

OPENUMBRA

UN MUNDO AS ESCURAS



Preview #2: *Hirs*

Projeto Penumbra

Preview #2: **Kits**

Felipe "**O Defensor**" Soares

Raulzito "**2112**" Galli

Com a colaboração de:

Raul 'Gash' Paixão

André Lucas Paes

Willian Marinho



Artilheiro

Exigências: PdF 2

A pólvora é um combustível bastante comum em Elen-drís, e portanto não é de se estranhar que armas de pólvora existam e sejam comuns no país. Munidos de pistolas e rifles, os artilheiros utilizam a pólvora como arma para abastecer seus mecanismos e causar grande dano. Costumam atuar como mercenários, mas também não é raro vê-los sob a bandeira de um reino. Apenas a Legião não nutre grande simpatia por estes curiosos guerreiros, mas já começou a reconhecer que sem a ajuda da pólvora não conseguirá lutar contra a República-Luz. Dizem que recentemente um batalhão de cem Artilheiros mercenários foi contratado pela Legião à peso de ouro, e que mais ainda estão por vir.

Chuva de Balas: Se o Artilheiro tiver a vantagem Tiro Múltiplo, seu custo em PMs cai pela metade (arredondado para cima). Portanto, cada dois ataques (incluindo o primeiro) custam 1PM.

Atirador de Elite: Um artilheiro pode gastar uma rodada inteira mirando e receber um bônus de PdF+1. Ele pode acumular esse bônus até dobrar seu PdF, cumulativo com Tiro Carregável (no caso, um Artilheiro com PdF2 pode carregar 2 turnos usando esta habilidade e depois usar seu tiro carregável, aumentando em +2 seu PdF, para um total de PdF6). Qualquer dano recebido durante o processo faz o Artilheiro perder o que já tinha carregado.

Ataque especial: Uma vez por dia, o Artilheiro pode utilizar um Ataque Especial ou uma manobra de ataque especial sem gastar PMs.



Inventor

Exigências: Máquinas e mais uma dentre estas três vantagens: Genialidade, Mestre ou Patrono.

Elendris teve seu desenvolvimento iniciado através das mãos dos inventores. A sabedoria e genialidade destes “bruxos” gerou fama, e hoje em dia ser um grande inventor é o sonho de muitos jovens aventureiros.

Os inventores mais experientes utilizam tudo o que estiver em sua volta para suas criações, enquanto os mais sábios procuram incansavelmente pelo mundo algum elemento-chave para o seu mais primoroso invento.

Se bem notados, costumam ser frequentemente convocados pelas forças de elite do reino, empregados tanto em problemas simples, como uma falta de abastecimento de água em um vilarejo, até serviços mais importantes, como a construção de uma arma de guerra ou de uma forma mais eficaz de defesa de uma fortaleza. Dentro de um grupo de aventureiros eles atuarão como dominantes, utilizando

seus inventos para resolver problemas que não podem ser resolvidos pela força bruta, ou então surpreendendo os adversários com uma vasta gama de armamentos.

Transporte Improvisado: Inventores podem utilizar a magia Transporte Mágico como uma habilidade natural, empregando os PMs necessários. O Inventor constrói algo com o que estiver a sua volta: pedaços de metais, rochas nobres, circuitos elétricos e o que mais lhe convier.

“Eu posso dar um jeito nisso”: “Um inventor sem ferramentas é como uma criança recém-nascida”, dizem os mais sábios, e estes sempre tem ferramentas em seus bolsos para uma emergência em meio a um combate. Inventores com esta habilidade podem mudar o tipo de dano de seus aliados ou seu próprio temporariamente até o fim do combate, sem causar penalidades.

Gadgets!: Inventores podem escolher um número de magias igual a sua Habilidade para utilizar, com a mesma

restrição de PMs para conjuradores ‘normais’. Eles podem construir novos gadgets a qualquer momento, mas só poderão carregar um número máximo de gadgets igual sua habilidade. O tempo necessário para construir um gadget novo é uma hora para cada PM no custo da magia.



Áugure

Exigências: Familiar ou Xamã

Nos tempos em que os Feëndar ainda não tinham sido convertidos ao legionismo, seus líderes espirituais e religiosos eram os Áugures. Áugures costumavam orientar e guiar seu povo baseando-se em métodos divinatórios, sendo os associados ao movimento dos animais e das aves (augúrios) o mais comum; mas alguns também valiam-se de cartas, runas, sementes e o que mais viessem a encontrar algum sentido nos caóticos padrões da natureza.

Além disso, diz-se que muitos Áugures podem se comunicar com espíritos. Estes costumam ser os mais valorizados entre os seguidores da antiga religião Feëndar e são detentores de grande status entre os seus.

Áugures geralmente vestem-se apenas com peles de animais, e costumam coletar pedaços de adversários, companheiros animais ou até mesmo parceiros de aventura e carregá-los consigo em forma de adereços. Desta maneira, é possível reconhecer a idade de um Áugure pelo modo de se vestir, visto que os mais velhos costumam carregar muitas coisas dentre crânios, chifres, dentes, penas, couro...

Antigamente apenas Feëndar podiam ser Áugures, mas recentemente alguns humanos e golens vêm se convertendo à antiga religião. Não se tem notícia de Filhos-do-Sol Áugures até o momento.

Profetizar: Ao observar os pássaros, cartas, ou qualquer outro método que lhe valha, você pode ter uma visão sobre o futuro. Para cumprir um destino bom, ou evitar um destino ruim, o alvo da profecia pode repetir uma rolagem de dados e escolher o melhor resultado entre as duas. Você deve meditar durante dois turnos inteiros sempre que quiser utilizar este poder, e não pode fazer outra profecia antes que a anterior se cumpra.

Olhos da Natureza: Gastando 1 PM, o Áugure pode olhar através dos olhos de seu familiar.

Encantar: Áugures Xamãs podem barganhar com espíritos. Gastando 2PMs o Áugure pode colocar temporariamente um espírito dentro de um objeto ou arma, concedendo um bônus de H+1 para qualquer um que utilizá-lo. O efeito dura um número de turnos igual a Resistência do Áugure.

