

# Legião

Antônio Sá Neto & Leonardo Oliveira



NETBOOK  
**REDE RPG**

**VISCERAL**  
RPG STUDIO  
[www.mediei.com.br/visceral](http://www.mediei.com.br/visceral)



DOS CÉUS DE RY'ANON, O PRIMEIRO SINAL DA CHEGADA DA NOVA ERA DAS TREVAS...

...UM ESTRANHO SÍMBOLO E TRÊS ESTRELAS RUBRAS COMO O SANGUE, ASSOMBRAVA A NOITE, ROUBANDO A VIDA E A SAÚDE DOS INFORTUNADOS, MOSTRANDO QUE O PERÍODO DE PAZ HAVIA TERMINADO!



E ASSIM, UM A UM OS PILARES DA PAZ FORAM RINDO.

ANTIGAS ALIANÇAS ERAM AGORA SISTEMATICAMENTE TRAIIDAS!



DAS ENTRANHAS DO MUNDO, ANTIGOS INIMIGOS RETORNAVAM COM UM FERROZ INSTINTO DE MORTE E VINGANÇA!

RELIGIÕES PROIBIDAS, AGORA RETORNAVAM, MODIFICANDO AS LEIS DA VIDA E...

A TERRA, ANTES FERTIL, AGORA SE NEGAVA A PRODUIR. POPULAÇÕES INTEIRAS ESTAVAM À MERCÊ DA PESTE E DA FOME!

EM ACRÓPOLES, ANTES DOMINADOS, OS GOBLNÓDES AGORA LUTAVAM PELA SUA LIBERTAÇÃO, DE UMA FORMA NUNCA DANTES VISTA!



...DA MORTE!!!

# AS NOVAS RAÇAS DE RY'ANON

Ry'anon é um mundo complexo e grande, e como não podia ser diferente possui uma ecologia própria e rica. Novas criaturas e novos animais engrossam a fileira de seres vivos que foram a ecologia local.

Dentre as novas raças, podemos destacar quatro: amorfos, meio-gigantes, maedas e tenebruns. É claro que muitas outras raças também existem, embora não estejam disponíveis para o uso por jogadores, ao menos por ora.

Se contarmos então com as criaturas fantásticas oriundas das profundezas de Ry'anon, mais precisamente de Remorah, poderíamos destacar ao menos outras dezenas de raças. Entretanto enquanto Remorah não passa de uma mera luz no fim do túnel

(literalmente!), esperamos que se divirtam com as quatro apresentadas a seguir:



## TENEBRUNS

Sombrios e reclusos, os Tenebruns são sofredores em potencial. Portadores de uma maldição, que exterminou com sua civilização, hoje eles vivem à sombra dos que seus ancestrais, os Gavannis foram.

Amantes do obscuro e da morte, das ciências do oculto e das adivinhações, os tenebruns tentam levar a vida como se ela fosse normal, mesmo tendo as tristes visões que assolam a sua existência. Isso acontece por que um tenebrum é capaz de prever de forma precisa a morte das pessoas que estão ao seu redor, isso quando não descobrem a data até de sua própria morte.

Hoje eles vivem com os humanos, mas esta convivência não é muito pacífica. Tenebruns são excluídos e mal tratados. Não devem entrar num estabelecimento humano pela porta da frente. Não podem ocupar cargos públicos de destaque e poucos são os que se sentam à mesa com eles.

Normalmente trabalham em empregos considerados de terceira linha pelos humanos,

como limpadores de chaminés, de esgotos, ou como estabulários e coeiros.

Entretanto mesmo com tantos problemas, perseguições e preconceitos, os Tenebruns são um bom povo, que tenta tirar de sua dificuldade a força para enfrentar todos os desafios.

**Descrição Física:** Tenebruns são fisicamente idênticos aos humanos apesar de muito mais esguios e ágeis. Possuem olhos e cabelos completamente negros, que chegam a se tornar azulados de tão escuros.

A pele é completamente branca, a ponto dos vasos sanguíneos mais superficiais se tornarem visíveis. Suas órbitas oculares possuem pequenas manchas ao redor dos olhos como se fossem áreas sombreadas.

Apesar da aparência mórbida, os Tenebruns são muito bonitos, especialmente as mulheres, que são profundamente sedutoras. Não é raro uma tenebrum se tornar prostituta ou mesmo conseguir um bom casamento. Sua fama de conquistadoras e "quentes", extrapola fronteiras.



Estas criaturas se assemelham a grandes sacos de carne putrefata e órgãos liquefeitos, que com seus movimentos lentos se tornam ainda mais perigosos quando destruídos.

## Combate

Um purulento perambula dentro de uma área determinada pelos seus criadores, vigiando tudo e a todos atacando tudo aquilo que for estranho ao seu conhecimento. Atacará com suas garras afiadas e repletas de doenças até que se veja ameaçado, ocasião em que preferirá agarrar seus inimigos e esperar que o próprio desespero de seu inimigo dê cabo de sua existência, quando explodirá arremessando pedaços de carne contaminada e líquido pestilento a uma distância de até 10 metros.

**Explosão:** quando um purulento for reduzido a zero ou menos pontos de vida seu corpo explodirá devido a natureza mágica e negra de seu corpo

espalhando uma nuvem de pedaços de corpo contaminado por até  $2d4 + 2$  metros de raio.

Todos dentro desta área sofrem imediatamente  $2d6$  pontos de dano devido ao impacto da explosão, além de sofrerem contaminação instantânea pela peste.

Assim que os alvos forem "tocados" pelas pestes, devem realizar um teste de vontade contra  $CD 15 +$  o dano recebido pela explosão. Caso o teste for bem sucedido, o personagem estará livre da ameaça da peste maior sendo contaminado apenas por uma peste temporária (ver abaixo).

Se o teste não se mostrar bem sucedido o personagem está contaminado por uma das pestes maiores e sofrerá ainda o efeito de outras duas pestes temporárias conforme apresentadas abaixo:

**Pestes Temporárias (1d6).** Duração de 1d4 dias

1 – O alvo perde 1d4 pontos temporários na força

2 – O alvo perde 1d6 pontos temporários na destreza

3 – O alvo perde 1d8 pontos temporários na constituição

4 – O alvo perde 1DV PERMANENTE do seu valor inicial

5 – O alvo cairá num estado de sono profundo

6 – O alvo ficará num estado febril, não podendo executar nenhuma atividade física

**Peste Maior (1d4).**

1 – Benção de Nastirty

2 – Chagas de Creusin

3 – Lágrimas do Cais

4 – Toque da Blasfêmia

**Benção de Nastirty**

Contraída em locais profanos, ou em locais de muita sujeira.

Sintomas: Dores nas articulações, perda da sensibilidade, cegueira parcial, dores muito fortes.

Após 6 horas sudorese de sangue

Infecção: Inalada

CD: 18

Incubação: 1d10 horas

Dano: 1d6 de dano por hora