



JOTA MARQUES

### ■ Introdução

Esse é um suplemento de regras adicionais e opção para Pocket Dragon, baseado e para uso no cenário Ehdros.

### ■ As Raças

Três raças estão disponíveis para personagens jogadores: humanos, Livens (povo serpente) e Inuritis (anões).

**Humanos:** ambiciosos e adaptáveis, suas cidades e aldeias são encontradas em todas as regiões. Possuem movimento 9 e realizam um teste de personalidade por dia com bônus de +1.

**Inuritis:** pouco maiores que uma criança humana, o mais alto deles chegou a medir 1,70 m. Não possuem nenhum pelo facial, e gostam de cultivar uma longa trança com seus cabelos escuros e lisos. Gostam de lutar com armas de haste que manuseiam com grande destreza. Possuem movimento 6, são capazes de enxergar longas distâncias e não tem dificuldades para enxergar na total escuridão.

**Livens:** o povo serpente possui uma grande sabedoria e conhecimento, bem como incrível técnicas de lutas. São imunes a venenos e são capazes de inocular veneno em suas vítimas 1 vez por dia, por level, causando 1d4 mais um bônus de 1 por level, por 1d4 rodadas mais um bônus de

1 por level. Possuem dois tentáculos que servem como braços e mãos, já que o formato das ventosas em suas extremidades lhe permitem manusear qualquer objeto humano. São capazes de usar armas em ambas as mãos. Possuem movimento 10. São incapazes de usar qualquer tipo de montaria, mas possuem folgo para acompanhar uma viagem longa sem precisar descansar como um humano. E sempre usam 1d6 como dado de vida, independente da classe de personagem.

### ■ As Classes

As 4 classes básicas do Pocket Dragon estão disponíveis para jogadores com habilidades especiais. Aos magos, esse suplemento oferece mais 3 especializações. Cada uma delas possui um requisito mínimo e quando atingido, o mestre poderá disponibilizá-los aos jogadores da maneira que achar melhor.

Ao optar por uma especialização, os bônus e habilidades da classe anterior são perdidas, como por exemplo a capacidade do mago de lançar magias igual a 2 vezes o seu nível; ao optar pela classe de Guerreiro Arcano, o jogador só poderá lançar magias diárias igual a metade de seu nível, arredondado para cima.

A quantidade de pontos de vida que o PJ tinha são

trada não causam alterações. Se um cajado simples, um cetro de ferro, de aço, ou de madeira for usado deve-se jogar um d10 e tirar um resultado maior que 4 mais o nível do círculo da magia. No caso de uma falha, a magia pifa e além do objeto se destruir o jogador deve jogar 1d8 para cada nível do círculo da magia e tomar isso em dano.

Conjurar magias sem o uso de um canalizador causa 1d8 de dano para cada nível do círculo da magia, automaticamente. Ao conjurar uma magia com um canalizador de ouro o jogador deve jogar 1d10. Um resultado maior que 4 mais o nível do círculo da magia significa um sucesso e todos os efeitos/dano da magia deve ser dobrado. Uma falha nesse teste não interfere na conjuração.

Um Guerreiro Arcano aprende a usar suas espadas como canalizadores que são fabricadas com bronze mas imbuidas de poder mágico para serem tão resistentes e eficazes como espadas de aço.

mantidos, usando agora apenas os dados de vida

da especialização, (com exceção aos Livens que sempre usam o d6 como dado de vida) e voltam a serem personagens de primeiro nível.

**Guerreiros Arcanos:** Os Zeladores são a força de elite do império ahrliano. Nove Comandantes com poderes de fender os céus com seus grandes poderes mágicos. Sob seu comando um grande número de guerreiros arcanos recrutados entre os magos da academia imperial.

Após um rigoroso treinamento, os magos aprendem a canalizar as energias para o combate. Recebem um bônus de +1 no dano (tanto mágico, ou com armas, ou desarmado) a cada 3 níveis.

Um guerreiro arcano é treinado para conjurar magia mesmo quando utilizando armadura de malha. São incapazes de manter a concentração arcana se usarem armaduras de placas. Ele pode conjurar uma quantidade de feitiços diários igual a metade de seu nível, arredondado para cima. Conseguem usar armas de uma mão, sempre tendo que deixar a outra mão livre.

Apesar de continuar estudando os mistérios arcano tem seu efeito/dano reduzido pela metade. O dado de vida continua sendo o d4.

plementarão seus conhecimentos peregrinando pelo continente.

Após adquirirem muita experiência os peregrinos voltam para a Academia para enfrentar o teste final que lhes garantirão o título de Mestre de Arcano e passarão a serem membros da Confraria Imperial. Um mago peregrino sempre deve obedecer as ordens de um mago de nível superior ao seu não importando onde se encontrem. Os proscritos, (seres de outras raças, discípulos nascidos de outros reinos e aqueles que são expulsos da Academia) constantemente se veem em confronto com acadêmicos e com a Confraria Imperial que deseja manter os segredos arcanos como um trunfo do império ahrliano.

Para conjurar uma magia, é necessário um canalizador. Sem ele, mesmo o feitiço mais simples e inofensivo, pode ter um efeito devastador no conjurador.

Um canalizador muito comum são cetros de bronze de cerca de 70 centímetros até grandes cajados com jóias em suas extremidades. Mas praticamente qualquer objeto com pelo menos 50 centímetros pode ser usado como canalizador mas o efeito da magia será prejudicado ou melhorado pela nobreza do material.

Um cetro de bronze ou cajado com joia incrus-

(requisito: Mago level 5)

**Intendente:** A Liga dos Navegantes esta sempre contratando aventureiros para compor suas tripulações em trabalhos rápidos. Mas existem aqueles que desejam fazer uma vida a serviço da liga e do

Um intendente aprende a manusear com eficiência as armas de longa de distância e assim recebem +1 de bônus no acerto com armas de longa distância a cada 4 níveis. O trabalho de um intendente não se restringe apenas a bordo de um navio, seu treinamento inclui técnicas de sobrevivência e furtividade. Recebem um bônus de +1 a cada 3 níveis para testes de esconder/rastramento/procurar, desarmar e montar armadilhas.

O dado de vida é o d8

(requisito: qualquer classe level 4)

**Caçador das areias:** Os Livens são exímios guerreiros treinados pra o manuseio de uma arma em cada mão durante o combate e a também desfazer um golpe total usando ambas as armas ao mesmo tempo, jogando-se para um acerto a soma do dano de cada arma. Um caçador das areias começa podendo usar um (01) golpe total por combate e um golpe adicional para cada 3 níveis.

Durante os anos da Grande Guerra e da ocupação dos parthas, humanos e inuritis também foram treinados nas técnicas dos caçadores das areias.

Só usam armaduras de couro e o dado de vida é o d6.

(requisitos: Guerreiro level 4)

### ■ Magia

Por todo o continente apenas a Academia Imperial de Ahrlia que conhece os mistérios da ciência arcana. Algumas criaturas e raças como os faiaavel possuem uma ligação inata com as energias arcanas, mas apenas os magos imperiais aprenderam como manipular a magia e de como transmitir esse conhecimento através da academia.

Desde sua fundação apenas humanos são admitidos sob o argumento de que Livens e inuritis não possuem a energia interior para aprender e manipular magia, mas nos últimos anos magos peregrinos tem conseguido um relativo sucesso em ter aprendizes de outras raças, apesar de que a Academia Imperial ainda negar a entrada para esses discípulos.

Apenas humanos nascidos nas terras do império ahrliano são recrutados para a academia quando ainda são apenas crianças que depois de um longo treinamento e estudo tornam-se magos que com-