

PLANETA DESERTO

Sangue e Traição nas
Areias do Futuro

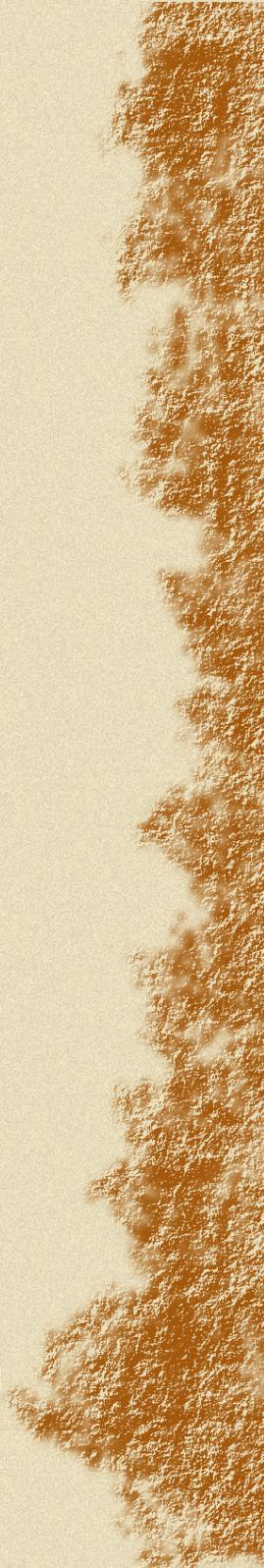


PLANETA DESERTO

João Mariano

Projeto Gráfico

zeokang
studio



(...) e para todos os efeitos este documento aparenta ser um panfleto lúdico destinado a proporcionar fantasias escapistas a jovens príncipes exilados.

Considero, contudo, que o que a sua autora, Marion Johannes, afirma ser um esforço pedagógico no sentido de educar bem-nascidos acerca da importância histórica do nosso remoto "nexus universalis" devia ter sido sensatamente refreado pela sua editora, Mattor Juli. Não deixa de ser louvável o evidente trabalho de pesquisa que esta incidiu sobre a obra seminal de Rebeth Farnak e as posteriores notas compiladas por Hadi Benotto. Por outro lado é revoltante a influência da Escola Obscurantista de Haarp Joan, especialmente no que diz respeito à insistência ridícula em listar arbitrariamente referências onomásticas numa indexação pseudo-toponímica.

É não posso deixar de fazer notar ao irmão-conservador encarregue deste catálogo que deveria proceder ao restauro dos vandalismos gráficos infligidos por um tal de "Gremlin". É lamentável como os exemplos dos Tolos de Marrinburgen ainda se replicam depois de passados tantos anos. Deste modo, caros irmãos-leitores vejo-me obrigado a afirmar, sem margem para dúvidas, que nem o facto deste texto demonstrar a notória orientação das teses das Mestres-Planetologistas Latorran Saagus e Bakeri Vincens é garante suficiente do mérito deste documento em estar incluído na nossa venerável coleção."

- excerto de um cartão-pelicula preenchido por um irmão-leitor desconhecido da Confraria Bibliotecária Universal.

Quanto mais as coisas mudam mais elas ficam na mesma. Passados milhares de anos eis que de novo um sítio ermo, perigoso e desconhecido está na encruzilhada do poder e riqueza de toda a humanidade. Este é o ponto de origem da grande rota de especiarias que atravessa o universo. Este é o Planeta Deserto.

Toda a atenção das casas nobres do Grande Império não consegue ir além do que as suas ciências humanas lhes ensinam acerca deste lugar implacável. Existe um segredo protegido com tal zelo pelo povo do deserto que estes prescindem da água dos seus próprios corpos para que tal não seja revelado.

Este e outros mistérios são teus para os descobrires em teu benefício e daqueles que te rodeiam. E deste modo asseguras-te que todos eles são movidos pela ganância, lealdade ou os laços de sangue que os prendem a ti. Mas não te enganes: neste mundo o sangue ainda é mais espesso que a água mas isso não o impede de se evaporar sem deixar rasto quando alguém o verte por ti.

Criação de Personagem

ATRIBUTOS: *Físico* (FIS) é usado para concretizar façanhas baseadas no poder físico e violência; *Coordenação* (COO) determina a tua destreza, pontaria e agilidade; *Resistência* (RES) permite-te contrariar os elementos, à fadiga e a efeitos tóxicos; *Intelecto* (INT) determina não só a tua capacidade de raciocínio como também o teu talento para efetuares projeções matemáticas; *Carisma* (CAR) determina o quão apresentável e convincente és tu; *Presciência* (PRE) representa a tua capacidade de vislumbrar visões proféticas e de discriminar linhas temporais.

Os valores dos Atributos variam entre **0 e +3** e todos possuem um valor inicial de **zero**. Distribui **cinco pontos** entre eles.

PERÍCIAS: Além da que é atribuída pela tua classe (ver CLASSES, abaixo) escolhe uma *Perícia*. As perícias são *Atleticismo*, *Cura*, *Erudição*, *Fraude*, *Furtividade*, *Interpretação*, *Liderança*, *Perceção*, ou *Sobrevivência*.

PONTOS DE VIDA: *Lança um Dado de Vida (d6) + um número de dados extra de vida igual à tua RES*. De entre os dados que acabaste de lançar escolhe um número deles igual ao teu Nível e soma os seus resultados para determinares os teus Pontos de Vida iniciais. Se porventura começares com menos PV do que o teu potencial máximo anuncia ao Mestre a razão porquê ou pede-lhe uma sugestão que te ajude a decidir

Classes

Os **Assassinos** possuem *Furtividade*. Escolhe duas habilidades especiais: **Drone** (consegues operar remotamente um engenho voador que assassina pessoas à distância), **Pontaria** (+2 no dano à distância), **Traiçoeiro** (usa uma lâmina dissimulada para fazeres +3 de dano), **Venenos** (tens sempre na tua posse um veneno raro adequado à situação).

As **Bruxas** possuem *Perceção*. Escolhe duas habilidades especiais: **Modulação** (com o teu conhecimento esotérico da psicologia humana podes enviar comandos subliminares), **Profecia** (consome especiarias para tentares adivinhar o futuro e anunciares uma visão), **Ritualista** (podes levar a cabo rituais obscuros com os quais manipulas os crédulos e supersticiosos), **Treino** (em combate ages sempre primeiro e podes reagir mesmo quando te conseguem surpreender)

Os **Comandantes** possuem *Liderança*. Começas um grupo organizados que está sob o teu comando (ver MANOBRAS, abaixo). Ganhas **Comandar** e escolhes outra habilidade especial: **Defensivo** (+1 de Armadura quando usas um escudo de energia), **Reputação** (podes tentar liderar qualquer grupo armado, pessoal especializado ou corpo diplomático com o qual tenhas contacto), **Seguidor** (tens alguém eficiente e leal que te acompanha para todo o lado).

Os **Espadachins** possuem *Atleticismo*. Escolhe duas habilidades especiais: **Esfaquear** (+2 de dano no combate a curta distância com uma arma ligeira), **Egrima** (+1 para atacares um inimigo com uma arma de lâmina), **Guardião** (a qualquer altura podes receber o dano destinado a um teu aliado), **Mestre** (quem segue os teus ensinamentos pode usufruir do efeito de uma das tuas habilidades especiais como se as possuísse).

Os **Exploradores** possuem *Sobrevivência*. Escolhe duas habilidades especiais: **Caminhante** (+1 para resistires aos efeitos adversos do clima, flora e fauna do deserto), **Desbravar** (quando fazes um reconhecimento do terreno consegues aperceber-te de tudo o que ele contém), **Diplomata** (em qualquer lugar ou ocasião consegues negociar tudo o que desejas), **Nativo** (consegues comunicar com o povo do deserto e com os quais podes sempre chegar a acordo).

Os **Médicos** possuem *Cura*. Escolhe duas habilidades especiais: **Cirurgião** (recorrendo ao teu bisturi-laser dás +1 a um moribundo num lançamento contra morte), **Fortalecer** (pessoas e itens que inspecionas ganham +1 de Armadura contra ambientes hostis), **Juramento** (devido ao teu código de conduta quem assistes revela-te sempre um segredo obscuro), **Purificar** (com o teu conhecimento científico podes neutralizar substâncias ou gases perigosos).

Os **Mentalistas** possuem *Interpretação*. Escolhe duas habilidades especiais: **Aparelhos** (possuis três itens tecnologicamente avançados: Neutralizador de Escudos, Sonar Eletrónico, e Projetor Holográfico), **Conselheiro** (se um aliado teu agir de acordo com a tua sugestão este ganha +1 nessa ação), **Previsão** (devido à tua mente analítica uma vez por dia transformas qualquer ação fracassada numa mera complicação), **Tutor** (escapa-te sempre por entre os lábios a informação necessária para responder a uma questão difícil).

Para criares a tua própria classe escolhe uma das perícias de classe, outra perícia qualquer e duas habilidades especiais à tua escolha.

Regras

Quando tentas fazer algo arriscado ou em oposição a alguém, lança 2d6 e somas o resultado, adicionando o valor de um dos teus Atributos que seja apropriado à ação que estás a levar a cabo. O Mestre diz-te antes de lançares quais são os possíveis riscos que corres, de modo a que possas decidir se vale a pena realizá-la ou se queres rever a tua ação.

— **Um total de 6 ou menos** causa-te um **Fracasso**; as coisas não correm bem e o Mestre pode descrever consequências. Se estiveres a usar uma **Perícia**, terás sucesso mesmo estando muito próximo de falhares (ver **PERÍCIAS**, a seguir).

— **Um total de 7 a 9** faz surgir uma **Complicação**; consegues fazer a ação mas há um custo, um compromisso, uma retribuição, um dano, etc.

— **Um total de 10 ou 11** é um **Sucesso**; podes fazer a ação sem grandes complicações.

— **Um total de 12 ou mais** é um **Triunfo**; consegues fazer a ação com perfeição e recibes algum tipo de vantagem ou benefício extra (normalmente +1 na ação seguinte).

Perícias

Se tiveres uma **Perícia** adequada, não podes ter um **Fracasso** numa ação que lhe esteja relacionada. Um lançamento de 6 ou menos conta afinal como se tivesses conseguido ter sucesso mesmo estando muito perto de falhares (em oposição a teres logo falhado por completo). Contudo, o Mestre pode sujeitar-te a um custo, compromisso, retribuição ou dano ainda maior do que se tivesses tido uma **Complicação**.

Alguns objetos podem atribuir-te uma **Perícia** enquanto os tiveres na tua posse ou se estiveres a usá-los como se fossem ferramentas ou utensílios. Se estes forem aparelhos criados por tecnologia proibida podem alternativamente permitir-te o uso de uma habilidade especial que seja adequada à sua função.

AJUDAR OU INTERFERIR

Quando tentas ajudar ou contrariar alguém com quem tenhas uma relação de lealdade ou de inimizade faz um lançamento baseado num atributo apropriado à ação. Se neste lançamento alcançares um **Sucesso** podes atribuir +1 ou -1 à ação de quem ajudas ou opões. Se surgir uma **Complicação** acabas por ser tu a sujeitar-se às consequências de um dado perigo, retribuição ou custo

Dano

Quando infliges dano, lança os dados listados na tua arma, e adicionas um qualquer bónus que seja aplicável ao resultado.

Se estiveres desarmado, rola 1d6-2.

Quando sofres dano, retira-lhe o valor da tua Armadura, e remove o que sobra ao total dos teus PV. Quando os teus PV chegarem a zero ou menos, faz um lançamento baseado em RES:

- Um Fracasso significa que morres imediatamente.
- Uma Complicação significa que estás inconsciente e à beira da morte; se fores reanimado vives apenas o suficiente para teceres umas palavras trágicas de despedida.
- Se tiveres Sucesso, ficas inconsciente e a esvaír-te em sangue, mas ainda há esperança para ti.
- Um Triunfo resulta apenas no teu desmaio e ganhas um dado de vida extra quando tentares recuperar PV; reza para que um inimigo não tome vantagem do teu estado incapacitado.

Recuperação

Quando descansas e consumes uma refeição ou usas um kit de primeiros socorros, podes relançar os teus PV. Se fores assistido por um médico, pega num dos dados extra de vida e declara que o seu lançamento resultou num 6. Se descansares durante todo o dia num local que seja seguro ou confortável, pega noutro dado extra de vida e declara que o seu lançamento resultou num 6.

Dado do Destino

Por vezes o Mestre lança o dado do destino para ver como é que uma dada situação vai ser estabelecida. Números baixos são maus auspícios, números altos são bons sortilégios. O dado do destino pode ser lançado para estabelecer o estado do clima, a predisposição geral de alguns adversários enigmáticos, ou até para determinar se um animal exótico te pretende atacar ou não. O Mestre também lança o dado do destino se as personagens levarem a cabo uma ação para qual o seu karma é o único factor a ter em conta.

Equipamentos

Começas com 60 solari

Arma Ligeira (10 sol): d6. Pode ser usada como segunda arma permitindo que uma vez por ataque possas relançar o dano. Inclui facas, adagas e espadins.

Arma de Guerra (30 sol): d6+1. Deve ser usada na mão principal. Inclui espadas, lanças, etc.

Arma de Grande Porte (40 sol): d6+2. Usa as duas mãos. Inclui montantes e armas de haste.

Arma de Projéteis Ligeira (30 sol): d6. Inclui também lança-agulhas, zarabatanas, etc.

Arma de Projéteis (50 sol): d6+1. Inclui pistolas de mola e carabinas de pressão de ar.

Arma de Projéteis Pesada (100 sol): d6+2. Usa as duas mãos. Pode usar fogo automático (+50 sol), fazendo dois ataques.

Arma de Laser (200 sol): d6+2. Pode disparar arco de energia (2 cargas), fazendo dois lançamentos de dano donde se escolhe o melhor resultado. Existe risco de explosão se atingir um escudo de energia.

Armadura Leve (30 sol): Armadura 1. Inclui couraças.

Armadura Completa (60 sol): Armadura 2. Tem sempre um capacete. Requer 1 carga por cada 5 horas de uso. Se não estiver carregada de energia torna-se bastante difícil correr, mover-se silenciosamente, saltar, etc.

Escudo de Energia (10 sol): +1 Armadura contra armas de lâmina e +2 Armadura contra projéteis.

Granadas (5 sol): d6+2 de dano a uma certa área. Inclui também minas terrestres antipessoais.

Munições (10 sol): 10 projéteis (agulhas, dardos, etc.). Gasta um projétil por cada Complicação advinda de um ataque com arma de projéteis.

Célula de Energia (20 sol): se destruída liberta descarga (d6+1 dano/turno durante 3 turnos). Contém 10 cargas.

Equipamento (2 sol cada): 6m de Cordavime, Cobertores Térmicos, Isqueiro, Globos Luminosos (4), Tenda Hermética, Dados, Kit de Primeiros Socorros, Rações, Cantil, Traje do Deserto.

Equipamento Especializado (5 sol cada): Cinto Antigravidade, Gravador/Leitor, Ganchos e Cordavime, Cortador Laser, Transceter de Rádio, Mira Telescópica, Chave Universal, Binóculos de Óleo, Kit Cirúrgico, Compasso Magnético, Respirador, Sinalizador.

Luxos (20 sol cada): Bíblia Eletrónica, Cítara, Detetor de Venenos, Conjunto de Chá e Café, Colar de Contas de Água, Roupas Caras, Fardas de Gala, Insígnias e outros símbolos militares.

Itens Raros (30 sol cada): Faca Sagrada, Frasco de Água-viva, Dedal Envenenado, Lata de Gás de Especiaria, Fio Monomolecular, Frasquinho de Sumo de Raízes, Incensos e Óleos.

Drogas (20 sol por dose): Analgésicos, Estimulantes, Alucinógenos, Tranquilizantes, Barbitúricos, Psicotrópicos.

Veículos Terrestres: Carro (1.000 sol), Carro Blindado (5.000 sol), Tanque (50.000 sol), Coletor (60.000 sol).

Veículos Aéreos: Planador (5.000), Planador Militar (30.000), Cargueiro (60.000 sol), Vaivém (100.000 sol), Fragata (200.000).

Povoação: 1 sol para lá Dormir, 1 sol para lá Comer, 1 sol para lá te Intoxicares, 5 sol para lá encheres o teu cantil.

Propriedades: Casa (1.000 sol), Mansão (200.000 sol), Palácio (1.000.000 sol).

Dependo do volume e massa de cada objeto podes transportar contigo um número de peças de equipamento igual a FIS+5.

Pessoal

Custo por dia

Criado (2 sol): 3 PV, Faca, Globo Luminoso.

Guia (5 sol): 6 PV, Faca, Traje do Deserto, Corda-Vime.

Soldado (20 sol): 12 PV, Arma de Projéteis, Armadura Leve.

Especialista (20 sol): 6 PV, Arma de Projéteis Leve, Equipamento Especializado.

Tropa de Elite (60 sol): 18 PV, Arma de Laser, Armadura Completa, Granadas.

Tempestades

As tempestades de areia são uma ameaça para toda a gente menos para o povo do deserto. Se estiveres longe de uma povoação ou cidade e se vires uma nuvem de pó a surgir no horizonte toma as devidas providências. Se sentires o chão a trepidar e demasiada eletricidade estática no ar encomenda a tua alma à besta gigante que se aproxima.

Manobras

A maioria das manobras políticas, económicas e militares precisam de um grupo organizado ao dispor do seu líder.

Um comandante começa em jogo com influência suficiente para controlar um destes grupos. Um grupo tem um nome, uma insígnia, e uma área de atuação (guerra, espionagem, propaganda, sabotagem, finanças, comércio, etc.).

Para poderes Comandar um grupo com o qual estejas em contacto, precisas de um dos seguintes:

- 30 minutos de reunião sem interrupções.
- celebrar um **contrato de fornecimento de especiarias** (10 sol por contrato) - substâncias valiosas que prolongam a vida e expandem a consciência. **Por cada mês que passe sem que cumpras este contrato serás alvo de um número de atentados igual ao teu Nível** (emboscadas políticas, encriminações financeiras ou tentativas de assassinato) que poderás tentar evitar com um lançamento de INT.
- um favor que ficas a dever a alguém ou de quem precisas de cobrar.

Um comandante pode Comandar que um grupo leve a cabo uma operação que corresponda à sua área de atuação (dá-lhe diretivas específicas pois este tipo de organizações são conhecidas pela sua idolatria cega e pelo seu fraco poder decisório). Os seus **Ataques Estratégicos** causam **2d6+nível de dano** a um determinado alvo, ou **3d6+nível de dano** se a sua área de ação adequar-se à situação em causa (tal como Comandar que um grupo de insurgentes cidadãos ataque um alvo na cidadela imperial).

Consequências

Quando o teu lançamento resulta numa Complicação ou num Fracasso vais ser atingido pelas consequências dos teus atos. Porém acaso estejas a ser passivo, indeciso ou até imprudente podes igualmente ser confrontado com uma Complicação.

Seguem-se assim algumas consequências que o Mestre pode escolher de acordo com o que estavas tentar realizar, o que te estava a opor, e o que estava a acontecer perto de ti.

COMPLICAÇÕES

Contrapor as tuas ações com outras - o inimigo ataca-te ao mesmo que tempo que lhe desferes um golpe; a concubina do duque esbraceja histericamente quando a tentas confrontar.

Atrasar as tuas próximas ações - ficas atordoado com um golpe forte na cabeça; tens que apanhar todas as contas de água que caíram no chão.

Distrair a tua personagem - não reparas de imediato no drone que está à tua frente; a meretriz atrai a tua atenção de modo a que não repares no teu raptor.

Escalar a situação - o chão estremece e a fachada de um edifício começa a abater; uma multidão de suplicantes começa a debandar pela praça dos vendedores de água.

Afetar as tuas capacidades - ganhas um penalidade ou desvantagem durante um curto período de tempo; é-te temporariamente retirada uma ferramenta útil ou uma arma.

Impedir o teu movimento ou progresso - bloqueiam a tua rota de fuga; tropeças nos corpos entorpecidos e dispostos pelo chão.

Impor um compromisso ao teu sucesso - só podes atingir o inimigo se te chegares demasiado perto dele; se beberes aquela substância alucinógena podes ganhar a iluminação que precisas para desferires o golpe final sobre os teus inimigos.

Provocar uma reação - ridicularizam-te de modo a que ataques cegamente; é-te apresentada uma ameaça que não podes ignorar.

Exagerar o que estás a vivenciar - fazer as coisas parecerem mais terríveis do que são ou, por outro lado, parecerem afinal benignas.

FRACASSOS

Capturar a tua personagem - raptar-te e abandonar-te no meio do deserto; fazer-te esconder numa caverna isolada para que não morras devorado por um animal gigantesco.

Difamar as tuas ações ou intenções - seres confundido com um ditador patético; as tuas palavras são deturpadas por um agente de propaganda.

Infligir dano - és atacado e sofres um ferimento; um teste à tua humanidade provoca a tua morte por envenenamento.

Destruir algo que te é importante - a tua faca sagrada é estilhaçada no meio de uma batalha; o teu herdeiro é assassinado durante a noite.

Avassalar a tua personagem com grande força deixando em aberto uma oportunidade - uma investida causa-te imenso dano mas deixa o teu atacante vulnerável; uma turba atropela-te o que te facilita escapares-te por entre ela.

Prevenir que faças algo - uma impressão digital mantém trancada uma porta pressurizada; uma mulher do deserto impede-te a passagem pelos túneis escuros da caverna.

Reforçar o inimigo - as tropas de elite do Império juntam-se ao magistrado que te acusa furiosamente; a bruxa faz-te ajoelhar recorrendo apenas à modulação da sua voz.

Separar as personagens - uma tempestade de areia separa-vos em dois grupos mais pequenos; os homens do barão colocam-vos em divisões diferentes do palácio para prosseguirem com a interrogação hipnótica.

Surpreender a tua personagem e forçá-la a reagir - uma rajada de projéteis é disparada da varanda acima de ti; homens armados descem por cordas para o interior do jardim secreto da tua mansão.

E por fim o Mestre vai perguntar-te sempre: “O que é que fazes?”.

Adversários

O dano causado por aqueles que te vão antagonizar será em regra o das suas armas e os seus PV variam consoante o seu porte ou a sua continuidade em revelar-se uma ameaça mortífera.

Um adversário que seja humano ou se consiga fazer facilmente passar por um provavelmente tem 4 PV e pode causar 1d6+1 de dano.

Nativos do deserto, soldados bem treinados e equipados ou animais de grande porte causam 2d6 de dano e possuem Armadura 2. Animais selvagens muito resistentes são provavelmente raros e o Mestre vai aumentar-lhes a quantidade de dano que causam em vez dos seus PV. Deste modo é sempre arriscado enfrentá-los mas o combate vai-se revelar bem rápido e dinâmico.

Uma força militar mobilizada para o combate ou uma criatura colossal que figure nas crenças do povo do deserto como sendo a encarnação do Grande Criador causa provavelmente 3d6 de dano e possuem Armadura 3. O Mestre pode atribuir-te -2 numa ação se os enfrentares no seu teatro de operações habitual ou no meio do deserto profundo.

xp e Níveis

À medida que sobes de nível ganhas melhorias de acordo com a tabela que se segue.

NÍVEL	DADOS DE VIDA	PERÍCIAS	ATRIBUTOS	HABILIDADES	DANO	TOTAL XP
1	1+CON	1+1	-	2		0
2	+1					100
3		+1		+1		300
4	+1		+1 (MAX +3)			600
5		+1			+1d6	1000
6	+1			+1		1500
7		+1	+1 (MAX +3)			2100
8	+1					2800
9		+1		+1		3600
10	+1		+1 (MAX +3)		+1d6	4500

Ganhas XP pelos inimigos que derrotas e as missões que completas (ver abaixo) com o propósito de alcançares um vitória estratégica, executaes plano maquiavélico ou até o de vires a descobrir um depósito secreto de tecnologia esquecida.

Todos estes te dão glória e riqueza mas o que te interessa mesmo são todas as especiarias que acabas por armazenar longe da vista do Império.

Derrotar um adversário menor	10 XP
Derrotar um adversário desafiador	20 XP
Derrotar um adversário superior	50 XP
Capturar um animal selvagem	10 XP
Escapar a um animal exótico	50 XP
Montar um animal gigante	100 XP
Escapar a um assassinato	200 XP
Enganar uma força inimiga	250 XP
Sobreviver a uma grande batalha	500 XP
Humilhar uma casa imperial	1000 XP

Nomes

Os nomes têm valor. Se alguém investigar o teu nome e os feitos dos teus ancestrais podem tentar clonar-te só para conseguirem preservar a tua linhagem genética mesmo que tenhas morrido. É só uma questão de tempo até te lembrares quem foste. Escolhe um nome de entre os que se seguem.

Velha Megalópole

Arkhip	Anica	Pavel	Tanja
Asen	Anka	Rurik	Varvara
Dmitar	Biserka	Tihomir	Zlata
Domagoj	Blaguna	Varlam	Zinaida
Dragan	Jaga	Velimir	Mirta
Goran	Jelica	Vlado	Mladenka
Henrikas	Luba	Yakov	Petya
Ivaylo	Klava	Alyona	Leonty
Karlo	Mare	Andrijana	Lyuben
Kosta	Milica	Raina	Nikica

Fortaleza do Governador Planetário

Adrastos	Cyrus	Hesperos	Tychon
Alekto	Damianos	Heron	Xenophon
Argos	Draco	Ireneus	Zenon
Basileios	Erastos	Karpos	Agape
Bion	Eutropios	Corinna	Aspasia
Cleon	Galenos	Demetria	Berenice
Kephalos	Perikles	Roxana	Charis
Linos	Pyrros	Sophia	Lysandra
Lykos	Sophos	Thais	Myrrine
Myron	Straton	Hypatia	Phoibe
Nikias	Theron	Isidora	Zoe
Origenes	Xenia	Kassandra	

Cidadela Imperial e Povoações do Norte

Anoshiravan	Khalid	Parya	Bushra
Esfandiyar	Malik	Pegah	Chanda
Farnian	Mansur	Sahra	Dahab
Hamid	Marwan	Shadi	Faiza
Hardar	Nabil	Shahla	Ghaniyah
Isatvastra	Nashat	Samaneh	Hiba
Jesper	Nasr	Tahmineh	Halima
Kamraan	Rafiq	Taraneh	Hasinah
Kurosh	Sabir	Tajie	Hayfa
Mirza	Shahid	Zari	Hullah
Pahlevan	Shakir	Zahra	Izza
Parviz	Tahir	Zhila	Jamilah
Pezhman	Talib	Alina	Jihan
Sahand	Thabit	Parya	Jumana
Shaahin	Ubayd	Pegah	Kashifah
Shahkam	Wadi	Sahra	Khalida
Shahrüz	Walid	Shadi	Layla
Tahamtan	Wasil	Shahla	Labna
Amr	Yazid	Samaneh	Maheera
Baqar	Zahir	Tahmineh	Maira
Fadl	Zayd	Taraneh	Maymuna
Ghassan	Zia	Tajie	Maysun
Ghazi	Alaaleh	Zari	Muna
Hamid	Azita	Zahra	Munisa
Hamzah	Bitá	Zhila	Nafisa
Hashim	Darya	Alina	Namyla
Hassan	Donya	Aminah	Nuriyah
Husayn	Fariba	Azizah	Nusayba
Imad	Hediyeh	Banujah	Rabia
Inayat	Kiana	Bilqis	Ramisa

Cidadela Imperial e Povoações do Norte

Rana	Rudaba	Sahla	Sharayah
Razia	Sabiha	Sakina	Suraya
Reeha	Saadiya	Salamah	Thana
	Urshia		

Colégio da Irmandade

Albia Deborah	Servilia Megan	Cornelia Rachel	Meridia Edith
Appolonia Marion	Silvia Judith	Flavia Elizabeth	Minia Bridget
Atilia Diane	Terentia Grace	Fulvia Sarah	Octavia Isabella
Aurelia Frances	Ulpia Karen	Herennia Ellen	Salvia Johanna
Cassia Jean	Ursia Charlotte	Iulia Mara	Lulia Joan
Claudia Sheila	Valeria Doris	Larcia Rebecca	Lunia Marion
Lucilia Margaret	Lucia Beatrice	Licinia Janet	Marcia Hannah
		Livia Florence	Memmia Lauren

Espaçoporto e Agência Local da Guilda

Aesc	Godric	Cyneburga	Vulferam
Adelmar	Haimo	Gisila	Wigstan
Aldo	Ingo	Godiva	Aebbe
Anso	Leofric	Ida	Adela
Bertram	Meino	Hild	Ernust
Cerdic	Osbeorn	Mildburg	Fulco
Cola	Osgar	Odila	Gero
Colten	Paega	Saxa	
Conrad	Rainer	Sunngifu	

Aldeias Secretas do Deserto Proibido

Mejdan	Abayghur	Zerwal	Wrina
Firhun	Alwas	Sekura	Zamra
Abazza	Mennac	Rula	Zunagha
Mezwar	Atissi	Darifa	Amina
Mezian	Berkan	Susa	Bakka
Oukesson	Seghada	Tadla	Dihya
Nguna	Firmus	Tafat	Silya
Amastan	Ghanim	Geduda	Fariza
Sekla	Gildun	Kisa	Ghida
Sifal	Tiljad	Taklit	Jedira
Tabat	Gulussan	Randja	Kella
Iken	Hotha	Temzi	Tafrara
Tariq	Idir	Tawnat	Lalla
Mastenissa	Meddur	Tayri	Laysa
Uksem	Kadidu	Ghnima	Tasa
Afalku	Taqfarinas	Tella	Melila
Yeften	Madidu	Megduda	Tigmi
Yunes	Yaghmurasen	Tisent	Myassa
Zayar	Masmud	Tamilla	Talalit
Kenan	Tannina	Mernissa	Riuza

*Estas regras são tuas para as moldares à tua vontade!
Podes achar natural expandi-las, editá-las ou até modificá-las
à medida que vais jogando. Aconselhamos que mantenhás à tua
mesa de jogo uma mente aberta e uma discussão animada acerca
de todas essas possibilidades.*

NOME

CLASSE

NÍVEL

ATRÍBUTOS

PERÍCIAS

HABILIDADES

FIS

INT

COO

CAR

RES

PRE

ATLETISMO
CURA
FRAUDE
ERUDIÇÃO
FURTIVIDADE
INTERPRETAÇÃO
LÍDERANÇA
PERCEPÇÃO
SOBREVIVÊNCIA

DRONE	TRAIÇOEIRO
PONTARIA	VENENOS
TREINO	PROFECIA
MODULAÇÃO	RITUALISTA
COMANDAR	REPUTAÇÃO
DEFENSIVO	SEGUIDOR
ESFAGUEAR	GUARDIÃO
ESGRIMA	MESTRE
CAMINHANTE	DIPLOMATA
DESBRAVAR	NATÍVO
QUIRURGÃO	JURAMENTO
FORTALECER	PURIFICAR
APARELHOS	PREVISÃO
CONSELHEIRO	TUTOR

PESSOAL

GRUPO

ARMAS

EQUIPAMENTOS

ARMADURA e VELOCIDADE

NENHUMA
RÁPIDOLEVE
NORMALCOMPLETA
LENTOESCUDO
DE
ENERGIAARMADURA
TOTAL

DADOS DE VIDA

PONTOS DE VIDA

ANOTAÇÕES

SOLARÍ

MÍNIMO PARA
O PRÓXIMO
NÍVEL

xp