sob o efeito de uma Função metabólica, você dobra esse valor. Além disso, você tem vantagem para rolagens de Percepção a não ser que uma desvantagem seja imposta na rolagem.



Super Atenção

Requisito: Mutação na Cabeça

Você consegue aprimorar seu olfato, visão e até a memória. Sempre que uma rolagem para rastrear criaturas, identificar cheiros ou localizar coisas em grandes distâncias for necessária, você terá vantagem. Além disso, você é capaz de se lembrar perfeitamente de qualquer informação que você tenha visto ou ouvido, e consegue distinguir qualquer cheiro que já tenha sentido no passado.

Golpes Destrutivos

Requisito: Mutação nos Braços ou Mutação nas Pernas

Qualquer ataque realizado sob o efeito de uma Função Metabólica utilizando uma Arma Natural originada dos braços ou pernas será considerado um acerto crítico a partir de um 19 ou 20 em um d20.

Investida de Touro

Nível para aprimorar: 6

Se você se mover pelo menos 5 metros em linha reta antes de realizar um ataque corpo a corpo contra uma criatura, esta precisa fazer uma Rolagem Defensiva com CD igual a 10 + o seu nível de Mutante para se manter firme em posição. Em caso de falha, a criatura é arremessada ao chão.

Pés Firmes

Requisito: Mutação nas Pernas

Enquanto estiver sob algum efeito de Função Metabólica, terrenos difíceis não impõem qualquer tipo de condição sobre você, e se levantar do chão não consumirá o seu deslocamento.

Propulsão Aumentada

Requisito: Mutação nas Pernas

Todo o segmento muscular das suas coxas será desenvolvido de uma forma exagerada, aumentando muito a sua força para saltar grandes distâncias e pular alturas maiores.

Você é capaz de saltar 3 metros mais longe e 2 metros mais alto. Estes valores serão dobrados se estiver sob um efeito de Função Metabólica.

Personalização:

Esta classe é uma das mais modulares de Fokazi. Desta forma, quase todos os artifícios nela são sobre personalização. Mesmo podendo escolher entre os aprimoramentos aqui listados, você pode consultar o seu Mestre para que possam criar novos aprimoramentos fora da lista, chegando em algo que seja mais adequado para o seu estilo de jogo e para o tipo de personagem que você deseja criar como Jogador. Você também pode usar os aprimoramentos listados como pontos de partida para alterá-los de acordo com a campanha que você estiver jogando. Tudo dependerá da sua criatividade.

