



CAP 3

IDENTIDADES

APENAS OS MORTOS SABEM QUAL É
O FINAL DE UMA GUERRA.

[EG'HAR]

“Somos o acaso, por isso somos imortais.”

- Enära, a primeira aomaii

Era distante madrugada adentro. As brisas congelantes do mar faziam pedras das ruas estreitas de Strid suarem frio. Um grupo de cinco dennas aprontava naquela noite e procurava por uma vítima. Um khar, vestindo roupas finas e um capuz, apareceu em uma das esquinas à frente e caminhava em direção aos cinco.

Sem pensar, um dos bandidos correu em direção ao homem misterioso, jogando-se para uma das paredes e lançando-se contra ele no ar em seguida. Antes que pudesse pensar, o denna sentiu um impacto em seu peito, enquanto assistia o seu corpo ser arremessado ao chão como um saco de arroz.

Outro bandido, vendo o seu companheiro caindo sem levantar, correu em direção ao khar golpeando-o nas costas com suas garras, mas errou o seu segundo ataque. Um punho acertou o seu queixo, jogando o seu corpo para cima; um chute na boca do estômago o atirou contra a parede e o forçou a permanecer no chão, gemendo de dor.

O terceiro denna abriu a sua bolsa e puxou rapidamente um livro grosso de capa escura. Abriu em uma página específica, disse algumas palavras em uma língua maldita e pôs a palma de uma das mãos na página, puxando uma poeira que logo transformou-se em faísca, que transformou-se em fogo, das páginas que brilhavam. Ele atirou a labareda em direção ao homem que nocauteava os seus parceiros.

O homem rebaixou-se para desviar da bola de fogo, formando uma pose que lembrava a de uma aranha. Enquanto a bola de fogo passava, ele encheu os pulmões de ar e algumas escamas mudaram de cor, brilhando numa cor dourada, que lembrava o próprio fogo, mostrando símbolos em sua pele. Ele avançou contra o mago, que não teve tempo de preparar outra magia para atacar. Um chute entre as pernas e um soco no pé do ouvido foram suficientes para deitá-lo no chão. Contudo o homem continuou, pondo uma das mãos no rosto do bandido mago. As escamas do seu braço brilhavam, e a luz caminhou em direção à palma da mão que jazia no rosto do denna caído.

De repente, a mão do khar ardeu em chamas, queimando completamente o rosto do bandido com a mesma magia que tentara usar. O khar olha à sua volta, mas os outros dois bandidos obviamente já tinham fugido depois daquilo.

ABSORÇÃO DE PODER

Os aomaii são capazes de absorver poderes alheios, fortalecendo o próprio potencial destrutivo à medida que se sustentam em uma luta. A origem dos poderes de um aomaii permanece desconhecida até hoje. Acredita-se que, como um mago de sangue ou kogga, os seus poderes vêm assim que nascem, e se mostram à medida que o indivíduo envelhece.

ALGO A MAIS

Os aomaii são lutadores ágeis, mas acima de tudo talentosos por natureza. Não se sabe ao certo o que é, mas os aomaii têm algo que vai além de seus poderes físicos. Algo em sua mente que os faz terem mais garra, resistência e força de vontade.



FORTES COMO DEUSES

Alguns deuses em Fokazi já tiveram que lutar em algumas situações. Os poucos que foram sortudos de assistir o espetáculo que é um deus em batalha, afirmam que alguns deuses utilizam técnicas de luta que lembram as dos mortais.

Oära, a deusa do conhecimento, já teve que interferir em um conflito armado em Zarrir, colocando-se para lutar, juntamente de Thasus, o deus da lealdade e rivalidade, séculos atrás. Dizem até hoje que Oära foi capaz de absorver técnicas místicas, devolvendo-as rapidamente de uma forma única.

Além dela, conspira-se que Ekva, a deusa da morte e Ülnos, o deus do destino, tem a capacidade de absorver poderes e fortificar-se com o tempo, bem como os aomaii mortais fazem.

ESCONDIDOS

Há aproximadamente 40 anos, um movimento de ódio aos aomaii cresceu em Mt'hazuni vindo dos estudantes de magia de Khalazar, a maior escola de magia de Fokazi. Dizia-se que os aomaii não eram dignos de seus poderes por não saberem o que a magia significava.

Aöna, a deusa da escuridão e do obscurantismo e uma das figuras mais influentes de Khalazar, interferiu, forçando a escola e todas as escolas de magia menores a expulsarem aqueles que pensassem da mesma forma. Mesmo assim, alguns aomaii evitam falar sobre os seus poderes para desconhecidos até os dias de hoje.

CRIANDO

Os aomaii seguem um ramo desafiador. Como Jogador, você precisa estar sempre atento a formas de inovar o combate e de representar os aspectos deste ramo de forma criativa. À medida que avança no jogo, o seu personagem terá muitas opções para abordar os combates de diferentes formas, e caberá a você decidir qual se encaixa mais com o seu gosto e estilo de jogo.

Além disso, lembre-se: os aomaii possuem poderes de origem desconhecida. Sendo assim, como o seu personagem conseguiu os poderes que tem? Talvez após ter tido contato com algum item mágico quando mais novo, ou quando visitou algum lugar específico. Ou simplesmente vieram de nascença.

A todo modo, como o seu personagem percebeu que tinha poderes? Ele pode ter começado a ter algumas visões quando criança, que se tornaram mais frequentes com o tempo. Ou sonhos estranhos, que passaram a fazer parte da realidade. O seu personagem pode ter percebido os poderes após ter causado algum acidente, ou após ter engatilhado algum evento sobrenatural accidentalmente.

Muitos dos seus aspectos de aomaii dependem do seu vigor mental para acontecerem, então o seu atributo principal deve ser Int, para ter um total de VM maior. Em combate, evite situações em que você possa ficar encerrado nos primeiros níveis. Esteja em alerta contra o perigo utilizando a sua intuição para estar sempre um passo à frente.

O AOMAII

Nível	Maestria	Habilidades	Drenos	Técnicas Aprendidas
1	1d4 (mod2)	Técnicas Aomaii	-	1
2	1d4 (mod2)	Dreno de Energia, +1 Ponto de Perícia	1	1
3	1d4 (mod2)	Amplificação	1	1
4	1d6 (mod3)	+1 Ponto de Atributo	1	2
5	1d6 (mod3)	Ataque Extra	1	2
6	1d6 (mod3)	Sentido Apurado, +1 Ponto de Perícia	2	3
7	1d8 (mod4)	+1 Ponto de Atributo	2	3
8	1d8 (mod4)	Adaptação	2	4
9	1d8 (mod4)	+1 Ponto de Atributo, Imortalidade	2	4
10	1d10 (mod5)	Adaptação Melhorada	3	5
11	1d10 (mod5)	Mente Impenetrável, +1 Ponto de Perícia	3	5

MAESTRIAS

TÉCNICAS: técnicas aomaii.

ROLAGENS DEFENSIVAS: Int e Ins.

ARMAS: qualquer arma marcial comum e uma arma exótica comum, à sua escolha.

PROTEÇÃO: armaduras leves.

PERÍCIAS: escolha três entre para adicionar 1 ponto entre: Acrobacia, Agilidade, Atletismo, Conhecimento Geral, Força de Vontade, Guerra, Malícia, Ocultismo, Pressentimento, Reação e Vigia.

TÉCNICAS AOMAII

Você é capaz de utilizar técnicas únicas. Uma lista de técnicas aomaii estará disposta no final da descrição deste ramo.

DRENO DE ENERGIA

Como aomaii, você é capaz de drenar o excesso de energia à sua volta quando inspira o ar, para se fortificar de diferentes maneiras.

Com uma ação bônus, você pode puxar o ar e drenar a essência mágica nele, recuperando uma quantidade de VM igual a $1d10+Ocultismo$ (mínimo de $1d10+1$) imediatamente.

Alternativamente, quando uma criatura a até 9m(6q) de distância e que você possa ver utilizar uma técnica que custa VM, você pode usar uma ação de interceptação para drenar o excesso de magia que vazou no ar, recuperando uma quantidade

de VM igual ao custo daquela técnica.

Você pode exceder o seu limite de VM com este artifício. Mas quando os seus drenos acabarem, você precisará finalizar um descanso longo para poder ter recuperar o total de drenos. A tabela O Aomaii mostra quantos drenos você tem no total por nível de personagem.

AMPLIFICAÇÃO

No nível 3, você aprendeu como utilizar as energias que coleta para forçar os limites do seu corpo e mente, amplificando o seu poder.

Você ativa esta habilidade com uma ação normal, recebendo um dos efeitos citados abaixo.

Acelerar: ganha +3m(2q) de movimento pela duração.

Focar: recebe uma ação de interceptação adicional em cada round, pela duração.

Reagir: recebe uma vantagem de 2 em rolagens de Reação pela duração.

Você não pode estar sob o efeito de dois benefícios ao mesmo tempo. Cada efeito dura 1 minuto (10 turnos) e, uma vez ativado, não poderá ser desativado. Você poderá gastar 1d8VM para prolongar a duração de um efeito ativo por mais um minuto (+10 turnos), mas não pode prolongar um efeito ativo mais de uma vez.

Adicionalmente, você não é capaz de *amplificar* se estiver usando uma armadura pesada ou empun-

nhando uma arma que não saiba usar.

Você só pode fazer isso uma vez. Depois, precisa completar um descanso curto ou longo para poder fazer de novo.

+1 PONTO DE ATRIBUTO

No nível 4, e mais uma vez nos níveis 7 e 9, você recebe +1 ponto para adicionar o valor de um dos seus atributos, à sua escolha. Você não pode exceder o valor de 5 em um atributo com este artifício.

ATAQUE EXTRA

Quando atingir o nível 5, poderá fazer um segundo ataque durante o seu turno em um combate.

SENTIDO APURADO

No nível 6, você se torna capaz de ver o que poucos vêem e sentir o que só aqueles com as mentes mais treinadas sentem.

Naturalmente, você tem uma vantagem igual ao seu mod de maestria em rolagens de Iniciativa. Além disso, você tem o mesmo bônus para rolagens de Malícia e Pressentimento quando tiver a intenção de identificar intenções malignas, hostis ou pensamentos negativos vindos de criaturas próximas que você possa ver ou que estejam falando com você.

ADAPTAÇÃO

No nível 8, você se torna capaz de se adaptar rapidamente de acordo com a situação em que é colocado. As suas energias fluem com mais intensidade, trazendo benefícios que te tornam mais forte.

Estes benefícios são acionados automaticamente quando certas condições se sincronizam no campo de batalha. E estes benefícios continuam ativos até que você fique fora de combate por pelo menos um minuto.

Ciclo da Morte: se você matar uma criatura com um ataque corpo a corpo, você receberá um bônus de +1 de dano em seus próximos ataques. Este benefício é acumulativo até o efeito acabar.

Aspecto Vingativo: se um aliado cair inconsciente após receber um ataque, você terá uma vantagem igual ao seu mod de Int nos seus próximos 3 ataques contra o inimigo que fez isso.

Estes efeitos podem ser representados por cicatrizes que queimam, tatuagens que brilham, escamas ou olhos que mudam de cor ou qualquer outro efeito visual que você decidir.

Você ganhará novos aspectos desta habilidade no nível 10, como mostra a tabela O Aomaii.

IMORTALIDADE

No nível 9, você se torna capaz de punir as criaturas que conseguirem te derrubar.

Se você sofrer dano o suficiente para cair inconsciente, você poderá atacar imediatamente a criatura que te derrubou, antes de cair.

Além disso, enquanto estiver inconsciente, você poderá gastar todo o seu VM para se estabilizar instantaneamente, quando o seu turno chegar.

ADAPTAÇÃO MELHORADA

No nível 10, você receberá mais dois benefícios que poderão ser ativados durante um combate. Além disso, qualquer benefício que for ativado com a habilidade Adaptação permanecerá por pelo menos uma hora fora de combate a partir de agora.

Defesa Suprema: se os seus PVAs forem reduzidos para metade dos seus PVTs ou menos, você automaticamente recebe uma vantagem de +2 para qualquer rolagem de Reação (este efeito é acumulativo com o efeito Reagir da habilidade Amplificação).

Regeneração Mística: qualquer efeito de cura que vier de uma técnica será 1d10 maior.

MENTE IMPENETRÁVEL

No nível 11, o seu corpo e mente unem-se em um foco de poder inimaginável. Você se torna imune a qualquer efeito mental imposto contra você, magicamente ou não.

TÉCNICAS AOMAII

Um aomaii é um lutador único e os seus super poderes são uma continuação de seu próprio ser. Diferentemente dos outros ramos, o aomaii possui o seu próprio conjunto de técnicas, compartilhadas apenas por eles e que nenhum outro lutador sabe.

Cada técnica possui um custo, que pode ser em estamina ou, na maioria dos casos, vigor mental. Alternativamente, uma técnica poderá custar uma quantidade de drenos, significando que você precisa fazer um dreno antes de usar a técnica. Veja a habilidade Dreno de Energia.

DISSIPAR (3VM)

Você utiliza uma ação de interceptação para atirar um pulso de energia invisível, que amortece os impactos causados no seu corpo, reduzindo o dano de ataques corpo a corpo ou à distância recebidos em 1d8. Você poderá utilizar esta técnica após o dano recebido ser rolado.

EXPLODIR (7STAM)

Você utiliza uma ação normal para fazer um golpe especial com o seu punho no ar, que gera um impacto invisível em uma linha reta até 9m(6q) na sua frente. Todas as criaturas que estiverem na área do impacto deverão fazer uma rolagem defensiva de Atletismo (a dificuldade desta rolagem é igual ao seu mod de maestria + o seu mod de For).

Todos os que falharem nesta rolagem cairão no chão e receberão 2d10 de dano de energia. Os que passarem na rolagem receberão apenas 1d10 e não cairão no chão.

LUZ OFUSCANTE (5VM)

Utilizando uma ação bônus, você transforma a palma de uma das suas mãos em uma fonte de luz extremamente forte por um curto período de tempo. Apontar a palma da sua mão para uma criatura a fará fazer uma rolagem de Resistência com dificuldade igual ao seu mod de maestria. Em caso de falha, a criatura ficará cega até o final do seu próximo turno.

Se esta técnica for usada em um ambiente escuro e a criatura em questão estiver dependendo da visão no escuro para enxergar, ela terá uma penalidade de 2 para fazer a rolagem de Resistência e receberá 1d4 de dano de luz, visto que suas pulilas dilatadas no escuro tornam a sua visão mais sensível à luz.

MARCAR (3VM)

Com uma ação bônus, você é capaz de marcar um alvo que esteja até 9m(6q) de você e que você possa ver. Este alvo terá uma desvantagem de 2 para desviar de ataques feitos por você, e você tem uma vantagem do mesmo valor para atacá-la. A marca termina assim que você acertar um ataque nela.

GOLPE PODEROSO (4STAM)

Com uma ação bônus, você é capaz de aumentar o poder de um ataque. Após acertar um ataque contra uma criatura, você pode usar esta técnica para adicionar 1d6 de dano extra ao ataque, e 1d6 adicional para cada 2Stam que decidir gastar a mais para usar a técnica.

Por exemplo, usar esta técnica gastando 8Stam adicionará 3d6 de dano extra ao ataque. O tipo de dano é Místico e de energia.

BORRÃO (2DRENOS)

Assim que fizer um dreno de energia, você pode escolher gastar mais um e ser capaz de se mover em uma velocidade extremamente rápida para uma direção.

Se o fizer, você pode se mover instantaneamente para um local que possa ver a uma distância de até 18m(12q). Este movimento é tão rápido que você fica inalvejável até chegar no local escolhido (isso inclui ataques de oportunidade e efeitos em área).

APARAR (5VM/5STAM)

Você é capaz de reagir contra projéteis incrivelmente rápido. Com uma ação de interceptação, você pode tentar se defender contra um projétil que vier na sua direção usando os seus poderes.

Role 1d4 e adicione o seu mod de maestria. Se o valor obtido for maior do que a quantidade de sucessos do ataque por 1 ou 2, você receberá a metade do dano. Se for maior por 3 ou 4, você não receberá dano algum. Se for maior por 5 ou mais, você será capaz de catar o projétil e atirá-lo na direção desejada, como se você fosse o atacante.

Caso seja capaz de atirá-lo, o alcance que o projétil percorrerá deverá respeitar o limite do ataque original.