

2ª Edição



Suplemento
para o jogo



Manual da Magia

Maury "Shi Dark" Abreu



TORMENTA

Criação e Desenvolvimento para 3D&T Alpha: Maury "Shi Dark" Abreu.

Arte: André Vazzios, Eduardo Francisco, Erica Awano, Julio César Leote, Miguel Coimbra, Mitch Cotie, Raven Mimura, Salvatori Aiala, The Well, Wayne England. Todas as imagens são utilizadas com objetivo de resenha.

Arte da Capa: André Vazzios.

Diagramação: Maury "Shi Dark" Abreu.

Colaboração: Eduardo Kawamoto Amarães, Fabrício Viana, ISMurff, Rafademasi, S Crash, Sigurd Goldmember.

Agradecimento: A todos os leitores que enviaram suas sugestões e críticas e encontraram os erros da versão anterior.

Baseado nas regras do jogo **Defensores de Tóquio 3ª Edição Alpha**, criado por **Marcelo Cassaro** e publicado pela **Jambô Editora**.

Para utilizar este livro é necessário ter em mãos o **Manual 3D&T Alpha**. Para uma descrição completa do mundo de Arton e o cenário de Tormenta veja os livros **Tormenta D20: Guia do Mestre** e **Tormenta D20: Guia do Jogador**, ou o livro **Tormenta RPG** a ser publicado pela **Jambô Editora**.



<http://beholdercego.blogspot.com>

Esta é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com qualquer mago, feiticeiro ou efeito mágico real é mera coincidência.





Introdução 04

Novas Magias 06

Itens Mágicos 33

Personagens Jogadores 84

Deuses e Avatares 101

Criaturas 111

Introdução

A Magia é tão importante quanto a vida. Você negaria a vida a alguém?

Wynna é a Deusa que, dizem, deu aos artonianos o dom da magia. Por isso ela é muito aclamada e lembrada em quase todas as regiões do Reinado e além. Além disso, também é atribuída a ela a criação de uma série de raças e criaturas mágicas, como fadas, gênios e tantos outros.

Há muito tempo a equipe de Tormenta anunciou uma série de futuros suplementos para o cenário e o jogo 3D&T. Um destes suplementos era o Manual da Magia que, infelizmente, nunca foi lançado – ao menos não como livro.

Em setembro de 2007 foi disponibilizado para download gratuito o net-book Manual da Magia, um livro eletrônico que trazia todas as regras para se usar magias em 3D&T. O net-book, embora extra-oficial, continha material desenvolvido pelo próprio Marcelo Cassaro, criador do 3D&T, e que deveria compor o livro oficial.

Agora temos uma nova versão de 3D&T no mercado: o 3D&T Alpha. Muito do que havia sido publicado no Manual da Magia estava agora na nova versão Alpha. E com isso o Manual da Magia ficou desatualizado, tornando-se incompatível com as novas regras.

Por isso resolvemos criar uma nova versão do Manual da Magia, totalmente novo e compatível com as regras Alpha.

O Que é 3D&T?

3D&T – Defensores de Tóquio 3ª Edição é um jogo de heróis e vilões poderosos. Enquanto a maioria dos jogos de RPG costuma dar ênfase ao realismo, **3D&T** segue um rumo oposto. Suas regras não foram feitas para parecerem reais, mas para oferecer simplicidade, agilidade e ação. Muita ação, típica de grandes histórias épicas.

As regras de **3D&T** são muito mais simples do que qualquer outro jogo de RPG. Um personagem jogador pode ser construído em poucos minutos. Não há muitas estatísticas, tabelas e diagramas, e o sistema aceita qualquer ambiente de jogo – desde que envolva grandes heróis, vilões e monstros com habilidades fantásticas.



3D&T é baseado em jogos de videogame, anime e mangá e, portanto, o exagero e extravagância são mais importantes que a lógica. O **Manual 3D&T Alpha** é o livro básico para jogar este RPG. Você vai precisar dele para usar este livro que tem em mãos, e também qualquer outro suplemento de **3D&T**.

Versão Alpha!

Lançado recentemente pela Jambô Editora, o **3D&T Alpha** é uma nova versão para esse que é o mais famoso jogo de RPG desenvolvido no Brasil. Uma versão gratuita esta disponível para download no site da editora (<http://www.jamboeditora.com.br>).

A versão **Alpha** do jogo não difere muito de sua versão anterior (**Turbinada**). Se desejar, você pode usar a versão anterior do jogo, necessitando apenas de algumas modificações.

O Que é Tormenta?

3D&T é um jogo, um conjunto de regras para jogar RPG. **Tormenta** é um cenário, uma ambientação, o lugar (imaginário) onde as aventuras ocorrem. Este é também o cenário padrão do jogo **3D&T**.

Tormenta é um cenário de Fantasia Medieval, similar à Idade Média com toques de fantasia – como as histórias de **O Senhor dos Anéis**. Arton, o mundo do cenário **Tormenta**, é uma terra com magos e criaturas mágicas. Raças não-humanas como elfos e anões podem ser vistos pelas ruas. Guerreiros em armaduras brilhantes levantam suas espadas em defesa do Reinado. Os deuses responsáveis pela criação do mundo e das raças ainda estão presentes, oferecendo poderes para seus clérigos, druidas, paladinos e xamãs. Dragões ameaçam aldeias.

Este é o mundo onde aconteceram as aventuras de Lisandra, Sandro, Niele e Tork na revista

em quadrinhos **Holy Avenger**. Também é aqui que ocorrem as histórias narradas na trilogia de romances **O Inimigo do Mundo**, **O Crânio e o Corvo** e **O Terceiro Deus**.

O mundo de Arton é descrito no livro **Tormenta 3D&T**, entre outros suplementos. Entretanto este livro encontra-se desatualizado e fora de catálogo. Para ter maiores informações a respeito do cenário os títulos mais indicados (e atualizados) são os produtos da linha **Tormenta d20** da **Jambô Editora** (<http://www.jamboeditora.com.br>). Visite o site da editora e confira.

O Que foi o Manual da Magia?

Originalmente o Manual da Magia foi um suplemento anunciado, mas nunca publicado, para o jogo **3D&T**. Depois de muito tempo ele recebeu uma versão extra-oficial, distribuída gratuitamente na Internet.

A primeira edição do **Manual da Magia** (ainda para o **3D&T Turbo**) teve uma grande quantidade de material, com todas as magias conhecidas, itens mágicos, kits e muito mais. Muito do que existia nessa versão anterior foi criado por Marcelo Cassaro, o autor do jogo **3D&T**, e agora compõem o **Manual 3D&T Alpha**. Exemplo disso são as regras de Magia Extrema (que agora são as regras definitivas de magia em **3D&T**) e vantagens como Elementalista, Familiar e Magia Irresistível.

O Que foi o Manual da Fé?

Também criado de forma extra-oficial e distribuído gratuitamente na Internet o **Manual da Fé** era um suplemento que descrevia os aspectos gerais dos servos dos deuses de Arton, o mundo de Tormenta.

Esse suplemento utilizava as regras de kits com poderes que podiam ser adquiridos com o

tempo – regras essas que primeiro surgiram para os servos de Valkaria, na aventura **A Libertação de Valkaria 3D&T**. Dessa forma o **Manual da Fé** era um excelente suplemento para os servos dos deuses de Arton.

O Manual da Magia Alpha!

O **Manual da Magia Alpha** é um suplemento extra-oficial para o jogo **3D&T Alpha** que utiliza elementos de seu antecessor, mesclado a elementos do **Manual da Fé**.

Já que em **3D&T** não existem muitas diferenças entre conjuradores arcanos e divinos, nesta nova versão do livro decidi mesclar elementos dos dois net-books, oferecendo em um único suplemento tudo que Mestre e Jogadores precisam para aprimorar seus personagens conjuradores – sejam eles magos, feiticeiros, clérigos, paladinos, druidas...

A proposta deste novo **Manual da Magia** não é, de forma nenhuma, reproduzir materiais que agora fazem parte do **Manual 3D&T Alpha**. Ao invés disso, o **Manual da Magia Alpha** procura complementar aquilo que já existe como material oficial: novas magias, itens mágicos, vantagens... Tudo aquilo que estava nas versões Turbo do **Manual da Magia** e do **Manual da Fé** – e algumas outras novidades.

Enfim, o **Manual da Magia Alpha** é um suplemento muito útil para Mestres e jogadores que desejam aumentar as possibilidades quando o assunto é poder mágico e divino. Espero que seja de bom agrado a todos.

2ª Edição

Nesta segunda edição do **Manual da Magia Alpha** você encontrará revisões e muito mais material, incluindo sugestões e novidades enviadas por leitores e colaboradores.

Novas Magias

O Manual da Magia é voltado especialmente para Arton, o mundo de Tormen-ta. Sendo assim, existem aqui muitas magias específicas deste cenário – mas que podem ser utilizadas em outros cenários normalmente, onde podem ser conhecidas por nomes diferentes.

O Manual 3D&T Alpha apresenta, a partir da página 78 todas as regras para o uso de magias, e uma longa lista de magias. Todas as magias descritas a seguir seguem exatamente o mesmo formato. A menos que a descrição diga o contrário, qualquer uma delas pode ser aprendida por personagens jogadores.

Nova Regra: Contra-Mágica

Muitas magias descritas no **Manual 3D&T Alpha** e no **Manual da Magia Alpha** possuem efeitos inversos, como Abençoar Água e Amaldiçoar Água, ou Trancar e Destrancar. Por isso os efeitos dessas magias não se misturam. Mais do que isso: eles podem se anular.

Magias opostas podem ser usadas como contra-mágica, para cancelar um outro efeito mágico. Por exemplo, um mago pode usar uma magia de Luz para cancelar os efeitos de uma magia Escuridão. Em regras, usar uma contra-mágica funciona como se o mago conjurasse um Cancelamento Superior – ou seja, ele precisa usar a magia oposta gastando uma quantidade de PMs igual aos PMs utilizados pela magia a ser cancelada (ou a quantidade mínima exigida por sua magia, o que for *maior*).

Por exemplo, um grupo de aventureiros esta enfrentando um vilão cuja arma esta sob efeito da magia Profanar Arma. O mago do grupo poderia usar um Cancelamento de Magia para cancelar o efeito, mas precisaria gastar 2 PMs para isso. Ao invés disso o mago decide usar uma magia Abençoar Arma como contra-mágica – e para isso ele gasta apenas 1 PM para cancelar o efeito. Note que o mago ainda precisa tocar a arma.

Note que se a magia utilizada para realizar a contra-mágica (a magia usada para cancelar) tem um custo em PMs mínimo maior do que o custo em PMs da magia a ser cancelada, o mago deve gastar os PMs mínimos da sua magia.



Magias que causem dano não podem ser utilizadas e nem podem sofrer uma contra-mágica.

LISTA DE MAGIAS

Abençoar Água

Escola: Branca, Elemental (água).

Exigências: Clericato ou Paladino.

Custo: 1 PM.

Alcance: toque; **Duração:** instantânea.

Esta magia simples permite a um clérigo ou paladino transformar água pura em água benta (até 0,5 litros para cada PM). A água benta é abençoada, e pode ferir criaturas que sejam vulneráveis apenas a ataques sagrados (magia branca). Se ingerida, ela recupera 2 PVs do personagem.

Abençoar Arma

Escola: Branca.

Exigências: Paladino ou Clericato.

Custo: padrão.

Alcance: toque; **Duração:** sustentável.

O paladino consegue imbuir sua arma com uma aura sagrada, oferecendo a ela todas as características de uma arma Sagrada (pg. 120 do **Manual 3D&T Alpha**). Armas que tenham a habilidade Sagrada não são afetadas. Armas com a habilidade Profana (veja a pg. 41) também não podem ser afetadas.

Acalmar Animais

Escola: Branca, Elemental (terra).

Exigências: Clericato.

Custo: 1 PM.

Alcance: curto; **Duração:** sustentável.

Esta magia é capaz de acalmar animais (incluindo animais mágicos mais comuns, mas não monstros) que estejam na área de alcance da magia. Animais treinados para atacar, ou que sejam naturalmente agressivos, tem direito a um teste de Resistência para negar o efeito. As criaturas afetadas não fogem ou atacam, ficam paradas no lugar, mas poderão fugir ou atacar em caso de ameaça.

Ação Aleatória

Escola: Branca, Elemental (espíritos).

Custo: 1 PM.

Alcance: curto; **Duração:** 1 rodada.

O alvo dessa magia deve obter sucesso em um teste de Resistência. Caso fracasse, será forçado a agir aleatoriamente na próxima rodada. Jogue 2d contra a tabela para determinar a ação do personagem afetado:

[2-4] Ataca a si mesmo (sendo que ele é considerado Indefeso).

[5-6] Ataca o ser mais próximo (incluindo aliados, mas não um Protegido).

[7] Foge com a maior velocidade possível.

[8] Solta o que estiver segurando.

[9] Fica imóvel (Indefeso).

[10] Não faz nada além de se defender.

[11] Fala ou faz barulhos.

[12] Ataca o conjurador, ou se aproxima se não for possível atacar.

Aderência

Escola: Elemental (água ou terra).

Custo: 2 PMs (ou mais, veja o texto).

Alcance: pessoal; **Duração:** sustentável.

Também conhecida como “Patas de Aranha” esta magia permite ao mago aderir-se a superfícies verticais (ou até mesmo ao teto), possibilitando a ele caminhar normalmente, como se fosse solo normal. É preciso estar com as mãos livres e os pés descalços para que a magia surta efeito. Assim, o mago passa a se deslocar pelas paredes e teto com metade de sua velocidade normal.

É possível “arrancar” o mago da parede. Para isso é necessário aplicar uma Força igual aos PMs utilizados para conjuração da magia (o mago pode gastar mais do que 2 PMs na conjuração da magia, se desejar). Isso, obviamente, não cancela a magia, que pode continuar a ser sustentada pelo mago.

Afetar Fogueiras

Escola: Elemental (fogo).

Custo: 1 a 4 PMs.

Alcance: curto; **Duração:** sustentável.

Esta magia permite controlar chamas do tamanho de uma lamparina (1 PM), fogueira de acampamento (2 PMs), pessoa (3 PMs) ou uma GRANDE fogueira, como uma casa em chamas (4 PMs). Ela não permite criar fogo, apenas controlar fogo já existente. Usado para provocar dano, esse fogo ataca com FA igual a 1d+ os PMs utilizados.

Agilidade

Escola: Elemental (água).

Custo: 2 a 10 PMs por turno.

Alcance: toque; **Duração:** sustentável.

O mago torna-se mais ágil, gracioso e veloz. Para cada 2 PMs que o mago utilize nesta magia ele recebe um bônus de +1 em Habilidade, mas APENAS para Esquivas, para determinar seu

movimento e em testes de FD – mas NÃO para calcular FA, testes de Resistência e outras situações similares.

Alarme!

Escola: Elemental (ar).

Custo: 1 a 5 PMs.

Alcance: curto; **Duração:** sustentável.

Esta magia de advertência permite ao mago traçar um círculo invisível medindo 5m de raio por 1 PMs, e dobrando a distância para cada PM extra (10m para 2 PMs, 20m para 3 PMs, 40m para 4 PMs...). Ao penetrar nessa área, qualquer criatura maior que um camundongo emite um som agudo. Esse som pode ser ouvido por qualquer pessoas ou apenas pelo mago, à sua escolha (o mago deve definir no momento em que lança a magia).

O círculo protegido permanece no lugar, e não se desloca com o mago. É permitido ao mago ficar fora da área protegida, desde que ela continue dentro do alcance. Embora indique que uma criatura entrou na área protegida, esta magia não permite ao mago determinar sua posição.

Amaldiçoar Água

Escola: Negra, Elemental (água).

Exigências: Clericato.

Custo: 1 PM.

Alcance: toque; **Duração:** instantânea.

Funciona de modo oposto à Abençoar Água, gerando uma água profana que pode ser usada para causar dano a seres bondosos de natureza mágica. Se ingerida, a água provoca náuseas e mau estar que impõem um redutor de -1 em Resistência (o que também reduz seus PVs e PMs) durante uma hora.

Andar na Água

Escola: Elemental (água).

Exigências: Clericato.

Custo: 1 PM por criatura.

Alcance: toque; **Duração:** sustentável.

O alvo desta magia é capaz de andar sobre qualquer líquido como se fosse chão sólido: os pés do alvo flutuam a cerca de 4cm a cima do líquido. Note que as criaturas ainda podem sofrer dano por calor, caso estejam andando por cima de lava, ou tóxicos, caso estejam andando sobre algum tipo de líquido tóxico. Caso a magia seja conjurada quando o alvo estiver dentro de um líquido, ele é transportado para a superfície (18m por turno).

Andar no Ar

Escola: Elemental (ar).

Exigências: Clericato.

Custo: 1 PM por criatura.

Alcance: toque; **Duração:** sustentável.

O alvo desta magia é capaz de andar no ar como se fosse chão sólido. Para subir ou descer ele deve usar um ângulo mínimo de 45° (ou seja, você não pode simplesmente subir para o alto como se estivesse voando) como se estivesse subindo uma escada. Ventos fortes podem atrapalhar, podendo empurrar uma criatura que caminhe no ar (mas ela não chega a “cair”).

Arma Profana

Escola: Negra.

Exigências: Paladino.

Custo: 1 a 5 PMs.

Alcance: toque; **Duração:** sustentável.

Perceba que uma das exigências da magia é a Vantagem Paladino, mas paladinos não podem ter Magia Negra. Esta é uma magia profana, que apenas pode ser realizada por paladinos caídos, algozes e anti-paladinos.

Similar à Profanar Arma, mas a arma do anti-paladino torna-se uma arma mágica Profana com bônus de +1 a +5, de acordo com os PMs utilizados. Os bônus oferecidos por Arma Profana não se acumulam com armas que já são mágicas. Ao invés disso, permanecerá o bônus maior. Se a arma mágica tem alguma habilidade especial, as habilidades permanecerão (mas veja a seguir), enquanto o bônus será substituído pelo bônus mais alto.

Esta magia não pode ser conjurada sobre uma arma Sagrada (**Manual 3D&T Alpha**, pg. 120) ou uma arma que esteja sob efeito das magias Abençoar Arma ou Arma Sagrada (se for conjurada sobre uma arma que esteja sob efeito de uma dessas magias, Arma Profana funcionará como uma contra-mágica).

Arma Sagrada

Escola: Branca.

Exigências: Paladino.

Custo: 1 a 5 PMs.

Alcance: toque; **Duração:** sustentável.

Similar à Abençoar Arma, mas a arma do paladino torna-se uma arma mágica Sagrada com bônus de +1 a +5, de acordo com os PMs utilizados. Os bônus oferecidos por Arma Sagrada não se acumulam com armas que já são mágicas. Ao invés disso, permanecerá o bônus maior. Se a arma mágica tem alguma habilidade especial, as habilidades permanecerão (mas veja a seguir), enquanto o bônus será substituído pelo bônus mais alto.

Esta magia não pode ser conjurada sobre uma arma Profana (veja a pg. 41) ou uma arma que esteja sob efeito das magias Profanar Arma ou Arma Profana (se for conjurada sobre uma arma que esteja sob efeito de uma dessas magias, Arma Sagrada funcionará como uma contra-mágica).

Armadura Espectral

Escola: Elemental (espírito).

Custo: 3 PMs.

Alcance: pessoal; **Duração:** sustentável.

Esta é uma magia rara. Erguendo uma majestosa armadura de luz negra espectral à volta do corpo do mago, esta magia oferece proteção total contra certos ataques espectrais enquanto esta ativa. O mago torna-se imune, por exemplo, ao toque de podridão das múmias e dreno de energia.

Alguns ataques espectrais podem ignorar a Armadura do alvo para determinar sua FD. Personagens sob efeito de uma armadura espectral podem realizar sua jogada de FD normalmente contra esses ataques.

Armadura de Gelo

por Eduardo Kawamoto

Escola: Elemental (água).

Custo: 3 a 15 PMs.

Alcance: pessoal; **Duração:** sustentável.

Esta é uma versão aprimorada de Proteção Mágica, desenvolvida por conjuradores das Montanhas Uivantes. O mago é envolvido por uma camada protetora de gelo, que aumenta sua Armadura em 1 ponto para cada 3 PMs gastos, além de conceder Armadura Extra (Frio) e Vulnerabilidade (Fogo).

Além disso, caso o mago sob efeito de Armadura de Gelo sofra pelo menos 1 ponto de dano por um ataque realizado com Força o personagem que realizou o ataque deve obter sucesso em um teste de Resistência +1. Se falhar, ficará congelado durante um turno. Um personagem congelado dessa forma é considerado Indefeso, incapaz de se mover ou realizar ações.

Toda vez que um mago sob efeito de Armadura de Gelo sofre dano por fogo há uma chance de a magia ser cancelada. Em regras, a magia será cancelada caso o dano de um ataque por fogo seja igual ou superior à quantidade de PMs gastos naquele turno na conjuração da magia Armadura de Gelo. Por exemplo, se o mago gastou 6 PMs para ter A+2, sua magia será imediatamente cancelada caso em um mesmo ataque ele sofra 6 pontos de dano ou mais por fogo.

Ataque da Ordem

Escola: Branca.

Exigências: Clericato.

Custo: 1 a 5 PMs.

Alcance: longo; **Duração:** instantânea.

Esta magia desenvolvida pela ordem de Khalmyr é especialmente poderosa contra criaturas caóticas. Funciona como um Ataque Mágico, mas quando o ataque é realizado contra criaturas com qualquer tipo de Insanidade, ou contra criaturas do caos (como um mago do caos) o alvo deve obter sucesso em um teste de Resistência ou ficará pasmo durante 1d turnos. Uma criatura pasma pode realizar apenas uma ação por turno (não tem direito a um movimento – muito embora possa usar sua ação para mover-se) e sua Armadura é desconsiderada para determinar sua FD. Utilizada contra qualquer outra criatura essa magia funciona como um Ataque Mágico da Escola Branca.

1D+ 9

Aura

por Fabrício Viana

Escola: Elemental (todas).

Custo: 1 a 5 PMs.

Alcance: toque; **Duração:** instantânea.

Esta magia possui a capacidade de embuir os ataques com um círculo sustentável de um elemento mágico. O alvo recebe um bônus em Força igual ao número de PMs gastos na conjuração da magia. Entretanto a cada turno o bônus se reduz em -2 (a partir do próximo turno). Para usar esta técnica é necessário deixar o elemento fluir até a ponta dos membros e passar para as armas (se este for o caso), ou para os punhos e pernas, aumentando o nível de combate corporal ou mesmo à longa distância. Aura é uma forma diferenciada de Aumento de Dano.



Aura Brilhante *por Eduardo Kawamoto*

Escola: Elemental (espírito).

Custo: 1 PM por turno.

Alcance: pessoal; **Duração:** sustentável.

Alguns magos conseguem exalar uma aura que amplia os poderes mágicos de seus aliados arcanos. Todos os aliados do mago que estejam a até 50m e que sejam capazes de vê-lo que recebem um bônus de +1 na Habilidade para determinar efeitos de magias.

Aura Profana

Escola: Negra.

Exigências: Clericato.

Custo: 3 PMs por turno.

Alcance: toque; **Duração:** sustentável.

Esta magia envolve o alvo com uma aura maléfica que o protege. Visualmente o efeito é similar à Proteção Mágica com Magia Negra, mas os efeitos são bem diferentes.

O alvo recebe +2 de bônus na Armadura e nos testes de Resistência. Também adquire Resistência à Magia (se já não tinha), mas funcionando apenas contra magias da escola Branca (cumulativo com o bônus de Resistência). O alvo afetado torna-se imune a ação mental (Telepatia, e todas as magias da Escola Elemental: espírito) e Possessão. E finalmente, caso o alvo seja atingido por uma criatura bondosa (com os Códigos de Honra dos Heróis e/ou Honestidade, ou com a vantagem Magia Branca), esta deve fazer um teste de Resistência ou sofrerá uma penalidade de F-1 (esse dano pode ser recuperado com descanso), até um mínimo de F0.

Aura Sagrada

Escola: Branca.

Exigências: Clericato.

Custo: 3 PMs por turno.

Alcance: toque; **Duração:** sustentável.

Esta magia envolve o alvo com uma aura sagrada que o protege. Visualmente o efeito é similar à Proteção Mágica com Magia Branca, mas os efeitos são bem diferentes.

O alvo recebe +2 de bônus na Armadura e nos testes de Resistência. Também adquire Resistência à Magia (se já não tinha), mas funcionando apenas contra magias da escola Negra (cumulativo com o bônus de Resistência). O alvo afetado torna-se imune a ação mental (Telepatia, e todas as magias da escola Elemental: espírito) e Possessão. Caso o alvo seja atingido por uma criatura maligna (que tenham ou sejam criadas com Magia Negra, mortos-vivos e criaturas que tenham certos tipos de Insanidade, como Homicida), ela deve fazer um teste de Resistência ou ficará cega (como na magia Cegueira).

Aura Vampírica *por Eduardo Kawamoto*

Escola: Negra.

Custo: 1 PM por turno.

Alcance: toque; **Duração:** sustentável.

O nome dessa magia é bastante sugestivo, pois acredita-se que ela realmente tenha sido criada por um lorde vampiro há muito esquecido. Toda vez que o alvo dessa magia acertar um ataque com Força e causar pelo menos 1 ponto de dano, ele irá recuperar 1 PV, drenado da energia do próprio ataque.

Banfi

Escola: Elemental (ar).

Custo: 2 PMs.

Alcance: curto; **Duração:** instantânea.

Esta magia élfica permite realizar um único teleporte de curto alcance (a até 20m) para qualquer direção escolhida pelo mago. Não permite se teleportar para o interior de objetos sólidos (se isso for tentado os pontos são gastos, mas a magia não funciona). O nome da magia deve-se ao barulho que o efeito produz, com o desaparecimento e reaparecimento do mago.

Barreira de Lâminas

Escola: Elemental (ar).

Exigências: Clericato.

Custo: 5 a 50 PMs.

Alcance: curto; **Duração:** sustentável.

Essa magia faz surgir uma barreira feita de lâminas afiadas que giram em torno de um ponto central (onde o mago conjurou a magia). Atravessar a barreira provoca 1d pontos de dano para cada 5 PMs da magia (até no máximo 10d), sem direito a nenhum teste para evitar.

A barreira de lâminas pode ter até 9m de raio. Criaturas que estejam dentro da barreira também recebem um bônus de A+2 contra ataques realizados com Poder de Fogo – mas ataques com Poder de Fogo realizados de dentro da barreira também sofrem penalidade de -2. Criaturas que estejam dentro do limite da barreira (ou seja, a barreira será criada em cima delas) podem fazer um teste de Esquiva com bônus de +1 para evitar sofrer dano. Uma criatura que seja alvo dessa magia contra a sua vontade também pode fazer um teste de Esquiva +1 para evitar a barreira.

Acredita-se que a barreira de lâminas tenha sido desenvolvida por clérigos de Keenn.

Bênção

Escola: Branca.

Exigências: Clericato ou Paladino.

Custo: 1 PM por criatura.

Alcance: toque; **Duração:** sustentável.

Essa é uma magia divina bastante simples. Com uma bênção, as criaturas afetadas se enchem de bravura e recebem um bônus de +1 em sua FA e em seus testes de Resistência contra medo.

Bola de Fogo de Questor

Escola: Elemental (fogo).

Custo: 1 a 10 PMs +1 PM por criatura.

Alcance: longo; **Duração:** instantânea.

A criação desta magia é atribuída a Questor Silvermoon, um arqueiro/mago que vivia na antiga Shanower (hoje em ruínas). Dizem que ele a teria criado para combates envolvendo muitos aliados. Hoje o mago esta desaparecido (provavelmente morto), e poucos magos em Arton conhecem a magia.

Uma Bola de Fogo de Questor tem exatamente o mesmo efeito de uma Bola de Fogo (**Manual 3D&T Alpha**, pg. 84), com a diferença de que o mago pode escolher certa quantidade de pessoas dentro da área afetada; essas pessoas NÃO recebem qualquer dano. O custo da magia aumenta em +1 PM para cada criatura dentro da área de efeito que não receberá o dano.

Bordão Mágico

Escola: Elemental (terra).

Exigências: Clericato.

Custo: 2 PMs.

Alcance: toque; **Duração:** veja abaixo.

Apesar do nome essa magia druídica pode ser conjurada sobre qualquer arma de madeira. Quando Bordão Mágico é conjurada o druida deve conjurar uma nova magia instantânea sobre o bordão no turno seguinte. Essa magia, então, ficará presa dentro do bordão até que o druida decida utilizá-la – quando o druida dá a ordem a magia é conjurada como um movimento (ou seja, o druida pode conjurar uma magia e liberar a magia contida no bordão no mesmo turno, mas não poderá se mover).

A magia permanece presa ao bordão até ser liberada (o que pode levar dias), ou até ser Cancelada. Apesar de ser uma magia druídica, clérigos e magos que consigam satisfazer seu pré-requisito também podem aprendê-la.

Camaleão

Escola: Branca, Elemental (terra ou ar).

Custo: 2 PMs.

Alcance: toque; **Duração:** sustentável.

O alvo desta magia adquire as cores da paisagem ao seu redor, tornando mais difícil de enxergá-lo. Ele passa a fazer testes para se esconder como se tivesse a Especialização Furtividade – ou, caso ele já tenha esta Especialização, recebe um bônus de H+2 em todos os testes envolvendo-a.

Esta magia também pode ser conjurada sobre objetos. Neste caso qualquer teste para encontrar o objeto sofre uma penalidade de -2.

Na Grande Academia Arcana muitos alunos usam Camaleão para esgueirar-se pelos corredores ou para esconder os pertences de seus colegas.

Campo de Antimagia

Escola: Branca, Negra e Elemental (o conjurador precisa ter as três Escolas).

Exigências: Clericato ou Arcano.

Custo: 5 PMs por turno.

Alcance: pessoal; **Duração:** sustentável.

Quando essa magia é conjurada o mago passa a emanar uma aura de antimagia com 3m de raio centrado no mago – magias e itens mágicos deixam de funcionar dentro deste campo. Note que os efeitos não são cancelados, eles apenas não funcionam (e voltarão a funcionar normalmente caso saiam do campo antimagia). Magias com custo em PMs 20 ou superior e magias conjuradas por deuses maiores e semi-deuses não são afetadas (elas funcionam mesmo dentro do campo).

Cancelamento de Magia não afeta um Campo Antimagia. Criaturas conjuradas (como pelas magias Conjurar Animais e Criatura Mágica) desaparecem quando entram no campo antimagia, mas podem reaparecer caso o campo seja desfeito ou o mago se movimente.

Uma magia Campo de Antimagia pode ser utilizada como contra-mágica para ela mesma – ou seja, um mago pode conjurar essa magia para cancelar os efeitos da mesma magia, conjurada por outro personagem.

Chicote de Fogo por Fabrícus Viana

Escola: Elemental (fogo).

Custo: 2 PMs por rodada.

Alcance: pessoal; **Duração:** sustentável.

De forma parecida com a magia Chicote de Trevas, o mago cria um chicote afiado feito do elemento fogo que pode ser usado para atacar o inimigo mesmo a certa distância, como se tives-

se Membros Elásticos. O mago ataca com F+H+2d. Custa 2 PMs por turno.

Chicote de Trevas *por Fabrício Viana*

Escola: Negra.

Custo: 2 PMs por rodada.

Alcance: pessoal; **Duração:** sustentável.

Um chicote de luz surge na mão do mago e pode ser usado para atacar o inimigo, como se o mago tivesse Membros Elásticos. O mago ataca com F+H+2d. Ainda que pareça ser feito de luz, na verdade o chicote é feito de energia negra, e seu dano se agrava pelo poder "venenoso" deste elemento. Gasta 2 PMs por rodada.

Círculo de Cura

Escola: Branca.

Exigências: Clericato.

Custo: 5 PMs para cada 1d PVs.

Alcance: longo; **Duração:** instantânea.

Essa é uma magia muito rara, ensinada apenas a clérigos muito experientes. Ela funciona similar a uma Cura Mágica – com a diferença que afeta todos os aliados do mago dentro do alcance da magia. Para cada 5 PMs utilizados as criaturas recuperam 1d PVs. Assim como Cura Mágica, um Círculo de Cura pode ser usado para curar aflições como doenças, venenos, cegueira, surdez ou paralisia – mas usada dessa forma o custo é de 10 PMs e não restaura PVs (mas afeta todos dentro do alcance da magia).

Um Círculo de Cura pode ser usado para causar o dano em mortos-vivos – mas usada dessa forma ela não irá restaurar PVs dos aliados (ou seja, o mago deve escolher se utilizará ela para curar os aliados ou ferir os mortos-vivos).

Círculo de Morte

Escola: Negra.

Exigências: Clericato.

Custo: 5 PMs para cada 1d PVs.

Alcance: longo; **Duração:** instantânea.

Essa é uma magia muito rara. Ela funciona similar a uma Cura para os Mortos – com a diferença que afeta todos os aliados do mago dentro do alcance da magia. Para cada 5 PMs utilizados as criaturas mortas-vivas recuperam 1d PVs.

Círculo de Raios *por Fabrício Viana*

Escola: Elemental (ar).

Custo: 5 PMs por rodada ou 10 PMs.

Alcance: visão; **Duração:** sustentável.

Esta magia faz com que vários relâmpagos caiam à volta do mago, até o alcance de sua visão, gastando 5 PMs por rodada. Todas as criaturas na área devem ter sucesso em um teste de Resistência +1 ou ficam paralisadas por 1d rodadas. Se o mago gasta 10 PMs por rodada, em vez de paralisia, a magia provoca danos mentais (a vítima ganha uma insanidade escolhida pelo Mestre).

Conjurar Animais

Escola: Elemental (água ou terra).

Custo: 1 a 8 PMs.

Alcance: curto; **Duração:** sustentável.

Esta magia permite ao mago conjurar um animal que exista nas redondezas; o animal surge por encanto bem diante do mago, mas não estará necessariamente sob seu controle (para conseguir isso o mago deve usar outros meios).

O tamanho e espécie do animal dependem dos PMs utilizados na conjuração da magia:

1 PM: gato, cachorro, animais pequenos em geral.

2 PMs: raposa, cabra, ovelha.

3 PMs: lobo, javali, leopardo.

4 PMs: cavalo, zebra.

5 PMs: camelo.

6 PMs: urso, girafa.

7 PMs: crocodilo.

8 PMs: rinoceronte, elefante.

As características exatas do animal dependem do Mestre, mas em geral sua soma não excede os PMs da magia. Se você usou 3 PMs, então tem 3 pontos para distribuir entre as 5 características do animal.

Conjurar Insetos

Escola: Elemental (água ou terra) ou Negra.

Custo: 1 a 8 PMs.

Alcance: curto; **Duração:** sustentável.

Funciona da mesma forma que Conjurar Animais, com a diferença que os animais conjurados sempre serão insetos e invertebrados, em versões normais, monstruosas ou gigantescas – como aranhas, escorpiões, besouros, formigas, abelhas, etc. Criaturas insetóides típicas de Arton (como as abelhas-grifo, asas assassinas, corcel do deserto, gafanhoto-tigre, besouro-do-óleo e outros) também podem surgir com essa magia.

Controlar o Clima

Escola: Elemental (ar ou água).

Custo: 2 PMs por turno.

Alcance: longo; **Duração:** sustentável.

O mago consegue modificar as condições do clima, transformando garoa em tempestade, ou brisa em furacão.

O Mestre define as condições atuais do clima. O mago então pode mudar a condição em gradativamente. A seguir estão as condições que podem ser alteradas (e a Escola Elemental em que cada uma atua).

Temperatura (ar ou água): o mago pode aumentar ou reduzir a temperatura em 5 °C por turno.

Vento (ar): o mago pode aumentar ou reduzir a intensidade do vento. A cada turno ele pode aumentar ou reduzir o vento entre as seguintes escalas: Nenhum, Vento Fraco (uma brisa refrescante, suficiente para apagar tochas), Vento Forte (suficiente para levantar poeira), Vendaval (reduz a velocidade pela metade e provoca -2 de penalidade em todos os testes) e Furacão (impossível se mover; exige sucesso em um teste de Habilidade por turno para não ser sugado pelo furacão e arremessado a 2d metros). Também é possível mudar a direção do vento em um turno.

Chuva (água): o mago pode aumentar ou reduzir a intensidade da chuva. A cada turno ele pode aumentar ou reduzir a chuva entre as seguintes escalas: Nenhuma, Chuva Fraca (uma garoa fina e incômoda), Chuva Forte (enxerça as roupas e enche as botas em poucos minutos), Tempestade (além da chuva, relâmpagos e trovões caem do céu).

O mago só consegue afetar uma das condições por turno. Não é possível controlar condições específicas, como os locais onde os raios irão cair. Depois que ele estiver formado é possível controlar um Furacão para que ele se mova um metro por turno.

Por exemplo, em uma situação comum (sem vento, nem chuva e a uma temperatura de 25

°C) o mago levaria 12 turnos para criar uma tempestade de gelo, reduzindo a temperatura para 0 °C (5 turnos), com uma Tempestade (3 turnos) e um Furacão (4 turnos), além de gastar 24 PMs no processo.

De modo geral essa magia não pode ser usada para causar dano, mas os efeitos diversos podem afetar algumas criaturas. Note que o próprio mago não é imune aos efeitos, caso esteja dentro da área.

Uma vez que a magia termine o clima volta à sua situação normal, retornando em uma escala por turno – mas nessa situação cada uma das condições (temperatura, vento e chuva) atuam de forma independente.

Controlar Elemento

Escola: Elemental (água, ar, fogo ou terra).

Exigências: Elementalista (com o elemento a ser controlado).

Custo: variável.

Alcance: longo; **Duração:** sustentável (mas veja o texto).

Especialmente valorizada por magos elementalistas, esta magia permite controlar e moldar objetos e criaturas constituídos do elemento utilizado:

Água: o mago pode controlar as águas, fazendo com que fiquem mais agitadas ou mais calmas, conforme a sua vontade. Também é possível abrir espaços dentro da água, formando um tipo de corredor. Pode ser usado para controlar criaturas constituídas por água (como elementais da água).

Ar: o mago pode controlar o ar e os ventos, fazendo com que fiquem mais fortes ou mais fracos, conforme a sua vontade. Pode ser usado para criar lufadas de vento capazes de arremessar criaturas, mas estes efeitos nunca chegam a



causar dano (a menos que a criatura seja arremessada penhasco abaixo...). Pode ser usado para controlar criaturas constituídas por ar (como elementais do ar).

Fogo: o mago pode controlar o fogo, aumentando ou reduzindo chamas. Pode ser usado para criar barreiras de fogo ou para apagar as chamas, mas nunca para causar dano (a menos que o alvo decida atravessar a tal barreira de chamas...). Pode ser usado para controlar criaturas constituídas de fogo (como elementais do fogo).

Terra: o mago pode controlar a terra. Pode ser usado para abrir passagens em rocha sólida, ou para transformar terra em argila ou barro. Também permite controlar criaturas constituídas de terra (como elementais da terra).

Note que Controlar Elemento não permite “criar” o elemento em questão, apenas controlar aquele que já existe. Cada 2 PMs utilizados com esta magia permitem ao mago controlar 3 metros cúbicos deste mesmo elemento, de acordo

com a explicação nos parágrafos anteriores. Utilizada desta forma a magia tem duração sustentável.

Caso esta magia seja utilizada para controlar criaturas feitas do elemento em questão (como um elemental, ou uma Criatura Mágica feita com o mesmo elemento), a vítima direito a um teste de Resistência para não ser controlada; caso contrário passa a ser controlada pelo mago como na magia Dominação Total. Utilizada dessa forma a magia passa a ter um custo igual à metade da Resistência da criatura controlada por turno.

Corpo Elemental

por *Eduardo Kawamoto*

Escola: Elemental (todas).

Custo: 20 PMs ou mais por hora.

Alcance: pessoal; **Duração:** sustentável.

Corpo Elemental é uma magia relativamente conhecida. No **Manual 3D&T Alpha** há descrição das cinco variações mais comuns utilizadas pelos magos. Alguns elementalistas mais experientes, entretanto, são capazes de utilizar os elementos secundários para realizar essa magia. Elementos secundários são aqueles formados



pela união de mais de um elemento (por exemplo, Ar + Água forma o elemento Gelo), ou por uma variação de um mesmo elemento.

A seguir há a descrição de cinco variações de Corpo Elemental, baseadas em elementos secundários. Cada uma delas é considerada uma magia diferente, deve ser aprendida independentemente, e todas são consideradas raras. Para todos os efeitos, funciona da mesma forma que a magia Corpo Elemental descrita na página 89 do **Manual 3D&T Alpha**, exceto pelas mudanças a seguir.

Madeira (Terra): o mago se torna inteiramente de matéria vegetal, podendo moldar seu formato e tamanho. Ele recebe Membros Elásticos e pode ignorar um Modelo Especial (caso possua essa desvantagem). Por 25 PMs a seiva que corre dentro de seu corpo se torna extremamente poderosa, podendo recuperar 1 PV a cada 2 turnos.

Mana (Espírito): o mago se torna energia mágica pura. A qualquer momento ele pode trocar 1 PV por 1 PM, e vice-versa, como uma ação livre (ou seja, ele não precisa de nenhuma ação e nem movimento para fazer isso). Por 25 PMs ele recebe Armadura Extra (Magia e Armas Mágicas). Por 30 PMs ele passa a ignorar a Armadura do alvo em seus ataques (a menos que o alvo tenha Armadura Extra a Magia e Armas Mágicas – neste caso a habilidade não funciona).

Metal (Terra): o mago se torna inteiramente de metal, ficando extremamente mais pesado e resistente. Além disso, pode moldar o formato de suas mãos, transformando-as em armas. Em regras, ele pode trocar o tipo de dano livremente entre corte, perfuração e esmagamento (como se tivesse Adaptador com esses tipos de dano). Por 25 PMs ele recebe também A+2, e por 35 PMs ele recebe Armadura Extra contra todas as formas de ataques (com exceção de magias).

1D+ 14

Tempestade (Ar): o corpo do mago começa a emanar pequenas cargas elétricas. Ele recebe FA+1 (Eletricidade) em todos seus ataques com Força. Por 25 PMs ele pode se transformar em nuvens e fumaças (visíveis), recebendo Vôo (mas ainda pode ser ferido normalmente). Por 35 PMs ele é capaz de lançar rajadas poderosas de vento cortante, como se tivesse PdF5.

Trovão (Ar): os reflexos do mago se tornam extremamente aguçados, recebendo um bônus de +2 na Iniciativa e +1 na Esquiva. Por 25 PMs ele também recebe Ataques Múltiplos e o bônus na Esquiva passa a ser de +2. Por 35 PMs, ele não gasta nenhum PM ao utilizar a vantagem Ataques Múltiplos.

Corpo de Ferro

Escola: Elemental (terra).

Custo: 4 PMs por turno.

Alcance: pessoal; **Duração:** sustentável.

Esta magia foi desenvolvida pelos magos de combate de Yuden. Quando ela é conjurada a pele do mago se tornar metálica, e ele adquire a aparência e alguns dos traços de um golem. O personagem não pode ser afetado por venenos e doenças e não precisa respirar. Enquanto esta sob efeito da magia também não precisará e nem poderá dormir, comer ou beber, e não poderá restaurar PVs com descanso, apenas magias de cura.

O mago também recebe Armadura Extra contra todas as magias que causam dano e é automaticamente bem-sucedido em testes de Resistência contra outras magias. Ainda recebe as habilidades Camuflagem e Monstruoso descritas na pg. 58 do **Manual 3D&T Alpha**. O mago pode conjurar novas magias enquanto estiver sob efeito de Corpo de Ferro, mas precisa gastar o dobro de PMs.

O alvo também recebe um bônus de F+1 e uma penalidade de H-1. O peso do personagem também é multiplicado por 10. Não é possível nadar enquanto se esta sob efeito da magia – mas também não é necessário respirar e é possível suportar a pressão de águas profundas. Isso torna essa magia relativamente útil quando se quer explorar o fundo do oceano.

Criação de Dragão-Esqueleto

Escola: Negra e Elemental (espíritos).

Custo: especial (veja o texto).

Duração: permanente.

Alcance: curto.

Esse ritual permite invocar um dragão-esqueleto a partir dos restos mortais de um dragão. A magia exige mais energia conforme o dragão torna-se mais velho. O custo da magia é de 5 PMs para cada categoria de idade do dragão. Assim, invocar um dragão-esqueleto filhote custa 5 PMs, enquanto invocar um grande ancião custa 35 PMs.

O ritual necessário para a invocação de um dragão-esqueleto é pouco conhecido e muito cobiçado. Apenas criaturas malignas e de grande poder conhecem os segredos necessários.

Também são necessários vários instrumentos místicos específicos, pouco visados por personagens de boa índole. Em regras, estes instrumentos somam o total de 5 Pontos de Experiência por categoria de idade do dragão.

Criação de Dragão-Zumbi

Escola: Negra e Elemental (espíritos).

Custo: especial (veja o texto).

Duração: permanente.

Alcance: curto.

Esse ritual permite invocar um dragão-zumbi a partir dos restos mortais de um dragão. A magia exige mais energia conforme o dragão torna-se mais velho. O custo da magia é de 7 PMs para cada categoria de idade do dragão. Assim, invocar um dragão-zumbi filhote tem custo de 7 PMs, enquanto invocar um grande ancião custa 49 PMs.

Assim como o ritual para criação de um dragão-esqueleto, esse ritual é pouco conhecido e muito cobiçado. Apenas criaturas malignas e de grande poder conhecem os segredos necessários.

Também são necessários vários instrumentos místicos específicos, pouco visados por personagens de boa índole. Em regras, estes instrumentos somam o total de 7 Pontos de Experiência por categoria de idade do dragão.

Criação de Frutas e Vegetais

Escola: Branca ou Elemental (água).

Custo: 1 PM.

Alcance: padrão; **Duração:** permanente.

Esta magia pode criar uma quantidade de frutas e vegetais suficientes para alimentar uma pessoa por 24 horas. Os vegetais não são escolhidos pelo mago (em geral são frutas e legumes da estação) e sempre surgem acomodados sobre o chão, em um ninho de folhas limpas. (Não, você NÃO pode fazer cair cocos na cabeça do oponente, espertinho...).

Criação de Mortos-Vivos

Escola: Negra.

Custo: 3 PMs ou mais.

Alcance: curto; **Duração:** permanente.

Esta magia deveria constar no **Manual 3D&T Alpha**, mas acabou ficando de fora (ela é citada na página 88).

Esta é apenas uma variação necromante de Criatura Mágica (veja o **Manual 3D&T Alpha** pg. 89). Só que, em vez de construir uma criatura com magia pura, você lança a magia sobre um cadáver; ele não retorna à vida, mas se levanta e obedece a todas as suas ordens (a obediência é automática; não é necessário usar Controle de Mortos-Vivos).

O poder de um Morto-Vivo criado assim só depende dos PMs do mago, não importando as características, vantagens ou poderes que ele tinha quando estava vivo.

Exemplo: se você gastou 3 PMs (o mínimo permitido), então tem 3 pontos de personagem para distribuir entre as características da criatura (Força, Habilidade, Resistência, Armadura e Poder de Fogo).

Um Morto-Vivo não tem inteligência, mas sabe seguir ordens simples como seguir, proteger, atacar... em combate, sempre luta até ser destruído (ou Esconjurado). Todos os Mortos-Vivos são imunes a magias que afetem a mente (em geral, todas aquelas da Escola Elemental: espíritos), bem como quaisquer outros poderes que envolvem controle da mente, emoções ou sono.

Mortos-Vivos criados com esta magia podem ser Esconjurados normalmente, ou então Controlados por outra pessoa (para retomar o controle, seu criador também terá que usar Controle de Mortos-Vivos).

Vale lembrar que, na maioria dos mundos, criar mortos-vivos é um crime horrível. Druidas, paladinos e quaisquer personagens que possuam o Código de Honra dos Heróis são proibidos de usar esta magia, ou permitir que seus companheiros o façam.

Criar Água

por *Fabrícius Viana*

Escola: Elemental (água).

Custo: 3 PMs ou mais.

Alcance: longo; **Duração:** permanente.

Esta é uma magia simples conhecida por quase todos os elementalistas da água. Com ela o mago é capaz de criar água repentinamente. Gastando-se 3 PMs ele pode criar até 1 L de água potável. Para cada 3 PMs adicionais o volume de água criado é multiplicado por dez: 6 PMs para dez litros, 9 PMs para cem litros, 12 PMs para mil litros e assim por diante, até um máximo de 21 PMs para encher um pequeno lago. Entretanto é possível criar somente 1 L por rodada; ou seja, mesmo que o mago utilize 20 PMs ele ainda vai demorar sete rodadas para criar os 1.000.000 L de água. Por outro lado, o mago não precisa de concentração nesse meio tempo, e pode lutar, defender-se e até conjurar outras magias enquanto a água esta sendo criada.

Cura Mágica Mínima

Escola: Branca.

Exigências: Clericato.

Custo: 0 PMs.

Alcance: toque; **Duração:** instantânea.

Essa magia bastante simples é uma das primeiras magias ensinadas a um clérigo em ordens que visam a cura de aflições. A magia não tem custo em PMs, e pode restaurar 1 PV da vítima – suficiente, muitas vezes, para salvar a vida de uma pessoa comum.

Desespero

Escola: Negra ou Elemental (espírito).

Exigências: Clericato.

Custo: 1 PM por criatura.

Alcance: curto; **Duração:** sustentável.

Desespero é uma versão mais fraca da magia Pânico (veja adiante). O alvo tem direito a um teste de Resistência, e se falhar será tomado por um sentimento de medo. Ele então sofre uma penalidade de -1 em todos os seus testes, incluindo FA, FD, Resistência, Perícias e demais testes de características.

Despertar da Fera

Escola: Elemental (espírito).

Custo: 5 PMs.

Alcance: toque; **Duração:** sustentável.

Similar à Fúria Guerreira, essa magia desperta no alvo seus instintos mais primitivos. O alvo é considerado como tendo a desvantagem Fúria (recebendo os benefícios e problemas dessa desvantagem). Entretanto o alvo fica tão enlouquecido que ataca qualquer criatura viva que estiver por perto – ignorando coisas como Código de Honra, Protegido Indefeso e tudo o mais. O alvo tem direito a um teste de Resistência para negar o efeito. Quando a magia termina, o alvo não lembra de nada do que aconteceu.

Destruir Criatura

Escola: Elemental (todas).

Custo: 5 PMs.

Alcance: toque; **Duração:** sustentável.

Destruir Criatura não é uma magia, mas um conjunto de magias diferentes. Existe a magia Destruir Humanos, Destruir Humanóides, Destruir Dragões, etc. Assim, um mago que conheça a magia Destruir Youkais não necessariamente conhecerá a magia Destruir Humanos.

Quando esta magia é conjurada sobre uma arma qualquer (de longo alcance ou combate

corporal) ela torna-se especialmente poderosa contra o tipo de criatura em questão. A arma passa a ser considerada como tendo a habilidade Flagelo (pg. 120 do **Manual 3D&T Alpha**), mas apenas contra o conjunto de criaturas específica.

Existe uma versão desta magia para cada grupo de criaturas (Destruir Humanos, Destruir Semi-Humanos, Destruir Humanóides, etc), bem como uma para cada tipo de monstros (Destruir Dragões, Destruir Gigantes, Destruir Insetos, etc).

Detecção de Armadilhas

Escola: Elemental (ar) ou Branca.

Exigências: Cleriato.

Custo: 1 PM.

Alcance: pessoal; **Duração:** sustentável.

Essa magia funciona de modo muito similar à Detecção do Mal, com a diferença que permite ao clérigo perceber a presença de armadilhas em uma área ou objeto a até 10m. A informação revelada depende do tempo empregado para analisar uma área ou objeto.

1º Turno: presença ou ausência de armadilhas.

2º Turno: quantidade de armadilhas e os dados de dano da armadilha mais poderosa (a que causa mais dano).

3º Turno: o dano e a localização de cada armadilha. Se a armadilha esta fora da visão, o clérigo descobre sua direção, mas não localização exata.

A cada turno é possível tentar analisar uma nova área. A magia não atravessa barreiras que excedam 90cm de madeira ou terra, 30cm de pedra, 2,5cm de metal comum ou uma folha fina de chumbo.

Armadilhas mágicas são mais difíceis de detectar. Em regras, o clérigo deve ficar um turno a mais para ser capaz de detectá-las (no primeiro turno ele não percebe nada; no seguinte verifica a presença ou ausência de armadilhas; etc).

Disfarce Arcano

Escola: todas.

Custo: variável.

Alcance: curto; **Duração:** permanente até ser cancelada.

Esta magia serve para disfarçar e esconder a aura mágica de um objeto mágico ou mesmo de uma magia. Disfarce Arcano pode ser conjurada em cima de uma outra magia ou em cima de um item mágico ou item amaldiçoado. Os efeitos são os mesmos.

Um item ou magia sob efeito de Disfarce Arcano é mais difícil de detectar e identificar. Cada 2 PMs utilizados com esta magia oferecem 1 chance em 6 de enganar uma Detecção de Magia ou Identificação.

Por exemplo, se um mago tem a magia Desvio de Disparos conjurada sobre ele, e depois ainda conjura um Disfarce Arcano com 4 PMs, quando ele for alvo de uma Detecção de Magia existem 2 chances em 6 de a magia Desvio de Disparos não ser detectada (o mago chega à conclusão que seu inimigo não tem nenhuma magia conjurada sobre ele).

Disfarce Arcano também esconde todos os efeitos visuais que uma magia possa criar. Por exemplo, se uma magia de Proteção Mágica é conjurada com um Disfarce Arcano, não haverá nenhum brilho nem qualquer efeito que identifique o fato do mago estar sob efeito da magia.

Distorção de Movimento

Escola: Elemental (ar).

Custo: 2 PMs por turno (veja abaixo).

Alcance: pessoal; **Duração:** sustentável.

Essa magia simplesmente dobra a velocidade do mago durante corridas ou viagens. A magia, no entanto, não afeta o número de ações que o mago pode realizar por rodada. O custo é 2 PMs por turno em combate, ou 5 PMs por hora em longas viagens.

Escudo Elemental

Escola: Elemental (todas).

Custo: 1 a 5 PMs por turno.

Alcance: toque; **Duração:** sustentável.

Similar à Proteção Mágica, essa magia envolve o alvo com um escudo de um dos elementos da magia. Entretanto esse escudo não oferece nenhuma proteção – ao invés disso, ele provoca 1 ponto de dano com o elemento utilizado, para cada PM, a todas as criaturas engajadas em combate corporal com o alvo – incluindo aliados próximos!

Escudo da Fé

Escola: Branca, Negra.

Exigências: Clericato ou Paladino.

Custo: 1 a 10 PMs por turno.

Alcance: curto; **Duração:** sustentável.

Escudo da Fé é simplesmente uma versão clerical da magia Proteção Mágica (pg. 108 do **Manual 3D&T Alpha**). Funciona exatamente da mesma forma.

Escudo de Mana

por *Eduardo Kawamoto*

Escola: Elemental (espírito).

Custo: 4 PMs.

Alcance: pessoal; **Duração:** sustentável.

Com essa magia o mago conecta sua energia mágica à sua energia vital. Enquanto o Escudo de Mana estiver ativo, toda vez que o mago for perder PVs, ao invés disso ele perde uma quantidade equivalente de PMs. No entanto, caso ele perca em um único golpe uma quantidade de PMs igual ou superior à sua Habilidade, ele não consegue manter a magia, e ela é cancelada.

Falar com Animais

Escola: Elemental (terra).

Exigências: Clericato.

Custo: 1 PM.

Alcance: toque; **Duração:** sustentável.

O alvo desta magia recebe os mesmos benefícios de alguns druidas e servos de Allihanna: o personagem torna-se capaz de falar com animais naturais. Algumas vezes pode funcionar com monstros naturais (como grifos). A compreensão vai depender da inteligência do próprio animal.

Falar com Plantas

Escola: Elemental (terra).

Exigências: Clericato.

Custo: 1 PM.

Alcance: toque; **Duração:** sustentável.

Funciona da mesma forma que a magia Falar com Animais, mas para falar com plantas ou criaturas-planta (como trolls).

Fissura

por *Fabrícius Viana*

Escola: Elemental (terra).

Custo: 20 PMs.

Alcance: longo; **Duração:** sustentável.

O mago faz o chão literalmente se abrir sobre um ou mais oponentes que estejam em linha reta, fazendo-os cair em uma fissura caso falhem em uma Esquiva.

Vítimas que caíam na fissura ficam aprisionadas. A partir da rodada seguinte sofrem dano por esmagamento, pois a fissura pode ser fechada em seguida pelo desejo do mago. É considerado um ataque com FA= 6d e os oponentes são considerados Indefesos. Nesta situação eles ainda podem atacar (se tiverem como) mas recebem um redutor de -2 em sua Força ou PdF.

Para se livrar da fissura é necessário um teste resistido de Força contra a Habilidade do mago (significando a dificuldade de escalada de volta, ou o salto). Personagens com Vão recebem +2 de bônus no teste; personagens com Teleporte podem fugir rapidamente, sem testes.

Flecha Ácida

Escola: Elemental (água), Negra.

Custo: 3 PMs (veja abaixo).

Alcance: longo; **Duração:** instantânea.

Essa magia cria, nas mãos do mago, uma flecha que brilha e sibila de forma ácida. O mago precisa realizar um teste de ataque com FA igual a H+1d+2 contra seu alvo, que não tem direito a Armadura para calcular sua FD. Caso o alvo sofra pelo menos 1 ponto de dano, sofrerá esse mesmo dano novamente no turno seguinte.

O mago pode gastar +3 PMs para acrescentar mais um turno em que o dano será reproduzido. Por exemplo, gastando 9 PMs o dano se prolonga por 3 turnos além do primeiro. Criatu-

ras imunes a químico (ácido) não são afetadas por essa magia.

Fogo das Fadas por *Eduardo Kawamoto*

Escola: Elemental (fogo).

Custo: 1 PM.

Alcance: toque; **Duração:** sustentável.

Esta magia foi criada para driblar tentativas de se esconder, ficar invisível e similares. Uma criatura sob efeito de Fogo das Fadas passa a emitir uma luz púrpura cintilante, revelando sua posição para todos. A menos que o Fogo das Fadas seja cancelado nenhuma tentativa mágica de se esconder funcionará: Invisibilidade, Escuridão, Névoa... Mesmo sob efeito dessas magias (e qualquer outra) o alvo ainda ficará visível. O alvo tem direito a um teste de Resistência para negar o efeito.

Forma Gasosa

Escola: Elemental (água ou ar).

Custo: 1 PM por turno.

Alcance: toque; **Duração:** sustentável.

Quando esta magia é conjurada o alvo e todo o seu equipamento adquirem uma forma insubstancial e translúcida, como um fantasma ou um gás. Nesta forma ele passa a ser considerado uma criatura incorpórea: só pode ser ferido por magia e armas mágicas, mas também não pode interagir com criaturas físicas (qualquer ser vivo), exceto através de magia. Fantasmas, vampiros sob a Forma de Névoa e outras criaturas incorpóreas podem interagir com o alvo normalmente, e vice-versa.

Além disso, o alvo desta magia consegue voar, como se tivesse Vão e H1. A criatura também pode atravessar pequenas fissuras, buracos e frestas (mas deve atravessar rápido, pois rever à forma normal no meio do caminho é morte cer-

ta), mas não pode atravessar nenhum tipo de líquido. Não é possível carregar nenhum objeto enquanto esta na Forma Gasosa, exceto aqueles que o alvo já estava carregando quando a magia foi conjurada, ou objetos etéreos.

Forma de Pedra por *Eduardo Kawamoto*

Escola: Elemental (terra).

Custo: 20 PMs.

Alcance: pessoal; **Duração:** sustentável.

Dizem que essa magia foi criada por um mago que havia sido aprisionado em um calabouço. Com ela, o mago foi capaz de sobreviver por dezenas de anos em um estado pétreo!

Quando Forma de Pedra é conjurada o mago aparentemente se transforma em uma estátua de pedra, como se tivesse sido petrificado. Porém diferentemente de um personagem petrificado, o mago pode cancelar esse estado a qualquer momento que desejar. Enquanto esta na Forma de Pedra o tempo parece não passar para o mago – ele pode ficar 200 anos nesta forma e, quando retornar, será como se não tivesse passado mais do que alguns segundos. O mago afetado não é capaz de “ver” claramente o que esta acontecendo ao seu redor, mas consegue ter um entendimento da situação.

Enquanto estiver na forma de estátua o mago se torna incapaz de realizar movimentos, ações ou se comunicar com outros personagens (embora ainda possa usar Telepatia e magias que não exijam movimento nem palavras mágicas). Ele passa a ser considerado um Construto: não precisa comer, beber, dormir, respirar e se torna imune a venenos e doenças. O mago recebe também Regeneração, Resistência à Magia e Armadura Extra (Força e Poder de Fogo). Ele pode voltar à sua forma normal assim que desejar, porém caso estivesse envenenado ou doente, essa doença ou veneno volta a atividade.

Frenesi Profano por *Eduardo Kawamoto*

Escola: Negra.

Custo: 3 PMs por turno.

Alcance: toque; **Duração:** sustentável.

Alguns estudiosos acreditam que essa magia foi ensinada aos mortais por alguma raça de demônios. O alvo de Frenesi Profano se torna mais veloz, podendo realizar uma ação extra por turno. Porém sua essência vital é drenada, e ele perderá 1 PV por turno. Os PVs perdidos através dessa magia só podem ser recuperados através de descanso – magias simplesmente não funcionam! Construtos não são afetados pela magia. Um teste de Resistência é permitido para negar o efeito.

Fuga da Tormenta

Escola: Branca e Elemental (todas) (o mago deve ter acesso às duas escolas).

Custo: 4 PMs.

Alcance: padrão; **Duração:** sustentável (veja o texto).

Desenvolvida nos laboratórios da Academia Arcana, esta magia já salvou a vida de muitos aventureiros que ousaram invadir a Tormenta. Quando esta magia é conjurada em um alvo, e este alvo entra em uma área de Tormenta, ele será imediatamente teletransportado para o lugar mais próximo que esteja fora da Tormenta (geralmente a fronteira, mas nunca em seu interior) caso chegue a 0 PVs ou seja obrigado a fazer um Teste de Morte. Nada que o alvo faça poderá impedir o transporte.

Gastando mais PMs o mago que conjura a magia pode fazer com que também os aliados do alvo, que estejam a até 9m de distância, sejam transportados (sem direito a teste de Resistência). Neste caso ele precisará gastar mais 2

PMs para cada aliado que estiver a até 9m (os PMs são gastos no momento em que a magia é conjurada).

Globo Elemental

Escola: Branca, Elemental e Negra (o mago deve ter todas as três Escolas).

Custo: 20 PMs.

Alcance: pessoal; **Duração:** sustentável.

Uma das mais poderosas magias de defesa conhecidas, só perdendo para Invulnerabilidade. Suas mais óbvia vantagem é proteger uma área maior em volta do conjurador.

Utilizando o poder de todos os elementos disponíveis, o mago cria uma esfera de energia com cores que se alternam rapidamente em sucessão. Além de protegê-lo de ataques normais e mágicos (incluindo o terrível sopro dos dragões), qualquer ser vivo ou objeto que tocar as energias do globo ou ataca-lo sofre um efeito aleatório. Role 1d e consulte:

[1] **Branco:** provoca cegueira, como na magia.

[2] **Azul (ar):** um ataque elétrico que causa 3d de dano e ignora a FD do alvo.

[3] **Ao (água):** o alvo é recoberto por uma grossa camada de gelo, sofrendo 1d de dano e sendo paralisado por 5 turnos (ele é considerado indefeso).

[4] **Verde (terra):** sofre os efeitos da magia Petrificação, caso o alvo falhe em teste R-2. Objetos são afetados automaticamente. Permanente até ser cancelada.

[5] **Vermelho (fogo):** um ataque de fogo que causa 2d de dano e ignora a FD do alvo.

[6] **Negro:** o alvo tem sua energia vital roubada. Perde 1d PVs, 1d PMs e 1 ponto de Armadura pela próxima hora. Uma Cura de Maldi-

ção pode restaurá-lo antes do prazo. Objetos são apenas repelidos.

A área afetada pela proteção é um círculo de 3m de diâmetro ao custo de 10 PMs por turno. Cada 5 PMs extras dobram o diâmetro da área. O globo permanece imóvel enquanto for mantido.

Identificação

Escola: todas.

Custo: 2 PMs (mas veja o texto).

Alcance: curto; **Duração:** instantânea.

Com Detecção de Magia é possível verificar a presença de um ou mais objetos mágicos. Esta magia, entretanto, não permite identificar a natureza exata da magia. Identificação serve para isso, para que o mago seja capaz de identificar, com grande precisão, a natureza da magia – os efeitos de um item mágico, a magia que afeta uma área, etc.

Geralmente a identificação de um item mágico é bastante simples. A magia pode ser conjurada ao custo de 2 PMs, e o mago saberá exatamente o efeito do item mágico ou a magia. Entretanto itens mágicos ou magias que estejam sob efeito de um Disfarce Arcano são mais difíceis de serem identificados (veja a descrição desta magia na pg. 17).

Usar Identificação sobre um item que não se sabe se é mágico ou não é possível, mas algumas vezes a magia vai simplesmente ser consumida sem necessidade, caso o item não seja realmente mágico.

Itens malditos também podem ser identificados, seguindo as regras normais. Os itens malditos, entretanto, são aqueles que mais frequentemente estão sob efeito de um Disfarce Arcano.

Influência

Escola: Elemental (espírito).

Exigências: Telepatia.

Custo: 3 PMs por frase (veja abaixo).

Alcance: curto; **Duração:** instantânea.

Esta é uma magia branda de controle mental. Com ela você pode sugerir que seu alvo siga um determinado curso de ação, como se fosse uma inspiração própria.

O alvo resiste com Resistência -1, e quanto mais razoável for a sugestão, mais fácil ela será acatada. Sugerir para que alguém cometa suicídio ou haja de maneira que resultará em dano cancelam automaticamente a magia, bem como quebrar um Código de Honra, ignorar uma Devolução ou colocar em perigo um Protegido Indefeso. Já personagens ou NPCs com a desvantagem Insano (qualquer) encontram mais dificuldade para resistir: para eles o teste é de R-3.

O custo é de 3 PMs para cada frase a ser utilizada.

Invocação de Aliado Extra-Planar

Escola: Branca, Negra.

Exigências: Clericato.

Custo: 1 a 10 PMs.

Alcance: longo; **Duração:** sustentável.

Enquanto os magos criam suas criaturas a partir da força elemental, muitos clérigos optam por clamar pelo auxílio de sua divindade para que enviem um aliado de outro plano. Esta magia funciona de modo muito similar à Criatura Mágica, com a diferença que a criatura invocada sempre será um ser dos Reinos dos Deuses. A criatura invocada será um anjo ou meio-celestial

(se o mago utiliza a escola Branca) ou demônio ou meio-abissal (se utiliza escola Negra).

O poder da criatura depende dos PMs utilizados pelo próprio clérigo. Cada PM oferece 1 ponto de personagem para a criação da criatura (sendo que a raça da criatura *também* deve ser descontada desse valor).

Por exemplo, se o clérigo utiliza 10 PMs ele poderia invocar um anjo com F1, H2, R2, A1, PdF1, Vôo e todas as características de anjos vistas na página 54 do **Manual 3D&T Alpha**. Se for um clérigo maligno, ele pode conjurar um demônio com F2, H2, R2, A1, PdF1, Vôo e todas as características de demônios vistas na página 54 do **Manual 3D&T Alpha**. Note que a pontuação dessas duas criaturas não ultrapassam 10 pontos (o custo racial também é descontado).

Diferente de uma Criatura Mágica, um aliado extra-planar tem mente própria e pode agir sozinho – ou ele pode ser comandado pelo clérigo seguindo as regras da manobra Comando de Aliado (pg. 72 do **Manual 3D&T Alpha**).

Não se esqueça que seus próprios Pontos de Magia ficam “presos” na criatura enquanto ela continuar existindo.

Invocação da Fênix

Escola: Branca.

Exigências: Código de Honra (veja abaixo).

Custo: 5 PMs permanentes.

Alcance: padrão; **Duração:** instantânea.

Esta magia pode ser usada apenas por personagens honrados (com Código de Honra dos Heróis e/ou Honestidade), incluindo Paladinos. Através dela é possível invocar o lendário pássaro fênix, que leva 1d turnos para atender ao chamado.

As aves fênix são criaturas muito inteligentes e nobres; elas não obedecem ordens, mas estarão sempre prontas a lutar por uma causa justa. Uma fênix tem F5, H6, R7, A6, PdF8; Magia Branca, Magia Elemental, Elementalista (fogo e ar), Vôo e Telepatia. Também podem lançar Cura Mágica Superior pelo custo normal em PMs mesmo não tendo Clericato.

Uma fênix sempre ganha a iniciativa em combate, sem precisar de testes. Em casos extremos a ave pode se sacrificar, explodindo em uma chuva de chamas com FA 14 que atinge todos os inimigos (mas não os aliados) a até 100m. Dessa chuva se originam 1d-1 jovens fênix, pois é assim que elas se reproduzem: as fênix nascem apenas como fruto de um sacrifício heróico.

Um personagem só pode realizar esta magia outra vez após um ano.

Lentidão

Escola: Elemental (ar).

Custo: 2 PMs por turno.

Alcance: curto; **Duração:** sustentável.

Um personagem sob efeito de Lentidão tem dificuldade em se movimentar e agir. Em regras o alvo passa a ser capaz de realizar apenas um movimento OU uma ação por turno – nunca ambos. Se por alguma razão o alvo é capaz de realizar ações ou movimentos adicionais (como com Aceleração) poderão realizar apenas suas ações ou apenas seus movimentos.

Além disso a Lentidão ainda provoca uma penalidade de H-1 em Esquiva e para determinar FD e velocidade.

Lentidão pode ser usada como contra-mágica para Velocidade, e vice-versa.

Mãos de Fogo

Escola: Elemental (fogo).

Custo: 1 PM mais 1 a 5 PMs por turno.

Alcance: pessoal; **Duração:** sustentável (veja abaixo).

Esta magia faz com que as mãos do mago fiquem flamejantes como tochas. Funciona exatamente como a magia Aumento de Dano com fogo. A diferença é que o mago pode a qualquer momento arremessar as chamas em suas mãos, reproduzindo os efeitos da magia Ataque Mágico com fogo – sem precisar conjurar uma nova magia para isso, nem consumir mais PMs. Uma vez que as Mãos de Fogo sejam arremessadas, a magia se dissipa (sua duração passa a ser instantânea).

Essa magia tem um custo de 1 PM para ser conjurada, mais o custo de um Aumento de Dano. Nos turnos seguintes o custo é o mesmo que para Aumento de Dano. Por exemplo, para receber F+2 o mago precisa gastar 3 PMs no primeiro turno e, nos turnos seguintes precisará gastar 2 PMs para manter a magia ativa. Arremessar a magia (como um Ataque Mágico) não tem custo adicional em PMs.

Um Momento de Tormenta

Escola: Negra.

Custo: 1 PM para cada 10m (veja o texto).

Alcance: pessoal; **Duração:** sustentável.

Essa é uma outra versão para a mesma magia descrita na página 103 do **Manual 3D&T Alpha**. Esta versão é baseada na magia descrita no livro **Área de Tormenta**.

Antigamente acreditava-se que esta magia tinha sido criada pelo mago Murrice Lemagrag, que escapou vivo de uma área de Tormenta e trouxe o conhecimento sobre como reproduzi-la.

Hoje, entretanto, existe a teoria de que esta magia tenha sido criada por Gatzvalith, o Lorde da Tormenta que tomou o Forte Amardid, para espalhar a Tormenta em Arton.

No turno seguinte à conjuração desta magia uma nuvem rubra surge a cima do conjurador. A nuvem manifesta um dos seguintes efeitos da Tormenta, à escolha do conjurador:

Chuva ácida: Personagens expostos à chuva perdem 1 PV por turno; para cada 10 PVs que percam desta forma, perdem também 1 ponto de Armadura permanentemente. As vítimas continuam a sofrer este dano 1d+1 turnos depois que a magia for dissipada, por efeito do ácido.

Neblina Venenosa: A neblina provoca 1 ponto de dano por turno a todas as criaturas que estiverem respirando na área (Construtos e Mortos-Vivos não precisam respirar, por isso são imunes). Criaturas imunes a veneno também são afetadas.

Calor Infernal: Uma onda de calor provoca 1 ponto de dano a todas as criaturas na área a cada turno. A cada turno as vítimas devem fazer também um teste de Resistência para evitar sofrer 1 ponto de dano adicional por queimadura.

Frio Implacável: Uma rajada gélida provoca 1 ponto de dano a todas as criaturas na área a cada turno. A cada turno as vítimas devem fazer também um teste de Resistência para evitar sofrer 1 ponto de dano adicional por congelamento.

Tempestade Elétrica: Jogue 1d por turno. Um resultado 1 significa que os personagens são atingidos por um raio de natureza alienígena (como tudo na Tormenta), gerando uma explo-



são que provoca 5d de dano a todos a até 10m do ponto de impacto. Nenhum teste é permitido para reduzi o dano à metade, e Armadura Extra e Invulnerabilidade a eletricidade não funcionam.

As energias da Tormenta não são naturais, como as fontes de energia artonianas. Por isso proteções normais não funcionam. Armadura Extra e Invulnerabilidade não surtem efeito – entretanto, Vulnerabilidade sim! Uma vítima com Vulnerabilidade a uma fonte de energia relacionada (químico, fogo, frio ou eletricidade) sofre dano dobrado.

Conjurar uma Proteção contra Tormenta em um alvo de Um Momento de Tormenta (ou vice-versa) anula as duas magias (funcionam como contra-mágica).

A magia pode ser invocada apenas ao ar livre. Infelizmente para o mago invocador, a nuvem permanece ativa apenas enquanto ele próprio estiver no centro do fenômeno, imóvel, murmurando as palavras mágicas (e provavelmente sofrendo dano, pois o próprio mago NÃO é imune ao efeito!). Mover-se ou teleportar-se para fora da área de efeito provoca o imediato cessar da chuva. Entretanto ele NÃO está indefeso, ele pode defender-se normalmente sem cancelar a magia. Dizem que seu possível criado, o velho Lemagrag, morreu utilizando a magia...

Os efeitos da magia Um Momento de Tormenta surgem logo a cima do mago e a uma distância de 10m para cada PM utilizados na conjuração.

A divulgação desta magia é extremamente restrita, e sua invocação é permitida apenas em áreas controladas da Academia Arcana de Val-karia, para estudar o fenômeno da Tormenta. Usar esta magia em qualquer outro ponto do Reinado é um crime punido com a morte!

Morte e Decadência

por *Eduardo Kawamoto*

Escola: Negra.

Custo: 5 PMs por turno.

Alcance: pessoal; **Duração:** sustentável.

Essa magia, criada por necromantes malignos, invoca uma aura de decadência sobre o mago. Todas as criaturas vivas a até 10m do mago entram em um processo acelerado de corrupção, perdendo 1d PVs por turno. Sucesso em um teste de Resistência reduz esse dano à metade. Personagens com Armadura Extra (magia e armas mágicas) não sofrem dano nenhum caso obtenham sucesso no teste de Resistência, ou apenas meio dano se fracassarem.

Note que o próprio mago não é imune a essa magia. Por outro lado morto-vivos não são afetados por Morte e Decadência. Essa magia exige concentração constante do mago, impedindo que ele realize qualquer outra ação ou movimento em seu turno, caso contrário a magia é cancelada. Entretanto, ele não é considerado Indefeso (sua FD é normal).

Devido a seus efeitos causarem dano ao próprio mago, acredita-se que essa magia tenha sido desenvolvida por algum morto-vivo poderoso (provavelmente um lich).

Movimentação Livre

Escola: Branca ou Elemental (água).

Exigências: Clericato ou Paladino.

Custo: 3 PMs.

Alcance: toque; **Duração:** sustentável.

O alvo desta magia torna-se capaz de movimentar-se livremente mesmo quando esta sob efeito de alguma magia ou efeito de Paralisia ou similar. Ele também pode mover-se de forma

normal em ambientes estranhos, como debaixo d'água (mas a magia não permite que o personagem “respire” debaixo d'água). Ataques com Força não sofrem nenhuma penalidade, mas os com PdF não são afetados.

A Muralha Prismática

Escola: Branca, Elemental e Negra (todas as três).

Custo: 20 PMs.

Alcance: padrão; **Duração:** sustentável.

Quando A Muralha Prismática é conjurada ela cria uma muralha vertical opaca de cores brilhantes que protege contra todas as formas de ataque. A muralha brilha com cinco cores, cada uma com poder e propósito distintos.

Qualquer criatura com R3 ou menos que olhar para a muralha deve fazer um teste de Resistência ou sofre os efeitos da magia Cegueira. Fora isso, é possível se aproximar da muralha normalmente. Caso alguém tente atravessá-la sofrerá todos os seus efeitos. Cada cor tem um efeito de proteção, um efeito de ataque e uma magia capaz de anular seus efeitos:

- **Vermelho** – Invulnerabilidade a PdF – Ataque Mágico com Fogo – anulada por Inferno de Gelo.

- **Amarelo** – impede Petrificação e venenos – Ataque Mágico de Eletricidade – Raio Desintegrador.

- **Verde** – imunidade a sopro de dragão – Ferrões Venenosos – anulada por Proteção Mágica.

- **Azul** – Armadura Mental – Petrificação – anulada por A Lança Infalível de Talude.

- **Violeta** – Invulnerabilidade a Magia e Armas Mágicas – A Loucura de Atavus – anulada por Cancelamento de Magia.

Assim, se um personagem tenta passar pela muralha sofrerá os efeitos de Ataque Mágico com Fogo, Ataque Mágico com Eletricidade, Ferrões Venenosos, Petrificação e A Loucura de Atavus. Os Ataques Mágicos são realizados com FA 10+1d.

Se alguém lançar a magia Cancelamento de Magia sobre a Muralha Prismática, poderá bloquear a cor violeta, e com isso a muralha não causará mais A Loucura de Atavus e não terá Invulnerabilidade a Magia e Armas Mágicas. A única forma de anular totalmente uma Muralha Prismática é com as magias Inferno de Gelo, Raio Desintegrador, Proteção Mágica, A Lança Infalível de Talude e Cancelamento de Magia. Conforme estas magias forem sendo conjuradas na Muralha, uma de suas cores desaparece.

Um Cancelamento de Magia não pode cancelar totalmente A Muralha Prismática, independente dos PMs do mago “cancelador”.

A Muralha Prismática tem as mesmas proporções de uma Muralha de Energia: 3m de largura ou altura para cada 4 PMs (ou seja, uma combinação mínima de 15m entre largura e altura).

Névoa

Escola: Elemental (ar).

Custo: 2 a 10 PMs.

Duração: sustentável.

Alcance: curto.

O mago consegue criar, em uma área, uma névoa espessa que atrapalha a visão de todos que estiverem envolvidos por ela. A névoa tem um raio de 5 metros para cada PM utilizado para sua conjuração. Todas as criaturas dentro da área sofrem penalidade de H-2 para ataques de longa distância (com PdF). Criaturas com Radar, Audição ou Faro Aguçados não são afetadas,

mas Infravisão, Visão Aguçada e de Raios-X não trazem qualquer benefício. Ataques corporais não sofrem penalidade.

Além disso, criaturas dentro da névoa podem se esconder livremente, como se estivessem no escuro. Criaturas fora da névoa também não consegue enxergar o que está lá dentro, e por isso sofrem a mesma penalidade em ataques à distância.

Observar

Escola: Elemental (espírito).

Custo: variável.

Alcance: pessoal; **Duração:** sustentável.

Esta é uma magia de espionagem, utilizada por magos que desejam espionar seus alvos. Quando a magia esta ativa os olhos do mago brilham como se ele não estivesse enxergando – e realmente não está, pois a imagem em seus olhos não é a mesma que está à sua frente.

Enquanto esta sustentando a magia o mago enxerga algum lugar ou criatura distante. Quanto menos o mago conhece o lugar ou criatura, mais difícil será realizar a magia.

- **2 PMs:** o mago consegue contato apenas com um lugar ou criatura que conheça muito bem e já teve contato com ele.

- **4 PMs:** o mago consegue contato com uma criatura ou lugar com o qual ele teve contato somente uma vez na vida.

- **6 PMs:** o mago consegue contato com uma criatura ou lugar que ouviu falar, mas nunca teve contato.

- **8 PMs:** o mago consegue contato com uma criatura ou lugar que nunca ouviu falar.

A magia pode ser utilizada com criaturas e lugares que estejam em outros Planos, mas

neste caso há um custo adicional de +10 PMs para a realização da magia.

Certos itens (como partes do corpo, peça de roupa ou foto da criatura) podem reduzir o custo em até 1 PM.

Qualquer criatura inteligente pode notar que esta sendo observada se obtiver sucesso em um teste de Habilidade. A criatura pode tentar evitar ser vista: lance 1d e some à Resistência da criatura observada; depois o mago lança 1d e soma à sua Resistência. Se o mago obtiver o melhor resultado ele consegue observar seu alvo; caso contrário o mago não funciona (mas pode ser tentada novamente, enquanto o mago tiver PMs para gastar).

A magia Observar permite apenas contato visual. Entretanto, uma vez que haja esse contato o mago pode tentar conjurar outras magias sobre a criatura observada. Apenas magias com duração sustentáveis e alcance maior do que toque podem ser realizadas – entretanto o custo de cada magia aumenta em +2 PMs, e qualquer teste de Resistência por parte da vítima recebe um bônus de +1. Embora o mago não pode conversar com a criatura observada, o contato visual permite o uso de Telepatia e Poder Telepático.

Importante salientar que durante a realização da magia o mago não pode realizar nenhuma outra ação (apenas movimento). Além do mais, o mago é considerado cego, pois sua visão está em outro local.

Olho de Kilrogg por Eduardo Kawamoto

Escola: Negra.

Custo: 2 PMs.

Alcance: veja abaixo; **Duração:** sustentável.

Nomeada em homenagem a um grande chefe de guerra orc, essa magia cria um olho voa-

dor. O olho tem todas suas características 0, Vôo e Aceleração. O mago é capaz de controlar o olho invocado usando a manobra Comando de Aliado (como se o olho fosse um Aliado do mago). Entretanto, o mago **não precisa** ter contato visual com o olho para ser capaz de controlá-lo – ou seja, o olho pode voar para um lugar distante, longe da visão do mago. Tudo aquilo que o olho for capaz de ver será automaticamente transportado para o mago, que poderá ver a mesma coisa. O olho não pode agir sozinho – se ele não estiver sendo Comandado permanecerá parado. Não há limite quanto à distância que o olho pode atingir, mas ele permanece ativo apenas durante 1d+3 minutos; depois disso ele se desmancha em energias místicas (o mago não tem conhecimento sobre a duração exata do olho).

Esta magia é especialmente adorada por trapaceiros arcanos e outros magos que lidam com espionagem.

Olhos de Azshara

por Eduardo Kawamoto

Escola: Elemental (espírito).

Custo: 2 PMs por turno.

Alcance: pessoal; **Duração:** sustentável.

Muito pouco se sabe a respeito de Azshara, a maga que dá nome a esta magia e, segundo se acredita, seria sua criadora. Algumas lendas dizem que se tratava de uma maga élfica responsável por uma invasão demoníaca em um mundo distante.

Ao utilizar essa magia, os olhos do mago brilham levemente, e ele adquire uma profunda compreensão mágica. O mago torna-se capaz de identificar magias sem a necessidade de testes. Funciona da mesma forma que a magia Identificação (pg. 19), com a diferença que ela esta sempre ativa, e o mago só precisa olhar para o local ou criatura afetada pela magia para

ser capaz de identificá-la. Com um teste de Habilidade é possível até mesmo identificar o nível de poder da magia (a quantidade de PMs gastos). Note que Olhos de Azshara também pode ser enganada por um Disfarce Arcano.

Onda de Choque por *Fabrícius Viana*

Escola: Elemental (terra).

Custo: 4 PMs por rodada.

Alcance: curto; **Duração:** sustentável.

Esta magia encanta uma espada ou outro artefato com as propriedades terrestres. Toda vez que o item é brandido ou invocado, uma onda de choque é criada imediatamente à frente do mago e segue em linha reta em direção ao inimigo, atacando com F+H+3d. Mesmo sendo um ataque de longa distância, é baseado em Força. Dura uma rodada para cada 4 PMs gastos. Não funciona, obviamente, contra alvos aéreos.

Onda Explosiva por *Fabrícius Viana*

Escola: Negra.

Custo: 10 PMs.

Alcance: toque; **Duração:** instantânea.

Com um único golpe, esta magia causa 6d pontos de dano e pode abrir em uma parede um buraco grande o bastante para que uma pessoa passe com facilidade. No entanto, é uma magia difícil de usar em combate, pois o alvo precisa tocar o alvo com as duas mãos (exige dois ataques na mesma rodada, com os redutores apropriados, e ambos devem vencer a FD do alvo).

Pacto Mágico por *Fabrícius Viana*

Escola: Branca, Elemental e Negra (o mago deve ter todas as Escolas).

Custo: 1 PM ou mais.

Alcance: veja a seguir.

Duração: sustentável.

Esta magia é utilizada por certos magos para entrar em comunhão com as habilidades dos guerreiros. Utilizando o pacto, um mago e um guerreiro podem lutar como se fossem um só. É uma troca de habilidades: o mago cede ao guerreiro parte de seu poderio mágico, melhorando seu desempenho em combate, enquanto o guerreiro protege o mago

Para realizar um pacto pela primeira vez, é necessário desenhar um círculo mágico no chão sob o mago ("Magister Magi") e o guerreiro ("Minister Magi"), o que toma uma rodada inteira, sendo necessário um Teste Médio da Especialização Ciências Ocultas ao final do processo (em caso de falha no teste o processo precisa ser reiniciado). Após isso, deve-se realizar o contrato: os dois entram em sincronia mágica, selando o contrato do pacto com um beijo (o que equivale a um movimento). Uma carta com as informações astrológicas do guerreiro é criada, como símbolo do contrato e pode ser usada para comunicação telepática entre o guerreiro e o mago, mesmo que estes estejam a grandes distâncias, bem como para invocar o guerreiro (que deve estar a uma distância máxima de 10 km). A partir de então o mago não precisa "recontratar" o guerreiro sempre que quiser fazer o pacto; ele apenas invoca o pacto mediante o contrato previamente feito, gastando apenas um movimento para isso. O guerreiro precisa estar em alcance visual curto.

Sob efeito de pacto, um guerreiro tem suas habilidades melhoradas. O mago usa seus PMs para aumentar os dotes físicos do guerreiro, bem como dar a ele características únicas de combate.

O mago pode gastar seus PMs para conferir ao guerreiro bônus temporários em suas Características. Para cada 1 PM que o mago utilize o guerreiro recebe um bônus de +1 em uma caracte-

terísticas à sua escolha (até um bônus máximo igual à Resistência do mago ou +5, o que for menor). Entretanto o efeito dura por tempo limitado: um número de turnos igual à Resistência do mago. É possível expandir a duração para além disso, mas neste caso para cada turno adicional o mago precisa gastar estes mesmos PMs.

Por exemplo, se um mago com R3 resolve fazer um pacto que dê H+2 e F+1 ao guerreiro ele gasta 3 PMs e o efeito dura 3 turnos. Se ele deseja estender o bônus para cinco turnos precisará gastar 9 PMs (3 PMs pelos 3 primeiros turnos e mais 6 pelos dois turnos adicionais).

O mago precisa decidir o tempo do pacto ANTES de realizá-lo, e gasta os PMs necessários apenas uma vez, no momento da invocação do pacto. Caso o pacto se encerre, ele precisará de 1d+2 turnos para poder reinvocá-lo. Encerrar o pacto antes do tempo não restaura os PMs utilizados.

O mago pode, além de conferir melhorias nas Características do guerreiro, dar a ele alguma característica especial, como certas vantagens (apenas coisas como Ataque Especial, Ataque Múltiplo, Aceleração, etc.; coisas como Aliado, Familiar, Clericato, Boa Fama e similares não podem ser invocadas com o pacto) ou desvantagem (com excessão das de caráter social). Ele paga, para isso, o custo da vantagem x2 em PMs, ou diminui do custo total do pacto, o valor da desvantagem x2 em PMs. O máximo em termos de vantagens e desvantagens, que o mago pode oferecer é um valor de PMs igual ao dobro de sua Habilidade. Estas características se manifestam na forma de um artefato, que são fixos: ele pode sofrer melhorias, mas sempre será o mesmo quando invocado. Uma cópia da carta original pode ser utilizada para invocar o artefato pelo guerreiro, mesmo que o mago não esteja por perto. Neste caso, é ele quem gasta

os PMs necessários (ou parte deles, se não possuir tudo; neste caso, o artefato não vem com todos os seus poderes). A carta-cópia se transforma no próprio artefato, quando isso acontece.

É possível realizar mais de um pacto, mas as limitações da magia se aplicam ao total de pactos, e não individualmente (ou seja, um mago com R2 pode realizar dois pactos, mas poderá oferecer apenas um bônus de +1 em cada pacto).

Passos sem Pegadas

Escola: Elemental (terra).

Exigências: Clericato.

Custo: 1 PM.

Alcance: toque; **Duração:** sustentável.

O alvo da magia não deixa rastros nem pegadas quando caminha por qualquer tipo de terreno, incluindo lama e neve. Qualquer teste para rastreá-lo torna-se uma tarefa Difícil.

Percepção Temporal

Escola: todas.

Custo: 1 PM por turno.

Alcance: toque; **Duração:** sustentável.

Esta magia permite ao alvo receber parte da percepção temporal que os lefeu, habitantes da Tormenta, possuem. Ele consegue ver parcialmente no futuro. Como resultado todos os seus testes de Habilidade que envolvam movimento (incluindo combates) recebem um bônus de +2.

O problema é que a mente humanóide não está preparada para esse tipo de percepção temporal. Para cada turno que a magia é sustentada o alvo deve fazer um teste de R+2. A cada turno o teste torna-se mais difícil: R+1 no segundo turno, Resistência no terceiro, R-1 no quarto,

R-2 no quinto e assim por diante, até o alvo falhar. Se o alvo falhar no teste ele recebe algum tipo de Insanidade Leve (0 pontos).

Portal para o Saber

Escola: Elemental (espírito).

Custo: 5 PMs.

Alcance: curto; **Duração:** instantânea.

Esta magia é apenas uma versão mais simples da magia Teleportação Planar. Quando é conjurada, seus alvos são imediatamente teleportados à entrada da Academia Arcana. A magia não permite teleportar-se para nenhum outro lugar. Em todos os demais sentidos, funciona como uma Teleportação Planar.

Esta magia é comumente ensinada (ou fornecida na forma de pergaminho) a alunos que tenham dificuldade em chegar na Academia através de seus portais fixos, ou a aventureiros que estejam realizando missões à Academia.

Profanar

Escola: Negra.

Exigências: Clericato.

Custo: 1 PM.

Alcance: longo; **Duração:** sustentável.

Esta magia foi criada pelos clérigos da Mãe Noite, e tem sido muito utilizada por todos os servos da Deusa das Trevas.

O clérigo consegue imbuir energia negativa em uma área (de acordo com o alcance). Magias de Controle ou Esconjuro de Mortos-Vivos sofrem uma penalidade de -2 em seu Focus. Além disso, todos os mortos-vivos e certos youkais malignos (demônios, meio-abissais e licanthropos) dentro da área recebem um bônus de +1 em todos os seus testes (FA, FD, testes de Resistência, etc). Mortos-vivos que sejam criados

ou invocados dentro desta área recebem um bônus de R+1 apenas para determinar seus PVs e PMs.

Se a área onde a magia foi conjurada tiver um altar ou outro símbolo de sua divindade (geralmente Tenebra ou Ragnar) os efeitos são duplicados (-4 em Focus para Controle e Esconjuro de Mortos-Vivos, +2 em todos os testes para mortos-vivos e R+2 para determinar PVs e PMs).

Profanar Arma

Escola: Negra.

Exigências: Paladino.

Custo: 1 PM.

Alcance: toque; **Duração:** sustentável.

Perceba que uma das exigências da magia é a Vantagem Paladino, mas paladinos não podem ter Magia Negra. Esta é uma magia profana, que apenas pode ser realizada por paladinos caídos, algozes e anti-paladinos.

O paladino consegue imbuir sua arma com uma aura sagrada, oferecendo a ela todas as características de uma arma Profana (veja a pg. 41). Mas ela NÃO oferece nenhum outro bônus mágico. Também não afeta uma arma que já seja considerada Profana.

Esta magia não pode ser conjurada sobre uma arma Sagrada ou uma arma que esteja sob efeito das magias Abençoar Arma ou Arma Sagrada.

Proteção Contra Magia

Escola: Branca ou Elemental.

Custo: 1 PM por turno.

Alcance: pessoal; **Duração:** sustentável.

Muito similar à Proteção Contra o Elemento, mas oferece proteção contra ataques mágicos, feitos com magia ou armas mágicas. Com 2 PMs

o mago é capaz de criar uma barreira mágica que reduz em 1 PM o efeito de qualquer magia lançada contra ele. Cada PM a cima de 2 aumenta a resistência em +1. Então, um mago que utilize 4 PMs consegue reduzir um Ataque Mágico com 4 PMs para um Ataque Mágico com 1 PM.

Magias que não causam dano também são afetadas, mas a magia apenas é cancelada se o resultado for 0 PMs. Por exemplo, um mago sob efeito de Proteção Mágica com 3 PMs é atacado por uma Cegueira (3 PMs) e uma Petrificação (5 PMs). A magia Cegueira não surte nenhum efeito (pois foi reduzida a 0 PMs), mas a Petrificação (que apenas foi reduzida a 2 PMs) funciona normalmente.

Proteção Contra o Elemento

Escola: todas.

Custo: 2 a 10 PMs por turno.

Alcance: curto; **Duração:** sustentável.

Muito semelhante à Proteção Mágica comum, mas mais efetiva – porque ela protege melhor contra o elemento escolhido. Além de aumentar sua Armadura, quem recebe a magia também terá Armadura Extra contra aquele elemento.

Então, se você é um mago com Armadura 3 e Água 3 sendo atacado com Terra, pode gastar 1 PM por turno e usar Proteção Mágica comum para ficar com A6. Mas se está sendo atacado com Água, neste caso terá A12!

Cada 2 PMs gastos em sua invocação oferecem para o alvo A+1 e Armadura Extra contra o elemento utilizado. Então, se você tem A1, conjura Proteção contra Fogo e gasta 4 PMs, durante uma rodada terá A1+2 e Armadura Extra: Fogo (ou seja, sua Armadura final contra fogo será A6).

Proteção das Armas

Escola: Branca, Elemental (fogo) ou Negra.

Custo: 2 PMs por pessoa.

Alcance: toque; **Duração:** sustentável.

Desenvolvida pelos laboratórios da Academia Arcana que estudam a Tormenta e seus habitantes, esta magia protege as armas mágicas carregadas pelo alvo.

Armas e armaduras mágicas utilizadas dentro de uma área de Tormenta tem sua eficiência reduzida em -2. Assim, uma arma mágica que geralmente oferece F+3 irá oferecer somente F+1. O bônus NÃO se transforma em penalidade. Caso seja uma arma de F+1, dentro da área de Tormenta ela se tornará um item normal. O mesmo acontece com armaduras. Com outros itens mágicos (anéis, varinhas, amuletos, etc) a penalidade aumenta para -4. Itens mágicos com custo de 20 PEs ou menos e que não oferecem bônus simplesmente não funcionam.

Quando um mago conjura Proteção das Armas sobre um alvo, todas as suas armas mágicas, armadura e itens de qualquer natureza suportam a entrada em uma área de Tormenta, e por isso não sofrem penalidade. Itens de arremesso perdem essa propriedade quando são arremessados pela primeira vez. Da mesma forma, itens que sejam adquiridos após a conjuração da magia não são afetados.

Raio Elétrico

por *Fabrícius Viana*

Escola: Elemental (ar).

Custo: 1 a 10 PMs.

Alcance: Curto.

Duração: instantânea ou sustentável (veja adiante).

Esta magia elétrica foi criada por guerreiros-magos que costumavam usar armas de metal e

aço para atacar. Conjurando um raio que não tem efeito sobre si mesmo, ele aumenta o dano causado por sua arma, criando uma espécie de arma elétrica. A arma ataca com F+H+1d+ os PMs gastos, até o máximo de 10 PMs.

Alternativamente, o mago pode lançar um raio nas proximidades ao custo de 3 PMs e que exige do inimigo um teste de Resistência; falha faz o inimigo ficar paralisado por 1d rodadas, sendo considerado Indefeso enquanto isso (mas caso sofra dano, a paralisação é encerrada – como se o contato fizesse o corpo eletrizado servir de "terra" e eliminar a energia elétrica).

Rajada de Força

Escola: todas.

Custo: 1 a 5 PM.

Alcance: longo; **Duração:** instantânea.

Os lefeu, seres da Tormenta, são imunes a todos os elementos que compõem a magia artoniana. Uma Rajada de Força gera um raio de energia universal, criado com todas as escolas e, ao mesmo tempo, nenhuma delas. Assim, a magia ignora toda a proteção que os lefeu tem contra as magias do povo de Arton.

O ataque funciona exatamente da mesma forma que um Ataque Mágico: os PMs utilizados (1 a 5) + Habilidade +1d. A diferença é que o mago deve ter as três vantagens mágicas (Branca, Negra e Elemental) para ser capaz de realizá-la.

Regeneração

por *Fabrícius Viana*

Escola: Branca.

Exigências: Clericato.

Custo: 2 PMs por turno.

Alcance: toque; **Duração:** sustentável.

Essa magia da escola branca faz com que o alvo seja capaz de regenerar seus ferimentos. Ele é considerado como tendo a vantagem Regeneração (**Manual 3D&T Alpha** pg. 37).

Esta magia também pode ser usada para restaurar membros perdidos. Neste caso o custo é de 5 PMs permanentes, e a duração também é permanente.

Santuário

Escola: Branca.

Exigências: Clericato.

Custo: 1 PM por criatura, por turno.

Alcance: toque; **Duração:** sustentável.

Esta magia invoca uma aura de paz similar àquela que protege os clérigos de Marah. Qualquer pessoa que tente atacar o alvo desta magia deve antes passar em um teste de Resistência. Se falhar, seu ataque será interrompido, e sua ação será perdida. A magia não impede que o alvo seja atacado ou sofra os efeitos de magias ou ataques de área não direcionados a ele. O alvo também não poderá atacar ou a magia será dissipada. Por outro lado, ele pode usar magias que não sejam de ataque e realizar outras ações não agressivas (como se proteger, lançar magias de cura ou invocar uma criatura).

Sede de Sangue por Eduardo Kawamoto

Escola: Elemental (fogo) ou Negra.

Custo: 2 PMs por turno.

Alcance: toque; **Duração:** sustentável.

Esta magia invoca sobre o alvo uma fúria sanguinolenta. O personagem adquire uma aparência mais agressiva e ameaçadora, tornando-o uma fera sedenta por sangue.

Um personagem sob efeito de Sede de Sangue pode realizar um ataque extra por turno,

sem nenhuma penalidade. Entretanto o personagem sob efeito da magia deve atacar o tempo inteiro, ou o efeito da magia será dissipado. A cada turno o personagem deve realizar pelo menos um ataque contra um alvo vivo (ou um construto ou morto-vivo); se não o fizer, a magia perde seu efeito imediatamente.

Sete Vidas

Escola: Branca ou Negra.

Custo: 15 PMs.

Alcance: pessoal; **Duração:** sustentável.

Dado o potencial da magia para ceifar a vida de qualquer criatura em um piscar de olhos, certos estudiosos criaram uma forma de proteção especializada. Enquanto mantiver os PMs gastos presos na magia, o mago não será afetado por magias ou efeitos que causem morte automática (ele é automaticamente bem sucedido no teste de R, quando aplicável).

Isso infelizmente não o protege contra outras maneiras de morrer, como perda de PVs e falha “normal” no teste de morte ou envenenamentos.

Surdez

Escola: Elemental (ar) ou Negra.

Custo: 3 PMs.

Alcance: longo.

Duração: permanente até ser cancelada.

O alvo dessa magia fica completamente surdo, como na desvantagem Defeito Físico: Surdo (pg. 41 do **Manual 3D&T Alpha**). Assim como em Cegueira, as únicas magias capazes de cancelar uma magia Surdez são Cancelamento de Magia, Cura Total, Cura de Maldição, Desejo ou a própria Surdez (lançada com a Escola Elemental: ar, independente da forma como ela foi conjurada da primeira vez).

Tolerância ao Horror

Escola: Branca.

Custo: 2 PMs.

Alcance: toque; **Duração:** sustentável.

Criada para resistir aos horrores da Tormenta e outras ameaças que podem causar insanidade, esta magia oferece ao alvo um bônus de +3 em testes de Resistência para evitar insanidade (incluindo a magia Loucura de Atavus).

Toque da Ferrugem

Escola: Elemental (terra).

Exigências: Clericato.

Custo: 2 PMs.

Alcance: toque; **Duração:** permanente.

Qualquer item de ferro, ou com ligas de ferro, que o clérigo tocar fica enferrujado instantaneamente. O tamanho do objeto a ser enferrujado depende dos PMs: cada 2 PMs afeta um objeto equivalente a um círculo de 2m.

Se usado contra criaturas feitas de metal (como construtos) a magia causa automaticamente 1 ponto de dano para PM utilizado, ignorando Força de Defesa (lembrando que ele ainda deve tocar seu alvo).

Usada em combate contra criaturas não metálicas, esta magia pode enferrujar armas e armaduras metálicas. Se o ataque acertar, a arma ou armadura estará danificada, o que reduz em 1 ponto a Força (se for uma arma de combate corporal), Poder de Fogo (arma de longo alcance) ou Armadura (se for uma armadura) do alvo.

Itens danificados dessa forma podem ser consertados com um teste da Especialização Armeiro (de Mecânica). É necessário um teste para cada ponto perdido. Além disso, são necessários alguns materiais para o reparo, equi-

valente a 2 Pontos de Experiência para cada ponto a ser restaurado. O trabalho consome uma hora por teste, e em caso de falha o trabalho é atrasado em mais uma hora. Um armeiro ou ferreiro pode consertar os itens ao custo de $1dx10 + 50$ Moedas (Tibares de cobre) para cada ponto restaurado.

Importante salientar que itens mágicos geralmente não são afetados por esta magia. A magia tem um custo adicional de 5 PMs para cada +1 de bônus do item mágico.

Totem por S Crash

Escola: todas.

Custo: 1 PM.

Alcance: curto; **Duração:** instantânea.

Esta magia simples permite ao mago transformar seu Familiar ou Aliado em um pingente, que se teleportará para o cordão do mago ou para um outro item que possa ser anexado pelo pingente como pulseiras e chaveiros.

Nesse estado o aliado pode ser curado através de magias de cura ou com uma noite de sono de seu conjurador, na segunda opção seus PMs também são recuperados.

Para trazer o Familiar/Aliado de volta, basta chama-lo essa ação não gasta PMs.

Transformação em Lich

Escola: Negra.

Custo: 5 PMs permanentes.

Alcance: pessoal; **Duração:** permanente.

Extremamente cobiçada por magos poderosos, essa magia permite realizar o ritual de transformação em lich – o mais poderoso morto-vivo que existe. Entretanto, apenas os próprios liches conhecem os segredos sobre essa magia, e não estão dispostos a revelá-la.

Para a realização do ritual o mago deve primeiro construir um amuleto que irá abrigar sua alma depois que a transformação se concluir. A construção desse amuleto exige componentes materiais no valor de 340 Pontos de Experiência.

Se o amuleto for criado, e o ritual completado (o que pode levar algumas horas) o mago alvo dessa magia recebe a vantagem Lich (veja o capítulo 3).

Transporte Etéreo

Escola: Elemental (espírito), Negra.

Custo: 2 PMs por criatura ou 50kg de carga.

Alcance: toque; **Duração:** sustentável.

Quando conjura essa magia o mago é transportado para as bordas do Plano Etéreo, um Plano dimensional habitado pelos espíritos e fantasmas. O mago passa a ser capaz de se movimentar no Plano Etéreo, com o dobro de sua velocidade normal, e pode emergir para o Plano Material (Arton) a qualquer momento que desejar.

O Plano Etéreo se apresenta exatamente igual ao Plano Material, mas completamente preenchido por brumas e nevoeiros. Os objetos também podem parecer translúcidos algumas vezes. Fantasmas, espíritos e outras criaturas incorpóreas são completamente visíveis no Plano Etéreo (mesmo que estejam tentando utilizar alguma forma de invisibilidade).

Um personagem que esteja sob efeito de Transporte Etéreo pode interagir normalmente com criaturas incorpóreas, como se ele próprio fosse incorpóreo. Ele também torna-se completamente invisível para criaturas que estejam no Plano Material (nem mesmo Ver o Invisível é capaz de detectá-lo, embora uma Visão de Khalmyr ainda possa percebê-lo). Por outro lado, um personagem sob efeito de Transporte Etéreo

é totalmente incapaz de interagir e mesmo ouvir criaturas que estejam no Plano Material.

Trovão

Escola: Elemental (ar).

Custo: 2 a 10 PMs.

Alcance: longo; **Duração:** instantânea.

Esta magia famosa, mas rara, permite disparar pelas mãos uma rajada elétrica em forma de relâmpago, que pode ziguezaguear livremente, atingindo até seis alvos que estejam em linha reta. As vítimas atingidas sofrem são atacar com FA igual a $H+1d$ + metade dos PMs utilizados. O alvo não pode usar sua FD para defender-se (sua FD será igual a $H+1d$), a menos que ele tenha Armadura Extra contra eletricidade ou magia (neste caso, sua FD será normal). As vítimas tem direito a fazer um teste de Resistência para reduzir o dano à metade.

Qualquer objeto metálico maior que uma armadura (estátua, porta, jaula, âncora...) dentro do alcance atrai para si o relâmpago, impossibilitando o uso da magia.



Trovão em Cadeia

Escola: Elemental (ar).

Custo: 2 a 10 PMs.

Alcance: longo; **Duração:** instantânea.

Essa magia é uma versão melhorada da magia Trovão. Funciona exatamente da mesma forma, com a diferença que o trovão não segue apenas em linha reta – ele pode mudar de direção e atacar outro alvo.

Após atingir um alvo o trovão salta para a criatura mais próxima e a ataca. Depois ele salta para outra criatura próxima e a ataca também, e assim sucessivamente. O trovão, entretanto, nunca ataca duas vezes a mesma criatura. Além disso, a cada ataque depois do primeiro ele vai ficando mais fraco, e por isso sua FA é reduzida em -2 para cada ataque posterior (ou seja, -2 no segundo ataque, -4 no terceiro, e assim por diante, até ser reduzido a 0 e desaparecer).

O grande risco desta magia é que o mago NÃO controla os alvos seguintes do raio, que pode ser qualquer criatura ao alcance – incluindo o próprio mago ou seus aliados! Como acontece com Trovão, qualquer objeto metálico maior que uma armadura dentro do alcance atrai para si o relâmpago, impossibilitando o uso da magia.

Velocidade

Escola: Elemental (ar).

Custo: 2 PMs por turno.

Alcance: curto; **Duração:** sustentável.

Um personagem sob efeito de Velocidade torna-se mais rápido. O alvo passa a ser capaz de realizar uma ação extra por turno em que a magia estiver ativada. Além disso a Velocidade ainda oferece um bônus de H+1 em Esquiva e para determinar FD e velocidade.

Velocidade pode ser usada como contra-mágica para Lentidão, e vice-versa.

Virtude

Escola: Branca.

Exigências: Clericato ou Paladino.

Custo: 1 PM.

Alcance: toque; **Duração:** sustentável.

Invocando os poderes divinos, o alvo desta magia recebe um bônus de R+1, mas apenas para determinar seus Pontos de Vida. Estes PVs bônus desaparecem assim que a magia é cancelada. Além disso, eles são os primeiros a serem consumidos quando o personagem sofre dano.

Visão de Khalmyr

Escola: Branca.

Custo: 4 PMs.

Alcance: pessoal; **Duração:** sustentável.

O nome sugere que essa magia tenha sido criada por clérigos de Khalmyr, para tentar detectar mentiras e enganações. Quando esta sob efeito da Visão de Khalmyr o mago torna-se completamente imune a qualquer tipo de ilusão, mágica ou normal. Ele também torna-se capaz de ver criaturas invisíveis, e mesmo criaturas que estejam se escondendo em outros Planos (como em um Transporte Etéreo). Enfim, a magia é capaz de perceber qualquer tipo de enganação. Qualquer teste de Disfarce ou similar é considerado Difícil contra um mago sob efeito dessa magia.

Visão de Khalmyr, entretanto, não é capaz de detectar criaturas escondidas, nem mentiras faladas, apenas disfarces e enganações ligadas à visão.

Vôo

Escola: Elemental (ar).

Custo: 1 a 5 PMs.

Alcance: toque; **Duração:** sustentável.

Vôo é simplesmente uma versão mais avançada da magia Transporte, permitindo que as criaturas ou objetos transportados se afastem do chão ou atinjam grandes alturas. O alvo da magia é considerado como tendo a vantagem Vôo (**Manual D&T Alpha**, pg. 39). Sua velocidade de vôo é determinada pelos PMs utilizados: 10m/s com 1 PM, 20m/s com 2 PMs, 40m/s com 3 PMs e assim por diante.

Contudo, o peso que você pode transportar com Vôo é menor: apenas a si mesmo ou até 50kg com 1 PM; 100kg com 2 PMs; 200kg com 3 PMs; 400kg com 4 PMs e 800kg com 5 PMs.

Zona da Verdade

Escola: Branca, Elemental (ar ou espírito).

Exigências: Clericato.

Custo: 2 PMs.

Alcance: curto; **Duração:** sustentável.

Todas as criaturas dentro da área de alcance desta magia não podem mentir de forma deliberada ou intencional, a menos que passem em um teste de Resistência. É permitido um teste para cada afirmação da criatura. As criaturas afetadas sabem que a magia esta fazendo efeito, e por isso podem optar por não falar. Personagens com a Perícia Manipulação ou a Especialização Lábria podem fazer um Teste Difícil para tentar “ocultar” a verdade.

Esta magia é muito utilizada por clérigos de Khalmyr, especialmente em seus tribunais por todo o Reinado.

Lista Completa das 300 Magias Alpha

Abençoar Água (*MM*, pg. 07).
Abençoar Arma (*MM*, pg. 07).
Acalmar Animais (*MM*, pg. 07).
Ação Aleatória (*MM*, pg. 07).
Acordar (*M3D&T*, pg. 81).
Aderência (*MM*, pg. 07).
Afetar Fogueiras (*MM*, pg. 07).
Agilidade (*MM*, pg. 07).
Alarme! (*MM*, pg. 08).
Amaldiçoar Água (*MM*, pg. 08).
Amor Incontestável de Raviollus, O (*M3D&T*, pg. 81).
Andar na Água (*MM*, pg. 08).
Andar no Ar (*MM*, pg. 08).
Anfíbio (*M3D&T*, pg. 82).
Animar Sopro (*MD*, pg. 63).
Ao Alcance da Mão (*M3D&T*, pg. 81).
Apavorante Gás de Luigi, O (*M3D&T*, pg. 82).
Aporrinhação de Nimb, A (*M3D&T*, pg. 82).
Arma de Alihanna (*M3D&T*, pg. 82).
Arma Profana (*MM*, pg. 08).
Arma Sagrada (*MM*, pg. 08).
Armadura de Alihanna (*M3D&T*, pg. 82).
Armadura Elétrica (*M3D&T*, pg. 83).
Armadura Espiritual (*M3D&T*, pg. 83).
Armadura Espectral (*MM*, pg. 09).
Armadura Extra (*M3D&T*, pg. 83).
Armadura de Gelo (*MM*, pg. 09).
Arpão (*M3D&T*, pg. 83).
Asfixia (*M3D&T*, pg. 83).
Ataque da Ordem (*MM*, pg. 09).
Ataque Mágico (*M3D&T*, pg. 83).
Ataque Vibratório (*M3D&T*, pg. 84).
Ataque Vorpai (*M3D&T*, pg. 83).
Aumento de Dano (*M3D&T*, pg. 84).
Aura (*MM*, pg. 09).
Aura Brilhante (*MM*, pg. 10).
Aura Profana (*MM*, pg. 10).
Aura Sagrada (*MM*, pg. 10).
Aura Vampírica (*MM*, pg. 10).
Banf! (*MM*, pg. 10).

Barreira de Lâminas (*MM*, pg. 10).
Barreira de Vento (*M3D&T*, pg. 84).
Barreira Mística (*M3D&T*, pg. 84).
Bênção (*MM*, pg. 11).
Bola de Fogo (*M3D&T*, pg. 84).
Bola de Fogo de Questor (*MM*, pg. 11).
Bola de Lama (*M3D&T*, pg. 84).
Bola de Vento (*M3D&T*, pg. 85).
Bolas Explosivas (*M3D&T*, pg. 85).
Bomba Aérea (*M3D&T*, pg. 85).
Bomba de Luz (*M3D&T*, pg. 85).
Bomba de Terra (*M3D&T*, pg. 85).
Bomba de Vento (*M3D&T*, pg. 85).
Bordão Mágico (*MM*, pg. 11).
Brilho de Espírito (*M3D&T*, pg. 85).
Brilho Explosivo (*M3D&T*, pg. 85).
Buraco Negro (*M3D&T*, pg. 86).
Cajado em Cobra (*M3D&T*, pg. 86).
Camaleão (*MM*, pg. 11).
Campo de Antimagia (*MM*, pg. 11).
Chicote de Fogo (*MM*, pg. 11).
Chicote das Trevas (*MM*, pg. 12).
Cancelamento de Magia (*M3D&T*, pg. 86).
Cancelamento Superior (*M3D&T*, pg. 86).
Canto da Sereia, O (*M3D&T*, pg. 86).
Cegueira (*M3D&T*, pg. 87).
Chuva Congelante (*M3D&T*, pg. 87).
Chuva Quente (*M3D&T*, pg. 87).
Círculo de Cura (*MM*, pg. 12).
Círculo de Morte (*MM*, pg. 12).
Coma (*M3D&T*, pg. 87).
Comando de Khalmyr (*M3D&T*, pg. 88).
Círculo de Raios (*MM*, pg. 12).
Conjurar Animais (*MM*, pg. 12).
Conjurar Insetos (*MM*, pg. 12).
Consertar (*M3D&T*, pg. 88).
Contra-Ataque Mental (*M3D&T*, pg. 88).
Controlar o Clima (*MM*, pg. 12).
Controlar Elemento (*MM*, pg. 13).
Controle de Mortos-Vivos (*M3D&T*, pg. 88).

Corpo Elemental (*M3D&T*, pg. 89 e *MM*, pg. 14).
Corpo de Ferro (*MM*, pg. 14).
Crânio Voador de Vladislav, O (*M3D&T*, pg. 89).
Criação de Dragão-Esqueleto (*MM*, pg. 15).
Criação de Dragão-Zumbi (*MM*, pg. 15).
Criação de Frutas e Vegetais (*MM*, pg. 15).
Criação de Mortos-Vivos (*MM*, pg. 15).
Criar Água (*MM*, pg. 16).
Criar Pântano (*M3D&T*, pg. 89).
Criar Vento (*M3D&T*, pg. 89).
Criatura Mágica (*M3D&T*, pg. 89).
Criatura Mágica Superior (*M3D&T*, pg. 90).
Criatura Mágica Suprema (*M3D&T*, pg. 90).
Cura de Maldição (*M3D&T*, pg. 90).
Cura Mágica (*M3D&T*, pg. 90).
Cura Mágica Mínima (*MM*, pg. 16).
Cura Mágica Superior (*M3D&T*, pg. 90).
Cura para o Mal (*M3D&T*, pg. 91).
Cura para os Mortos (*M3D&T*, pg. 91).
Cura Total (*M3D&T*, pg. 91).
Dardos da Agonia (*M3D&T*, pg. 91).
Desejo (*M3D&T*, pg. 91).
Desespero (*MM*, pg. 16).
Desmaio (*M3D&T*, pg. 92).
Despertar da Fera (*MM*, pg. 16).
Destrancar (*M3D&T*, pg. 92).
Destruição do Espírito (*M3D&T*, pg. 92).
Destruir Criatura (*MM*, pg. 16).
Desvio de Disparos (*M3D&T*, pg. 92).
Detecção de Armadilhas (*MM*, pg. 16).
Detecção de Magia (*M3D&T*, pg. 92).
Detecção do Mal (*M3D&T*, pg. 92).
Disfarce Arcano (*MM*, pg. 17).
Distorção de Movimento (*MM*, pg. 17).
Dominação Total (*M3D&T*, pg. 93).
Encontro Aleatório (*M3D&T*, pg. 93).
Enfraquecer Magia (*M3D&T*, pg. 93).
Enxame de Trovões (*M3D&T*, pg. 93).
Erupção de Aleph, A (*M3D&T*, pg. 93).
Escapatória de Valkaria, A (*M3D&T*, pg. 94).

Lista Completa das 300 Magias Alpha

Esconjuro de Mortos-Vivos (*M3D&T*, pg. 94).

Escudo Elemental (*MM*, pg. 17).

Escudo da Fé (*MM*, pg. 17).

Escudo de Mana (*MM*, pg. 17).

Escuridão (*M3D&T*, pg. 94).

Explosão (*M3D&T*, pg. 94).

Fada Servil (*M3D&T*, pg. 94).

Falar com Animais (*MM*, pg. 17).

Falar com Plantas (*MM*, pg. 17).

Farejar Tesouro (*M3D&T*, pg. 95).

Fascinação (*M3D&T*, pg. 95).

Feras de Tenebra (*M3D&T*, pg. 95).

Ferrões Venenosos (*M3D&T*, pg. 95).

Fios de Gelo (*M3D&T*, pg. 95).

Fissura (*MM*, pg. 18).

Flecha Ácida (*MM*, pg. 18).

Flecha de Vento (*M3D&T*, pg. 95).

Flor Perene de Milady "A", A (*M3D&T*, pg. 96).

Fogo das Fadas (*MM*, pg. 18).

Fome de Megalokk (*M3D&T*, pg. 96).

Força Mágica (*M3D&T*, pg. 96).

Forma Gasosa (*MM*, pg. 18).

Forma de Pedra (*MM*, pg. 18).

Frenesi Profano (*MM*, pg. 19).

Fuga da Tormenta (*MM*, pg. 19).

Fúria de Beluhga (*M3D&T*, pg. 96).

Fúria Guerreira (*M3D&T*, pg. 96).

Furtividade de Hyninn, A (*M3D&T*, pg. 96).

Gagueira de Raviollius, A (*M3D&T*, pg. 96).

Garras Afiadas (*MD*, pg. 64).

Garras de Atavus (*M3D&T*, pg. 96).

Globo Elemental (*MM*, pg. 19).

Identificação (*MM*, pg. 19).

Ilusão (*M3D&T*, pg. 97).

Ilusão Avançada (*M3D&T*, pg. 97).

Ilusão Total (*M3D&T*, pg. 97).

Imagem Turva (*M3D&T*, pg. 97).

Impulso (*M3D&T*, pg. 98).

Inferno de Gelo (*M3D&T*, pg. 98).

Influência (*MM*, pg. 20).

Invisibilidade (*M3D&T*, pg. 98).

Invisibilidade Superior (*M3D&T*, pg. 98).

Invocação de Aliado Extra-Planar (*MM*, pg. 20).

Invocação da Fênix (*MM*, pg. 20).

Invocação do Dragão (*M3D&T*, pg. 98).

Invocação do Elemental (*M3D&T*, pg. 99).

Invocação do Elemental Superior (*M3D&T*, pg. 99).

Invocação do Elemental Supremo (*M3D&T*, pg. 99).

Invulnerabilidade (*M3D&T*, pg. 100).

Lágrimas de Hyninn (*M3D&T*, pg. 100).

Lágrimas de Wynna (*M3D&T*, pg. 100).

Lâmina d'Água (*M3D&T*, pg. 100).

Lança Infalível de Talude, A (*M3D&T*, pg. 100).

Leitura de Lábios (*M3D&T*, pg. 101).

Fascinação (*M3D&T*, pg. 95).

Feras de Tenebra (*M3D&T*, pg. 95).

Lentidão (*MM*, pg. 20).

Loucura de Atavus, A (*M3D&T*, pg. 101).

Luz (*M3D&T*, pg. 101).

Magia Perdida (*M3D&T*, pg. 102).

Mágica Silenciosa de Talude, A (*M3D&T*, pg. 101).

Maldição das Trevas (*M3D&T*, pg. 101).

Mãos de Fogo (*MM*, pg. 20).

Marcha da Batalha (*M3D&T*, pg. 102).

Marcha da Coragem (*M3D&T*, pg. 102).

Marionete (*M3D&T*, pg. 102).

Mata-Dragão (*M3D&T*, pg. 102).

Megalon (*M3D&T*, pg. 102).

Mikron (*M3D&T*, pg. 103).

Momento de Tormenta, Um (*M3D&T*, pg. 103; *MM*, pg. 21).

Monstros do Pântano (*M3D&T*, pg. 103).

Morte Estelar (*M3D&T*, pg. 104).

Morte e Decadência (*MM*, pg. 22).

Movimentação Livre (*MM*, pg. 22).

Mundo dos Sonhos (*M3D&T*, pg. 104).

Muralha de Energia (*M3D&T*, pg. 104).

Muralha Prismática, A (*MM*, pg. 22).

Nevasca (*M3D&T*, pg. 105).

Névoa (*MD*, pg. 65; *MM*, pg. 22).

Nevoeiro de Hyninn (*M3D&T*, pg. 105).

Nevoeiro de Sszzaas (*M3D&T*, pg. 105).

Nobre Montaria (*M3D&T*, pg. 105).

Nulificação Total de Talude, A (*M3D&T*, pg. 105).

Observar (*MM*, pg. 23).

Olho de Kilrogg (*MM*, pg. 23).

Olhos de Azshara (*MM*, pg. 23).

Onda de Choque (*MM*, pg. 24).

Onda Explosiva (*MM*, pg. 24).

Onda de Vento (*M3D&T*, pg. 106).

Pacto com a Serpente (*M3D&T*, pg. 106).

Pacto Mágico (*MM*, pg. 24).

Pânico (*M3D&T*, pg. 106).

Paralisia (*M3D&T*, pg. 106).

Passos sem Pegadas (*MM*, pg. 25).

Paz de Marah (*M3D&T*, pg. 106).

Pequenos Desejos (*M3D&T*, pg. 106).

Percepção Temporal (*MM*, pg. 25).

Permanência (*M3D&T*, pg. 107).

Petrificação (*M3D&T*, pg. 107).

Poder Telepático (*M3D&T*, pg. 108).

Porta Dimensional (*M3D&T*, pg. 108).

Portal para o Saber (*MM*, pg. 25).

Praga de Kobolds (*M3D&T*, pg. 108).

Presença Distante (*M3D&T*, pg. 108).

Profanar (*MM*, pg. 25).

Profanar Arma (*MM*, pg. 25).

Proteção Contra a Tormenta (*M3D&T*, pg. 108).

Proteção Contra Magia (*MM*, pg. 25).

Proteção Contra o Elemento (*MM*, pg. 26).

Proteção das Armas (*MM*, pg. 26).

Proteção Mágica (*M3D&T*, pg. 108).

Proteção Mágica Superior (*M3D&T*, pg. 108).

Proteção Superior Contra a Tormenta (*M3D&T*, pg. 109).

Raio Desintegrador (*M3D&T*, pg. 109).

Raio Espiritual (*M3D&T*, pg. 109).

Raio Elétrico (*MM*, pg. 26).

Rajada de Força (*MM*, pg. 26).

Recuperação (*M3D&T*, pg. 109).

Lista Completa das 300 Magias Alpha

Recuperação Natural (*M3D&T*, pg. 109).
Reflexos (*M3D&T*, pg. 109).
Regeneração (*MM*, pg. 26).
Resistência de Helena, A (*M3D&T*, pg. 110).
Ressurreição (*M3D&T*, pg. 110).
Retribuição de Wynna, A (*M3D&T*, pg. 110).
Rocha Cadente de Vectorius, A (*M3D&T*, pg. 110).
Roubo de Magia (*M3D&T*, pg. 110).
Roubo de Vida (*M3D&T*, pg. 110).
Sacrifício de Marah (*M3D&T*, pg. 111).
Sacrifício do Herói (*M3D&T*, pg. 110).
Sanidade (*M3D&T*, pg. 111).
Santuário (*MM*, pg. 27).
Sede de Sangue (*MM*, pg. 27).
Sentidos Especiais (*M3D&T*, pg. 111).
Seta Infalível de Talude, A (*M3D&T*, pg. 111).
Sete Vidas (*MM*, pg. 27).
Silêncio (*M3D&T*, pg. 111).
Soco de Arsenal, O (*M3D&T*, pg. 111).
Socos Explosivos (*M3D&T*, pg. 112).
Sono (*M3D&T*, pg. 112).

M3D&T: Manual 3D&T Alpha.

MD: Manual dos Dragões Alpha.

MM: Manual da Magia Alpha.

Sopro Atordoante (*MD*, pg. 66).
Sopro Brilhante (*MD*, pg. 66).
Surdez (*MM*, pg. 27).
Porta Dimensional (*M3D&T*, pg. 108).
Teia de Megalokk (*M3D&T*, pg. 112).
Teleportação (*M3D&T*, pg. 112).
Teleportação Aprimorada de Vectorius, A (*M3D&T*, pg. 112).
Teleportação Planar (*M3D&T*, pg. 112).
Tempestade Explosiva (*M3D&T*, pg. 113).
Terremoto (*M3D&T*, pg. 113).
Terreno Escorregadio de Neo (*M3D&T*, pg. 113).
Tolerância ao Horror (*MM*, pg. 27).
Toque da Ferrugem (*MM*, pg. 27).
Toque de Beluhga (*M3D&T*, pg. 113).
Toque do Unicórnio (*M3D&T*, pg. 113).
Totem (*MM*, pg. 28).
Trancar (*M3D&T*, pg. 114).
Transformação (*M3D&T*, pg. 114).
Transformação em Dracolich (*MD*, pg. 66).
Transformação em Lich (*MM*, pg. 28).

Transformação em Orc (*M3D&T*, pg. 114).
Transformação em Outro (*M3D&T*, pg. 115).
Transformação em Pudim de Ameixa (*M3D&T*, pg. 115).
Transporte Etéreo (*MM*, pg. 28).
Transporte (*M3D&T*, pg. 115).
Tropas de Ragnar (*M3D&T*, pg. 115).
Trovão (*MM*, pg. 28).
Trovão em Cadeia (*MM*, pg. 29).
Túnel (*M3D&T*, pg. 116).
Vazio (*M3D&T*, pg. 116).
Velocidade (*MM*, pg. 29).
Vento Espiritual (*M3D&T*, pg. 116).
Verter Água de Pedra (*M3D&T*, pg. 116).
Vingança de Glórienn (*M3D&T*, pg. 116).
Virtude (*MM*, pg. 29).
Visão de Khalmyr (*MM*, pg. 29).
Visão do Passado Recente (*M3D&T*, pg. 116).
Visão do Passado Remoto (*M3D&T*, pg. 116).
Vôo (*MM*, pg. 29).
Zona da Verdade (*MM*, pg. 29).

Itens Mágicos

A ocorrência de magia em um mundo fantástico permite também o surgimento de vários elementos ligados a ela – principalmente itens mágicos.

Itens mágicos são cobiçados por todo tipo de aventureiro, pois oferecem habilidades mágicas a quem não as tem – ou, para aqueles que já as possui, ampliam suas próprias habilidades. Itens mágicos podem ser armas mágicas, que oferecem habilidades extras em combate, anéis com poderes místicos, varinhas capazes de conjurar magias, bastões, colares, armaduras, pedras preciosas, braceiras... As possibilidades são imensas.

Fabricar itens mágicos é extremamente difícil. Pergaminhos ou poções podem ser produzidos com algum empenho, sendo estas algumas atividades importantes nos templos de Tanna-Toh e a Grande Academia Arcana. Mas as peças mais poderosas – como armas, armaduras, escudos e outros objetos – podem ser forjadas apenas por grandes magos, clérigos, dragões ou outras criaturas dotadas de muito poder e conhecimento.

Eis o porque dos itens mágicos serem tão valorizados e cobiçados por aventureiros. Quase sempre eles serão encontrados em lugares bem protegidos, como parte do tesouro de um monstro ou entre os pertences de um mago maligno. E muitos sonham com as maravilhas que Mestre Arsenal deve abrigar em sua coleção secreta...

O Manual 3D&T Alpha possui um capítulo inteiro descrevendo o uso e criação de itens mágicos (pg. 117 a 124). A lista de itens mágicos, entretanto, é bastante restrita – existem muitas outras peças únicas disponíveis em mundos medievais fantásticos. Por isso esse capítulo se dedica a apresentar uma lista de novos itens mágicos para serem usados por personagens jogadores ou NPCs.

Os itens mágicos descritos aqui estão divididos em 7 tipos: anéis, armas, armaduras, bastões e cajados, poções, varinhas e itens diversos (que inclui tudo o que não entrou nas categorias anteriores – por isso é a maior lista). Pergaminhos não estão incluídos pois já são bem explicados no Manual 3D&T Alpha (pg. 118). Aproveitamos para incluir as regras sobre Tesouros e Aliados Conjurados, que existiam no Manual 3D&T Turbo, mas ficaram de fora da versão Alpha.



Uso de Itens Mágicos

Não é preciso ser um mago para usar um item mágico; basta saber aquilo que ele pode fazer. Mas antes de começar é necessário ter em mente o que um personagem é capaz de carregar – afinal, ninguém pode carregar centenas de itens mágicos e utilizar todos eles em conjunto.

Cada personagem pode ter, no máximo, um anel mágico em cada mão. Utilizar mais de um anel mágica mesma mão provoca conflito de energias, e o resultado é imprevisível (que pode ser desde simplesmente não funcionar, provocar uma explosão ou efeitos até piores). Além disso, anéis do mesmo tipo não se combinam. Ou seja, mesmo que o personagem utilize dois anéis de proteção, eles não serão cumulativos – apenas o bônus maior funcionará. Considere como “anéis do mesmo tipo” aqueles que tem o mesmo efeito em jogo (oferecem bônus nas mesmas características, por exemplo).

Um personagem pode carregar quantas armas puder. Não há como acumular bônus, já que cada bônus é oferecido a uma arma. Se por alguma razão o personagem for capaz de atacar mais de uma vez por rodada, e cada ataque é realizado com uma arma, os bônus não se acumulam, mas são aplicados diferentemente para o ataque de cada arma. Por exemplo, se um golem carrega na mão esquerda um machado mágico que oferece F+1 e na direita uma espada mágica de F+2, e por alguma razão ele for capaz de atacar duas vezes por rodada (uma com cada arma), ele terá F+1 quando atacar com o machado e F+2 quando atacar com a espada, mas NÃO TERÁ F+3 para ambos. Em uma manobra de Ataque Múltiplo não é necessário ter mais de uma arma, o personagem pode realizar todos os ataques com a mesma arma, mas se não for o caso, utilize esta mesma regra.

Armaduras são vestimentas, e por isso não se pode vestir mais de uma (a não ser que o texto diga que certa vestimenta pode ser utilizada sobre uma armadura). Embora existam armaduras com efeitos especiais, a maioria delas apenas oferece bônus em defesa.

Bastões, cajados, varinhas e pergaminhos são itens consumíveis, não são para vestir. Sendo assim, o personagem pode carregar quantos desejar e for capaz.

No caso de itens diversos, cada caso é um caso. Em geral pode-se utilizar apenas um de cada tipo: um manto, um par de braçadeiras, um par de botas, um chapéu ou elmo, um colar, um cinto, um broche, etc. Cada caso deve ser avaliado pelo Mestre.

Opcional: Tipos de Bônus

Se desejar limitar um pouco as combinações possíveis o Mestre pode utilizar a regra dos tipos de bônus. Seguindo essa regra, bônus de mesmo tipo não se combinam em hipótese alguma. Ou seja, uma armadura mágica que ofereça A+1 não se combina com um anel de proteção A+1.

Por outro lado, perceba que “bônus em teste” não é o mesmo que um bônus em uma característica. Por exemplo, um item mágico que oferece F+1 não é do mesmo tipo que um item mágico que oferece FA+1 – e portanto eles se combinam.

O objetivo dessa regra é frear as combinações possíveis para os jogadores, evitando malabarismos de números que resultam em personagens excepcionalmente poderosos. Seu uso, entretanto, fica à escolha do Mestre.

Adquirindo Itens Mágicos

Itens mágicos podem ser adquiridos basicamente de duas formas: podem ser comprados

no mercado, ou podem ser encontrados como parte do tesouro de algum vilão.

Cada item mágico descrito neste capítulo (e também os itens mágicos descritos no **Manual 3D&T Alpha**) possuem um custo em Pontos de Experiência. Como em **3D&T** os PEs podem ser trocados por dinheiro (cada PE pode ser trocado por 100 Moedas, ou Tibares) basta multiplicar o custo em PEs por 100 para saber o valor de mercado dos itens mágicos.

Embora o custo em PEs seja sempre o mesmo, o custo de mercado (em Moedas) pode variar um pouco, de acordo com a disponibilidade de itens mágicos na região (em alguns lugares de Vectora um item mágico atinge valores muito acima da média). Algumas Vantagens e Desvantagens podem influenciar o preço de um item mágico.

Arcano. Personagens com esta Vantagem podem tentar barganhar para conseguir desconto, uma vez que (a princípio) conhecem muito bem os itens mágicos. Com um teste de H-1 ele pode reduzir o preço em até 10%. Se o personagem tiver também a Especialização Lábria, o teste será Normal (apenas Habilidade).

Boa Fama. Personagens com Boa Fama podem conseguir um desconto entre 5% e até 20% – a menos, claro, que a fama do aventureiro não seja bem vista pelo vendedor.

Ciências Proibidas. Personagens com esta Especialização recebem o mesmo benefício de personagens com a Vantagem Arcano (veja a cima).

Clericato. Os clérigos também conhecem bem os itens mágicos, e recebem o mesmo benefício dos personagens com a Vantagem Arcano (veja a cima).

Genialidade. Esta Vantagem oferece automaticamente um bônus de +2 em qualquer teste de barganha ou Lábia.

Lábia. Personagens com a Especialização Lábia podem convencer o vendedor a reduzir o preço. Neste caso faça um Teste de Habilidade (que pode ser Normal ou Difícil, dependendo da receptividade do vendedor) e, se obtiver sucesso, pode conseguir um desconto de até 20%. Se o personagem tiver Boa Fama recebe ainda bônus de H+1 no Teste, mas se tiver Má Fama receberá uma penalidade de H-2.

Má Fama. Personagens com Má Fama podem sofrer os efeitos inversos de Boa Fama, tendo o preço dos itens aumentados em até +20%.

Sedução. Caso o comprador e o vendedor sejam de sexos opostos (e um considere a outra raça atraente), personagens com esta Especialização podem tentar um teste de H-1 para reduzir o preço em até 10%.

Tesouros

Personagens poderosos podem carregar tesouros. Em RPGs eletrônicos até mesmo monstros e criaturas sem inteligência costumam deixar tesouros – sejam Moedas ou itens mágicos.

O Mestre pode determinar os tipos de tesouros e Moedas que um grupo derrotado pelos aventureiros possui, se desejar. Ou, se preferir, pode usar a regra de Tesouros.

Some a pontuação de todos os inimigos derrotados durante o encontro e multiplique o resultado por dois. Esta será a quantidade de Moedas deixada pelo grupo. Por exemplo, um grupo de três assaltantes de beira de estrada (F0, H1 R1, A0, PdF1) deixam cair 18 Moedas; já um bando de seis bugbears (F3, H2, R3, A2, PdF0, Goblin) deixará 108 Moedas.

Além disso, para cada 100 Moedas que o grupo deixar haverá também 1 PE em itens mágicos. Então se um monstro deixar um total de 200 Moedas, ele poderá deixar também um item mágico de 2 PEs, ou dois itens mágicos de 1 PE.

Esses cálculos, entretanto se aplicam somente a monstros errantes. Monstros errantes são criaturas que os aventureiros encontram perambulando pelos corredores de uma masmorra, em uma floresta ou outros similares. São encontros aleatórios, freqüentemente criaturas não muito poderosas. Mas mesmo essas criaturas carregam tesouros. Inimigos mais poderosos, grandes vilões e NPCs podem ter uma quantidade muito diferente de tesouros (determinado pelo Mestre).

Identificação de Itens Mágicos

Quando um aventureiro vasculha os tesouros encontrados ao longo de sua missão ele nem sempre tem como saber se aquela adaga ou aquele anel são itens mágicos. Algumas vezes (1 ou 2 em 1d) um item mágico traz palavras inscritas nele que, quando pronunciadas em voz alta, ativam o poder mágico presente. Outras vezes o poder do objeto é secreto; aquele que encontrou a peça deve investigar sua história para descobrir o que ela consegue fazer.

Um personagem mago, ou com algum conhecimento místico pode identificar um item mágico, através de um teste de H-2. Entretanto, apenas personagens com qualquer vantagem mágica (Branca, Negra ou Elemental) ou a especialização Ciências Proibidas (de Ciências) podem realizar este teste. A magia Identificação (pg. 19) permite descobrir, com exatidão, a natureza de um item mágico – a menos que ele esteja disfarçado com um Disfarce Arcano (veja a pg. 17).

Alguns itens mágicos são ativados apenas com o uso (como armas, armaduras e outros que são “vestidos”), e com isso surtirão seu efeito mesmo que o personagem não tenha consciência. Neste caso o Mestre deve lembrar de acrescentar as características do item ao personagem, mas **não deve** revelar sua natureza ao jogador.

Existem ainda itens mágicos que precisam de uma palavra de comando para funcionar (como é o caso de muitas varinhas), e por isso apenas funcionarão se o personagem souber de sua natureza.

Criação de Itens Mágicos

Qualquer personagem mago pode criar seus próprios itens mágicos. As regras para a criação de itens mágicos são descritas nas páginas 118 a 122 do **Manual 3D&T Alpha**.

Itens Mágicos com PMs

Existem itens mágicos que exigem que o usuário utilize suas próprias energias para utilizá-lo – ou seja, o usuário precisa gastar seus próprios PMs para ativar o item mágico. Mas também existem muitos itens mágicos (principalmente varinhas) que possuem seus próprios PMs para a realização de seus efeitos. Ou seja, quando o item é ativado ele não consome nenhum PM do usuário – mas consome os seus próprios PMs. Quando os PMs do item mágico chegarem a zero, ele não poderá mais ser utilizado.

Itens mágicos que tenham seus próprios PMs podem ser “recarregados”. Recarregar um item mágico tem custo de 1 PE para cada PM a ser restaurado – mas o item nunca pode ter mais PMs do que o seu limite máximo, a quantidade que tinha quando foi criado.

Apenas personagens com a vantagem Alquimista podem recarregar um item mágico.

Além disso, o personagem (ou algum companheiro) precisa ter uma das seguintes vantagens: Clericato, Patrono ou Riqueza. A magia Permanência não é necessária para recarregar itens mágicos.

POÇÕES MÁGICAS

Poções mágicas são produtos em estado líquido acomodados em frascos de vidro, cerâmica ou outros materiais. Cada frasco, quando encontrado, pode conter 1d-2 doses: cada dose, quando usada de forma adequada, pode realizar um efeito mágico da mesma forma que um pergaminho.

Poções são explicadas na página 119 do **Manual 3D&T Alpha**. A seguir há uma lista de outras poções mágicas que podem ser adquiridas.

Óleo Escorregadio

Quando este óleo é arremessado contra o chão ele se espalha e reproduz o efeito da magia Terreno Escorregadio de Neo (mas não pode ser cancelado). Entretanto ele também pode ser passado sobre a pele ou outras superfícies para torná-las extremamente lisas. Uma pessoa que tenha passado o óleo sobre seu corpo (ou sobre suas roupas) recebe um bônus de +2 em todos os testes para escapar de agarramentos, abraços ou de tentáculos e cordas (mesmo que sejam de natureza mágica). Embora o próprio usuário não corra o risco de cair devido ao óleo, qualquer um que tentar segurá-lo irá escorregar – o que não é bom quando você está caindo em um buraco...

Mergulhar em água comum um personagem coberto pelo óleo cancela seus efeitos. Caso contrário o óleo permanece ativo durante 1d minutos No chão o óleo permanece ativo durante 1d minutos.

Óleo Escorregadio: 10 PEs.

Poção do Amor

Aquele que beber esta poção acaba enfeitado por uma magia similar à Dominação Total. A diferença é que a pessoa fica imediatamente apaixonada pela primeira pessoa do sexo oposto que encontrar. A “vítima” tem direito a um teste de Resistência para negar o efeito. O Mestre também pode impor penalidades para o teste, caso a pessoa seja muito atraente, ou um bônus, caso a pessoa seja Monstruosa ou algo assim.

Os efeitos do encantamento desaparecem em 1d-3 horas, caso a vítima que tomou a poção não veja nenhuma criatura do sexo oposto nesse meio tempo – caso contrário a paixão será permanente, e apenas pode ser desfeita por um Cancelamento de Magia com 4 PMS.

Poção do Amor: 50 PEs.

Poção do Ar Molhado

Esta poção tem uma consistência um pouco mais pastosa, mais parecendo um óleo do que uma poção. Quando o usuário bebe de seu conteúdo ele torna-se capaz de respirar normalmente debaixo d'água e também de se locomover com velocidade normal neste ambiente. O efeito, entretanto, dura somente uma hora.

Poção do Ar Molhado: 5 PEs.

Poção do Carisma

Quando uma pessoa bebe esta poção ela é envolvida por uma aura extremamente carismática durante 1d-3 horas. A pessoa recebe um bônus de H+1 ou H+2 (escolhido aleatoriamente quando se bebe a poção, podendo ser diferente em cada dose) em todos os testes que envolvam carisma, como barganhas, sedução, negociação, manipulação, etc.

Poção do Carisma: 5 PEs.

Poção da Grande Força

Extremamente valorizada entre grandes guerreiros, esta rara poção torna seu usuário mais forte. Ela existe em três diferentes níveis, um mais forte que o outro, e cada nível oferece um bônus maior em Força: F+1, F+2 ou F+3. O efeito dura 2d+3 turnos.

Força +1: 8 PEs • *Força +2:* 15 PEs • *Força +3:* 40 PEs • *Força +4:* 60 PEs • *Força +5:* 80 PEs.

Poção da Genialidade

Quem bebe esta poção adquire uma capacidade intelectual incrível durante alguns instantes. O personagem recebe os benefícios da vantagem Genialidade durante 1d turnos. Se o personagem já tem esta Vantagem, não surte qualquer efeito.

Poção da Genialidade: 10 PEs.

Poção dos Heróis

Quando um personagem bebe esta poção ele é envolto por uma aura de coragem e heroísmo. Recebe um bônus de +1 para determinar sua Força de Ataque, Força de Defesa e em todos os testes de Resistência durante 2d turnos.

Poção dos Heróis: 10 PEs.

Poção Ladina

Este elixir é muito valorizado por ladinos de qualquer tipo. Aquele que a beber é envolto por uma aura de silêncio e adquire uma aptidão nata para se esconder. Em regras, o personagem recebe um bônus de +2 em todos os testes da Especialização Furtividade durante uma hora.

Uma outra versão desta mesma poção faz com que o usuário consiga falar de forma fluente e incrível, recebendo um bônus de +2 em todos

os testes de Lábia e Sedução, além de outros testes que dependam de conversa.

Poção Ladina: 5 PEs.

Poção de Saltar

O usuário que beber esta poção conseguirá saltar duas vezes mais alto do que o normal se não tiver nenhum impulso, ou três vezes mais alto do que o normal se puder pegar impulso. O efeito dura 2d turnos.

Poção de Saltar: 5 PEs.

Poção de Velocidade

Quando ingerida, esta poção torna o usuário mais rápido, recebendo os benefícios da vantagem Aceleração durante 1d+1 turnos. Se o usuário já tem essa Vantagem, ele recebe um bônus de H+1 apenas para determinar sua velocidade.

Poção de Velocidade: 10 PEs.

Poção da Verdade

Dizem que esta poção teria sido inicialmente criada nos templos de Khalmyr. Aquele que a bebe fica totalmente incapaz de falar qualquer mentira. O personagem DEVE dizer sempre a verdade. Algumas vezes esta poção é usada para julgar as pessoas – embora nos tribunais de Khalmyr essa prática seja proibida! O efeito dura uma hora.

Poção da Verdade: 10 PEs.

Poção da Visão de Água

Essa poção permite ao usuário enxergar com incrível precisão de detalhes, ou enxergar a uma distância muito grande. O personagem recebe os benefícios de Visão Aguçada, da vantagem Sentidos Especiais durante 1d+5 turnos.

Poção da Visão de Água: 5 PEs.

Poção de Visão no Escuro

Esta poção é profundamente negra, parecendo algo maléfico. Quem a bebe, entretanto, não sofre qualquer efeito ruim, pelo contrário. Os olhos do usuário brilham com uma coloração amarelada e ele torna-se capaz de enxergar no escuro claramente – embora ainda não possa distinguir cores. O efeito da poção perdura durante uma hora, e então desaparece.

Poção de Visão no Escuro: 5 PEs.

Pomada de Pedra

Este óleo tem duas utilidades. Se ele for espalhado pelo corpo de uma criatura petrificada (seja pela magia Petrificação ou outros meios) a pessoa volta ao seu estado normal (permanentemente). Se o óleo for espalhado sobre o corpo de uma pessoa normal, sua pele adquire uma consistência rochosa durante 2d+3 turnos. A criatura com a pele rochosa recebe A+2 e Armadura Extra a corte e perfuração e Vulnerabilidade a químico.

Pomada de Pedra: 50 PEs.

Veneno

Não se trata de uma poção, mas de veneno puro e simples. Existem vários tipos de veneno, cada um com seus efeitos. A seguir temos alguns exemplos de venenos do tipo líquido, que contaminam por ingestão. Existem outros tipos de venenos que contaminam por inalação (gases venenosos). Todos os venenos permitem um teste de Resistência (que pode ter um modificador positivo ou negativo) para negar o efeito, conforme sua descrição.

- **Arsênico.** O personagem perde 1 PV permanentemente e perde 1 ponto de Resistência temporariamente. O ponto de Resistência pode ser recuperado após um dia de descanso completo, mas o 1 PV não pode mais ser recupera-

do. Permite um teste de R+1 para negar o efeito. *Arsênico:* 15 PEs.

- **Beijo da Víbora.** A fórmula para se trabalhar com esse veneno é conhecida por apenas uma criatura em Arton: Nekapeth, sumo-sacerdote de Szzaas. Os componentes materiais para produzi-lo devem ser invocados diretamente de Venomia, o Reino de Szzaas. Quando o veneno é injetado em uma criatura, ele provoca redutor de -2 em todas as Características da vítima (o que afeta seus PVs e PMs), e a fez perder 1 PV por turno subsequente até ser curada ou morrer. Um sucesso em um teste de Resistência cancela a perda de PVs, mas mantém o modificador nas Características. Apenas magias de cura lançadas por sacerdotizas de Lena conseguem curar o veneno. Esse item não pode ser encontrado à venda no mercado.

- **Bruma de Insanidade.** O personagem recebe um tipo de Insanidade, escolhida aleatoriamente e de qualquer valor. A insanidade pode ser curada com magia ou apenas com repouso (ela desaparece após um dia inteiro de repouso). Permite um teste de Resistência para negar o efeito. *Bruma de Insanidade:* 15 PEs.

- **Excremento de Sapo.** O personagem perde 1 ponto de Habilidade temporariamente. Permite um teste de R+1 para negar o efeito. *Excremento de Sapo:* 10 PEs.

- **Musgo Id.** O personagem recebe a desvantagem Inculto. Uma magia Cura pode “curar” esta desvantagem; caso contrário o personagem precisará de um dia de descanso completo para que ela desapareça. *Musgo Id:* 10 PEs.

- **Poeira de Lich.** O personagem sofre a perda de 2 pontos de Força. Permite um teste de R-1 para negar o efeito. *Poeira de Lich:* 20 PEs.

- **Vapor Queimado.** O personagem sofre a perda PERMANENTE de 1 ponto de Resistência (o que também irá reduzir seus PVs e PMs).

Permite um teste de R-1 para negar o efeito.
Vapor Queimado: 30 PEs.

Os danos às características podem ser recuperados à fração de 1 ponto por dia de descanso completo – a menos que o texto diga que trata-se de uma perda **permanente**. No final do dia o personagem deve fazer um novo teste de Resistência para tentar se curar. Ele pode substituir o teste de Resistência por um teste de Primeiros Socorros, que também pode ser realizado por outro personagem. Uma magia de Cura também restaura o dano, mas usada desta forma ela não irá restaurar PVs, apenas os pontos nas características. Cura de Maldição não funciona, pois não é realmente uma maldição.

ANÉIS MÁGICOS

Anéis mágicos são itens muito valorizados, pois não são pesados e podem ser utilizados facilmente. Entretanto eles são limitados: uma criatura pode carregar apenas um anel mágico em cada mão.

Um personagem pode criar seus próprios anéis mágicos. Neste caso utilize as regras normais para criação de itens mágicos (pg. 122 do **Manual 3D&T Alpha**).

A seguir esta uma lista de anéis mágicos disponíveis. Alguns anéis também são descritos na pg. 122 do **Manual 3D&T Alpha**.

Anel Arcano

Este anel prateado tem uma ou mais pedras preciosas incrustadas. Quanto mais pedras ele tiver, mais poderoso ele será. Para cada pedra incrustada, o anel oferece ao seu usuário Pontos de Magia Extra x1. Então, um anel com uma gema incrustada oferece PMs Extra x1, enquanto um anel com três pedras oferecerá PMs Extra x3.

Os PMs Extras oferecidos por este anel são os primeiros a serem gastos pelo personagem. Uma vez que eles sejam consumidos, eles **NÃO** PODEM ser recuperados com descanso. Quando isso acontecer, o anel deixa de funcionar. Para recarregar um anel arcano um mago deve gastar ingredientes equivalentes a 5 Pontos de Experiência para cada pedra incrustada. Assim, recarregar um anel de uma pedra custa 5 PEs, enquanto um anel com duas pedras custa 10 PEs. Apenas personagens com alguma vantagem mágica serão capazes de recarregar o item.

PMs Extra x1: 10 PEs • *PMs Extra x2*: 30 PEs
• *PMs Extra x3*: 50 PEs.

Anel de Armazenar Magias

Esse anel é capaz de armazenar uma certa quantidade de magias, desde que a soma total dos PMs não ultrapasse 10. Por exemplo, seria possível armazenar cinco magias Lança Infalível de Talude (cada uma utilizada com 2 PMs) ou dois Ataques Mágicos (cada um com 5 PMs), ou qualquer outra combinação. As magias armazenadas não precisam ser a mesma (pode-se, por exemplo, armazenar uma Lança Infalível de Talude de 1 PM, uma Armadura Elétrica de 1 PM, e quatro Ataques Mágicos de 2 PMs cada).

Quando a magia armazenada é lançada ela não consome PMs do usuário, mas também não pode ser utilizada novamente. Depois que todas as magias armazenadas sejam utilizadas, o item torna-se um anel normal.

Quando o anel é encontrado o Mestre deve determinar quais as magias armazenadas. Posteriormente o anel pode ser recarregado (veja em “Itens Mágicos com PMs”), mas além do custo normal o alquimista deve ser capaz de conjurar a magia a ser armazenada (mas não é necessário conjurar Permanência a cada



recarga). O anel nunca pode armazenar mais de 10 PMs em magias.

Anel de Armazenar Magias: 30 PMs.

Anel do Camaleão

O usuário deste anel ganha a capacidade de mesclar-se ao ambiente ao seu redor, tornando muito difícil encontrá-lo. Em regras, o personagem recebe um bônus de +2 em todos os testes que envolvam se esconder em qualquer ambiente. Além disso, o personagem pode usar sua própria energia espiritual para tornar-se realmente invisível. Funciona como a vantagem Invisibilidade, mas apenas pode ser usada fora de combate – e o personagem ainda deve gastar 1 PM por turno para ativar e manter a invisibilidade (utilizando seus próprios PMs).

Anel do Camaleão: 20 PEs.

Anel dos Desejos

Um item muitíssimo raro, caro e desejado, um anel dos desejos permite ao seu usuário realizar uma única magia Desejo. Uma vez utilizado o anel torna-se cinzento e perde seu efeito.

Anel dos Desejos: 150 PEs.

Anel Elemental

Um dos anéis mais famosos no Reinado, um anel elemental oferece ao seu usuário os benefícios da vantagem Armadura Extra contra um dos seguintes elementos: fogo, água, ar ou terra.

Anel Elemental: 30 PEs.

Anel Energético

por Pinguim

Esse anel de ouro usa energia mágica para produzir uma série de efeitos. O anel tem seus próprios PMs (cerca de 2d+10 PMs no total), e o usuário pode usar esses PMs para realizar as magias Ataque Mágico, Aumento de Dano, Ao Alcance da Mão, Anfíbio, Criatura Mágica, Força

Mágica, Ilusão Avançada, Proteção Mágica, Transporte e Vôo pelo custo normal e mesmo que não tenha nenhuma vantagem mágica. Os PMs do anel se regeneram totalmente a cada 24 horas sem uso.

Curiosamente o anel tem um problema que ninguém compreende ao certo. Seus efeitos não funcionam em nada que seja da cor amarela. Como a própria origem do anel não é conhecida, a explicação para essa limitação permanece um mistério.

Anel Energético: 40 PEs.

Anel de Escudo Mental

Geralmente produzido em ouro maciço, este anel torna o usuário imune a todas as tentativas de leitura ou influência de mentes – como a vantagem Telepatia e todas as magias da escola Elemental (espírito).

Anel de Escudo Mental: 50 PEs.

Anel da Esquiva

O usuário deste anel torna-se mais ágil do que o natural. Embora não aumente sua Habilidade efetiva, o usuário recebe um bônus de H+1 apenas para testes de Esquiva.

Anel da Esquiva: 5 PEs.

Anel de Força

Um anel de força sempre é ornamentado com animais que representem força bruta, como touros, búfalos e similares. Alguns, ao invés disso, trazem runas e ilustrações ligadas aos titãs – ou gigantes reais, os mais fortes gigantes de Arton. Quando um personagem coloca o anel em seus dedos, recebe um bônus de +1 a +5 em sua Força. Este item é extremamente valorizado por todos aqueles que utilizam-se da força bruta.

Um único exemplar deste anel é um item raro e difícil de encontrar. Os mais poderosos (com bônus de F+4 ou F+5) são quase lendários, vistos apenas nas mãos de grandes heróis (ou vilões)!

Diferente de armas mágicas, os bônus oferecidos por um anel de força se aplicam a todas as situações que envolvam essa característica, e não somente em combate.

Força +1: 10 PEs • *Força +2:* 30 PEs • *Força +3:* 50 PEs • *Força +4:* 70 PEs • *Força +5:* 100 PEs.

Anel de Invisibilidade

Quando este anel é colocado no dedo ele invoca sobre o usuário a magia Invisibilidade. Usar o anel não consome PMs, e sua habilidade funciona indefinidamente. Entretanto, como na própria magia, o personagem não pode atacar ou realizar qualquer ato hostil, ou o efeito será cancelado. Colocar e tirar o anel é considerado um movimento (não uma ação). A magia do anel ainda pode ser Cancelada, fazendo com que a pessoa volte a ficar visível – mas o anel poderá ser usado novamente 2d turnos depois.

Anel de Invisibilidade: 30 PEs.

Anel de Proteção

Os anéis de proteção são os mais comuns e mais valorizados anéis que se conhece. Usar um anel de proteção confere um bônus de +1 a até +5 na Força de Defesa. Nenhum personagem pode utilizar dois anéis de proteção, pois os bônus não se acumulam.

FD +1: 10 PEs • *FD +2:* 30 PEs • *FD +3:* 50 PEs • *FD +4:* 70 PEs • *FD +5:* 100 PEs.

Anel de Revelação da Loucura

Antigamente este anel mágico era visto como algo menor, mas com o crescimento da loucura

provocada pela Tormenta, o item tornou-se uma preciosa ferramenta na luta contra a invasão alienígena.

Um anel da revelação da loucura oferece a seu usuário um bônus de +3 em qualquer teste de Interrogatório ou outro qualquer quando o usuário esta tentando detectar ou identificar algum tipo de Insanidade contra um alvo.

Anel de Revelação da Loucura: 10 PEs.

Anel de Telecinésia

O portador deste anel pode usar o poder da mente para mover objetos à distância. Funciona como uma magia Força Mágica, mas totalmente invisível, impossível de ver – mas que segue todas as limitações de peso e distância desta magia. Existem diferentes tipos de anéis, sendo que cada um reproduz um nível da magia. Infelizmente o personagem ainda precisa gastar seus próprios PMs para realizar o esforço.

1 PM: 10 PEs • 2 PMs: 30 PEs • 3 PMs: 50 PEs • 4 PMs: 70 PEs • 5 PMs: 100 PEs.

ARMAS MÁGICAS

Armas mágicas são extremamente valorizadas por aventureiros, pois aprimoram seu desempenho em combate. As armas mágicas mais comuns apenas oferecem um bônus de +1 a +5 na Força ou Poder de Fogo do personagem sempre que são utilizadas, mas outras podem oferecer habilidades exclusivas.

Armas mágicas são descritas, assim como suas habilidades especiais, a partir da página 119 do **Manual 3D&T Alpha**. A seguir estão algumas novas habilidades que também podem ser adicionadas a armas mágicas, seguindo exatamente as mesmas regras.

Importante: algo que talvez não tenha ficado claro para Mestres e Jogadores a respeito dos bônus oferecidos por uma arma mágica é que

eles apenas se aplicam a situações de combate, ou situações em que o personagem esta usando a arma. Por exemplo, um guerreiro com uma arma F+2 não irá receber nenhum bônus quando estiver tentando se livrar do abraço de um urso – afinal, a arma mágica não oferece nenhum benefício nessa situação.

- **Afiada (30 PEs):** uma arma afiada tem maiores chances de obter um Acerto Crítico. Em regras, sempre que você obtém um resultado 5 ou 6 no lance de 1d para determinar sua Força de Ataque quando utiliza esta arma, terá conseguido um Acerto Crítico.

- **Ameaçadora (70 PEs):** uma arma ameaçadora causa dano maior quando obtém um Acerto Crítico. Em regras, sempre que você obtém um Acerto Crítico durante a jogada de ataque, sua Força será multiplicada por 3, ao invés de por 2.

- **Arma Racial (5 PEs):** quando esta arma é empunhada por alguma raça específica (escolha uma das vantagens únicas descritas nas páginas 47 a 61 do **Manual 3D&T Alpha**) ela se torna mais poderosa. O bônus que a arma oferece aumenta em +1 (se ela é uma arma +1, se torna +2; se é +2 se torna +3, etc.).

- **Arma do Terror (20 PEs):** o portador de uma Arma do Terror pode conjurar a magia Pânico, toda vez que acertar um alvo. Para isso ele precisa gastar 1 PM. O alvo tem direito a um teste de Resistência, seguindo as regras normais da magia.

- **Armazenar Magia (10 PEs):** esta arma pode armazenar uma única magias de uma única escola com custo em PMs igual a 10 ou menos. Um mago deve gastar 1 PE para armazenar a magia na arma. Quando o usuário de uma arma com Armazenar Magia atinge seu alvo ele pode dar uma ordem para que a magia armazenada seja conjurada, como uma ação livre. Apenas

magias com duração instânea podem ser armazenadas.

- **Arremessável (10 PEs):** uma arma arremessável pode ser usada tanto em combate corporal (com Força) como em combate à distância (com PdF). Todos os bônus mágicos e habilidades da arma funcionam em ambas as funções – mas quando a arma é arremessada ela não pode ser usada até ser recuperada.

- **Atordoante (15 PEs):** apenas armas que causam dano por esmagamento podem receber o benefício de Atordoante. Sempre que a arma obtém um Acerto Crítico a vítima deve fazer um teste de Resistência. Se falhar, ficará atordoada por 1d turnos. Uma vítima atordoada é considerada Indefesa (não pode somar sua H para determinar FD) e não pode atacar.

- **Dançarina (20 PEs):** uma arma Dançarina pode ser liberada, através de uma palavra de comando, para que lute sozinha! A arma passa a levar ao lado do personagem (não se distanciando a mais de 1m) e atacando com Força de Ataque igual a 1d+ o bônus da própria arma. Enquanto a arma Dançarina luta sozinha, o personagem esta livre para fazer qualquer outra coisa. A arma pode ser pega novamente a qualquer momento, mas uma vez que isso seja feito, ela não poderá ser ativada novamente nos próximos cinco turnos.

- **Defensora (10 PEs):** uma arma Defensora precisa ter um bônus de +1 ou maior, caso contrário não terá nenhuma utilidade. No início de cada turno o usuário de uma arma Defensora deve escolher se deseja receber bônus para atacar (Força ou Poder de Fogo) ou para defender (Armadura). Este bônus perdura até o final do turno. Caso a arma tenha bônus de +2 ou maior o usuário pode até mesmo “dividir” o bônus entre ataque e defesa, contanto que não ultrapasse o bônus máximo. Por exemplo, uma arma mágica +3 defensora poderia oferecer F+1

e A+2; ou F+2 e A+1; ou apenas F+3 ou ainda A+3. O usuário deve tomar essa decisão no início de cada turno. Definir os bônus consome um movimento (ou seja, o usuário não poderá se movimentar neste turno). Ele apenas poderá se movimentar se os bônus permanecerem da forma que foram distribuídos no turno anterior. *Importante:* a arma apenas pode oferecer bônus em Força (se for uma arma corporal) OU Poder de Fogo (se for de ataque à distância).

• **Explosão Elemental (10 PEs):** escolha um dos seguintes elementos: fogo, água, ar, terra ou espírito. Sempre que o usuário de uma arma com Explosão Elemental obtiver um Acerto Crítico, uma explosão com o elemento escolhido envolve o alvo, provocando +3 pontos de dano com este elemento. O tipo de elemento deve ser decidido quando o personagem adquire esta habilidade especial, e não pode ser alterado mais tarde.

• **Penetrante (30 PEs):** uma arma penetrante pode ser usada para penetrar fundo na defesa do alvo. Para que tenha efeito o usuário deve realizar uma manobra especial, gastando 1 PM. Com isso o ataque reduzirá a defesa do alvo pela metade (reduza a Armadura pela metade antes de calcular a FD). Se o alvo tem Armadura Extra contra o tipo de dano da arma, então o ataque Penetrante não surte nenhum efeito. Se o alvo tem Vulnerabilidade contra o ataque, então a habilidade Penetrante não surte nenhum efeito extra.

• **Profana (10 PEs):** o contrário de sagrada (uma arma não pode ser Sagrada e Profana ao mesmo tempo). Nas mãos de um paladino caído, algoz ou anti-paladino essa arma aumenta seu bônus de +1 – ou em +2 contra paladinos.

• **Retornável (10 PEs):** quando uma arma mágica retornável cai ou é arremessada ela retorna à mão de quem a estava carregando no início do turno seguinte – a menos que fique

presa ou seja de alguma forma agarrada por um outro personagem.

• **Última Chance (10 PEs):** os pistoleiros e fanfarrões contam histórias sobre pistolas milagrosas que sempre possuem um último disparo mesmo após todas as balas terem acabado. Última Chance é uma habilidade que apenas pode ser alicada a pistolas (ou seja, armas de PdF). Depois que todas as balas da arma tiverem acabado (de acordo com Munição Limitada) a arma ainda pode realizar mais um último ataque. Parece pouca coisa, mas na verdade a pistola reproduz o efeito do último disparo. Então se o último tiro foi um Ataque Especial, um Ataque Concentrado, uma bala mágica ou qualquer outra habilidade, o último disparo também será do mesmo tipo – sem nenhum custo em PMS!

• **Última Chance Avançada (30 PEs):** funciona como a anterior, mas essas pistolas são mais raras, pois podem realizar dois “últimos disparos”.

ARMAS ESPECÍFICAS

A seguir esta uma pequena lista de armas específicas que o Mestre pode colocar no caminho dos personagens. Essas armas específicas não devem ser “construídas”, elas já são itens prontos, com suas próprias habilidades.

Adaga de Prata

Esta adaga não é mágica. Ela não pode ferir criaturas vulneráveis apenas a magia. Por outro lado, ela é especialmente eficaz contra licantropos e outras criaturas vulneráveis à prata. Além disso, o usuário recebe um bônus de +1 ao determinar sua FA em todos os seus ataques – mas este bônus NÃO É mágico.

Adaga de Prata: 5 PEs.

Adaga de Assassino

Esta arma é especialmente valorizada por ladrões, assassinos e outros tipos de ladinos. Ela tem uma lâmina curva, e aparência bastante sombria. Trata-se de uma adaga mágica que oferece F+1 em combate. Além disso, quando é utilizada em um ataque furtivo, ataque surpresa ou qualquer um no qual a vítima não seja capaz de se defender de forma adequada (como quando esta paralisada) o bônus sobe para F+2.

Adaga de Assassino: 15 PEs.

Arco dos Elfos

Este arco longo é talhado com madeira branca, a partir de árvores que cresciam apenas na região de Lenórienn. Tem vários entalhes élficos, com runas e sinais da raça. Qualquer um que utilizar o arco receberá um bônus de PdF+1 – exceto os elfos, que recebem um bônus de +2 quando utilizam a arma. Meio-elfos, elfos-do-céu e a maioria das sub-raças de elfo recebem os benefícios normais como se fossem elfos, mas elfos-do-mar não.

Além disso, o arco dos elfos é fabricado de modo específico para destruir os maiores inimigos da raça – os goblinóides (goblins, bugbears e hobgoblins). Em regras, a arma recebe os benefícios da habilidade Flagelo, mas apenas contra esses três tipos de criatura. Ou seja, contra goblinóides o arco oferecerá PdF+2 nas mãos da maioria das raças e PdF+3 nas mãos de um elfo.

Infelizmente, devido à situação atual de Lenórienn, estes arcos tornaram-se muito raros. A maioria de seus portadores faleceu na Infinita Guerra, e os itens se perderam com eles. Por isso é muito raro encontrar



este item. Muitos dos poucos arqueiros arcanos que sobreviveram à guerra ainda usam estes itens com orgulho.

Arco dos Elfos: 20 PEs.

Carrasco dos Loucos

Dizem que este machado pertenceu a um paladino de Tanna-Toh, especializado em desvendar casos que envolvessem criminosos loucos. Em situações normais a arma comporta-se como uma arma +1 (F+1) em combate. Quando o usuário enfrenta oponentes com algum tipo de Insanidade, entretanto, a arma torna-se mais poderosa, de acordo com o nível de Insanidade. Contra inimigos dotados de uma Insanidade Leve (0 a -1 ponto) a arma passa a oferecer F+2; contra alvos de Insanidade Média (-2 pontos) a arma oferece F+3; e contra oponentes de Insanidade Grave (-3 pontos) o machado oferece F+4.

A lâmina do carrasco dos loucos é reflexiva, e caso a imagem de uma criatura seja refletida na lâmina, o usuário recebe um bônus de +5 em qualquer teste que envolva detectar algum tipo de Insanidade contra a criatura.

Carrasco dos Loucos: 25 PEs.

Ceifadora de Demônios

Esta cimitarra mágica foi criada especificamente para ser usada contra os demônios da Tormenta. Infelizmente, na época em que a arma foi desenvolvida não se sabia que os lefeu NÃO são demônios, mas um tipo de aberração alienígena. Assim, a ceifadora de demônios é muito eficiente contra demônios, mas NÃO contra os lefeu.

A ceifadora de demônios funciona como uma arma mágica com a habilidade Flagelo (youkais). Ou seja, ela geralmente oferece F+1 em combate, mas quando usada contra youkais ela passa a oferecer F+2.

Infelizmente, os lefeu não são considerados youkais. Eles são mais do que isso, são aberrações alienígenas.

Ceifadora de Demônios: 15 PEs.

Chicote do Macaco

Este chicote mágico funciona como uma arma F+2 que oferece os benefícios de Membros Elásticos. O usuário também recebe um bônus de +3 em qualquer teste de Alpinismo (de Esportes) e escalada. Ao custo de 1 PM o chicote pode ser usado para agarrar objetos à distância. Agarrar um objeto que está nas mãos de outra criatura exige um ataque normal – mas a FD da vítima será apenas H+1d, e o ataque não causa nenhum dano. Por fim, o chicote pode ser usado para evitar uma queda, se houver algum lugar onde ele possa se enrolar a até 9m.

Chicote do Macaco: 50 PEs.

Dragonlance

Essa lança lendária é a arma mais efetiva contra dragões. Dizem que ela foi criada há muitos anos por um famoso caçador de dragões, mas acabou se perdendo no tempo.

Em situações normais, em que o usuário não esta enfrentando um dragão a dragonlance se comporta como uma arma mágica +2 e Veloz (oferece H+2 na Iniciativa). Seus verdadeiros poderes se revelam quando o usuário enfrenta um dragão ou criatura aparentada (como wyverns, protodracos e hidras).

Contra seu alvo predileto a dragonlance oferece F+3 e H+2 na Iniciativa. Além disso, a arma se torna mais perigosa: caso o usuário obtenha um resultado 5 ou 6 ao determinar sua FA terá obtido um Acerto Crítico (ao invés de apenas se obtiver 6). Por fim, sempre que é usada contra dragões a arma envolve o usuário em uma pro-

teção mágica que lhe confere, ainda, um bônus de A+1.

Dragonlance: 55 PEs.

Espada de Roubar Vidas

Esta espada comporta-se como uma espada longa mágica que oferece F+1 ao usuário. Sempre que o portador obtém um Acerto Crítico, entretanto, o alvo deve realizar um teste de Resistência. Se falhar, perderá mais 2 Pontos de Vida – que serão transferidos para o portador da espada, exatamente como na magia Roubo de Vida (mas sem consumir PMs do portador).

Espada de Roubar Vidas: 30 PEs.

Faca do Caçador

Houve um tempo em que essas adagas eram o símbolo da Guilda Real de Caçadores. Um personagem portando uma faca do caçador é considerado como tendo a desvantagem Má Fama contra todo tipo de licantropo.

A faca de do caçador é uma faca de prata mágica F+2 com a habilidade Flagelo (apenas licantropos). Três vezes por dia o usuário pode conjurar a magia Invisibilidade sem consumir PMs, mas funcionando apenas contra animais.

Faca do Caçador: 40 PEs.

Flecha da Morte

Esta flecha mágica não concede nenhum bônus no PdF do usuário. Entretanto, quando ela acerta um alvo específico, este deve realizar um teste de Resistência. Se falhar, o alvo morrerá instantaneamente! Se obtiver sucesso, o alvo apenas sofre dano normal – mas a flecha perderá seu efeito.

Uma flecha da morte funciona apenas contra um tipo específico de criatura. Se for utilizada contra a criatura errada, ela ataca como uma

flecha mágica normal (sem nenhum bônus de ataque). O Mestre deve determinar a qual tipo de criatura ela está vinculada no momento em que ela é adquirida. Os tipos de criaturas permitidas são as mesmas permitidas à habilidade Flagelo (veja a pg. 120 do **Manual 3D&T Alpha**).

Uma flecha da morte é um item. Uma vez que ela seja utilizada, não poderá ser usada novamente.

Flecha da Morte: 100 PEs.

Lâmina do Sol

Muito valorizada por paladinos, a Lâmina do Sol tem a aparência de uma espada bastarda, mas o peso de uma espada curta. Ela comporta-se como uma arma mágica +1 Sagrada: torna-se +2 nas mãos de um paladino, ou +3 quando ele enfrenta youkais e mortos-vivos.

Uma vez ao dia o usuário da Lâmina do Sol pode girar a lâmina sobre sua cabeça para produzir uma luz intensa equivalente à luz do sol, durante 1d+5 turnos. A luz emana em um raio a até 18m do portador da arma.

Qualquer youkai, morto-vivo ou outras criaturas malignas (que tenha certos tipos de Insanidade, como Homicida) não receberá nenhum dos benefícios da arma, e ainda sofrerá uma penalidade de F-2 enquanto estiver empunhando a arma.

Lâmina do Sol: 50 PEs.

Lança do Relâmpago

Esta lança comporta-se como uma arma mágica normal, sem oferecer qualquer bônus de ataque. Entretanto quando ela é arremessada ela se transforma em um grande relâmpago. Ao custo de 1 PM o portador pode transformá-la em um trovão que reproduz os efeitos da magia Enxame de Trovões. Se o portador não gastar 1

PM durante o arremesso, a lança realizará um ataque normal com PdF, mas seu dano será sempre do tipo elétrico.

Lança do Relâmpago: 20 PEs.

Maça da Destruição

Esta arma geralmente comporta-se como uma maça mágica que oferece F+1. Quando é utilizada contra qualquer tipo de construto, entretanto, ela se torna uma arma mágica que oferece F+4. Além disso, o portador pode a qualquer momento conjurar a magia Terremoto (gastando os PMs normais exigidos por esta magia).

Maça da Destruição: 55 PEs.

Marreta Estilhaçadora

Esta arma não é um item mágico, mas uma arma comum desenvolvida para ser usada na luta contra os lefeu, os “demônios” da Tormenta.

Quando o usuário de uma marreta estilhaçadora obtém um Acerto Crítico ele não provoca mais dano (sua FA ainda é normal). Entretanto, a marreta estilhaça a armadura ou a carapaça do alvo, que passa a sofrer uma penalidade permanente de A-1. Dano à carapaça (ou ao corpo da vítima) pode ser restaurado com magias de cura (cada ponto de cura cancela 1 ponto de penalidade, mas usada desta forma a magia não restaura PVs). Para armaduras, um teste de Armeiro (de Máquinas) pode restaurar 1 ponto de penalidade por dia.

Criaturas imunes a Acertos Críticos (como os lefeu) NÃO SÃO imunes ao efeito da marreta.

Marreta Estilhaçadora: 20 PEs.

Sabre Serrilhado

Esta arma não é um item mágico, mas uma arma comum desenvolvida para ser usada na luta contra os lefeu, os “demônios” da Tormenta.

Quando o usuário de um sabre serrilhado obtém um Acerto Crítico ele não aumenta sua FA. Ao invés disso, o sabre fica preso no corpo da vítima. Retirar o sabre é considerado um movimento (ou seja, o usuário não poderá se mover naquele turno), e quando isso é feito os “dentes” que o sabre apresenta provocarão 1d de dano na vítima – que não tem direito a nenhuma defesa para reduzir o dano. Se preferir a vítima pode continuar agindo sem retirar o sabre – mas para cada ação ou movimento realizados (atacar, andar, conjurar magia) a vítima sofre 1d-3 pontos de dano que também não podem ser reduzidos.

Criaturas imunes a Acertos Críticos (como os lefeu) NÃO SÃO imunes ao efeito do sabre serrilhado.

Sabre Serrilhado: 20 PEs.

Sagrada Vingadora

A arma máxima de luta contra o mal. Nas mãos de qualquer personagem esta arma comporta-se como uma arma mágica F+1. Mas quando é utilizada por um paladino ela torna-se ainda mais poderosa.

Nas mãos de um paladino a sagrada vingadora comporta-se como uma arma mágica F+1 com Ataque Especial e Sagrada. Ela ainda oferece ao paladino os benefícios da vantagem Resistência à Magia, e lhe permite conjurar Cancelamento de Magia numa área igual a 1m por ponto de Habilidade, mesmo que o paladino não tenha nenhuma vantagem mágica.

Sagrada Vingadora: 55 PEs.

Tridente do Oceano

Dizem que este tridente foi forjado pelo próprio Grande Oceano a partir dos recifes de corais que existem em suas águas. O tridente parece mesmo feito de corais, e comporta-se como

um tridente mágico que oferece um bônus de F+1. Além disso, o usuário pode usar as magias O Canto da Sereia e Dominação Total a qualquer momento, sem consumir PMs e mesmo sem ter nenhuma vantagem mágica. Entretanto, as magias funcionam apenas contra peixes, crustáceos e outras criaturas marinhas. Seres inteligentes são imunes.

Tridente do Oceano: 20 PEs.

Vingadora de Arton

Esta poderosa espada longa começou a ser forjada logo depois da descoberta do aço-rubi em Doherimm, e as novas descobertas sobre os lefeu. Esta arma mágica é forjada com aço-rubi, por isso possui todas as propriedades especiais deste material (conforme descrito na pg. 46). Além disso, ela é considerada uma arma mágica F+1 com as habilidades Sagrada e Flagelo (aberrações). “Aberração” é qualquer monstro de anatomia insana, incluindo observadores, monstros da ferrugem, nagas, umber hulk e os próprios lefeu.

Vingadora de Arton: 75 PEs.

ARMADURAS MÁGICAS

Armaduras mágicas oferecem proteção além de uma armadura normal. Em geral, os magos não gostam de utilizar armaduras, pois elas atrapalham em seus movimentos necessários para a conjuração de magias – mas em **3D&T** essa limitação não existe! Magos, clérigos, feiticeiros, bruxos... qualquer usuário de magia pode utilizar armaduras normalmente, sem sofrer qualquer penalidade!

Armaduras mágicas são descritas, assim como suas habilidades especiais, a partir da página 121 do **Manual 3D&T Alpha**. A seguir estão algumas novas habilidades que também podem ser adicionadas a armaduras mágicas, seguindo exatamente as mesmas regras.

- **Camuflagem (10 PEs):** uma armadura da camuflagem pode mudar sua aparência com um comando do usuário. Ela pode, por exemplo, se transformar em roupas comuns, em uma armadura diferente ou qualquer outra coisa. Além dos benefícios óbvios, uma armadura da camuflagem oferece +2 de bônus em testes de Camuflagem. Independente da forma que adquire, a armadura sempre mantém suas características.

- **Contramágica (40 PEs):** uma armadura contramágica pode defletir ou refletir magias que causem dano (como Ataque Mágico, Lança Infalível de Talude, etc), com exceção das magias de área (como Explosão e Terremoto). Funciona como se o usuário tivesse as vantagens Deflexão e Reflexão, mas funcionando apenas contra magias (não funciona contra ataques normais com PdF).

- **Defletora (20 PEs):** o usuário de uma armadura defletora pode conjurar a magia desvio de disparos como uma ação livre uma vez por rodada, mesmo sem ter nenhuma vantagem mágica. O usuário precisa usar seus próprios PMs para ativar a magia.

- **Escorregadia (5 PEs):** uma armadura escorregadia parece estar sempre impregnada com óleo. O usuário consegue se livrar facilmente de aprisionamentos, agarramentos e outros efeitos similares. Em regras, recebe um bônus de +2 em qualquer teste para evitar ficar aprisionado ou paralisado – com exceção de situações mágicas (como na magia Paralisia).

- **Fortificação Leve (5 PEs):** esta armadura mágica envolve o personagem com uma aura que protege seus pontos vitais com maior eficácia. Sempre que o usuário receber um Acerto Crítico existe uma pequena chance de a armadura anular os efeitos do Acerto Crítico, tornando-o um acerto normal. Lance um dado, e se obtiver 1 o Acerto Crítico não funciona.

- **Fortificação Média (15 PEs):** igual à fortificação leve, mas o Acerto Crítico não funciona caso o usuário obtenha 1 ou 2 no lance de dado.

- **Fortificação Pesada (30 PEs):** igual à fortificação leve, mas o Acerto Crítico não funciona caso o usuário obtenha 1 a 4 no lance de dado.

- **Fortificação Total (70 PEs):** igual à fortificação leve, mas o usuário é totalmente imune a Acertos Críticos.

- **Resistência à Magia (10 PEs):** essa armadura oferece os benefícios da vantagem Resistência à Magia (+2 em todos os testes de Resistência contra magias que não causam dano).

- **Silenciosa (5 PEs):** uma armadura silenciosa é forjada, lubrificada e encantada para que não faça absolutamente nenhum ruído enquanto seu usuário se movimenta. Além disso, o personagem ainda é envolvido com uma aura de silêncio. Uma armadura silenciosa oferece um bônus de +2 em todos os testes de Furtividade ou outros para evitar barulho.

ARMADURAS ESPECÍFICAS

A seguir esta uma pequena lista de armaduras específicas que o Mestre pode colocar no caminho dos personagens. Assim como ocorre com as armas específicas, essas armaduras não precisam ser criadas e não podem ser modificadas.

Armadura Celestial

Esta armadura funciona como uma cota de malha mágica, de prata ou ouro. É extremamente fina e leve, e por isso pode ser usada debaixo de uma outra armadura (ou seja, você pode usar outra armadura por cima da armadura celestial). A armadura celestial oferece +1 de bônus em Força de Defesa e possui a habilidade voadora (permite voar como tivesse a vantagem Vôo).

Armadura Celestial: 30 PEs.

Armadura Demoníaca

Esta pavorosa armadura de batalha é toda desenhada de forma a fazer com que seu usuário fique com a aparência de um ser demoníaco. O elmo se parece com a boca de um monstro, e o usuário enxerga por uma abertura semelhante a uma boca demoníaca, repleta de dentes.

A armadura demoníaca oferece um bônus de A+2. Ela vem acoplada à garras que podem ser usadas para atacar. O ataque com as garras recebe bônus de F+1, e sempre causa dano por corte. Além disso, o toque das garras exige do alvo um teste de Resistência +1. Se falhar, o alvo sofre uma doença mágica igual à doença das múmias (penalidade de -1 em todas as suas características).

Apenas criaturas malignas conseguem usar esta armadura. Em geral, apenas criaturas que utilizem ou sejam criadas com a Escola de Magia Negra, ou que tenham certos tipos de Insanidade (como Homicida) podem usar esta armadura. Qualquer outra criatura que vesti-la sofre penalidade de -1 em todas as suas Características enquanto a estiver vestindo (e não recebe o bônus de A+2, embora ainda possa usar as garras).

Armadura Demoníaca: 50 PEs.

Armadura das Profundezas

Esta armadura de batalha é decorada com sinais e imagens de corais, ondas e peixes. O usuário recebe um bônus de A+1 e não sofre nenhuma penalidade devido à pressão d'água em locais muito profundos. A armadura também é encantada de forma a não atrapalhar os movimentos quando o usuário esta debaixo d'água, permitindo-o nadar livremente sem penalidade. Por fim, o usuário pode respirar debaixo d'água e pode conversar com qualquer criatura marinha, como peixes e crustáceos.



Para os clérigos do Grande Oceano que vivem no Mundo Seco esta armadura é vista como um grande presente de seu deus àqueles que não nasceram com o dom da respiração aquática.

Armadura das Profundezas: 25 PEs.

Cota de Malha Élfica

Famosa em Lenórienn, esta armadura tem sido esquecida nos últimos tempos, até porque tem se tornado bastante rara. Trata-se de uma fina e bela malha de mitral (como os elfos conseguiram este metal, encontrado basicamente em Doherimm, ainda é um mistério). A armadura oferece Força de Defesa +1 e é tão leve que pode ser usada por debaixo de uma outra armadura – embora costume ser usada sozinha, devido à sua grande beleza.

1D+ 45

Cota de Malha Élfica: 15 PEs.

Loriga Segmentada da Sorte

Esta armadura de couro oferece bônus de A+1. Incrustada nela estão dez gemas (cada uma no valor de 1.000 Moedas). Uma vez por semana o usuário desta armadura pode abusar da sorte e cancelar um teste qualquer para realizá-lo novamente. O personagem deve anunciar que quer usar a sorte ANTES de saber do resultado do segundo teste, e então pode realizá-lo novamente. Mas se o novo resultado for pior, ele terá que se contentar com isso.

Loriga Segmentada da Sorte: 20 PEs.

Peitoral de Aço do Comando

Este peitoral de aço mágico oferece bônus de A+2. Além disso, ele irradia uma aura mágica de comando e liderança. O usuário recebe um bônus de +1 para todos os testes que envolvam carisma, liderança e Manipulação. Ele também recebe bônus de +1 quando utilizar a magia Esconjuro de Mortos-Vivos (a magia funciona como tendo 1 PM a mais). Aliados a até 180m de distância recebem +1 de bônus em testes contra medo. Como estes benefícios vem da própria armadura, o usuário jamais poderá se esconder ou ficar fora da vista para que os aliados e inimigos recebam tais benefícios e penalidades.

Peitoral de Aço do Comando: 45 PEs.

ESCUDOS MÁGICOS

Grandes guerreiros e combatentes algumas vezes carregam belos escudos, algumas vezes dotados de algum poder mágico. Assim como uma armadura, um escudo mágico oferece bônus na defesa de seu usuário. E melhor ainda, esses dois itens de proteção podem ser combinados livremente!

Escudos mágicos geralmente oferecem bônus de +1 a +5 em Armadura. Alguns, entretanto, também podem ter habilidades especiais, da mesma forma que armas e armaduras.

As regras para criação de escudos mágicos é exatamente a mesma de armaduras mágicas. Eles podem ter Bônus Mágico que vai de A+1 (10 PEs) até A+5 (100 PEs). Eles também podem ter qualquer uma das seguintes habilidades especiais: Armadura Extra, Invulnerável, Contramágica, Defletora, Resistência à Magia e Arremessável (quando um escudo com essa habilidade é arremessado ele transfere os bônus de Armadura para PdF).

ESCUDOS ESPECÍFICOS

A seguir esta uma pequena lista de escudos específicos que o Mestre pode colocar no caminho dos personagens.

Escudo da Aniquilação

Este escudo grande oferece ao usuário um bônus de FD+1. Ele é todo liso, e absolutamente negro, parecendo sugar toda luz que o toca. Na verdade o escudo permite ao usuário conjurar a magia Raio Desintegrador, mas funciona apenas ao toque. Ou seja, o usuário do escudo da aniquilação precisa tocar seu adversário com o escudo, e então invocar a magia. Tocar um adversário com o escudo exige um ataque normal, mas o adversário terá sua FD calculada apenas como H+1d (sem Armadura).

Se o escudo da aniquilação for usado para se defender, e o usuário obtiver uma FD maior do que a FA do atacante, ele pode tentar desintegrar a arma de seu adversário – mas neste caso o usuário pode tentar um teste de Habilidade (ao invés de Resistência) para negar o efeito.

Independente da forma que é utilizado, o usuário do escudo da aniquilação precisa usar seus próprios PMs para ativar o Raio Desinte-

grador (mas ele não precisa ter nenhuma vantagem mágica para isso).

Escudo da Aniquilação: 50 PEs.

Escudo Bumerangue por Rafademasi

Um escudo médio de ferro +1 com design arrojado. Além da proteção (A+1) ele possui as habilidades Arremessável (pode ser usado para atacar inimigos a até 10m, com PdF+1 e dano por esmagamento), Retornável (sempre retorna às mãos do portador no início do turno seguinte) e Armadura Extra (variável, mas sempre contra um tipo de dano físico: corte, esmagamento ou perfuração).

Escudo Bumerangue: 50 PEs.

Escudo do Conjurador

Este escudo pequeno de madeira oferece A+1 e tem uma tira de couro na parte inferior. Ali, um mago pode escrever uma magia qualquer, como se fosse um pergaminho (mas empregando apenas metade dos Pontos de Experiência e metade do tempo normalmente necessários). Assim, o usuário do escudo poderá conjurar esta magia a qualquer momento, como uma ação livre, sem consumir PMs. O usuário não precisa ser um usuário de magia para ser capaz de liberar a magia do escudo, basta conhecer a palavra de comando.

Escudo do Conjurador: 10 PEs.

Escudo Espinhoso

Esta escudo grande de aço oferece A+2. Ele é cravejado com espinhos e três vezes por dia o usuário pode dar uma ordem para que um dos espinhos seja lançado contra o alvo. Funciona como um ataque normal com Poder de Fogo, mas o ataque é considerado mágico e feito com PdF+1.

Escudo Espinhoso: 35 PEs.

Escudo do Leão

Este belo escudo grande parece com a cabeça de um grande leão rugindo. Três vezes por dia seu usuário pode ordenar que o escudo morda um adversário. A mordida do escudo é considerada um ataque extra naquele turno, e tem Força de Ataque igual à F+1d. O usuário do escudo não poderá realizar nenhum movimento na rodada em que dá a ordem (o segundo ataque ocupa o espaço de seu movimento na rodada).

Escudo do Leão: 10 PEs.

MATERIAIS ESPECIAIS

Alguns itens mundanos são construídos com materiais especiais que oferecem alguns benefícios. Em geral, estes itens NÃO SÃO considerados mágicos, mas tem uma beleza muito superior e/ou oferecem algum bônus em jogadas de dado (geralmente um bônus pequeno). Armas, armaduras, escudos e quaisquer outros itens podem ser forjados com estes materiais. Os tipos de materiais especiais conhecidos são descritos a seguir.

Armas, armaduras e objetos diversos podem ser construídos com esses materiais especiais. O custo em PEs de cada material esta entre parênteses.

- **Aço-Rubi (50 PEs):** descoberto há poucos meses pelos anões de Doherimm, o aço-rubi parece vidro avermelhado, mas extremamente resistente. Seu poder é ainda maior quando utilizado contra os lefeu – as aberrações monstruosas que habitam a Tormenta. Uma arma feita de aço-rubi não é considerada mágica, mas ignora totalmente a proteção que os lefeu possuem contra armas não-mágicas. Além disso, quando uma arma de aço-rubi é encantada (permanentemente ou não, como com um Aumento de Dano) o nível da magia NÃO É reduzi-

do ao entrar na Tormenta! As armas de aço-rubi ignoram os níveis negativos impostos pela Tormenta! Entretanto, a magia de Aumento de Dano deve ser disparada ANTES de a arma entrar na Tormenta...

- **Adamante (10 PEs):** este material é encontrado única e exclusivamente em minas que tenham uma alta incidência mágica. Em Arton o único lugar encontrado até o momento é a Mina de Adamante, localizada em Wynlla. Se mais algum lugar de Arton esconde este precioso item, ainda não é conhecido.

O adamante é um metal ultra-resistente. Quebrar um item feito de adamante é uma tarefa quase impossível (para se ter uma idéia, seria necessário um dano dez vezes maior do que o normal para quebrar um item qualquer feito deste material). Uma armadura ou escudo forjado com adamante oferecerá um bônus de A+1, enquanto uma arma de qualquer tipo forjada com este material oferecerá F+1 ou PdF+1 (dependendo do tipo de arma). Estes bônus, entretanto, não o tornam um item mágico.

O mais curioso é que embora surja como um efeito mágico, o adamante não pode ser encantado para ampliar o dano que ele fornece. Embora a qualidade de maior resistência seja mantida, um item de adamante não pode ser encantado para que este bônus aumente. No caso, somente o bônus mais alto irá prevalecer.

- **Ferro de Ith (25 PEs):** originário de Moreania, esse metal é encontrado nas terras Darash, em locais bastante inacessíveis. Uma arma feita com esse material ignora toda e qualquer resistência sobrenatural que esteja protegendo o alvo (sejam magias de Proteção Mágica, armaduras mágicas ou as resistências como armadura extra e imunidade). Embora não sejam exatamente mágicas, estas armas também são capazes de modificar seu dano natural, causando um dano elétrico mágico como se fosse uma arma +1.

Nesta forma alterada de dano, Armadura Extra e imunidade a elétrico ou a mágico serão capazes de proteger o alvo normalmente. por ISMurff.

- **Madeira de Tollon (5 PEs):** o reino de Tollon é conhecido por fabricar armas e outros equipamentos com uma madeira especial, de uma espécie de árvore que cresce somente dentro dos limites do reino. Uma arma feita com madeira de Tollon não oferece nenhum bônus de ataque, mas seu dano passa a ser considerado mágico.

- **Matéria Vermelha (100 PEs):** alguns aventureiros tem extraído material diretamente das áreas de Tormenta e usado este material para produzir itens de natureza alienígena. Esta "matéria vermelha" pode ser desde minérios encontrados dentro de uma área de Tormenta até parte dos próprios lefeu, os "demônios" da Tormenta.

Itens construídos com matéria vermelha são alienígenas, desagradáveis ao toque. Armas provocam uma penalidade de F-1 quando usadas, enquanto armaduras provocam A-1 quando usadas. Por outro lado elas possuem uma grande habilidade. Devido à sua natureza alienígena uma arma de matéria vermelha ignora "qualquer" tipo de Armadura Extra (exceto Armadura Extra a Força e/ou Poder Fogo), mesmo que não seja mágica. As armaduras de matéria vermelha, por outro lado, oferecem ao usuário Armadura Extra contra tudo, exceto magia, armas mágicas e aço-rubi (veja a cima).

Utilizar um item de matéria vermelha tem, ainda, um outro problema: para cada 12 horas que o usuário utiliza o item (veste a armadura, ou empunha ou carrega a arma) ele deve fazer um teste de Resistência. Se falhar, a vítima recebe uma Insanidade Leve.

O custo elevado de itens de matéria vermelha esta mais relacionado com o fato de ser um ma-

terial de difícil manipulação, do que os benefícios que ele oferece.

- **Minério Escudo (variável):** antes de sua morte, um grande ferreiro e ouriveres anão des-cidiu que queria viver o pós-vida em um local de repleta paz. Orava todas as noites de sua já avançada vida para poder caminhar pelos grandes bosques de Marah. Após sua morte, este grande ferreiro finalmente atingiu o seu sonhado plano exterior, alcançando uma pós-vida em um "céu límpido e pacífico". Mas seu amoe pela forja ainda era grande, mesmo após sua morte. Utilizando-se de suas habilidades como ouriveres e como ferreiro, este grande artesão criou uma liga mágica única, feita com um tipo especial dos cristais de luz existentes no plano de Marah. Ele era azulado, diferente dos habituais cristais de luz branca. A descoberta trouxe ainda mais alegria ao velho artista, fazendo jóias e vestes com este material. Um dia, um grupo de aventureiros que fazia uma aventura extraplanar pelo plano da deusa da paz, teve contato com o sábio anão, e em uma cartada de mestre, conseguiu roubar os tomos do velho, explicando como deve ser feita a produção da liga metálica. Desde então, sabe-se que alguns destes itens feitos deste material estão sendo vendidos em algumas lojas de armas de Vectora...

Armas e armaduras mágicas feitas com uma liga metálica derivada deste minério (semelhante ao metal) são bastante leves (armas são automaticamente consideradas velozes e as armaduras são confortáveis). Além disso, estes itens possuem um poder especial: eles são capazes de evoluir. Caso você possua uma arma +1 feita com este metal, você poderá evoluí-la para arma +2 caso tenha PEs suficientes para pagar pela evolução. Essa é a única forma de um item mágico evoluir.

O custo é de 25 PEs, sendo que as armas já tem bônus de +1 e a habilidade Veloz,

e as armaduras já tem bônus de A+1 e a habilidade Confortável. por *ISMurff*.

• **Mitral (1 PE):** o mitral é um tipo raro de metal, encontrado basicamente nas cavernas de Doherimm, abaixo do território do Reinado – embora alguns boatos afirmem que ele também pode ser encontrado em outras cavernas. Ele se parece com a prata, mas é muito mais leve. É freqüentemente utilizado pelos anões para forjar armas e armaduras que, embora não ofereçam nenhum bônus adicional no dano, são muito mais belas e leves do que um item normal (metade do peso tradicional).

VARINHAS MÁGICAS

Uma varinha mágica se assemelha a um bastão pequeno. Costuma ser feita de madeira fina e bem trabalhada, embora algumas possam ser feitas de ossos, metais ou cerâmicas (sendo os dois últimos mais incomuns). Algumas têm também pedras preciosas incrustadas em sua superfície, mas isso é muito raro.

Cada varinha armazena uma magia. Sempre que o portador da varinha pronunciar as palavras de comando adequadas (que podem estar gravadas na varinha, ou não) ela conjura a magia gravada nela. Algumas varinhas não são ativadas por palavras de comando, mas sim por gatilhos secretos. Independente da forma de ativação, utilizar uma varinha sempre é considerada uma ação.

De modo geral as varinhas têm uma quantidade própria de Pontos de Magia. Quando são encontradas elas costumam ter 1dx10 Pontos de Magia para serem utilizados. Toda vez que a varinha é utilizada, ela consome os PMs normais daquela magia (por exemplo, uma varinha de Ataque Mágico de 3 PMs irá consumir 3 PMs). Apenas magias de duração instantânea, permanente ou permantente até ser cancelada podem ser utilizadas em varinhas.

Não há uma lista de varinhas mágicas simplesmente porque existem varinhas para todas (ou quase todas) as magias conhecidas. Quanto mais poderosa a magia, obviamente, mais rara será a varinha, e também mais alto será seu preço de mercado.

O custo, em Pontos de Experiência, de uma varinha mágica vai depender do poder da varinha. Utilize as regras a seguir para determinar o valor.

• **Escola de Magia:** para magias que exigem apenas uma escola (como Ataque Mágico) o custo base será 30 PEs; para aquelas que exigem duas escolas (como Ataque Vorpai) será 70 PEs; para magias que exigem que o conjurador conheça as três Escolas (como Desejo) o custo base será 150 PEs. Note que se uma magia exige uma Escola **ou** outra (como Asfixia), contará como uma única Escola (custo base de 30 PEs).

• **Exigências:** se a magia tiver qualquer outra exigência além da vantagem mágica (como as vantagens Arcano, Clericato, Paladino, Telepatia, etc) acrescente um custo de +20 PEs.

• **Pontos de Magia:** se a magia tiver um custo de PMs permanentes acrescente um custo extra de +10 PEs para cada 5 PMs permanentes exigidos pela magia.

Dessa forma uma varinha de Ataque Mágico custará 30 PEs, enquanto uma varinha de Desejo custará 180 PEs.

Varinhas que conjurem magias cujo custo em PMs é permentente não podem ser recarregadas.

Fabricação de Varinhas Mágicas

A fabricação de varinhas mágicas segue exatamente as mesmas regras descritas no **Manual 3D&T Alpha**, com a única diferença de que o

alquimista que a esta criando deve ser capaz de conjurar a magia que será gravada na varinha.

CAJADOS MÁGICOS

Cajados são parecidos com bastões – parecem longas hastes de madeira com itens diversos entalhados (como pedras preciosas). Assim como as varinhas os cajados tem seus próprios Pontos de Magia (1dx10 PMs), que são consumidos quando seus efeitos se manifestam.

Em regras um cajado funciona da mesma forma que uma varinha mágica. Entretanto os cajados quase sempre produzem os efeitos de mais de uma magia, o que os torna mais poderosos. Além disso, alguns cajados podem reproduzir efeitos místicos totalmente diferentes de magias. A seguir esta uma lista de cajados que o Mestre pode utilizar.

Cajado de Alterar o Tamanho

Este raro cajado de madeira negra e robusta permite utilizar as magias Megalon e Mikron, mas limitado a apenas 5 PMs por turno.

Cajado de Alterar o Tamanho: 30 PEs.

Cajado da Chama Infernal

Este poderoso cajado é forjado a partir de materiais coletados diretamente do interior de uma área de Tormenta. Por isso seu efeito é alienígena, e é capaz, inclusive, de ferir os próprios lefeu.

Um cajado da chama infernal pode ser usado para conjurar as seguintes magias: Ataque Mágico, Proteção Mágica e Bola de Fogo. Todas elas funcionam como se fossem conjuradas com a escola Elemental (fogo). Além disso, as chamas são alienígenas, da mesma natureza que a realidade lefeu. Por isso ela ignora qualquer Armadura Extra ou Invulnerabilidade a fogo normal ou mágico.

Entretanto, o cajado tem um grave problema. Uma vez utilizado o usuário precisa fazer um teste de R-2. Se falhar o usuário tentará usar o cajado novamente contra a criatura viva ou estrutura inflamável mais próxima. Testemunhar uma morte em chamas ou um grande incêndio satisfaz o usuário durante 24 horas, dispensando novos testes mesmo que o cajado seja utilizado novamente dentro deste período.

Cajado da Chama Infernal: 50 PEs.

Cajado de Cura

Este é um cajado muito valorizado por aventureiros de todos os tipos. Ele é de madeira, mas tem runas prateadas que, em alguns casos, são traduzidos como orações a Lena, a Deusa da Vida e da Cura. O usuário deste cajado pode usar as seguintes magias: Cura Mágica, CANCELAMENTO de Magia e Cura de Maldição.

Cajado de Cura: 50 PEs.

Cajado das Florestas

Os druidas e xamãs afirmam que este cajado é um presente da deusa dos animais a seus fiéis servos. Eles afirmam, inclusive, que os únicos que conhecem o processo de fabricação deste item são os entes, árvores tão antigas que adquiriram inteligência.

O usuário de um cajado das florestas pode conjurar as seguintes magias: Acalmar Animais, Armadura de Allihanna, Conjurar Animais (somente animais naturais, que representam Allihanna) e Falar com Animais.

Além disso, o cajado das florestas pode ser usado como um bordão mágico (F+1), e aquele que o têm em mãos pode caminhar sem deixar nenhuma pegada (como na magia Passos sem Pegadas).

Cajado das Florestas: 60 PEs.

Cajado de Fogo

Este cajado é feito de madeira com ligas de bronze. Seu portador pode realizar as seguintes magias: Bola de Fogo, Mãos de Fogo (neste caso as “mãos” serão na verdade o cajado) e Proteção Mágica (com fogo).

Cajado de Fogo: 30 PEs.

Cajado de Gelo

Fabricado com um diamante brilhante em cada extremidade, este cajado é o contrário do cajado de fogo. Seu portador pode realizar as seguintes magias: Ataque Mágico (com gelo – “Gelo” é um elemento secundário que surge da união de ar e água), Inferno de Gelo, Proteção Mágica (com gelo).

Cajado de Gelo: 30 PEs.

Cajado do Poder

O cajado do poder, como o nome sugere, é um item mágico extremamente poderoso, com habilidades defensivas e ofensivas. O cajado permite usar as seguintes magias: Armadura Extra a Magia, Trovão em Cadeia, Explosão de Fogo, Inferno de Gelo, A Lança Infalível de Talude, Paralisia, Proteção Mágica (com Magia Branca), A Seta Infalível de Talude e Vôo.

O usuário desse cajado também recebe +1 em sua Força de Defesa e testes de Resistência. Além disso, ele pode ser usado em combate como um bordão mágico (dano por esmagamento) que oferece F+1. Além do bônus mágico, o bordão também possui a habilidade Ataque Especial (veja o **Manual 3D&T Alpha**, pg. 120).

Por fim, um cajado do poder pode ser destruído para desferir um poderoso ataque de área (seguindo as regras de uma magia Explosão). A quebra do item precisa ser de propósito, e deve ser anunciada por seu portador. Quando isso

acontece, o cajado realiza uma magia Explosão com todos os PMs que ele ainda possui divididos por 2 (arredondado para baixo). Então, se o cajado ainda tem 21 PMs quando é quebrado, ele criará uma Explosão com 10 PMs! Uma Esquiva é permitida para reduzir o dano à metade.

Usar esta habilidade, entretanto, tem um problema: aquele que quebrou o cajado tem 50% de chance (1 a 3 em 1d) de ser afetado por uma magia Teleportação Planar. Se isso não acontecer, pior para ele – pois a carga de energias místicas o destruirá!...

Cajado do Poder: 180 PEs.

Cajado da Vida

Este cajado permite ao usuário realizar as magias Cura Total e Ressurreição. Alguns atribuem à Lena a criação deste item, enquanto outros dizem que trata-se de uma obra de Thyatis.

Cajado da Vida: 30 PEs.

BASTÕES MÁGICOS

Bastões se parecem com cetros; geralmente são feitos de ferro ou outro metal, embora alguns também sejam feitos de madeira. Podem medir entre 60cm a um metro de comprimento. São tão rígidos que podem ser utilizados como armas (causam dano por esmagamento, mas não oferecem nenhum bônus em combate – a menos que a descrição diga o contrário).

Estes itens mágicos podem ter poderes variados, que podem reproduzir efeitos de magias ou podem oferecer poderes e habilidades muito diferentes. Diferente dos cajados, entretanto, os bastões não possuem PMs próprios – seus poderes geralmente podem ser utilizados uma certa quantidade de vezes por dia, tem seu uso ilimitado, ou utilizam os PMs do próprio usuário. A seguir está a descrição de alguns bastões

conhecidos, incluindo todas as formas de manipulação.

Bastão da Absorção

Este bastão tem a capacidade de absorver uma magia ou efeito mágico direcionado contra seu portador. Quando for alvo da magia o portador deve realizar um teste de Força de Defesa normal e, se o resultado for maior do que o ataque da magia, ele conseguirá absorvê-la. Apenas magias conjuradas diretamente contra o portador, ou que sejam realizadas em raio (como Trovão em Cadeia) podem ser absorvidas.

Quando o bastão absorve uma magia, ele armazena todos os PMs que o conjurador utilizou para realizar a magia. Por exemplo, se o bastão é utilizado (com sucesso) contra uma magia Ataque Mágico com 3 PMs ele irá armazenar, em seu interior, 3 PMs. Todos os PMs armazenados pelo bastão vão se acumulando, podendo chegar a um máximo de 50 PMs. Ao atingir este máximo, ele não poderá mais ser usado para absorver magias.

Quando um conjurador lança suas próprias magias, ele pode decidir utilizar os PMs armazenados no bastão ao invés dos seus próprios PMs. Estes PMs armazenados podem ser usados APENAS para conjurar magias, nunca para utilizar Vantagens ou Manobras especiais.

Bastão da Absorção: 100 PEs.

Bastão do Cancelamento

Este bastão mágico é o terror de todos os itens mágicos conhecidos. Quando ele toca a superfície de qualquer item mágico, ou de qualquer criatura que esteja sob efeito de uma magia, a magia é totalmente cancelada! Se o item estiver sendo segurado por um outro personagem, o usuário do bastão do cancelamento precisará obter sucesso em um teste de ataque

para que o item funcione (mas a FD do alvo é calculada sem considerar Armadura).

O toque de um bastão do cancelamento conjura uma magia Cancelamento Superior conjurada com 20 PMs – suficiente para cancelar qualquer magia com 20 PMs ou menos. Cada utilização do bastão do cancelamento consome 2 PMs do próprio usuário.

Bastão do Cancelamento: 70 PEs.

Bastão do Envelhecimento

Este bastão pode ser usado como uma maça leve que oferece F+1 (esmagamento). Entretanto quando ele acerta seu alvo ele não causa dano em PVs. Ao invés disso, o bastão provoca a redução de 1 ponto de Força e 1 ponto de Resistência (até um mínimo de F0 e R0) devido a um envelhecimento mágico. Os pontos perdidos retornam à fração de 1 ponto por dia de descanso completo. Caso o usuário consiga um Acerto Crítico neste ataque, então o dano em F e R será permanente, e o personagem apenas poderá regenerar com uma magia Cura Completa (que, usada desta forma não cura PVs, apenas restaura 1 ponto na característica perdida) ou Desejo. Cada utilização do bastão do envelhecimento consome 1 PM do próprio usuário.

Bastão do Envelhecimento: 50 PEs.

Bastão do Grande Poder

Feito de metal, com uma esfera com bordas na ponta e seis botões no cabo. Em sua forma original o bastão do grande poder se comporta como uma maça leve (dano por esmagamento) com bônus mágico de F+2.

O usuário do bastão pode conjurar as magias Paralisia (mas com alcance de toque) e Pânico, uma vez ao dia cada uma, sem consumir PMs. Também uma vez por dia o usuário pode anunciar que irá “drenar” o dano de seu adversário;

neste caso todo o dano que o adversário sofrer com o seu ataque é convertido em PVs curados para o usuário do bastão do grande poder. O usuário deve anunciar que utilizará essa habilidade antes de realizar o ataque.

Além disso, cada botão do bastão possui um poder especial. Apertar cada botão é considerado um movimento, e pode ser utilizado sem limite.

- O primeiro botão transforma o bastão em uma espada envolta em chamas (dano por corte e fogo) que oferece F+2.

- O segundo botão transforma o bastão em um machado de guerra (dano por corte) com bônus mágico de F+4.

- O terceiro botão transforma o bastão em uma lança (dano por perfuração) com bônus mágico de F+3.

- O quarto botão faz surgir em uma extremidade do bastão uma ponta, e na outra extremidade três ganchos. O bastão aumenta até 15m em uma única rodada, e pode ser utilizado para escalar ou ara forçar portas (como se tivesse F6).

- O quinto botão serve para retrain o bastão e fazê-lo voltar à sua forma original (maça leve).

- O sexto e último botão faz com que o bastão indique o norte magnético.

Bastão do Grande Poder: 150 PEs.

Bastão das Maravilhas

Dizem que este bastão foi criado por um servo de Nimb como uma brincadeira. O bastão, bem como aquele que o criou, é imprevisível e estranho. Cada vez que o bastão for utilizado ele poderá ter um efeito diferente. Lance 4d contra a tabela abaixo para determinar o efeito do bastão cada vez que ele é utilizado.

[4] O alvo sofre penalidade de H-2 e não pode correr nem usar Aceleração (se a tiver) durante 2d turnos. Permite um teste de Resistência para negar o efeito.

[5] O alvo fica brilhando intensamente durante 2d turnos. Permite um teste de Resistência para negar o efeito.

[6] Jogue novamente. O alvo é afetado por uma Ilusão Total que o faz acreditar que o segundo efeito lançado na tabela esta acontecendo.

[7] O alvo é atacado por um Ataque Mágico de ar com 4 PMs.

[8] O usuário o bastão recebe os benefícios de Poder Telepático durante 2d turnos.

[9] Caem chuvas pesadas durante um turno, num raio de 9m centrado no usuário.

[10] Reproduz os efeitos da magia Conjurar Animais com 1d PMS.

[11] O alvo é atacado por um Trovão em Cadeia.

[12] O alvo é afetado pela magia Ação Aleatória.

[13] 600 borboletas gigantes surgem repentinamente em uma área de 7 metros. Elas voam durante 2 turnos (durante os quais todos dentro da área ficarão cegos pelas asas das borboletas) e então desaparecem.

[14] O alvo é afetado por uma magia Megalôn.

[15] Reproduz os efeitos da magia Escuridão.

[16] Em uma área de 15 metros quadrados do bastão a grama cresce (independente do tipo de terreno). Se já havia grama no local, esta grama cresce dez vezes mais.

[17] O alvo torna-se incorpóreo durante 1d turnos. Permite um teste de Resistência para

negar. Veja a descrição de incorpóreo na pg. 60 do **Manual 3D&T Alpha**).

[18] O alvo é afetado por uma magia Mikron.

[19] O alvo é atacado por uma Explosão de Fogo com 3 PMs.

[20] O alvo é afetado por uma magia Invisibilidade.

[21] 1dx10 gemas (no valor de 10 Moedas cada) são atiradas em um jato de 9m. As gemas atacam com PdF1 (mais a Habilidade do usuário do bastão) e podem ser dirigidas a alvos diferentes.

[22] Cores cintilantes brilham em uma área de 9 metros na frente do bastão. As criaturas dentro da área ficam cegas (como na magia Cegueira). Um teste de Resistência é permitido para negar o efeito.

[23] O usuário (1 a 3 em 1d) ou o alvo (4 a 6 em 1d) fica permanentemente com a pele azul, verde ou púrpura, SEM direito a teste de Resistência. Uma Cura de Maldição anula o efeito.

[24] O alvo é afetado por uma magia Petrificação.

Este é somente um tipo de bastão das maravilhas, o mais comum. Existem outros tipos, com efeitos diversos. O Mestre pode criar muitos outros bastões, conforme sua criatividade ordenar.

Bastão das Maravilhas: 40 PEs.

Bastão da Prontidão

Este bastão pode ser usado como uma maça leve (esmagamento) com bônus mágico de F+1 e um bônus de +1 em Iniciativa. Se for empunhado com firmeza, ele permite conjurar uma das seguintes magias: Detecção do Mal, Detecção de Magia ou Sentidos Especiais (Ver o Invisível, apenas), todas com 5 PMs. O uso destes

poderes é ilimitado, mas apenas um poder pode ser invocado por turno.

Além disso, caso o bastão seja fincado no chão e o portador ativar a habilidade de prontidão, o bastão irá detectar qualquer criatura inimiga num raio de 36 metros.

Bastão da Prontidão: 50 PEs.

ACESSÓRIOS

Existem itens mágicos que não se encaixam em nenhuma das categorias mencionadas anteriormente. Em **3D&T** eles são genericamente chamados de acessórios: podem ser vestimentas, colares, broches, símbolos sagrados, mantos, etc. A lista é longa. O Mestre deve ter em mente a forma de uso de cada um destes itens para verificar se é possível ter mais de um do mesmo tipo.

Por exemplo, de nada adianta vestir dois mantos, somente um deles funcionará; assim como não é possível vestir duas botas (não, NÃO adianta colocar um pé de cada bota para ter ambos os benefícios; itens em pares, como botas e braçadeiras, apenas funcionam quando usados EM PARES).

A seguir esta a lista de itens mágicos diversos. Sinta-se à vontade para alterar a lista.

Aljava de Glórienn

À primeira vista este item parece uma aljava normal, capaz de armazenar flechas normais. Entretanto ela é muito mais do que isso. Este item era fabricado, originalmente, pelos arqueiros arcanos de Lenórienn, que aprenderam o ofício com a própria Glórienn. A aljava permite armazenar o dobro de flechas ou setas do que o normal.

Em geral, todos os personagens sofrem os efeitos da Desvantagem Munição Limitada (com exceção de alguns kits, como o artilheiro hal-

fling). Assim, cada personagem tem munição igual a 5 vezes seu Poder de Fogo. Um personagem que esteja portando a aljava de Glórienn terá o DOBRO de munição – ou seja, sua munição será igual a PdF x10.

Aljava de Glórienn: 10 PEs.

Amuleto de Expulsão

Este item sagrado pode ser forjado com o símbolo de um dos vinte deuses do Panteão (e, neste caso, apenas poderá ser usado por um servo da divindade em questão) ou pode ser forjado com um símbolo genérico, que represente todos os vinte deuses (sendo este mais comum). Um personagem portando este item receberá um bônus de +2 sempre que utilizar a magia Expulsar Mortos-Vivos (como se ele tivesse utilizado 2 PMs a mais).

Amuleto de Expulsão: 5 PEs.

Amuleto da Saúde

Um amuleto de ouro preso a uma corrente. Geralmente carrega a imagem de um leão, urso ou outro animal forte e vigoroso. O usuário deste item recebe um bônus de +1 a +3 em sua Resistência – o que, por tabela, também aumenta seus PVs e PMs.

Resistência +1: 10 PEs • *Resistência +2:* 30 PEs • *Resistência +3:* 50 PEs.

Amuleto contra Detecção

Este amuleto de prata parece ter sido criado por Hyninn como presente a seus mais fiéis servos. Trata-se de um amuleto de prata que protege o usuário contra observações mágicas e qualquer tipo de detecção. Sempre que o usuário do amuleto estiver escondido ou mesmo invisível, e for alvo de qualquer forma de detecção (como Detecção de Magia, Cancelamento de Magia, Observar ou outras formas mágicas de

detecção) será mais difícil encontrá-lo. Em regras, a magia de detecção sofre uma penalidade de -2 em seus PMs para encontrá-lo (ou -2 no teste, no caso de uma bola de cristal). Caso os PMs sejam reduzidos a 0 a magia funciona normalmente, mas não consegue detectar o usuário. Contra uma magia Observar (pg. 23) o usuário do amuleto contra detecção ainda recebe +1d para lançar para tentar impedir de ser detectado (ou seja, o teste é de R+2d contra R+1d com mago).

Amuleto Contra Detecção: 40 PEs.

Amuleto de Preservação da Vida

Descoberto e forjado há poucos meses na Academia Arcana este colar é formado por várias peças de ouro na forma de folhas. Para que ele funcione o usuário deve estar utilizando-o por, no mínimo, 24 horas. Passado este tempo, o usuário passa a não receber a energia negativa presente em áreas de Tormenta. Com isso ele pode manter suas características normalmente. Entretanto, o usuário NÃO recebe imunidade a dano em características, e ainda pode perder pontos de outras formas.

Amuleto de Preservação da Vida: 50 PEs.

Avelãs da Boa Sorte

Avelãs da boa sorte eram comuns no Reinado antes da colonização humana, mas tornaram-se extintas no continente devido à exploração desenfreada.

Quando consumida, ela dá um bônus mágico imprevisível ao personagem. Jogue 1d:

[1-2] +1d PVs temporários por 1 hora.

[3] +1 em testes Resistência por 1h.

[4] +1 na FA final por 1h.

[5-6] +1 em Armadura por 1h.

Os efeitos não são cumulativos. Além de seus bônus, elas também são consideradas componentes mágicos (20 PEs).

Encontrar essas raras frutas à venda exige um teste médio de Lábia ou Interrogatório. Em áreas selvagens elas podem ser encontradas com um teste médio de Sobrevivência na área ou Biologia (de Ciências).

Avelãs da Boa Sorte: 20 PEs.

Bala do Rancor

Desenvolvida para pistoleiros e swashbuclers uma bala do rancor é um item mágico que precisa ser usado junto de uma pistola. A bala tem o nome de uma criatura gravada nela, e seus efeitos apenas aparecem quando a bala é disparada contra essa criatura.

O ataque feito com uma bala do rancor contra seu alvo específico sempre é considerado um Acerto Crítico. Se o alvo obtiver 6 no ataque, então seu PdF será multiplicado por 3!

Uma bala do rancor pode ser preparada para um tipo de criatura (humano, semi-humano, humanóide, youkai, construto ou morto-vivo), ou contra uma pessoa específica (neste caso o nome da pessoa é escrito na bala). Uma bala do rancor que seja produzida para uma pessoa específica tem, além das habilidades a cima, um outro poder extra: caso o atacante erre o ataque a bala ainda continua a perseguir seu alvo nos dias seguintes!

A cada dia seguinte o alvo será atacado novamente pela bala em viagem. A jogada de ataque é feita novamente, mas mesmo que o atacante tenha aumentado sua Habilidade ou Poder de Fogo nesse meio tempo, ele deve usar os valores antigos. Perceber a chegada da bala exige sucesso em um teste de H-2 (ou apenas Habilidade se tiver Radar ou Visão Aguçada). A bala continua a perseguir seu alvo até acertar.

Uma Cura de Maldição pode fazer com que a bala desapareça. A bala do rancor não persegue o alvo em outros Planos, mas volta a atacá-lo assim que ele retornar.

Bala do Rancor: 50 PEs.

Bandeira de Abordagem

Esta bandeira mágica tem o símbolo pirata de uma caveira com ossos cruzados que significa que a embarcação adversária será abordada e caso a tripulação se renda serão assaltados ou vendidos como escravos e apenas os capitães serão mortos. Quando é astreada a bandeira de abordagem faz com que todos que não estejam a bordo e que possam vê-la serão afetados pela magia Pânico.

Bandeira de Abordagem: 40 PEs.

Bandeira Sangrenta

Esta bandeira mágica totalmente vermelha significa, entre os piratas, que a embarcação adversária será abordada e todos serão mortos. Astear a bandeira leva três turnos completos; depois disso todos os tripulantes da embarcação são afetados pela desvantagem Fúria. Evitar ser afetado pela Fúria exige sucesso em um teste de Resistência.

Bandeira Sangrenta: 50 PEs.

Bandolin da Coragem

Este bandolin mágico emite um som capaz de incentivar os aliados a lutarem melhor. Um personagem usando o bandolim oferece um bônus de +2 em testes de Resistência e na FA para seus aliados enquanto o instrumento estiver sendo tocado. Tocar o instrumento é considerada uma ação, mas exige a Especialização

Instrumento Musical (de Artes). Além disso, com sucesso em testes de Atuação ou Artes, o bandolin emite rajada sônica com dano igual PdF. Cone de 20m de comprimento por 10m de base.

Bandolin da Coragem: 40 PEs.



Berloque da Comunicação Distante

A criação deste item é atribuída a Madame Blavatsky, professora sênior da Academia Arcana. Ele pode existir na forma de qualquer adorno de vestuário, como uma presilha para capas, broche, pingente para gargantilhas ou um simples botão que irradia uma forte aura mágica de encantamento.

Quando o berloque é utilizado pela primeira vez, dois usuários são determinados, sendo um o “dono” e o outro o “contato”. Ambos não podem ser alterados, permanecendo os mesmos para sempre. Uma pessoa que não deseje voluntariamente ser o contato tem direito a um teste de R+2 para evitar o efeito; neste caso, o item será inutilizado.

Três vezes por dia, o dono pode se comunicar com o contato, como se estivesse à sua frente – na verdade o item cria uma janela dimensional, permitindo a ambos conversar tranquilamente por até 10 minutos. A transmissão alcança apenas o Plano Material, mas ela viaja pelo Plano Etéreo – então quaisquer bloqueio dimensional que impeça uma viagem planar deste tipo também vai impedir o funcionamento do berloque. A comunicação requer concentração por parte do dono: teste de H+1 ou H-2 em casos de tensão.

Berloque da Comunicação Distante: 15 PEs.

Bola de Cristal

Esta bola de cristal funciona um pouco diferente daquela explicada no **Manual 3D&T Alpha**.

O mais conhecido item de observação, trata-se de uma bola de cristal com cerca de 15 centímetros de diâmetro. É possível usá-la para enxergar qualquer lugar do mundo (algumas vezes até outros mundos).

Um usuário de uma bola de cristal pode conjurar a magia Observar (pg. 23), mas deve empregar os seus próprios PMs para isso, mas ela não pode ser usada para ver criaturas ou lugares em outros Planos. Um outro tipo de bola de cristal, mais poderosa e mais cara, permite que o usuário veja criaturas e lugares de outros Planos sem nenhum custo adicional em PMs.

Além disso, muitas bolas de cristal possuem outros poderes adicionais acoplados. Algumas permitem que o usuário veja seres invisíveis, e outras permitem que o usuário utilize Telepatia mesmo que não tenha essa vantagem. Alguns magos também criam suas próprias variações de bolas de cristal, cada uma com seus próprios poderes.

Bola de Cristal I: 85 PEs.

Bola de Cristal II: 120 PEs (pode enxergar em outros Planos).

Bola de Cristal com Ver o Invisível: +10 PEs.

Bola de Cristal com Telepatia: +20 PEs.

Botas do Caminhante da Mata

Estas botas de couro enegrecido parecem ter sido criadas por druidas de Lamnor. O usuário recebe um bônus de H+1 para determinar seu movimento terrestre e pode andar por terrenos acidentados com sua velocidade normal.

Botas do Caminhante da Mata: 5 PEs.

Botas para Caminhar na Água

Este par de botas de couro com fivelas de prata permite ao personagem caminhar sobre água e outros líquidos da mesma forma que na magia Andar na Água. O efeito da magia é permanente, e o personagem não consome PMs para fazê-lo.

Botas para Caminhar na Água: 40 PEs.

Botas para Caminhar no Ar

Um par de botas de couro com um par de asas na parte de trás. O usuário recebe os benefícios da magia Andar no Ar permanentemente, sem precisar gastar PMs.

Botas para Caminhar no Ar: 40 PEs.

Botas Aladas

Este par de botas de couro se parece muito com as botas de caminhar no ar, pois também tem um par de asas na parte traseiras. Entretanto, o usuário pode ao invés de apenas caminhar no ar, levitar normalmente como se tivesse a vantagem Vão.

Botas Aladas: 20 PEs.

Botas Élficas

Os elfos fabricaram estas botas ainda na época de Lenórienn. Os batedores elfos eram enviados para espionar os exércitos hobgoblins utilizando-se de vários itens mágicos – entre eles, as botas élficas.

Um personagem que utilize uma bota élfica não produz quase nenhum ruído ao seu movimentar: ele recebe um bônus de +2 em qualquer teste da especialização Furtividade, e pode realizar testes mesmo que não tenha esta especialização.

Botas Élficas: 5 PEs.

Botas do Inverno

Estas botas costumam ser feitas com o couro de animais nativos das Montanhas Uivantes, como ursos brancos ou mastodontes. Seu usuário recebe os benefícios da vantagem Armadura Extra a frio e ainda pode andar sob a neve com sua velocidade normal, e sem deixar pegadas. Além disso, as botas se fixam em superfícies muito lisas, como gelo – além de não escorregar em lugares deste tipo, o personagem torna-se imune à magia Terreno Escorregadio de Neo.

Botas do Inverno: 25 PEs.

Botas da Velocidade

O usuário destas botas pode tornar-se muito mais veloz do que o normal. A cada turno o usuário pode realizar um movimento extra, totalizando uma ação e dois movimentos – ou uma ação e três movimentos, se tiver a vantagem Aceleração!

Botas da Velocidade: 10 PEs.

Bote Voador

Este pequeno barco pode carregar até seis pessoas e um condutor. Ele está constantemente sob efeito da magia Vão, sem limite de duração. O bote pode carregar até 800kg entre pessoas e equipamentos, e se desloca a 160 m/s.

O condutor direciona o bote para cima e para baixo através do leme na parte traseira. Para conduzir o bote é necessário um teste da especialização Canoagem (de Esportes). Em geral os testes são considerados Fáceis, mas em certas situações (como durante uma fuga) eles podem se tornar Normais ou até Difíceis.

Bote Voador: 50 PEs.

Braçadeiras de Armadura Natural

Estas braçadeiras apenas têm seu efeito místico revelado quando são usadas em par – usar somente uma braçadeira não fornece nenhum benefício. Quando o usuário veste as braçadeiras seu corpo todo se enrijece e torna-se mais forte e resistente: o portador recebe um bônus em sua Armadura que varia de +1 a +5.

As braçadeiras de armadura natural já são naturalmente raras e difíceis de encontrar. Quanto maior o bônus oferecido, mais difícil encontrá-la. Braçadeiras de armadura natural podem ser usadas em conjunto com armaduras mágicas.

Armadura +1: 10 PEs • *Armadura +2:* 30 PEs • *Armadura +3:* 50 PEs • *Armadura +4:* 70 PEs • *Armadura +5:* 100 PEs.

Braçadeiras de Arqueiro

Estas braçadeiras parecem itens normais. Entretanto sempre que seu usuário utilizar qualquer arma de longo alcance, receberá um bônus de FA +2 (sempre que usar Poder de Fogo).

Braçadeiras de Arqueiro: 30 PEs.

Bracelete da Vida

Esse bracelete é feito de raízes trançadas e tem aparência frágil. Eles foram criados pelo povo-thera, de Galrasia, a partir de raízes encontradas nos pântanos. Apenas um personagem que esteja vestindo o bracelete durante 24 horas ou mais pode usufruir de seus benefícios.

Um bracelete da vida possui 10 PVs. A qualquer momento, como uma ação livre, o usuário pode drenar os PVs do bracelete para se curar. Ele pode fazer isso, inclusive, durante um combate, logo depois de receber dano. Entretanto os PVs do bracelete nunca são recuperados, e uma

vez que ele tenha perdido todos os 10 PVs ele estará inutilizado. Obviamente, o usuário nunca pode curar mais PVs do que aquilo que o bracelete possui.

Existem versões ais poderosas do bracelete (chamados de bracelete da vida maior) que possuem 30 PVs.

Bracelete da Vida: 10 PEs.

Bracelete da Vida Maior: 25 PEs.

Brinco de Fusão por Gallant Weezer

Pouco se sabe sobre esse item mágico em Arton. Lendas dizem que ele tem como criador o deus do caos, Nimb. Provavelmente ao ser encontrado será usado como um par de brincos comuns. É extremamente difícil encontrar alguém que saiba exatamente como eles funcionam – em geral as pessoas apenas identificam sua aura mágica, mas não sabem como ele funciona. Cada brinco é considerado sob efeito de uma magia Disfarce Arcano com 4 PMs (ou seja, há 2 chances em 6 se o item não ser identificado de forma correta).

Quando utilizado de forma correta esse par de brincos é capaz de fundir duas criaturas e formar uma nova criatura que possuirá uma mescla das características físicas e psicológicas de ambas. As jóias ativam seu poder quando uma criatura coloca um dos brincos em uma orelha sua e a outra coloca o brinco restante em sua própria orelha (sempre na oposta). O efeito dos brincos de fusão funciona somente quando as criaturas pertencem à mesma raça, e mesmo assim só funciona com humanos, semi-humanos, humanoides ou youkais. A fusão dura 30 minutos ou até o fim do combate, depois disso o poder dos brincos só poderá ser usado após 1d horas.

Em termo de regras o poder dos brincos têm uma mecânica parecida com a vantagem Parcei-

ro, só que ao invés de usar as Características mais altas entre as duas criaturas, usa-se a soma das Características e reúne-se as vantagens. Por exemplo, um guerreiro com F3, H1, R2, A2, PdF0 e Ataque Especial e um ladino com F1, H4, R1, A0, PdF2 e Arena, ao usarem os brincos de fusão, se transformarão em uma nova criatura com F4, H5, R3, A2, PdF2, Ataque Especial e Arena. Quando a nova criatura chega a 0 PV, o efeito do item mágico termina e as criaturas fazem Testes de Morte separadamente.

Brincos de Fusão: 70 PEs.

Camisa Ladina

Esta parece uma simples camisa de seda (e pode ser usada debaixo de uma armadura como uma roupa normal). Entretanto a camisa possui bolsos secretos que tem, em seu interior, pequenos instrumentos de ladrões que oferecem um bônus de H+2 em todos os testes que envolvam destrancar fechaduras. Se forem separados da camisa, estes itens perdem seus efeitos; os efeitos retornam assim que os itens forem devolvidos. Além disso, a camisa oferece ao usuário um bônus de +2 em qualquer teste que envolva escapar de amarras e cordas.

Camisa Ladina: 20 PEs.

Cantil de Diversidades

Alguns dizem que esses cantis mágicos foram criados por clérigos de Nimb, outros dizem que foram magos do caos. O fato é que a cada vez que o conteúdo de um cantil de diversidade é ingerido ele surte um efeito diferente. Um mesmo personagem não pode utilizar o cantil duas vezes no mesmo dia. Lance 2d contra a tabela a cada vez que o conteúdo é ingerido.

[2] Veneno Poeira de Lich (pg. 37).

[3] Poção aleatória (uma poção de até 10 PEs).

[4] Poção da Grande Força +2.

[5] Vinho normal*

[6] Item de cura maior (**Manual 3D&T Alpha**, pg. 118)

[7] Água normal*

[8] Poção de Megalon.

[9] Suco de frutas*

[10] Poção de Vão (com 1d PMs).

[11] Poção aleatória (uma poção de até 20 PEs).

[12] Poção de Proteção Mágica (5 PMs).

* Nestes casos o cantil pode ser consumido pelo mesmo personagem até o próximo pôr-do-sol.

Cantil de Diversidades: 30 PEs.

Capa de Teleporte

Esta capa dourada e vermelha brilhante permite ao personagem teleportar-se como se tivesse a vantagem Teleporte. Ele ainda deve gastar seus próprios PMs para realizar este efeito. Se o personagem já tem esta vantagem, a capa não terá qualquer efeito.

Capa de Teleporte: 30 PEs.

Caveira Negra

Um item altamente maligno, encontrado principalmente em templos de deuses malditos, como Ragnar (ou Leenn) e Sszzaas. Ela se parece com uma caveira feita de ébano que emana uma aura profana.

Toda a área a até 30 metros da caveira é considerada profana. Nesta área todas as criaturas malignas (que utilizem ou sejam criadas com Magia Negra, ou que tenham certos tipos de Insanidade, como Homicida) recebem um bônus de +1 em testes de Resistência e para determi-

nar sua Força de Defesa quando os ataques são realizados por criaturas boas (que tenham Código de Honra dos Heróis e/ou Honestidade ou que utilizem Magia Branca). Além disso, todas as criaturas malignas na área tornam-se imunes a efeitos de ação mental (Telepatia, e todas as magias da escola Elemental: espírito).

A magia Esconjuro de Mortos-Vivos sofre uma penalidade de -2 PMs quando é realizada dentro desta área. Por outro lado as magias Controle de Mortos-Vivos e Criação de Mortos-Vivos recebem um bônus de +2. Por fim, aquele que ativa a caveira pode conjurar sobre ela uma magia qualquer para que esta magia afete todas as criaturas dentro da área de 30m, ou somente criaturas malignas, somente criaturas boas, ou ainda somente criaturas devotas de uma divindade ou de uma raça específica. O usuário deve determinar estes fatores quando conjura a magia. Quando a magia é conjurada sobre a caveira, entretanto, o custo em PMs será igual ao DOBRO do normal, e estes PMs ficarão presos à caveira (como em uma magia sustentável). Magias que causem dano direto NÃO podem ser conjuradas sobre a caveira. Apenas magias das escolas Negra e Elemental podem ser conjuradas sobre a caveira.

Caveira Negra: 100 PEs.

Cinto do Monge

Este cinto, criado por uma ordem de monges há muito esquecida, oferece uma grande habilidade para combater desarmado. O usuário recebe um bônus de +1 em sua FA sempre que combate desarmado (dano por esmagamento). Se o usuário for um monge ou artista marcial o efeito é diferente: ao invés de +1 em FA o cinto oferece H+2 para situações de combate e movimento (mas não testes de Perícias, por exemplo).

Cinto do Monge: 25 PEs.



Cinturão do Butim

Este cinto de couro decorado permite que seu usuário utilize qualquer item mágico “no lugar errado”. Por exemplo, normalmente um personagem pode ter apenas dois anéis mágicos (um em cada mão), mas com um cinturão do butim ele poderá usar um terceiro anel, por exemplo, preso na orelha! E os efeitos surtem como se ele estivesse com o anel na mão! Usar um colar no pescoço e outro preso no pulso ou tornozelo, calçar um par de botas mágicas e pendurar outro no pescoço... A única limitação é que dois itens não podem ser usados no mesmo “espaço” (no exemplo das botas mágicas, por exemplo, ele não poderia pendurar um par de botas no pescoço e ainda usar um outro colar no pescoço, pois esse “espaço” já está em uso).

Cinturão do Butim: 15 PEs.

Chapéu dos Disfarces

Este item mágico ficou famoso nas mãos do lendário bandido (e assassino) conhecido como o Camaleão. Seu usuário é capaz de mudar totalmente sua própria aparência, como em uma magia Transformação. O chapéu permite utilizar QUALQUER magia de Transformação, o que significa que o usuário pode se transformar em QUALQUER criatura. Entretanto, o usuário do chapéu de disfarces NÃO recebe nenhuma vantagem, desvantagem ou característica especial da criatura em que se transformou.

Utilizar qualquer transformação custa 1 PM do próprio usuário e dura até 1d minutos. Passado este tempo ele deverá gastar mais 1 PM para permanecer transformado. Transformar-se em alguma criatura específica é mais difícil – exige o gasto de 2 PMs, ao invés de apenas 1 (sem falar de que o usuário deve ter visto a criatura pelo menos uma vez na vida).

Chapéu dos Disfarces: 100 PEs.

Chapéu do Explorador

Para usar os benefícios desse chapéu, o usuário permanecer com ele na cabeça durante pelo menos oito horas. A partir de então ele oferece um bônus de +2 em qualquer teste envolvendo defender-se ou evitar armadilhas. Tirar o chapéu por apenas alguns minutos não cancela o efeito – mas caso o usuário o retire para usar outro item mágico na cabeça, o efeito se cancela e deve o usuário deve esperar mais oito horas com ele na cabeça para que o efeito volte.

Chapéu do Explorador: 5 PEs.

Chapéu Sombrio

O usuário de um chapéu sombrio tem boa parte de seu rosto escondida em sombras mágicas, tornando impossível ver suas expressões. O usuário recebe um bônus de +2 em testes de

Intimidação e Lábia e torna-se imune a efeitos que provoquem cegueira, ofuscam ou ataques visuais (como os olhos da medusa ou do basilisco). O chapéu nunca cai por acidente, mas pode ser removido normalmente.

Chapéu Sombrio: 35 PEs.

Chave de Wynna

Trata-se de uma pequena e delicada chave dourada que traz a efígie da Deusa da Magia Wynna. Ela permite, uma vez por dia, conjurar a magia Portal para o Saber.

Chave de Wynna: 5 PEs.

Colar das Bolas de Fogo

Este item parece um colar comum, sem muito valor. Quando ele é colocado no pescoço, entretanto, a ilusão que esconde sua real natureza é quebrada, e ele se transforma em um colar com corrente de ouro e inúmeras pedras douradas penduradas. O usuário (e apenas ele) pode retirar estas esferas e arremessá-las para produzir os mesmos efeitos da magia Bola de Fogo. Em geral, cada colar tem 2d+3 PMs que podem ser usados para conjurar a magia. Entretanto o usuário NÃO escolhe quanto de dano cada esfera irá causar, isto já está determinado.

Por exemplo, um colar pode ter um total de 8 PMs e ter duas esferas. Cada esfera, quando arremessada, produz uma Bola de Fogo com 4 PMs. Entretanto um outro colar pode ter os mesmos 8 PMs e as mesmas duas esferas, mas uma ataque com 5 PMs e a outra com 3 PMs. O Mestre deve determinar quais os efeitos de cada esfera assim que um personagem encontra o item mágico.

Colar das Bolas de Fogo: 10 PEs para cada 1 PM.

Colar do Caçador

Um colar do caçador apenas pode ser usado por Humanóides (alien, anfíbio, centauro, goblin, etc...). Qualquer outro personagem que o usar não receberá nenhum benefício.

Humanóides usando esse colar recebem +1 de bônus em Força de Ataque sempre que combatem desarmados (ataques naturais – geralmente por esmagamento). O usuário também recebe a vantagem Regeneração. Se já tem essa vantagem, passa a regenerar 2 PVs por turno, ao invés de 1.

Colar do Caçador: 60 PEs.

Colar dos Idiomas

Criado nos templos de Tanna-Toh, este item permite ao seu usuário conhecer todos os idiomas falados por povos civilizados de Arton. Não inclui idiomas falados por povos bárbaros ou idiomas animais.

Colar dos Idiomas: 5 PEs.

Colar de Movimento Livre

Um personagem utilizando este colar tem sua movimentação totalmente livre. Ele não pode ser paralisado de nenhuma forma, seja por magia ou a vantagem Paralisia. Ele também não fica preso em teias e outras substâncias pegajosas. A magia Terreno Escorregadio de Neo também não funciona contra o usuário. Obviamente o personagem ainda pode ser preso por correntes, cordas, agarrado ou qualquer outra forma mundana de aprisionamento.

Colar de Movimento Livre: 15 PEs.

Coldre Inquieto

Esse coldre (o lugar onde uma pistola fica guardada) é usado como um cinto e confere um

bônus de +3 em Iniciativa para atacar com pistolas.

Coldre Inquieto: 20 PEs.

Corda da Constrição

Parece com uma corda de cânhamo normal, mas este item mágico pode, a partir de uma palavra de comando, ser jogada para se enrolar em um alvo. A corda tem F5, H2, R2, A0, PdF0 e pode atacar como se tivesse Membros Elásticos. Se acertar seu alvo ela não causa dano, apenas se enrosca e imobiliza-o. Livrar-se da corda exige sucesso em um teste de H-2. É possível atacar a corda, mas neste caso o atacante imobilizado não poderá usar sua Habilidade para determinar a Força de Ataque. Outras criaturas atacando a corda causam metade do dano na criatura aprisionada.

Através de um novo comando de seu portador, a corda pode começar a pressionar o alvo para causar-lhe dano de constrição. Neste caso corda ataca normalmente, e seu alvo é considerado Indefeso. A corda regenera 1 PV a cada rodada, mas caso seja reduzida a 0 PVs estará completamente destruída.

Corda da Constrição: 35 PEs.

Diamante do Caos

Não há dúvidas de que este item mágico tenha sido criado por algum servo de Nimb – ou, segundo algumas lendas, pelo próprio deus do caos. Qualquer criatura pode usar os poderes de um diamante do caos; entretanto, nas mãos de uma pessoa mentalmente sadia (ou seja, qualquer criatura que não tenha algum tipo de Insanidade) este diamante impõem uma penalidade de -1 em TODAS as características do portador.

O diamante do caos tem as seguintes habilidades:

• **Ação Aleatória.** O usuário pode conjurar a magia Ação Aleatória (duração de 5 turnos) 1d-2 vezes ao dia, sem consumir PMs. O Mestre deve jogar em segredo o uso diário (que pode até mesmo ser zero) a cada início de dia.

• **Proteção contra Ordem.** O usuário invoca uma área mágica de 3m que oferece um bônus de +1 em Força de Defesa e em testes de Resistência e imunidade a poderes e efeitos de ação mental (Telepatia, e todas as magias da escola Elemental: espírito) ao usuário e todos os seus aliados, quando estes enfrentam qualquer criatura com Código de Honra da Honestidade. Esta habilidade pode ser usada 1d-2 vezes ao dia (como anteriormente).

• **Palavra do Caos:** esta habilidade pode ser usada 1d-2 vezes ao dia (como as anteriores), e afeta todas as criaturas a até 9m de distância do portador do diamante. O efeito desta habilidade vai depender da Resistência da criatura afetada:

R1 ou menos: a criatura morre instantaneamente.

R2 ou R3: a criatura sofre os efeitos da magia Ação Aleatória durante um turno, fica atordoada (não pode realizar testes de Habilidade e não pode somar sua Habilidade para determinar FA e FD) durante 1d-3 turnos e ainda fica surda durante 1d-2 turnos.

R4: a criatura fica atordoada durante 1d-3 turnos e surda durante 1d-2 turnos.

R5: a criatura fica surda durante 1d-2 turnos.

Criaturas com qualquer tipo de Insanidade são imunes à palavra do caos.

Diamante do Caos: 45 PEs.

Elmo de Telepatia

O usuário recebe todos os benefícios da vantagem Telepatia. Entretanto, ele deve gastar seus próprios PMs para utilizá-la.

Elmo de Telepatia: 25 PEs.

Escaravelho de Proteção

Este amuleto tem a forma de um escaravelho de prata. Ele parece um item normal, mas se permanecer nas mãos de uma pessoa por mais de um turno inteiro, ele brilhará levemente e runas e inscrições aparecerão em sua superfície demonstrando que trata-se de um item de proteção.

O usuário do escaravelho recebe os benefícios da vantagem Resistência à Magia. Além disso, o escaravelho consegue absorver 10 pontos de dano que envolvam dreno de energia (como dano às características, ou as magias Roubo de Vida e Roubo de Magia) ou efeitos de morte (efeitos místicos ou sobrenaturais que provocam a morte imediata do alvo, como Raio Desintegrador – neste caso considere que ele absorve todos os 10 pontos de dano). Quando os 10 pontos de dano forem absorvidos, o escaravelho se destrói, transformando-se em pó.

Um escaravelho de proteção pode ser “curado” para restaurar esses danos sofridos ao custo de 1 PE por ponto restaurado.

Escaravelho de Proteção: 30 PEs.

Escaravelho das Lâminas Afiadas

Este escaravelho é feito de couro curtido e prata, e é capaz de aumentar ou reduzir seu tamanho de forma a ficar preso em qualquer arma cortante – como facas, espadas, machados, etc. Três vezes por dia o usuário pode invocar uma palavra de comando para que a arma com o escaravelho torne-se mais afiada durante 2d+3 turnos (a partir do seu próximo ataque). Sempre que o usuário desta arma obtiver um resultado 5 ou 6 em seu teste para determinar a Força de Ataque, este será considerado um

Acerto Crítico (e não apenas com um 6). Não funciona em armas que já sejam naturalmente afiadas (veja a pg. 40).

Escaravelho das Lâminas Afiadas: 20 PEs.

Estatuetas de Poderes Incríveis

Existem vários tipos de estatuetas de poderes incríveis, cada uma com seus próprios poderes e habilidades. Quando a estatueta é jogada no chão e a palavra de comando é pronunciada, ela se transforma em uma criatura viva do tamanho normal (com algumas exceções) que obedece ao portador do item. Caso a estatueta seja quebrada ou danificada seriamente, seus poderes desaparecerão. Caso a criatura morra na forma animal, voltará a ser estátua e não poderá ser usada novamente dentro de 24 horas.

A seguir estão alguns tipos de estatuetas de poderes incríveis.

• **O Bode das Distâncias (5 PEs).** Essa estatueta se transforma em um grande bode com as mesmas estatísticas de um cavalo de montaria. Ele não precisa descansar, e pode ficar ativo durante até um dia inteiro ao longo de uma semana (continuamente ou em qualquer combinação de tempo que não ultrapasse 24 horas por semana). Passado este tempo ele volta a ser uma estatueta e não poderá ser usado nas próximas 24 horas.

• **O Bode da Dor (15 PEs).** Essa estatueta se transforma em um bode enorme, maior do que um touro, com as mesmas estatísticas de um corcel das trevas (mas sem Ligação Natural). O bode também pode realizar uma investida com seus chifres retorcidos que funciona como um Ataque Especial. O item pode ser ativado uma vez por mês durante até 12 horas.

• **O Bode do Desespero (30 PEs).** Quando ativada, a estatueta se transforma em um grande bode com as estatísticas de um cavalo de

guerra, com a diferença de que seus chifres são considerados armas mágicas (F+2). O bode do desespero irradia uma aura igual à magia Pânico, a todos a até 9m, sem consumir PMs. Ele pode ser ativado uma vez a cada duas semanas durante 3 horas (contínuas ou não).

- **Cão de Ônix (25 PEs).** Quando ativada, esta estatueta se transforma em uma criatura similar a um cão de guerra (mesmas estatísticas de um lobo-das-cavernas) com Sentidos Especiais (Faro Aguçado, Infravisão e Ver o Invisível) e que pode se comunicar no idioma Valkar (embora tenha uma inteligência bastante limitada). Pode ser ativado uma vez por semana, durante seis horas (contínuas ou não) e obedece ao seu portador.

- **Corcel de Obsidiana (50 PEs).** Esta estatueta bastante rara pode se transformar em um belo corcel, quando ativada. A criatura tem as estatísticas de um cavalo de guerra e mais a vantagem Vão e pode usar Teleportação Planar uma vez por dia sem consumir PMs, podendo transportar todos os seu cavaleiros. O item pode ser ativado uma vez por semana durante 24 horas.

- **Coruja de Serpentina (10 PEs).** Esta estátua tem duas palavras de comando, sendo que cada palavra ativará uma habilidade diferente: com uma palavra ela se transformará em uma coruja normal (F0, H2, R1, A0, PdF0, Vão), e com outra palavra de comando se transformará em uma coruja gigante (F2, H2, R2, A1, PdF0, Vão). Entretanto, após se transformar três vezes em coruja gigante, a estatueta perderá seus poderes. A coruja invocada (normal ou gigante) pode se comunicar telepaticamente com seu portador, e será obediente a ele. O item pode ser ativado uma vez ao dia, durante 8 horas.

- **Elefante de Mármore (50 PEs).** Esta é a maior das estatuetas, do tamanho de um punho humano. Quando ativada, ela se transforma em

um elefante da savana normal, totalmente obediente ao portador. Pode ser ativado quatro vezes por mês, durante até 24 horas.

- **Grifo de Bronze (40 PEs).** Essa estatueta mágica com 3cm de altura pode transformar-se em um grifo normal, durante até 6 horas.

- **Leões de Ouro (30 PEs).** Estas estatuetas são construídas aos pares. Quando ativadas, se transformam em leões normais. Os leões podem ser ativados durante uma hora por dia, mas caso sejam vencidos em combate eles voltam à forma de estatuetas e não podem ser usados durante uma semana (ao invés de apenas 24 horas).

- **Mosca de Ébano (10 PEs).** Quando esta estatueta de poderes incríveis é ativada ela se transforma em uma mosca gigante, do tamanho de um pônei. A mosca tem F2, H6, R2, A2, PdF0, Vão, mas é totalmente incapaz de atacar, serve apenas para transportar passageiros.

Ferraduras da Velocidade

Quando as quatro ferraduras são colocadas em um cavalo, elas invocam uma magia que é capaz de DOBRAR a velocidade com que o cavalo se desloca. Não tem qualquer influência em combates e similares, apenas em deslocamento.

Ferraduras da Velocidade: 15 PEs.

Ferradura de Zéfiro

Acredita-se que estas ferraduras tenham sido criadas originalmente por um feiticeiro e armeiro de Namalkah, o reino dos cavalos. Quando um cavalo utiliza as quatro ferraduras, ele passa a mover-se alguns centímetros a cima do solo. Assim, ele pode deslocar-se sobre superfícies líquidas (como água) ou instáveis (terrenos acidentados) normalmente, com sua velocidade padrão.

Ferraduras de Zéfiro: 15 PEs.

Flauta Assombrada

Apenas personagens com a especialização Instrumento Musical (de Artes) podem utilizar este item. Quando a flauta é tocada, o som sombrio que ela emana parece vir de outro lugar, a 9m de distância do flautista. Todas as criaturas que ouvirem o som (com exceção do flautista, que fica imune) devem obter sucesso em um teste de Resistência ou ficam abaladas. Os efeitos desaparecem quando a flauta pára. Criaturas abaladas sofrem -2 de penalidade em FA, FD e todos os testes. Caso as criaturas consigam ver o flautista, a flauta não surte efeito.

Flauta Assombrada: 20 PEs.

Força Bem-Humorada

Usada como um colar, esta force é um laço cortado logo a cima do nó. Dizem que ela teria sido usada para matar um fanfarrão destemido que ousou gracejar mesmo em seu momento de morte. Como efeito a força bem-humorada torna seu usuário imune a efeitos de medo, naturais ou mágicos (até mesmo tentativas de intimidação e a insanidade da Tormenta!).

Força Bem-Humorada: a Força Bem-Humorada não tem custo em PEs porque é um item único. Entretanto ela não chega a ser considerada um artefato por sua habilidade não se distinguir tanto de outros itens mágicos.

Gancho do Bucaneiro

O gancho do bucaneiro substitui uma mão do usuário. Por isso é necessário que o usuário arranque uma de suas mãos para usá-lo. Instalar o gancho é um processo doloroso – requer um teste de Cirurgia (de Medicina) e provoca 1d-3 pontos de dano temporário na Resistência do paciente (o dano retorna à fração de 1 ponto por dia de descanso).

Uma vez instalado o gancho não pode mais ser usado como uma mão. Por outro lado sempre que o usuário precisa realizar um teste de Escalada ou Alpinismo o teste é considerado um nível mais fácil. Se usado em combate o gancho pode oferecer dois benefícios: o gancho pode ser usado para atacar, como uma adaga mágica F+1; ou ainda o usuário pode realizar dois ataques por turno, cada um com FA igual a F+1d+1 (bônus mágico já incluído). Ladinos e outros criminosos com um gancho do bucaneiro tem ainda um outro benefício: sempre que realizam um ataque furtivo (quando a vítima é considerada Indefesa ao seu ataque) eles recebem um bônus adicional de +1 na FA se utilizarem o gancho.

Gancho do Bucaneiro: 40 PEs.

Garrafa de Ar

Esta garrafa mágica contém, em seu interior, uma certa quantidade de ar, renovado continuamente. Quando seu usuário esta em um lugar onde não pode respirar (como dentro d'água ou em um lugar com ar envenenado) ele pode utilizar o ar da garrafa para respirar. Várias pessoas podem utilizar a garrafa (mas não ao mesmo tempo). Entretanto ela não permite respirar normalmente nesses lugares: o usuário deve usar uma rodada para obter o ar da garrafa e, após, prender sua respiração.

Garrafa de Ar: 15 PEs.

Garrafa do Efreeti

Este frasco, geralmente feito de bronze, tem uma tampa de chumbo repleta de selos e um fino rastro de fumaça é visto em seu interior. Quando o frasco é aberto ele libera um efreeti, um gênio do fogo (veja o **Manual dos Monstros**). A cada dia que o efreeti é libertado o Mestre deve jogar, secretamente 3d. Se obtiver 3 como resultado, o efreeti atacará aquele que o

libertou. Se obtiver 18, o efreeti concederá, ao personagem, um único Desejo. Se obtiver qualquer outro resultado, o efreeti servirá lealmente o personagem que o libertou, durante dez minutos por dia ou até ser destruído (o que torna o item inútil).

Garrafa do Efreeti: 70 PEs.

Harpa do Encantamento

Apenas personagens com a especialização Instrumento Musical (de Artes) podem tocar esta bela harpa dourada. O usuário da harpa pode conjurar a magia O Canto da Sereia uma vez a cada dez minutos sem consumir PMs – mesmo que não tenha nenhuma vantagem mágica. A magia funciona com um número de PMs igual à Habilidade do músico (sendo o mínimo 1).

Harpa do Encantamento: 30 PEs.

Incenso da Meditação

À primeira vista esse pedaço de incenso parece igual a qualquer outro, com aroma adocicado até ser aceso. Quando aceso, qualquer personagem com qualquer vantagem mágica (ou com as especializações Ciências Proibidas ou Religião) pode fazer um teste de Habilidade para reconhecê-lo como um item mágico poderoso.

Quando um conjurador divino (que tenha Clericato ou Paladino) permanece orando ao lado deste incenso por pelo menos oito horas, todas as suas magias que tenham Clericato e/ou Paladino como Exigência se tornarão magias máximas durante 24 horas – ou seja, todos os efeitos numéricos das magias alcançam o valor máximo. Uma magia qualquer que cure 1d PVs, por exemplo, irá restaurar automaticamente 6 PVs (o máximo permitido) pelo custo normal em PMs.

Incenso da Meditação: 80 PEs.

Jaqueta Protetora

Essa jaqueta, apropriada para ladinos, oferece bônus de +2 em FD, +1 em testes de Resistência e a vantagem PVs Extras.

Em Fortuna a jaqueta protetora é vista como um item de ladrão. Magos que conheçam a jaqueta (teste de H+1 ou a especialização Ciências Proibidas) não vem o usuário com bons olhos (o personagem é considerado como tendo Má Fama).

Jaqueta Protetora: 40 PEs.

Lanterna da Revelação

Este item parece uma simples lanterna coberta, e funciona como tal na maioria das vezes. Entretanto sua luz também é capaz de tornar visível qualquer criatura invisível (seja de forma natural ou mágica) que esteja a até 7,5m de distância.

Se a lanterna for usada contra o usuário de um amuleto contra detecção ambos os personagens devem lançar 1d e somar à sua Habilidade. Aquele que obtiver o melhor resultado vence – o usuário da lanterna consegue detectar o usuário do amuleto, ou o usuário do amuleto continua escondido.

Lanterna da Revelação: 30 PEs.

Luvras de Destreza

Estas raras e preciosas luvas de couro apenas funcionam quando usadas aos pares. Seu usuário recebe grande agilidade e destreza manual. Em regras, o usuário recebe um bônus entre +1 e +3 em Habilidade. Não se sabe da existência de luvas que concedam bônus maiores. Esse bônus, entretanto, não se aplica a movimento e ações com o corpo, apenas ações manuais (incluindo combate).

Habilidade +1: 10 PEs • *Habilidade +2:* 30 PEs • *Habilidade +3:* 50 PEs • *Habilidade +4:* 70 PEs • *Habilidade +5:* 100 PEs.

Manoplas da Ferrugem

Este par de manoplas parece velho e enferrujado, mas escondem um poder impressionante. Uma vez por dia seu usuário pode conjurar a magia Toque da Ferrugem. Além disso, o próprio usuário das manoplas e todo o equipamento que ele carrega ficam imunes a esta mesma magia e também a qualquer forma de ferrugem, natural ou mágica, como o ataque de um monstro da ferrugem.

Manoplas da Ferrugem: 35 PEs.

Manoplas da Força de Ogre

Estas manoplas não são muito diferentes dos anéis de força (ah sim, e eles não podem ser usados em conjunto). Dizem que este item foi fabricado pelos misteriosos e raros ogres-magos. Entretanto, os ogres-mago foram encontrados em Arton apenas recentemente, enquanto estas manoplas já são vistas há algum tempo. Acredita-se que tenha sido criada por algum mago antigo e tenha recebido este nome apenas por conferir uma força similar à de um ogre.

O usuário destas manoplas recebe um bônus de F+3 sempre que as estiver vestindo. É preciso usar as duas luvas para que a magia surta efeito.

Manoplas da Força de Ogre: 50 PEs.

Manto da Aranha

Este item mágico tornou-se famoso devido às ações do notório ladrão Andrus, o Aranha. O usuário deste manto torna-se capaz de andar pelas paredes e teto como se estivesse sempre sob efeito da magia Aderência. Além disso, o usuário ainda fica imune ao aprisionamento por

teias, naturais ou mágicas. Ele pode atravessar teias normalmente, como se não houvesse qualquer obstáculo em seu caminho – mas não consegue correr.

O personagem também recebe um bônus de +2 em todos os testes de Resistência contra venenos aracnídeos. O usuário torna-se capaz de conjurar a magia Teia de Megalokk, mesmo que não tenha nenhuma vantagem mágica. Entretanto, ele deve consumir seus próprios PMs para utilizá-la.

Manto da Aranha: 70 PEs.

Manto da Arraia Gigante

Este manto parece feito de couro sem nenhuma propriedade, mas quando seu usuário entra em água salgada ele o envolve totalmente, conferindo a capacidade de respirar na água e movimentar-se neste ambiente com deslocamento normal. O personagem fica quase idêntico a uma arraia gigantesca; apenas personagens que obtenham sucesso em um teste de Habilidade (ou H+2 se tiver Visão Aguçada) perceberão a diferença.

O manto também oferece ao personagem a capacidade de atacar com um ferrão de arraia, realizando um ataque extra por turno (que ataca com F+1d), mas apenas contra inimigos que estejam em sua retaguarda. Esse ferrão NÃO tem o mesmo veneno das demais arraias.

Manto da Arraia Gigante: 45 PEs.

Manto do Carisma

Este manto mágico faz com que as pessoas olhem o usuário como uma pessoa mais carismática. Aquele que usa este manto recebe um bônus de +1 em todos os testes que envolvam tratar com outras pessoas (como testes de Ma-

nipulação, Artes e similares). Algumas variações do manto oferecem um bônus de +2.

Manto do Carisma +1: 10 PEs.

Manto do Carisma +2: 25 PEs.

Manto do Deslocamento

Este manto mágico invoca sobre o usuário os mesmos efeitos da magia Imagem Turva, sempre ativa e sem consumir PMs do usuário.

Manto do Deslocamento: 35 PEs.

Manto do Morcego

Feito de tecido negro ou marrom, este manto mágico oferece ao usuário um bônus de +2 em todos os testes para esconder-se, e o usuário é considerado como tendo a especialização Furtividade.

O usuário do manto também adquire a capacidade de se dependurar em qualquer superfície de ponta cabeça, como um morcego (embora não possa se fixar em outras superfícies, como em paredes) e também todos os benefícios da vantagem Vôo (para isso ele deve segurar as duas pontas da capa, o que o impede de realizar outras ações com os braços, como lutar). O usuário também pode usar livremente uma magia de Transformação em Morcego, sendo capaz de retornar à sua forma original a qualquer momento. Para isso ele deve gastar 2 PMs (duração sustentável). Desta forma ele adquire a aparência e todos os benefícios de um morcego comum (F0, H1, R0, A0, PdF0, Vôo, Sentidos Especiais: Radar).

Por fim, o manto ainda oferece um bônus de FD+1 ao personagem, tanto na forma normal quanto na forma de morcego.



Manto do Morcego: 55 PEs.

Manto de Resistência

Este manto mágico envolve o usuário com uma proteção mágica que lhe oferece um bônus em todos os testes de Resistência. Note que o manto não aumenta a Resistência do usuário (portanto, não afeta seus PVs e PMs), apenas oferece um bônus (que geralmente varia de +1 a +3) nos testes de Resistência contra magia, venenos e outros efeitos.

Resistência +1: 5 PEs • *Resistência +2:* 10 PEs • *Resistência +3:* 30 PEs.

Manto da Sorte

Este manto ficou famoso ao ser usado pelas mãos de Luigi Sortudo, o bardo – que, diga-se de passagem, recebeu este nome justamente por estar usando o manto e ter escapado vivo de uma chuva de flechas. O manto era originalmente conhecido como Manto de Desviar Disparos. Hoje ele é mais conhecido como Manto da Sorte, justamente devido ao uso por Luigi.

O Manto da Sorte envolve o usuário com a magia Desvio de Disparos permanentemente, tornando muito difícil acertá-lo com ataques de longa distância. Usá-lo não consome nenhum PM do usuário.

Manto da Sorte: 40 PEs.

Manuais Mágicos

Estes manuais mágicos são extremamente raros. Eles existem em vários tipos, e cada um tem um nome próprio: o Manual da Rapidez de Movimentos, o Manual da Saúde Corporal, Manual dos Exercícios, etc. Eles parecem manuais comuns, com dicas para melhorar a saúde, aumenta a força física, a agilidade corporal, a mira e arremesso, ou a consistência corporal. Entre-

tanto, cada um deles tem uma poderosa magia Desejo inscrita em seu interior.

Caso um personagem leia o manual inteiro (o que consome pelo menos seis dias de leitura direta, com pequenos intervalos para descanso e alimentação) ele automaticamente irá conjurar a magia sobre si, sem nem ao menos perceber. Ao final da leitura, o personagem receberá um bônus de +1 PERMANENTEMENTE em uma de suas cinco características (determinadas pelo tipo de manual). Este bônus PODE aumentar a Característica para um valor a cima de 5 (enquanto um Desejo normalmente não o faz).

Cada manual oferece bônus a somente uma característica. O Mestre deve determinar qual a característica afetada antes que o personagem comece a ler o manual.

Manuais Mágicos: 100 PEs.

Mão da Glória

Este item mágico é uma mão humana mumificada, presa em correntes, que deve ser usada no pescoço como um colar. Quando um anel mágico é colocado na mão mumificada, o efeito do anel é conjurado sobre o usuário da mão – o que lhe possibilita usar um anel extra, como se tivesse uma mão extra. A mão, entretanto, não consome ser muito bem vista por cidadãos comuns, dando um ar de monstruosidade. O usuário de uma mão da glória sofre os efeitos da desvantagem Má Fama.

Mão da Glória: 25 PEs.

Mochila de Carga

Essa mochila mágica é capaz de carregar até 125kg de equipamento ou 850 litros. Entretanto, independente disso seu peso permanece sempre o mesmo: 7,5kg.

Os itens dentro da mochila de carga ficam guardados em uma fissura no Plano Astral. Caso

a mochila seja danificada (por dentro ou por fora) ela estará inutilizada, e todo seu conteúdo ficará perdido na fissura. Uma criatura que seja jogada dentro da mochila ficará presa e sofrerá os efeitos de asfixia (veja a pg. 69 do **Manual 3D&T Alpha**), pois a única fonte de ar é a abertura da mochila.

Mochila de Carga: 30 PEs.

Mochila do Sobrevivente

Similar à uma mochila de carga, essa mochila pode carregar até 50kg sem mudar de peso (7,5kg). Entretanto o item ainda tem outra propriedade mágica: ele possui uma certa quantidade de itens que se renovam diariamente.

O Mestre pode escolher quais os itens que são encontrados na mochila, mas tipicamente os itens são os seguintes: uma dose de antídoto total, um cantil cheio, um cobertor, uma corda de seda (15m – oferece +1 em teste de Alpinismo e escalada), um kit de primeiros socorros (+1 em testes de Primeiros Socorros), um pé de cabra (+1 em testes de arrombamento), uma pederneira, uma rede de pesca, um saco de dormir, duas tochas. Todos os itens consumíveis (antídoto, tochas, cantil, etc) se renovam diariamente.

Mochila do Sobrevivente: 55 PEs.

Olhos de Água

Estas lentes de cristal se encaixam nos olhos do personagem e conferem Visão Aguçada (de Sentidos Especiais). Caso o personagem já tenha essa vantagem, não recebe nenhuma habilidade extra.

Olhos de Água: 5 PEs.

Olho Farejador

Este item precisa substituir um olho verdadeiro para ser ativado. O processo exige um teste de Cirurgia (de Medicina) e provoca 1d-3 pontos

de dano temporário na Resistência do paciente (o dano retorna à fração de 1 ponto por dia de descanso).

Feito de vidro, este item oferece visão normal ao usuário. Ele também se torna capaz de detectar tesouros nas proximidades (embora não indique direção, distância nem valor). “Tesouro” é qualquer item ou Moedas que não estejam sendo carregados por outras criaturas (criaturas vivas, pelo menos) e que somem pelo menos 1 PE.

Olho Farejador: 30 PEs.

Pedra da Boa Sorte

Dizem que este item mágico é construído pelos dragões dourados, uma sub-espécie de dragão verde relativamente rara em Arton. Se eles são os criadores originais do item não se tem certeza, mas é certo que atualmente eles são os mais aptos a construí-los. Estes itens são especialmente valorizados em Fortuna.

O portador de uma pedra da boa sorte recebe um bônus de +1 em todos os seus testes de Resistência, testes de Perícia e em testes para determinar FD e FA. Nas mãos de um dragão dourado o item torna-se ainda mais poderoso: todas as criaturas que tenham os Códigos dos Heróis e/ou da Honestidade que estejam a até 3 metros do dragão recebem estes benefícios (incluindo o próprio dragão).

Pedra da Boa Sorte: 8 PEs.

Perna de Pau Cambaleante

Este item precisa substituir uma perna verdadeira para ser ativado. O processo exige um teste de Cirurgia (de Medicina) e provoca 1d-3 pontos de dano temporário na Resistência do paciente (o dano retorna à fração de 1 ponto por dia de descanso).

Embora o usuário da perna de pau cambaleante pareça mancar, ela não afeta seu deslocamento. Na verdade, todos os testes envolvendo Acrobacia (de Esportes), Alpinismo (de Sobrevivência), escaladas ou equilíbrio são considerados um nível mais fácil (ou, no caso de não ser um teste de perícia, recebe bônus de +3).

Perna de Pau Cambaleante: 35 PEs.

Pérolas Explosivas

Utilizada por ladrões, as pérolas explosivas funcionam como pequenas granadas. O comércio desses itens é proibido dentro do Reinado, mas personagens com Lábria (de Crime) podem encontrar com um teste de H-1.

Usadas para destruir fechaduras elas oferecem um bônus de +1 em Armadilhas ou Arrombamento (ou causam 1d de dano para destruir portas e paredes). Seu barulho torna difícil os testes de Furtividade.

As pérolas podem ser usadas em combate, mas o pávio precisa ser aceso antes (uma ação) e depois arremessada (outra ação). Elas causam dano de H+1d e o raio de explosão é de apenas 50cm. É possível acender e arremessar mais de uma pérola ao mesmo tempo, e neste caso o raio de explosão aumenta em 50cm para cada pérola extra (enquanto o dano aumenta em +1 para cada pérola além da primeira).

Pérolas Explosivas: 2 PE cada pérola.

Pintura de Guerra Élfica

Após a queda de Lenórienn houveram alguns elfos que abraçaram o barbarismo. Foi entre eles que surgiu a pintura de guerra élfica, um item de uso único aplicado sobre o rosto. Quando a pintura é aplicada ela oferece um dos seguintes benefícios:

- **Agilidade.** Como a magia Agilidade, conjurada com 4 PMs (ou seja, oferece +2 em Esquiva, FD e movimento).

- **Astúcia.** O usuário é considerado como tendo a vantagem Genialidade.

- **Esplendor.** O usuário recebe um bônus de +3 em qualquer teste que envolva lidar com outras pessoas (Intimidação, Sedução, Lábria, etc, e outras que receberiam bônus por Aparência Inofensiva).

- **Força.** O usuário recebe um bônus de F+1.

- **Vigor.** O usuário é considerado como tendo a vantagem PVs Extras.

Aplicar a pintura exige duas ações (mais tempo do que uma poção). Os efeitos duram uma hora.

Pintura de Guerra Élfica: 2 PEs.

Robe do Arquimago

Estes robes existem em três cores: branco, cinza ou preto. Um robe branco apenas pode ser usado por personagens que tenham Código de Honra dos Heróis e/ou Honestidade. Um robe preto apenas por personagens com qualquer tipo de Insanidade ou que tenham ou sejam criados com Magia Negra. E um robe cinza apenas pode ser usado por personagens que não tenham nenhuma destas características. Se um personagem usar um robe que não combina com suas estatísticas, o item não funciona e ainda impõem um redutor de -1 em TODAS as características do usuário.

Além disso, somente magos podem usar o robe (ou seja, qualquer personagem que tenha pelo menos uma vantagem mágica).

Quando um personagem mago utiliza o robe corretamente ele recebe os benefícios da vantagem Resistência à Magia. Também recebe um bônus de A+2 e bônus de +1 em qualquer teste

de Resistência. Por fim, o mago pode penetrar contra a Resistência à Magia de seus alvos (o bônus que o alvo recebe passa a ser de +1 ao invés de +3).

Robe do Arquimago: 40 PEs.

Robe dos Olhos

Este robe parece uma peça normal, até ser vestida. Quando isso acontece, vários olhos se abrem por toda a superfície do olho. O personagem torna-se capaz de enxergar em todas as direções ao mesmo tempo. Magicamente, seu cérebro passa a ser capaz de captar as imagens e compreendê-las em todas as direções.

O usuário do robe dos olhos recebe os benefícios de todos os Sentidos Especiais ligados à visão (Visão Aguçada, Infravisão, Visão de Raio-X e Ver o Invisível). O personagem também não poderá mais ser surpreendido quando atacado pelas costas ou outras situações similares, e nem pode ser flanqueado.

O grande problema do robe é que o usuário NÃO pode fechar os olhos contra ataques visuais. Ou seja, contra o olhar de uma medusa, por exemplo, ele NÃO TEM a opção de fechar os olhos ou desviar o olhar. Uma magia luminosa lançada diretamente contra o personagem o deixará cego durante um turno para cada PM da magia.

Manto dos Olhos: 30 PEs.

Sol Vigilante

Utilizado pelos xerifes de Azgher (um tipo de pistoleiro e justiceiro a serviço da lei), um sol vigilante é usado como um broche. Ele concede ao usuário um bônus de +5 em Iniciativa (sendo que esse bônus deve ser invocado através de uma palavra de comando – o que é uma ação livre). O broche também faz com que o usuário seja capaz de detectar mentiras. Três vezes ao

dia ele pode saber com certeza absoluta se uma pessoa está mentando ao conversar com ela. Ele também recebe +2 de bônus em testes de Intimidação, Lábria e outras perícias usadas para detectar mentiras.

Sol Vigilante: 60 PEs.

Tapa-Olho do Amotinado

Este tapa-olho não interfere na visão do usuário; pelo contrário, permite a ele enxergar em todas as direções! O usuário recebe um bônus de +2 em qualquer teste que envolva procurar ou perceber qualquer coisa ao seu redor (embora ele não seja considerado como tendo Visão Aguçada, e por isso o alcance da visão não se modifica). O usuário também não pode ser surpreendido (ele não é considerado Indefeso quando está surpreendido, mas sim quando estiver imobilizado).

Tapa-Olho do Amotinado: 35 PEs.

Tapete Voador

Um dos meios de transporte mais comuns de Wynlla, o tapete voador nada mais é do que um tapete mágico capaz de voar, como na magia Vôo. Os tapetes existem em várias formas e tamanhos:

- **Tipo I (20 PEs).** O tapete tem 1m de largura por 1,5m de comprimento, pode carregar até 150kg e voa a uma velocidade de 50 m/s.

- **Tipo II (30 PEs).** O tapete tem 1,3m de largura por 2m de comprimento, pode carregar até 300kg e voa a uma velocidade de 40 m/s.

- **Tipo III (40 PEs).** O tapete tem 1,5m de largura por 1,8m de comprimento, pode carregar até 450kg e voa a uma velocidade de 40 m/s.

- **Tipo IV (60 PEs).** O tapete tem 2m de largura por 3m de comprimento, pode carregar até 600kg e voa a uma velocidade de 30 m/s.

O tapete é ativado por uma palavra de comando. Depois disso, ele segue as direções indicadas por esta mesma pessoa. Não é preciso estar sobre o tapete para ativá-lo, mas é preciso estar a uma distância de aproximadamente 3 metros ou menos (ou uma distância um pouco maior, se o personagem falar em voz alta).

Vassoura Voadora

Um item muito apreciado pelos alunos da Academia Arcana, é também um meio rápido e simples de movimentação em vôo. Uma vassoura voadora pode voar como na magia Vôo (realizada com 4 PMs). A vassoura suporta até 100 kg de carga. Pode voar sozinha para um destino indicado, desde que tenha uma boa noção do caminho percorrido e seu destino final. Ela também pode ser “chamada” para perto do personagem se este estiver a menos de 300m de distância.

Vassoura Voadora: 30 PEs.

Vestimenta da Fé

Este item sagrado é usado principalmente por servos dos deuses, mas na verdade qualquer personagem pode usá-lo. Quando vestido, este traje oferece ao usuário Armadura Extra contra tudo, exceto magias e armas mágicas. Frequentemente símbolos sagrados são gravados no traje, trazendo a aparência de roupas clericais.

Vestimenta da Fé: 60 PEs.

Vestimenta do Druida

Este belo traje, geralmente verde e decorado com símbolos e figuras de animais, pode ser usado sobre roupas ou armaduras. Um druida que utilize essa vestimenta recebe o Poder Transformação em Animal (se for um druida de Allihanna ou do Oceano) ou Transformação em Monstro (se for um druida de Megalokk). Se o

usuário já tem esse Poder Concedido, recebe uma utilização extra por dia, sem custo em PMs.

Vestimenta do Druida: 10 PEs.

ITENS DA ACADEMIA ARCANA

Os itens a seguir são oferecidos como decoração especial e comprovação de escolaridade para alunos da Grande Academia Arcana aprovados nos Testes de Proficiência. Em geral, não podem ser fabricados ou adquiridos fora da Academia – exceto através de falsificação. Justamente por isso, a lista não inclui custos em PEs.

Amuleto do Conhecimento Arcano

Este amuleto traz o brasão da Academia Arcana e é oferecido como premiação a alunos aprovados no Teste do Vento. Três vezes ao dia, oferece ao usuário um bônus de +2 em testes da especialização Ciências Proibidas e outras que envolvam magia (o usuário pode realizar o teste mesmo que não tenha estas especializações). O item, entretanto, não funciona dentro da Academia Arcana.

Anel da Graça das Águas

Este anel tem uma turmalina com o brasão da Academia incrustada. É oferecido como premiação aos alunos aprovados no Teste da Água. Oferece +1 na FD do usuário e, uma vez ao dia, +2 em testes das especializações Ecologia, Botânica e Zoologia.

Manto dos Dao

Um belo manto azul escuro (para meninos) ou vermelho escuro (para meninas) com o símbolo da Academia e de Wynna bordados na gola e nas bordas. É oferecido como premiação aos alunos aprovados no Teste da Terra. Confere +2

em todos os testes de Resistência (o que não aumenta seus PVs e PMs).

Bastão do Favor de Wynna

Um bastão de metal com faixas pintadas de cores exóticas e duas jóias preciosas em cada extremidade (um rubi e uma esmeralda). É oferecido como premiação aos alunos aprovados no Teste do Fogo e, com isso formado na Academia Arcana.

O bastão oferece um poder diferente, escolhido aleatoriamente a cada nascer do sol, lançando 2d contra a tabela abaixo:

[2-4] A magia conjurada tem seu alcance dobrado.

[5-6] A magia conjurada tem sua duração dobrada. Se tratar-se de uma magia sustentável, ela continua ativa por 1d turnos após ser abandonada pelo mago. Se for uma magia instantânea, nada acontece.

[7-8] A magia conjurada fica sob efeito d'A Mágica Silenciosa de Talude.

[9-10] Todos os efeitos variáveis da magia (como dano) são aumentados em 50%.

[11-12] A magia tem seu efeito máximo (dano máximo, cura máxima, duração máxima, etc).

Três vezes ao dia o usuário pode escolher usar o poder do bastão no exato instante em que sua magia é conjurada. Note que quando ele utilizar a magia pela primeira vez no dia, ele não saberá qual o efeito que surtirá.

ITENS MALDITOS

Até agora você viu uma longa lista de itens mágicos, itens que os aventureiros almejam quando vasculham cavernas e masmorras. Mas nestes mesmos lugares existem itens malditos, colocados ali apenas para enganar, confundir e atrapalhar a vida de aventureiros descuidados.

A seguir temos uma lista de itens mágicos que os aventureiros NÃO gostaria de encontrar em seu caminho: itens malditos.

Itens malditos são explicados na página 124 do **Manual 3D&T Alpha**. Uma Detecção de Magia utilizada sobre um item maldito o identifica como um item mágico. Uma Detectar Maldição revela o item como um item maldito. E uma magia Identificação pode revelar a real natureza de seus poderes.

Itens Malditos como Tesouros

Embora itens malditos geralmente não sejam encontrados no mercado (salvo algumas exceções) apresentamos um custo em PEs para cada item – pois esses itens podem surgir como parte de um Tesouro deixado por algum vilão.

Os PEs de um item maldito, entretanto, são negativos. Isso significa que sempre que há um item maldito no Tesouro encontrado, haverá também mais Tesouros úteis.

Por exemplo, o Mestre determina que após derrotarem seus inimigos os heróis são premiados com um total de 20 PEs em Tesouros. Ele também decide que no meio do Tesouro há um total de -5 PEs em itens malditos. No balanço final, haverá um item maldito de -5 PEs e um total de 25 PEs em Tesouros não malditos.

ITENS MALDITOS ESPECÍFICOS

A seguir há uma lista de itens malditos que o Mestre pode utilizar em suas aventuras.

Alguns itens malditos podem produzir um efeito benéfico em certas situações. Por exemplo, uma bota dançante pode oferecer os benefícios de uma bota mágica quando é utilizada fora de combate. Nestes casos aplique os PEs do item benéfico sobre os PEs do item maldito para verificar o custo final em PEs.

Anel da Inabilidade

Este anel parece altamente mágico, mas quando utilizado ele gruda no dedo da vítima e a torna extremamente desajeitada. O usuário sofre uma penalidade de H-2 para qualquer ação que envolva esta característica. Além disso, o personagem ainda tem uma chance em seis (1 em 1d) de que suas magias falhem, sempre que ele tentar realizá-las – ele ainda consome os PMs normalmente, mas a magia não surte qualquer efeito.

Anel da Inabilidade: -20 PEs.

Anel de Masculinidade/ Faminilidade

Muitos atribuem a criação deste anel aos clérigos de Nimb, deus do caos, da sorte e do azar, embora muitos digam também que na verdade trata-se de um presente de Hyninn, deus da trapaça e dos ladrões.

Este anel parece um belo anel de ouro ou prata, cheio de detalhes atraentes. Quando o usuário o coloca no dedo, entretanto, o anel parece colar em sua pele, tornando impossível retirá-lo por meios normais. Somente uma Cura de Maldição pode fazer com que o anel saia do dedo do usuário.

Enquanto o anel estiver no dedo de uma criatura, entretanto, ele se transformará em uma criatura do sexo oposto ao seu. Por exemplo, se o personagem é, originalmente, um anão masculino, então adquire a forma de uma anã – ou vice-versa! Não existe nenhuma outra penalidade conferida pelo anel, apenas este problema “estético” – o que reforça a ideia de que seja tudo uma brincadeira de Nimb e/ou Hyninn...

Anel da Masculinidade/Feminilidade: -5 PEs.

Armadura de Atração de Flechas

Esta armadura se parece com uma armadura de batalha altamente mágica. Na verdade ela oferece um bônus de A+1 sempre que o ataque é realizado com uma arma branca – ou seja, sempre que o atacante utiliza Força. Entretanto contra qualquer tipo de projétil (qualquer ataque com PdF) este bônus não se aplica – pelo contrário, a armadura impõe uma PENALIDADE de A-2! O efeito apenas aparece quando o usuário é atacado à distância – neste caso o projétil irá perseguí-lo, mostrando a maldição do item.

Armadura de Atração de Flechas: -10 PEs.

Armadura da Fúria

Parecendo uma armadura mágica, a armadura da fúria faz com que o usuário mude levemente seu temperamento. Ele sofre uma penalidade de -2 para todos os testes que envolvam carisma, conversa ou diálogo, incluindo qualquer teste de Manipulação e Artes. Todos os personagens e criaturas que ataquem o usuário de uma armadura da fúria também recebem um bônus de +1 na FA enquanto ele vestir o item.

Armadura da Fúria: -15 PEs.

Botas Dançantes

Estas botas parecem itens mágicos, e geralmente funcionarão como um par de botas mágicas qualquer (o efeito deve ser escolhido pelo Mestre). Entretanto quando o usuário entra em combate, as botas forçam o usuário a dançar loucamente, impondo uma penalidade de H-3 durante todo o combate e impedindo de realizar um movimento no turno. Na verdade a vítima precisa escolher entre realizar um movimento OU uma ação, nunca os dois; personagens com Aceleração pode realizar uma ação e um movimento.

Botas Dançantes: -20 PEs.

Botas de Cola Soberana

Essas botas funcionam exatamente da mesma forma que as botas dançantes, podendo reproduzir o efeito de alguma bota mágica em situações normais – mas quando o usuário entra em combate as botas fixam-se no solo. A vítima torna-se completamente incapaz de realizar qualquer movimento durante o combate (mesmo que tenha Aceleração), e seus ataques sofrem penalidade de H-1.

Botas de Cola Soberana: -20 PEs.

Braçadeiras da Fraqueza

Geralmente estas braçadeiras funcionam como braçadeiras de armadura natural (cujo bônus pode variar de A+1 até A+5 – veja a descrição do item mágico). Entretanto a qualquer momento que o usuário enfrentar um oponente de igual nível (mesma pontuação) ou mais forte que ele próprio, este efeito desaparece, e o mesmo bônus é convertido em uma penalidade! Por exemplo, um par de braçadeiras da fraqueza (A+2) se transformará em um item maldito que oferece A-2 nestas situações.

Armadura +1/-1: -5 PEs • Armadura +2/-2: -10 PEs • Armadura +3/-3: -20 PEs • Armadura +4/-4: -30 PEs • Armadura +5/-5: -50 PEs.

Corda do Aprisionamento

Esta corda funciona da mesma forma que uma corda da constrição (veja a pg. 57). Entretanto ela não precisa de uma ordem para ser ativada – ela ataca a primeira criatura que se aproximar. Algumas cordas de aprisionamento são fabricadas de modo a não atacar um tipo de criatura – criaturas de uma certa raça ou espécie, ou servos de uma ou outra divindade.

Corda do Aprisionamento: -10 PEs.

Espada da Fúria

Este item parece uma simples espada mágica – ela não oferece nenhum bônus em combate, mas pode ferir criaturas vulneráveis apenas a magia e armas mágicas. Entretanto, seu portador sofre todos os efeitos da desvantagem Fúria. Caso já tenha esta desvantagem, nada acontece.

Na verdade qualquer arma ou armadura mágica pode ter essa mesma maldição por -5 PEs (o que reduz o custo final da arma).

Espada da Fúria: -5 PEs.

Manoplas da Descoordenação

O usuário destas manoplas sofre uma penalidade de H-1 em qualquer situação de combate. Além disso, ocasionalmente, durante um combate, ele simplesmente solta aquilo que estiver carregando – o que pode ser uma arma ou qualquer outro item. A cada turno o Mestre deve lançar 1d, e se obtiver 1 ou 2, o personagem solta o que estiver carregando. Se for uma arma, ele terá que recolher a arma (o que consome um movimento) ou terá que atacar sem usar armas (o que significa trocar seu dano personalizado para esmagamento).

Manoplas da Descoordenação: -10 PEs.

Robe da Fraqueza

Parece um robe mágico normal, mas quando é vestido, este item automaticamente reduz a Força do usuário para F0. Além disso, caso o usuário seja um usuário de magia, ele esquece de TODAS as suas magias e todos os conhecimentos místicos (não pode mais realizar testes que envolvam conhecimento místico, como testes de Ciências Proibidas). O robe se enrola na vítima tornando-se impossível retirá-lo por meios normais. Caso o robe seja retirado, seus efeitos desaparecem.

Robe da Fraqueza: -40 PEs.

ITENS INTELIGENTES

Alguns itens mágicos têm um poder muito especial: além de oferecer habilidades mágicas, eles ainda são inteligentes, tendo personalidade própria. Alguns podem até comunicar-se telepaticamente com seu usuário (ou, mais raramente, são capazes de falar um ou mais idiomas, podendo se comunicar com qualquer criatura capaz de falar o mesmo idioma). Itens inteligentes sempre serão artefatos, itens únicos e geralmente poderosos. Estes itens não podem ser comprados facilmente, apenas encontrados como Tesouros ou como prêmio em algum calabouço profundo.

Itens inteligentes tem custo básico de 0 PEs. Entretanto vários aspectos do item podem aumentar ou reduzir esse custo. Itens inteligentes não possuem pontos em Características. Entretanto eles possuem outros aspectos que devem ser decididos pelo Mestre.

Comportamento

Um item inteligente tem suas motivações e sua forma de pensar. O Mestre deve decidir esse tipo de coisa. Se ele é carismático ou não, se é bondoso ou maligno, se cumpre algum objetivo específico, etc. Um item inteligente pode ter algumas vantagens e desvantagens que ajudam a determinar esse comportamento (ele deve pagar ou receber os benefícios destas Vantagens e Desvantagens na forma de Pontos de Artefato).

- **Devoção (-10 PEs).** Significa que o item tem um objetivo a cumprir. Caso contrário, além de receber as penalidades normais desta desvantagem, o portador também não poderá usar nenhuma das habilidades especiais do item, e ele funcionará como um item normal.

- **Código de Honra (-5 PEs cada).** Significa que o item vive sob certos preceitos de honra. O item apenas aceitará agir caso seu portador esteja agindo de encontro a seus interesses.

- **Insano (variável).** O item é completamente louco, e apenas funcionará caso seu portador esteja realizando uma ação que vá de encontro a seus objetivos. As seguintes formas de insanidade podem ser adotadas por um item inteligente: Cleptomaniaco (-5 PEs), Depressivo (-10 PEs), Dupla Personalidade (0 PEs), Fúria (-5 PEs), Homicida (-10 PEs), Megalomaniaco (-5 PEs), Mentiroso (-5 PEs), Obsessivo (-10 PEs), Paranóico (-10 PEs), Suicida (-5 PEs). Na maioria dos casos o tipo de Insanidade do item inteligente irá afetar o seu usuário (como no caso de um item suicida ou depressivo).

Comunicação

- **Sem Comunicação (0 PEs).** Embora tenha inteligência, o item é incapaz de se comunicar com seu portador. O item pode transmitir apenas pequenas sensações a seu portador.

- **Comunicação Telepática (5 PEs).** O item consegue se comunicar telepaticamente com seu portador. Entretanto o item conhece somente um idioma – para ser capaz de conhecer outros idiomas ele deve ter a perícia Idiomas ou alguma Especialização (a perícia completa custa 20 PEs, e cada 3 especializações custam 10 PEs).

- **Telepatia Avançada (10 PEs).** O item é capaz de se comunicar telepaticamente com qualquer criatura a até 20 metros de distância. Entretanto ele continua a conhecer somente um idioma (veja a cima).

Habilidades do Item

Um item inteligente pode oferecer a seu portador uma série de habilidades especiais. O tipo de habilidade vai depender da natureza do item.

Se for uma arma, o item pode ter qualquer das habilidades permitidas a uma arma (veja o **Manual 3D&T Alpha** pg. 120 e aqui no **Manual da Magia**). Se for uma armadura, da mesma forma, poderá ter qualquer habilidade permitida a uma arma; e assim por diante.

Além disso, um item inteligente ainda pode oferecer a seu portador uma série de outros poderes, descritos a seguir.

- **Vantagens (variável).** Um item inteligente pode oferecer, a seu portador, os benefícios de alguma vantagem. Neste caso o custo em Pontos de Experiência é igual ao custo da vantagem multiplicado por 10. Caso a vantagem consuma PMs, o portador deve utilizar seus próprios PMs.

- **Desvantagens (variável).** Alguns itens inteligentes conferem desvantagens junto com suas habilidades. Neste caso ele recebe Pontos de Experiência extras igual ao custo da desvantagem multiplicado por 10.

- **Perícias (variável).** O item inteligente pode oferecer ao portador os benefícios de uma Perícia ou de alguma especialização. Cada perícia custa 20 PEs, e cada especialização custa 5 PEs.

- **Habilidades Mágicas (20 PEs).** O item oferece ao portador a capacidade de conjurar uma magia qualquer, pelo custo normal em PMs. Cada magia adicional custa 5 PEs. Magias com custo permanente em PMs não podem ser selecionadas. Por outro lado, o personagem pode ignorar certos requisitos, como Clericato e Arcano.

- **PMs Próprios (5 PEs).** O item possui seus próprios PMs – 10 PMs para cada 5 PEs do item inteligente. Esses PMs podem ser realizados para ativar qualquer um dos poderes oferecidos pelo item inteligente – mas NÃO podem ser usados para ativar vantagens, manobras e magias do próprio usuário.

Itens e Personagens

Um item inteligente é considerado uma criatura como outra qualquer. Assim, ele pode escolher entre cooperar ou não com seu portador. Caso decida não cooperar, ele pode escolher não manifestar qualquer uma de suas habilidades especiais. Ele pode comportar-se como um item normal, se assim desejar. Alguns itens, entretanto, podem fazer mais do que isso.

- **Atrapalhar Portador (5 PEs).** Caso não concorde com as atitudes do portador, ou caso seus objetivos não vão de encontro aos do portador, o item pode tentar atrapalhá-lo em combate. O item provoca uma penalidade de -1 em qualquer teste que envolva utilizá-lo (como FA-1, se for uma arma inteligente).

- **Dominar Portador (10 PEs).** O item inteligente pode tentar subjugar seu portador à sua vontade. Neste caso o portador deve fazer um teste de Resistência e, se falhar, terá que obedecer as ordens do item durante um dia inteiro – ou até que aconteça algum fato crítico, algo que vá totalmente contra o pensamento do portador. Neste caso ele faz um novo teste de Resistência para tentar voltar ao normal.

Exemplo de Item Inteligente

Usando as regras apresentadas vamos criar um item inteligente como exemplo.

Nosso item inteligente será um machado maligno que visa destruir toda a raça humana (Devoção; -10 PEs). O machado oferece F+2 (30 PEs) e possui as habilidades Flagelo: humanos (5 PEs) e Defensora (10 PEs). O machado pode se comunicar telepaticamente com seu portador (5 PEs). Ele permite que seu portador utilize a vantagem Ataque Múltiplo sempre que esta usando o machado (10 PEs) e permite que o portador conjure as magias Cegueira (20 PEs) e Cancelamento de Magia (5 PEs) pelo custo

normal em PMs. Infelizmente o machado é enorme e de aparência desagradável, e por isso o portador é considerado Monstruoso (-10 PEs) enquanto o utiliza.

Assim, nosso machado é um item inteligente que custa 65 Pontos de Experiência.

ARTEFATOS

Itens mágicos são itens poderosos, mas que podem ser comprados no mercado. Artefatos são muito mais do que isso – são itens únicos, de poder inigualável. Não existem dois artefatos iguais – cada um tem seus poderes, suas habilidades e seus usos.

Não se sabe o processo de criação de artefatos. Alguns acreditam que eles foram criados pelos próprios deuses e oferecidos como presente a seus servos – ou são itens pessoais dos próprios deuses!

O Mestre deve ter todo o cuidado ao utilizar artefatos em sua campanha, pois esses itens oferecem aos seus portadores poderes que vão muito além do comum.

A seguir esta uma pequena lista de artefatos que existem em Arton. Nenhum deles tem custo em PEs, pois artefatos nunca podem ser comprados, apenas premiados a personagens muito poderosos.

Amuleto de Neruite

Neruite é uma divindade menor, Deusa do sono e dos sonhos. A maior parte das pesquisas aponta Tenebra como sua mãe, mas uma vez que Neruite normalmente esta relacionada à bondade, a veracidade nesta hipótese é contestável. A deusa costuma ser venerada principalmente por aqueles que sofrem de pesadelos, buscando assim um sono mais tranquilo, pois ela é a protetora do sono.

O Amuleto de Neruite é um artefato criado pela própria deusa. Parece com um delicado colar de prata com luas e estrelas adornando sua superfície. Aquele que utilizar o amuleto terá todas as bênçãos da Deusa do sono.

- **Sono Sagrado.** O Amuleto de Neruite protege completamente o sono de seu usuário. Enquanto estiver dormindo ou inconsciente, o portador não poderá ser ferido de nenhuma forma, seja natural ou mágica. Efeitos como gás, veneno e ação mental também não surtem qualquer efeito.

- **Descanso Tranquilo.** O portador do Amuleto de Neruite recebe a mesma habilidade concedida pela deusa a seus clérigos: o usuário é capaz de recuperar duas vezes mais Pontos de Vida e de Magia do que normalmente o faria.

- **Sono Mágico.** O usuário do Amuleto de Neruite é capaz de lançar a Magia Sono pelo custo normal em PMs.

- **Sono Pesado.** O Amuleto, no entanto, tem uma pequena desvantagem: uma vez que o usuário tenha adormecido, ele acordará apenas oito horas mais tarde (o mínimo necessário para que magos e clérigos estejam plenamente descansados para realizar Magias). Nenhum poder no mundo será capaz de fazê-lo acordar. Da mesma forma, é impossível remover o Amuleto ou mover o portador para outro local, independente de sua vontade. Itens que estejam sendo carregados por ele também não podem ser removidos.

Os efeitos concedidos pelo Amuleto não funcionam em criaturas acordadas, somente dormindo ou inconscientes. A única habilidade que pode ser utilizada enquanto está acordado é a Magia Sono.

Uma vez que nunca dormem, construtos não são capazes de utilizar o Amuleto de Neruite

(nem mesmo a Magia Sono pode ser utilizada por eles).

Neruite e os Lordes do Pesadelo

Muitos pesquisadores artonianos mencionam a existência do Reino dos Pesadelos, habitado por criaturas que poderiam ser classificados como demônios. Segundo as lendas, toda a maldade que existe no universo vem do Reino dos Pesadelos.

O Reino dos Pesadelos é governado pelos Lordes do Pesadelo, criaturas malignas cuja forma do corpo ainda é um mistério. São temidos, principalmente, por seus poderes telepáticos, uma vez que são capazes de desferir ataques mentais. Livros e manuscritos que falem sobre o Reino dos Pesadelos são raros, escritos por magos e clérigos completamente insanos, e famosos por perturbar a mente daqueles que se atrevem a lê-los.

Alguns clérigos afirmam que os Lordes do Pesadelo são uma criação de Tenebra, uma raça de criaturas malignas. Dizem que certa vez, Azgher conseguiu convencer os demais Deuses que os Lordes do Pesadelo significariam uma ameaça para todas as raças que habitavam Arton, e por isso foram todos exilados em um Plano distante, o Reino dos Pesadelos.

Por representarem aspectos de certa forma opostos, Neruite é inimiga de todos os Lordes do Pesadelo. Há quem acredite que a Deusa é um tipo de irmã dos Lordes, visto que ambos foram criados por Tenebra. Os devotos de Neruite refutam esta idéia, considerando-a como um desafio.

O fato é que pela inimizade existente entre Neruite e os Lordes do Pesadelo, o artefato criado pela Deusa oferece uma certa proteção contra seus inimigos. O portador do Amuleto de Neruite não pode ser afetado pelos poderes mentais dos Lordes do Pesadelo. Outra habili-

dade concedida ao portador é sua imunidade a certas habilidades dos servos dos lordes: venenos, gás ou qualquer outra habilidade que não seja dano direto simplesmente não afeta o usuário.

Portanto, contra estas criaturas e seus servos, o Amuleto de Neruite é uma arma excepcional...

Anel da Força Infinita

Este é mais um artefato ainda envolto a certos mistérios. Toda a informação que se tem a seu respeito vem de antigos manuscritos ainda não desvendados completamente. Portanto, tudo que é mencionado aqui pode estar longe da verdade.

O Anel da Força Infinita foi criado décadas atrás, em tempos imemoriais. Alguns manuscritos o mencionam, inclusive, como uma arma utilizada durante a Grande Batalha, que ocorreu entre os reinos de Arton-sul antes mesmo da colonização humana no lado norte do continente conhecido.

O Anel se parece com um simples anel de ouro, sem pedras preciosas ou runas e ilustrações que o identifiquem como tal. Alguns pergaminhos antigos dizem que o anel é capaz de se moldar de acordo com o dedo do usuário: para pessoas com dedos mais finos, ele se contrai, enquanto se dilata para dedos mais gordos. Isso permite a membros de qualquer raça utilizar o Anel.

- **Portador Merecedor.** Utilizar este item exige que o portador o mereça. Apenas pessoas corajosas são capazes de utilizar o Anel. Por isso muitos estudiosos apontam Tauron como sendo o criador do artefato. Caso qualquer criatura que não vá de encontro a este ideal utilize o anel, não será capaz de receber qualquer benefício.

• **Força Infinita.** O portador do Anel da Força Infinita, como o próprio nome sugere, recebe uma força mágica inacreditável: a Força do personagem sobe em uma Escala de Poder (ou seja, é multiplicada por 10), mas APENAS a Força.

• **Desvantagem.** O efeito do Anel da Força Infinita, no entanto, não está sempre ativo. Utilizar esta habilidade exige concentração. Em combate o personagem apenas receberá o benefício se abdicar de seu movimento naquele turno. Além do mais, uma vez utilizado, o Anel apenas poderá voltar a ser usado 1d6+2 semanas mais tarde, mas o efeito dura 3d6 minutos.

O Paradeiro do Anel

Dizem que depois da Grande Batalha, o Anel da Força Infinita se perdeu. Alguns pergaminhos dizem que ele veio junto com as caravanas em direção à área que hoje compreende o Reinado. Fazia parte do tesouro de uma nobre família, que aparentemente desconhecia o poder do artefato. Certa vez, durante sua viagem às terras do leste, ainda desconhecidas na época, a família foi atacada por uma tribo de orcs, que passou a ter a posse do artefato, também desconhecendo seu real poder.

Atualmente, segundo alguns boatos, o Anel da Força Infinita encontra-se perdido em um labirinto subterrâneo na floresta de Jeyfar, a leste do reino de Bielefeld, como um dos tesouros deixados pelos orcs, destruídos por alguma criatura maligna.

Muitos aventureiros gananciosos já tentaram alcançar o Anel, desafiando os perigos de Jeyfar, mas nenhum deles conseguiu retornar com o prêmio. Alguns dizem, inclusive, que o Anel nem ao menos existe, tratando-se simplesmente de uma lenda.

Na dúvida, muitos preferem correr o risco de obter o artefato.

Armaduras Sagradas por ISMurff

Embora sejam artefatos existe mais de uma armadura sagrada. A origem deles é pouco conhecida, mas acredita-se que tenham sido criadas como prêmio para os mais valorosos servos dos deuses. Existem vinte armaduras sagradas, cada uma representando um dos deuses do Panteão. Alguns estudiosos teorizam que devem existir também modelos para os deuses menores, mas elas nunca foram vistas.

Uma armadura sagrada funciona exatamente como se o personagem possuísse as vantagens Aliado e Parceiro. A armadura é considerada um mecha de escala nigen, mas tem todas as Características em 0, com exceção de Armadura e Resistência. Diferente de alguns mechas, as armaduras sagradas não podem ser comandadas por comando de voz, apenas se o personagem vesti-la.

Cada armadura sagrada é única, com seus próprios valores de Armadura e Resistência e seus próprios poderes (que podem ser usados pelo personagem que a veste). O Mestre deve sentir-se livre para criar as estatísticas das armaduras sagradas.

• **Vantagens e Desvantagens.** Uma armadura sagrada pode ter quase qualquer vantagem ou desvantagem, e pode até mesmo adquirir poderes de armaduras mágicas (como os vistos na página 121 do **Manual 3D&T Alpha**).

• **Poderes Permanentes.** Muitas armaduras sagradas têm magias imbuídas permanentemente sobre elas – ou seja, o usuário é considerado como estando sempre sob efeito da magia em questão. Em raras, cada uma dessas magias custa, para a armadura, 10 PE para cada 5 PMs da magia.

• **Poderes de Ativação.** Há também armaduras que permitem ao usuário conjurar certas

magias sem a necessidade de nenhuma vantagem mágica; neste caso cada magia custa 5 PEs, independente do custo em PMs da magia.

• **Apenas Heróis Lendários.** As armaduras sagradas possuem uma retrição diferente dos outros artefatos. Somente aqueles que se mostrarem aptos para utilizar-se destes itens serão aceitos como usuários. Somente guerreiros valerosos são capazes de usar-las (personagem com 12 pontos ou mais).

• **Pontuação.** Cada armadura é feita com 100 PEs (um Aliado de um personagem de 12 pontos).

Exemplo de Armadura Sagrada: Megalokk

F0, H0, R4, A3, PdF0, PVs 20; PMs 8; Mecha; Sentidos Especiais (Visão Aguçada, Audição Aguçada, Olfato Apurado).

Poderes Permanentes: A magia Garras de Atavus está constantemente sob efeito da armadura e seu usuário.

Poderes de Ativação: O usuário pode utilizar as magias Marcha da Coragem e Megalon somente sobre si mesmo pelo custo normal em PMs, mesmo que não tenha nenhuma vantagem mágica.

Cajado do Mago

Este cajado já foi visto nas mãos de um avatar de Tanna-Toh. Alguns clérigos afirmam, inclusive, que o cajado do mago é um item particular da deusa. Ele permite ao usuário realizar uma série de efeitos mágicos.

• **Pontos de Magia.** O cajado do mago tem seus próprios PMs (30 PMs, no total). O cajado pode ser utilizado para conjurar uma série de magias, mesmo que o usuário não tenha nenhuma vantagem mágica.

A única forma do cajado do mago recuperar seus PMs é absorvendo magias que sejam dis-

paradas contra o usuário – para isso ele deve cancelar sua Resistência à Magia neste turno (veja adiante), e a FD do usuário deve igualar ou superar a FA da magia que o está atacando. Neste caso, cada PM da magia lançada contra o usuário é convertido em 1 PM para o bastão. Se o bastão receber mais de 30 PMs ele explodirá, provocando 30d de dano a todos a até 1m do bastão.

- **Magias Naturais.** As seguintes magias podem ser conjuradas livremente, sem consumir PMs: Detecção de Magia, Megalon, Luz, Proteção Mágica e Transporte.

- **Magias Simples.** As seguintes magias podem ser conjuradas com metade do custo normal em PMs do cajado: Cancelamento de Magia, Bola de Fogo, Inferno de Gelo, Invisibilidade, Enxame de Trovões, Paralisia.

- **Magias Avançadas.** As seguintes magias podem ser conjuradas pelo custo normal em PMs do cajado: Criatura Mágica e Teleportação Planar.

- **Resistência à Magia.** O portador do cajado do mago ainda recebe os benefícios da vantagem Resistência à Magia.

Crânio dos Planos

Este artefato era desconhecido pela maioria dos pesquisadores artonianos até alguns anos atrás, após um fato inusitado ocorrido na vila de Bonwa, no reino de Yuden.

Ao contrário da maioria dos artefatos, o Crânio dos Planos não é um item único. Na verdade sabe-se da existência de pelo menos três exemplares deste item. Um deles está perdido, graças aos fatos ocorridos na vila de Bonwa: utilizando um dos crânios, Taliran Meia-Noite conseguiu transportar toda a vila para o Reino de Tenebra. A vila foi salva por um grupo de aventureiros,

mas o destino de Taliran e do item utilizado por ele, não é conhecido.

Os Crânios dos Planos se parecem com simples crânios de tamanho humano, mas totalmente feitos de prata. No lugar onde deveriam haver olhos ficam duas órbitas vazias, onde pode-se ver um profundo céu escurecido em que brilham grandes estrelas. Devido a isso, muitos acreditam que os crânios teriam sido criados por Tenebra, Deusa das Trevas.

- **Viagem Planar.** Como o próprio nome supõem, a grande habilidade dos Crânios dos Planos é a possibilidade de alcançar qualquer Plano de existência através deles. Cada um dos Crânios dos Planos pode ser utilizado separadamente, suas habilidades não se alteram se forem utilizados em conjunto.

Se manejado corretamente, este artefato permite que o portador transporte ele e todos aqueles que estiverem dentro de uma área de até 10m de raio para algum lugar distante, em outro Plano. Ainda é possível ampliar a área para até 300m de raio, mas neste caso toda a área afetada deve ser demarcada com símbolos mágicos específicos (o que exige o gasto de 5 PEs em componentes mágicos). Áreas maiores não podem ser afetadas.

Mas a viagem para os outros Planos não é uma tarefa simples. Para que o crânio funcione corretamente ele deve ser manipulado por um ou mais clérigos da divindade cujo Plano se deseja alcançar. Para alcançar Sora, o Reino de Lin-Wu, por exemplo, seria necessário que um ou mais clérigos de Lin-Wu utilizassem o crânio. Uma viagem de volta (no caso de viajantes perdidos em outro Plano querendo retornar a Arton) é mais simples, e pode ser realizada por qualquer clérigo.

Mas a ativação do crânio também é um processo difícil, que exige do usuário grande empe-

nho e grande poder mágico. Um grande ritual é necessário para ativar o item: o personagem deve ter Magia Negra, Clericato e deve consumir 8 PMs permanentes no processo. Um número maior de clérigos podem se reunir para alcançar o poder necessário. Neste caso, os clérigos envolvidos devem somar seus PMs.

Uma outra possibilidade é envolver um grupo de devotos para ampliar o poder mágico do clérigo portador do Crânio para sua ativação. Neste caso, cada 100 devotos (pessoas comuns que prestam homenagens àquela divindade) oferecem +1 PM para o portador realizar o ritual.

Quando utiliza o Crânio dos Planos, o clérigo pode ser transportado apenas para um lugar que já conheça naquele Plano. Se esta for sua primeira viagem planar, então ele acabará caindo em um ponto aleatório (à escolha do Mestre). O único lugar que nunca pode ser alcançado é o centro daquele Plano, onde habitam os Deuses nativos daquele lugar.

A Criação dos Crânios

Muitos fatores levam a crer que os Crânios dos Planos teriam sido criados por Tenebra, a Deusa das Trevas. O primeiro deles é o fato de se visualizar um profundo céu escurecido com belas estrelas nas órbitas dos crânios. Mas isso não é tudo.

Um outro fator importante é que apenas clérigos capazes de lidar com o Magia Negra pode utilizar o artefato. Levando-se em consideração que esta Escola é especialmente comum entre necromantes e os clérigos de Tenebra, é natural pensarmos que a deusa poderia ter criado o item para ser utilizado, principalmente, por seus clérigos.

E por fim, é importante salientar que nenhum dos Crânios dos Planos pode ser utilizado durante o dia, quando a face de Azgher brilha no céu. Os crânios apenas podem ser utilizados à

noite, sob a bênção de Tenebra. A única exceção diz respeito a lugares escurecidos, como cavernas e subterrâneos, lar de muitos filhos de Tenebra, como os trogloditas, licantropos e mortos-vivos.

Desbravador

Esse artefato era a arma pessoal da deusa Valkaria, mas foi entregue a um dos Libertadores após sua libertação. Seu destino atual não é conhecido.

O desbravador é um mangual pesada que oferece F+5. Ele pode ferir e pode ser carregado por criaturas incorpóreas. O item também possui os seguintes poderes:

- **Armas.** Ao acionar um botão, o usuário pode transformar o Desbravador em qualquer destas armas: maça leve F+5 (dano elétrico); espada longa encantada F+5 (dano fogo); machado de guerra F+5 com a habilidade Afiado; lança curta encantada F+5 (dano elétrico); ou uma lança longa F+5 com a habilidade Defensora.

- **Flagelo.** Em todas as suas formas, o Desbravador é considerado como tendo a habilidade Flagelo contra TODOS os tipos de criatura, exceto humanos ou devotos de Valkaria.

- **Cancelamento de Magia.** O usuário pode conjurar a magia Cancelamento de Magia com 1,5m de raio por ponto de Resistência do usuário, mesmo sem ter nenhuma vantagem mágica (mas o usuário deve usar seus próprios PMs).

- **Imobilizar Pessoas.** A um toque da arma, o usuário pode conjurar a magia Paralisia, consumindo seus próprios PMs, mesmo que não tenha nenhuma vantagem mágica nem outras exigências. O usuário deve ativar o poder e então ser bem-sucedido em um ataque.

- **Medo.** Ativado pelo usuário, contra todos os adversários a até 3m que estejam olhando para o item (funciona como a magia Pânico). Invocar

este poder requer uma rodada, e o usuário deve usar seus próprios PMs.

Disco dos Três

Hoje o Panteão artoniano é regido por duas forças opostas: a Ordem (representada por Khalmyr) e o Caos (representado por Nimb), mas houve um tempo em que três forças regiam os deuses: o Bem, o Mal e a Neutralidade. Neste tempo imemorial, quando as raças ainda eram uma criação recente no mundo, haviam seres que ousavam se levantar contra o Panteão para tentar tomar seu poder. Estas criaturas poderosas foram expulsas do mundo, mas uma delas conseguiu escapar da ira dos deuses: o maligno deus menor Sartan.

Para combater Sartan o Panteão criou um artefato poderoso, chamado de Disco dos Três, que reunia o poder de cada um dos deuses em seus três aspectos (bem, mal e neutralidade). O disco foi entregue a um grupo de heróis esquecidos, que derrotou Sartan e o expulsou para um outro universo (alguns artonianos acreditam na existência de uma dimensão demoníaca chamada de Abismo, onde seres poderosos são mantidos prisioneiros; se este lugar realmente existe, é provável que tenha sido este o destino de Sartan). Sartan ainda tentou voltar à Arton uma segunda vez, desta vez em tempos recentes (no ano de 1312), mas foi novamente impedido graças a intervenção de um outro grupo de aventureiros que portavam o Disco dos Três.

O Disco dos Três é um disco de ouro criado pelos deuses que compunham o Panteão em uma época muito antiga, antes mesmo do surgimento dos elfos no continente (e talvez antes mesmo da criação do primeiro elfo nas mãos de Glórienn). Ele tem esse nome por dois motivos: primeiro porque une os poderes dos três aspectos que regiam os deuses na época: o bem, o mal e a neutralidade; e segundo porque o disco

pode ser dividido em três partes, e cada parte representa uma dessas tendências. Quando as três partes estão separadas, cada uma apenas pode ser tocada por pessoas que vão de encontro à tendência.

A parte que representa o Bem apenas pode ser tocada por personagens com Código de Honra dos Heróis e/ou da Honestidade e/ou com a vantagem Magia Branca, e que não tenham a Insanidade Homicida.

A parte que representa o Mal apenas pode ser tocada por personagens com Magia Negra e/ou Insanidade: Homicida, e que não tenham Código de Honra dos Heróis ou Honestidade.

E a parte que representa a Neutralidade apenas pode ser tocada por personagens que não tenham nenhuma das características mencionadas acima.

O Mestre também pode usar seu bom senso para determinar personagens bons, maus e neutros.

Quando as três partes estão juntas, entretanto, o artefato pode ser utilizado por qualquer tipo de personagem. Usado em combate, ele é um item extremamente poderoso.

O Disco dos Três foi utilizado apenas duas vezes no passado. Seu paradeiro atual é um mistério, mas é provável que cada uma das três partes estejam separadas e perdidas em pontos distantes de Arton.

- **Arma Mágica.** O disco é uma arma mágica PdF+5 (esmagamento) com as habilidades Veloz e Retornável.

- **Banimento.** O Disco dos Três foi criado para punir e banir Sartan da existência. Ele revela seu grande poder quando é utilizado contra um deus menor, um semideus ou um avatar. Sempre que o alvo sofre dano ele deve obter sucesso em um teste de Resistência -1. Se falhar será

automaticamente banido da existência. Não se sabe exatamente o que acontece com a criatura, mas acredita-se que ela seja enviada para algum lugar distante, onde será aprisionada para sempre (ou até encontrar um meio de escapar). Se as histórias sobre o Plano Abismo forem verdadeiras, esse pode ser o destino das criaturas.

Espada do Tremor

A Espada do Tremor é extremamente grande, da mesma largura que uma espada de duas mãos, mas muito mais larga. A empunhadura é relativamente pequena em relação à base da lâmina, que tem quase 25 centímetros de largura. A lâmina torna-se mais fina até a outra extremidade. A espada não apresenta ponta, sendo mais apropriada para danos de corte.

A Espada do Tremor sempre foi mantida em segurança em Doherimm. Há alguns anos, quando o artefato estava sendo transportado pelos anões, ela foi roubada pelo próprio Mestre Arsenal. Mais tarde o item foi visto nas mãos de um clérigo de Keenn que tentou emboscar Arkam, líder do Protetorado do Reino. O clérigo foi derrotado, a arma recuperada e devolvida aos anões de Doherimm.

Os anões dizem que a Espada do Tremor teria sido construída por Goharom, o deus anão das armas, com o objetivo de proteger os anões das raças subterrâneas, como os trolls ghillanin, que habitam áreas próximas de Doherimm. Goharom é uma divindade menor, pouco conhecida pelos povos humanos e com devotos apenas entre os anões.

- **Bônus Mágico.** Quando usada em combate a Espada do Tremor comporta-se como uma espada de duas mãos mágica F+2. Ela também permite ao portador usar algumas habilidades extras.

- **Controlar Rochas.** A grande habilidade da Espada do Tremor é sua habilidade em controlar qualquer tipo de rocha. Não é necessário usar força física, o usuário apenas precisa de concentração para ser capaz de fazer rochas levitarem, serem lançadas, ou simplesmente movimentarem-se (utilizar essa habilidade é considerada uma ação). Em regras, para cada 1 PM que o usuário gaste ele terá Força 3 para mover rochas. Mover rochas pequenas (que poderiam ser movidas com F2 ou menos) não requer o gasto em PMs. Se as rochas forem arremessadas será considerado um ataque de longa distância, mas causará dano equivalente à Força utilizada. Por exemplo, se o personagem utiliza 2 PMs para ter F6 e arremessa uma rocha, será um ataque de longa distância com PdF6.

- **Ataque Mágico.** O portador da Espada do Tremor pode utilizar a magia Ataque Mágico pelo custo normal em PMs, mas ele sempre será realizado com a Escola Elemental (terra).

- **Proteção Contra Terra.** O portador da Espada do Tremor está sob efeito constante da magia Proteção Contra o Elemento (Terra) como se ela fosse realizada com 5 PMs. Não consome PMs do portador.

- **Magias.** Uma vez por dia o usuário pode conjurar a uma das seguintes magias: Rocha Cadente de Vectorius ou Terremoto. A cada dia o usuário pode conjurar somente uma das duas magias, e não uma vez cada. Não consome nenhum PM, mas funcionam como se fossem conjuradas com 5 PM.

Ferrão de Saliz'zar

O Ferrão de Saliz'zar ainda é uma arma oculta em certos mistérios. Segundo a lenda, ele foi forjado pelo próprio Khalmyr, deus da Justiça, com o metal extraído de sua armadura. A arma foi entregue a Saliz'zar, o mais valoroso guerrei-

ro da ordem de Khalmyr na época. Este valoroso guerreiro deu nome ao artefato.

O Ferrão se parece com uma simples espada de lâmina larga magicamente encantada. É feita com um metal escurecido, com uma empunhadura semelhante à de um sabre, cravejado com rubis. No punho, ilustrações apresentam combate entre criaturas malignas e benignas. A lâmina brilha com runas avermelhadas, cuja tradução nunca foi descoberta por nenhum pesquisador.

- **Bônus Mágico.** Quando usada em combate, a espada parece uma arma mágica F+2.

- **Pontos de Magia.** O ferrão possui 15 PMs. Estes PMs podem ser utilizados apenas para realizar os efeitos mencionados a seguir (a menos que a descrição diga o contrário). O portador do ferrão de Saliz'zar não pode utilizar seus próprios PMs para realizar estes efeitos. A cada dia os PMs do Ferrão são restaurados até seu valor máximo.

- **Magias.** O ferrão pode ser usado para conjurar as seguintes magias, pelo custo normal em PMs (do ferrão): Cura Mágica, Cura Total, Bênção, Detecção do Mal, Detecção de Magia, Cancelamento de Magia e Visão de Khalmyr.

- **Detecção de Invisibilidade.** Funciona exatamente da mesma forma que Detecção do Mal (com o mesmo custo em PMs), mas detecta criaturas invisíveis ao invés de criaturas malignas.

- **Revelar Temperamento.** Ao custo de 1 PM o portador do ferrão pode descobrir o comportamento, temperamento e tendência de uma criatura. O portador saberá se a criatura tem algum Código de Honra ou Insanidade.

- **Proteção Mágica.** O portador do ferrão de Saliz'zar, e todos seus aliados a até 3m, são magicamente protegidos contra criaturas mágicas. Todos recebem A+1 contra youkais, mortos-vivos e criaturas geradas por magia. Esta habili-

dade não tem custo em PMs (mas também não funciona contra criaturas com Código de Honra da Honestidade e/ou dos Heróis, ou a vantagem Magia Branca).

- **Banir Criatura.** Criada por Khalmyr para banir criaturas extra-planares o ferrão de Saliz'zar torna-se mais poderoso contra elas. Quando utilizado por qualquer criatura que não esteja em seu Plano nativo (incluindo anjos e demônios) ela torna-se uma arma F+5, e sempre que o portador obtiver um Acerto Crítico a criatura deve realizar um teste de Resistência -1 ou será banida de volta ao seu mundo nativo. Esta habilidade não tem custo em PMs (mas também não funciona contra criaturas com Código de Honra da Honestidade e/ou dos Heróis, ou a vantagem Magia Branca).

- **Resistência à Magia.** Sempre que utilizada contra uma criatura que não esteja em seu Plano nativo o ferrão oferece os benefícios da vantagem Resistência à Magia ao portador. Esta habilidade não tem custo em PMs (mas também não funciona contra criaturas com Código de Honra da Honestidade e/ou dos Heróis, ou a vantagem Magia Branca).

- **Dominação.** Um poder especial que o ferrão de Saliz'zar possui. Quando o artefato é levado para outro Plano (diferente de Arton) alguns de seus poderes mudam. O portador poderá utilizar a magia Dominação Total sem consumir PMs, mas poderá ter somente um alvo de cada vez (ou seja, não pode dominar duas criaturas ao mesmo tempo). Além disso, este poder apenas funciona contra criaturas nativas daquele Plano (mas não funciona contra criaturas do Plano Material – Arton), e não funciona contra criaturas com Código de Honra da Honestidade e/ou dos Heróis, ou a vantagem Magia Branca.

O Ferrão e os Lefeu

Embora isso nunca tenha sido testado realmente, criou-se um mito de que o Ferrão de Saliz'zar seria a arma perfeita contra os lefeu. Na época em que o boato surgiu ainda não se tinha as informações que se tem atualmente sobre os habitantes da Tormenta, mas como eles também são invasores de uma outra realidade, ainda é possível que o artefato seja bastante útil.

Flauta de Crand

A Flauta de Crand assemelha-se a uma simples flauta dourada com belos ornamentos. Sua origem e poderes são muito difundidos pelos bardos, como forma de avisar os incautos sobre os perigos em se utilizar este artefato.

A flauta se originou de forma trágica, quando um tímido e desesperado bardo, chamado Crand, raptou a filha de um clérigo, forçando-o a encantar sua flauta para ressuscitar sua amada. Sem alternativas o clérigo o fez, mas também almardiçou a flauta: embora ela pudesse ressuscitar os mortos, em poucos dias a criatura ressuscitada se transformaria em um monstro.

Desde então a maldição sobre a Flauta de Crand passou a ser conhecida e difundida em todo o Reinado...

- **Instrumento Musical.** Apenas personagens com a especialização Instrumento Musical (de Artes) são capazes de utilizar a Flauta de Crand. Não há necessidade de testes, a menos que o personagem não tenha a perícia.

- **Ressurreição.** A magia presente na Flauta de Crand é capaz de trazer de volta à vida qualquer criatura humanóide que esteja a até 3m de distância do músico. A ressurreição leva 1 minuto para completar-se. Ao contrário das magias normais de ressurreição, personagens ressuscitados pela flauta não precisam realizar nenhum

teste para obter sucesso. A flauta também não consome nenhum PM de seu portador.

- **Teletransporte.** Logo após seu uso, a Flauta de Crand é magicamente transportada para algum lugar distante, sem que nenhuma força no mundo seja capaz de impedir isso.

- **Maldição.** Nos 1d6 dias subsequentes à ressurreição uma maldição se abate sobre a criatura ressuscitada pela flauta. Neste tempo a pessoa começa a sofrer mudanças em seu temperamento, tornando-se maligna e agreciva. No último dia, a criatura sofre uma grande metamorfose, perdendo totalmente sua consciência e o controle sobre seu corpo, e adquirindo uma forma monstruosa. A criatura resultante costuma ter uma aparência muito variável, mas sempre extremamente desagradável e agreciva.

A fera resultante da transformação têm, em média, F2, H3, R2, A3, PdF0, Monstruoso e Inculto. Ele pode realizar dois ataques por turno com as garras (dano por Força, corte).

Formas de Reversão

Até onde se sabe, existem somente duas formas de reverter o processo de transformação dos pobres ressuscitados pela Flauta de Crand.

Uma delas seria através do uso de uma magia Desejo. O uso desta Magia seria capaz de fazer com que a criatura voltasse a seu estado natural.

A outra forma seria a destruição completa da Flauta de Crand. Os verdadeiros resultados neste caso não são conhecidos. Não se tem certeza se as vítimas encontrariam o descanso eterno e morreriam, ou se voltariam a viver normalmente.

Gungnir

por *Fabrícius Viana*

Dizem que esta fantástica lança teria pertencido a um deus antigo de um povo extinto. Uma outra versão da história diz que essa lança per-

tenceria realmente a um deus, mas que havia um universo diferente do nosso. Como a arma veio parar em Arton ninguém sabe.

Dizem que Gungnir nunca erra o alvo, quando lançada à longa distância ou usada para ataque corporal. Ela se comporta contra uma arma mágica +1 (pode ser usada para ataques com Força ou PdF), e é impossível desviar de seus ataques (mas ainda é possível absorvê-los normalmente utilizando-se da FD). Três vezes ao dia o usuário da Gungnir pode utilizar as magias Detecção de Magia e Cancelamento de Magia, sem gastar PMs, mas tendo a capacidade apenas de detectar se a magia lançada sobre algo ou alguém é defensiva ou evasiva. Por exemplo, Gungnir pode detectar magias como Proteção Mágica, Agilidade ou Desvio de Disparos, dentre outras magias que possam servir de defesa, e pode cancelá-las.

Holy Avenger

O artefato mais poderoso de Arton na atualidade, esta espada encontra-se entre os tesouros do famigerado Mestre Arsenal.

A origem da holy avenger esta diretamente ligada a uma das aventuras mais famosas e de maior repercussão no mundo. Nela esta fundido o 21º Rubi da Virtude, criado por Sszzaas como um recepta-lo para o poder dos 20 deuses do Panteão. Com isso, a espada possui o poder reunido dos 20 deuses. Originalmente a arma foi criada para destruir o enlouquecido Paladino de Arton, que havia se transformado em um monstro terrível.

A holy avenger é uma arma mágica F+5 com as habilidades Veloz, Sagrada e Vorpal. Seu usuário recebe os benefícios da vantagem Resistência à Magia e pode conjurar Cancelamento de Magia livremente, sem consumir PMs e mesmo que não tenha nenhuma vantagem mágica.

Três vezes ao dia o usuário da holy avenger pode escolher destruir completamente um alvo atingido, como se ele fosse afetado pela magia Raio Desintegrador, sem direito a teste de Resistência. Nada pode deter esse ataque. Até mesmo um deus maior pode ser destruído desta forma, se for atacado em seu próprio Plano.

Kailash

O kailash é uma arma mágica criada por halflings. Até hoje só se ouviu falar em um único exemplar, embora possam existir outros (por isso, por enquanto ele é classificado como artefato).

O kailash é uma esfera com cravos metálica ligada a um cordão para arremesso. Ele se comporta como uma funda mágica PdF+2 com as habilidades Retornável (retorna às mãos do portador no início do turno seguinte), Afiada (obtem um Acerto Crítico quando o usuário consegue um 5 ou 6 no dado de ataque) e Explosão Elemental: Fogo (quando obtêm um Acerto Crítico o item causa +3 de dano por fogo). Além disso, o kailash pode ser arremessado a uma distância muito maior (o dobro da distância permitida pelo PdF do usuário). O kailash ainda tem as seguintes habilidades:

- **Captura.** O kailash pode ser arremessado para crescer e formar uma rede para capturar um alvo de até 3m de altura ou mais de uma de até 1m. Funciona como a vantagem Paralisia baseada em PdF (e lembre-se de acrescentar o bônus mágico de +2). Uma vítima imobilizada precisa de um turno inteiro para se soltar.

- **Arrastar.** Se acertar o ataque de Captura mencionado anteriormente o usuário pode usar o kailash para fazer com que seu alvo seja arrastado até perto dele ou a até 30m de distância. A vítima pode tentar resistir. Para isso deve obter sucesso em um teste de F-2.

- **Forma de Maça.** O portador do kailash pode usar um movimento para ordenar que a arma se transforme em uma maça. Nesta forma o kailash se transforma em uma maça mágica F+2 com a habilidade Flagelo (torna-se uma arma F+3 contra youkais), mas perde as habilidades Retornável e Explosão Flamejante e as habilidades Captura e Arrastar.

- **Forma de Picareta.** O portador do kailash pode usar um movimento para ordenar que a arma se transforme em uma picareta. Nesta forma o kailash se transforma em uma picareta mágica F+2 com a habilidade Flagelo (torna-se uma arma F+3 contra humanóides), mas perde as habilidades Retornável e Explosão Flamejante e as habilidades Captura e Arrastar.

- **Forma de Lança.** O portador do kailash pode usar um movimento para ordenar que a arma se transforme em uma lança. Nesta forma o kailash se transforma em uma picareta mágica F+2 com a habilidade Flagelo (torna-se uma arma F+3 contra dragões), mas perde as habilidades Retornável e Explosão Flamejante e as habilidades Captura e Arrastar.

Até onde se sabe o único kailash existente em Arton pertence a Leon Galtran, que ficou por muito tempo conhecido como maior ladrão do Reinado.

Lorde Enxame

No passado os povos do Reinado sofreram com os ataques de uma criatura maligna conhecida como Lorde Enxame, um terrível monstro que parecia capaz de controlar todo tipo de inseto, aracnídeo e similares. Mais tarde descobriu-se que Lorde Enxame era, na verdade, um artefato inteligente muito poderoso capaz de controlar insetos.

Lorde Enxame é uma espada longa mágica dotada de inteligência, criada em tempos ime-

moriais por um povo há muito esquecido. Não se tem idéia de qual teria sido o objetivo na criação deste artefato, mas muitas pessoas teorizam que Lorde Enxame teria sido criado por uma civilização descendente de artrópodes (como os homens-escorpiões), com o objetivo de propagar a fé de alguma divindade insetóide extinta há décadas.

Não se tem muito conhecimento sobre a origem e a história de Lorde Enxame. Segundo alguns manuscritos antigos encontrados após vários ataques da criatura, dizem que a espada teria sido guardada em um cofre mágico escondido em algum lugar subterrâneo de difícil acesso, em algum lugar nas proximidades do Istmo de Hangpharstyth durante milhares de anos. Acredita-se que devido a tremores sísmicos ocorridos na região o cofre tenha se quebrado, liberando a espada novamente.

Após um ataque de Lorde Enxame ao Reino do item foi detido, e agora esta armazenado em algum cofre adequado na fortaleza de Mestre Arsenal.

- **Dominação.** Lorde Enxame é capaz de usar a magia Dominação Total sobre qualquer inseto, artrópode, aracnídeo e verme que esteja a até 10km de distância, sem consumir PMs. Insetos inteligentes podem fazer um teste de Resistência ara negar o efeito. Embora a espada não possa se mover ela consegue fazer com que os insetos que ela domina se aglomerem e criem um corpo composto por milhares de pequenos insetos. Desta forma Lorde Enxame pode quase qualquer valor de características (1 ponto para cada 50 insetos aglomerados).

- **Bônus Mágico.** Lorde Enxame é uma arma mágica com bônus de F+5.

- **Detectar o Bem.** O artefato pode usar a magia Detecção do Mal sem consumir PMs, mas

ele detectar forças benignas ao invés de malignas.

- **Ver o Invisível.** Lorde Enxame é capaz de Ver o Invisível (de Sentidos Especiais).

- **Detecção de Magia.** Lorde Enxame pode usar Detecção de Magia sem custo em PMs.

- **Ventriloguismo.** Lorde Enxame é capaz de usar ventriloguismo, para fazer com que sua voz pareça vir do corpo de insetos ao invés da espada.

- **Devoção.** Lorde Enxame é devotado a restaurar o mundo como ele era há milhões de anos – totalmente dominado por insetos.

Machado de Tork

Criado e utilizado pelo troglodita anão Tork este “machado” foi criado com a garra de uma lagosta-demônio que o trog enfrentou no passado. Hoje sabe-se que a tal lagosta era, na verdade, a forma marinha de Deenar, um maligno e renegado príncipe elfo-do-mar. Durante suas aventuras Tork teve seu machado “incrementado” pelo necromante Vladislav. O paradeiro de Tork (e seu machado) não são mais conhecidos, mas como os trogs não vivem muito tempo muitos acreditam que esteja morto, e o machado tenha se perdido.

O machado de Tork (depois de todos os seus “upgrades”) é uma arma mágica F+2 com as habilidades Retornável e Arremessável (graças à corrente que liga a lâmina e o cabo) e causa dano por corte. O machado também pode ser transformado em uma glaiive (uma arma de haste, como uma lança) para causar dano de perfuração; na forma de glaiive ela é uma arma F+2 com a habilidade Flagelo (todo tipo de Góoblin).

Mão do Morto

Este item não é uma mão, mas sim uma “mão” de cartas do Wyrth, um jogo de azar prati-

cado pelos nobres de Ahlen. Dizem que o item surgiu quando um famoso pistoleiro morreu com o jogo na mão.

A mão do morto possui cinco cartas do Wyrth, sendo que cada carta tem um poder diferente que pode ser utilizado uma vez ao dia. Jogar uma carta qualquer, ao acaso, exige um movimento, enquanto jogar uma carta específica requer um turno completo (ou seja, não pode realizar nenhuma outra ação e nem movimento para escolher a carta certa). Quando utiliza a carta o usuário deve então jogar 1d. Se o resultado for 2 ou mais o efeito será benéfico; mas se o resultado for 1 será algo prejudicial ao jogador. Os poderes (e maldições) das cartas são:

- **O Cetro.** [2+] Invoca Cura Total sobre o usuário. [1] Invoca Maldição das Trevas sobre o usuário.

- **A Coroa.** [2+] Invoca Conjurar Animais com 12 PMs. [1] Como no anterior, mas as criaturas invocadas atacam o usuário.

- **A Moeda.** [2+] No próximo minuto o usuário pode escolher repetir uma jogada de dado qualquer. O novo resultado se mantém mesmo que seja pior. [1] A próxima jogada de dado do usuário será uma falha com os piores resultados possíveis.

- **A Rosa.** [2+] Uma outra criatura é obrigada a repetir uma jogada de dado qualquer no próximo minuto. O novo resultado se mantém, seja melhor ou pior. [1] A próxima jogada de dado do adversário será um acerto com os melhores resultados possíveis.

- **A Máscara.** [2+] O usuário recebe um bônus de +3 em uma de suas Características (Força, Habilidade, Resistência, Armadura ou Poder de Fogo), à sua escolha. Dura 10 minutos. [1] Penalidade de -3 na Característica que deveria ser beneficiada.

Tentar enganar a mão do morto (como fazer uma jogada inútil quando sabe que vai errar) costuma ser ainda mais prejudicial, pois o item encontra uma forma de revidar...

Martelo de Estos

Apesar de seu nome o Martelo de Estos mais parece um mangual ou maça-estrea: uma grossa corrente com uma das extremidades ligada a um esfera negra enorme.

Nos tempos anteriores à Grande Batalha, quando os humanos ainda habitavam Arton-sul, existia um esporte que consistia em arremessar itens iguais ao Martelo de Estos. Nesta época o guerreiro Estes era o grande campeão do esporte. Um dia, quando a cidade de Estes foi invadida por bárbaros de Arton-norte o campeão inspirou seus colegas a usar as correntes com esfera como armas.

Impressionado com a bravura de Estos o deus Tauron encantou seu martelo, tornando-o um artefato muito mais poderoso. Estos morreu na batalha, mas seu martelo foi guardado como uma relíquia.

Seu paradeiro atual ainda é desconhecido, embora muitos acreditem que ele está nas mãos de Mestre Arsenal.

- **Portador Merecedor.** Para usar o martelo de Estos é preciso merecê-lo. Apenas personagens poderosos são aceitos como portadores. Como isso acontece não é bem claro. Algumas lendas dizem que é preciso derrotar o portador anterior para merecê-lo, enquanto outras lendas dizem que ele surge magicamente nas mãos de um grande guerreiro dispostos a sacrificar sua vida em nome da força. O martelo só dá valor à força – não dá importância à valores como bem ou mal.

- **Anti-Roubo.** Uma lenda ainda diz que caso o Martelo seja roubado ele irá se enroscar nas

pernas do ladrão e avisar, telepaticamente, sua localização ao portador.

- **Habilidades Mágicas.** O martelo é uma arma mágica +1 com as habilidades Arremessável, Retornável e Veloz – ou seja, pode ser usado como arma coporal (F+1) ou para arremesso (PdF+1), sempre retorna às mãos de seu portador no início do turno seguinte e oferece H+2 para Iniciativa.

- **Atordoante.** Um alvo do martelo que sofre 1 ponto de dano ou mais deve obter sucesso em um teste de Resistência ou ficará atordoado por 1d turnos (vítimas atordoadas são consideradas Indefesas e não podem atacar).

- **Somente para os Fortes.** O martelo apenas se permite ser carregado por pessoas fortes: apenas personagens com F2 ou mais recebem seus benefícios (caso contrário funciona como uma arma comum que causa dano de esmagamento).

Martelo do Trovão

Até onde se sabe esse artefato está nas mãos de ninguém menos do que Mestre Arsenial, o sumo-sacerdote do deus da guerra.

O martelo do trovão apenas pode ser utilizado de forma eficaz por personagens com F5 ou maior (podendo ser advinda de itens mágicos). Se carregado por um personagem com uma Força menor, ele será tão desbalanceado que provocará -2 em todos os testes ao usá-lo.

O martelo do trovão é uma arma F+3 (esmagamento). Entretanto quando ele causa dano (se o ataque vencer a FD do alvo) o martelo causa dano dobrado. Por exemplo, digamos que o usuário do martelo do trovão obtenha FA 20, e seu alvo tenha FD 10, o alvo sofrerá 20 pontos de dano (ao invés de 10).

Um personagem com F10 ou superior pode arremessar o martelo do trovão em um ataque

com Poder de Fogo que recebe bônus de +5 e também causa dano dobrado depois de atravessar a FD do alvo. Um gigante golpeado dessa forma deve obter sucesso em um teste de Resistência ou cairá morto imediatamente.

Quando o martelo do trovão é arremessado e atinge seu alvo ele provoca um estrondo que exige um teste de Resistência de todas as criaturas a até 27m. Aqueles que fracassarem ficam atordoados. Criaturas atordoadas são consideradas Indefesas.

Uma vez arremessado o martelo NÃO retorna para as mãos de seu dono – ele precisa ser recuperado.

Orbes dos Dragões

Alguns clérigos dizem que as orbes dos dragões foram criados pelo próprio Megalokk. Outros dizem que Megalokk é selvagem demais para ser capaz de criar tais itens, e atribuem a Khalmyr essa façanha. A verdade, entretanto, ainda não é conhecida.

Existem seis Orbes dos Dragões, uma para cada dragão elemental (azul, branco, marinho, negro, verde e vermelho) e os poderes de cada orbe apenas podem ser usadas contra o dragão a que representam (ou reproduzem os poderes desse mesmo dragão).

Uma orbe do dragão permite ao usuário conjurar a magia Dominação Total contra o dragão específico mesmo sem ter nenhuma vantagem mágica, mas com custo de 20 PMs e com duração sustentável (o usuário deve usar seus próprios PMs). A Resistência à Magia dos dragões não funciona contra essa magia, e eles ainda sofrem penalidade adicional de -2 no teste de Resistência (totalizando R-4).

Além disso, o usuário de uma orbe do dragão tem seu valor de Armadura substituído pelo valor de Armadura do dragão (veja o **Manual dos**

Dragões). O portador de uma orbe do dragão é totalmente imune ao sopro da espécie de dragão da orbe, e ainda poderá ele próprio realizar um sopro de dragão como se tivesse a vantagem Tiro Múltiplo (veja o **Manual dos Dragões**).

Todas as orbes dos dragões (de todas as espécies) permitem que seus portadores comuniquem-se e vejam uns aos outros através da orbe. Os portadores das orbes também sempre percebem a aproximação de qualquer dragão (de qualquer espécie) a até 15 quilômetros.

Por fim, cada orbe permite ao seu portador conjurar uma magia diferente consumindo metade dos PMs normais (arredondado para baixo), mesmo que o portador não tenha nenhuma vantagem mágica.

- **Orbe do Dragão Azul:** Vôo.
- **Orbe do Dragão Branco:** Armadura Extra (apenas frio).
- **Orbe do Dragão Marinho:** Anfíbio.
- **Orbe do Dragão Negro:** Ferrões Venenosos.
- **Orbe do Dragão Verde:** Ilusão Avançada.
- **Orbe do Dragão Vermelho:** Proteção Mágica Superior (mas com fogo, e podendo chegar a 10 PMs).

Pedra Filosofal

Esse artefato parece uma pedra enegrecida e coberta de fuligem. Se for rachada, entretanto, ela revela que seu interior é preenchido por um líquido similar a um mercúrio mágico. Personagens com a vantagem Alquimia podem usar esse líquido para transformar ferro em prata e chumbo em ouro (nas mesmas proporções). Entretanto, uma vez que a pedra seja rachada o mercúrio irá evaporar dentro de 24 horas.

O mercúrio mágico da pedra filosofal também pode ser misturado a uma poção de cura (item de cura menor, maior ou total) para produzir uma poção da ressurreição, capaz de produzir os efeitos da magia Ressurreição quando despejada sobre um cadáver.

Embora uma pedra filosofal nunca tenha sido vista em Arton, alguns magos e alquimistas acreditam que seja possível produzida em laboratório, e dedicam suas vidas a criá-las.

Rubis da Virtude

Os Rubis da Virtude foram criados há muito tempo pelos deuses do Panteão. Depois da Traição dos Três Deuses o maligno Sszzaas convenceu os demais deuses a criarem os Rubis, sendo que cada Rubi guardaria o poder de um deus, mas ninguém nunca saberia qual (já que exceto pelo tamanho os Rubis são indistinguíveis entre si). Então cada deus guardaria o Rubi de outro Deus, sem saber de quem. Dessa forma não haveriam novas traições, pois todos sabiam que seu poder poderia estar nas mãos de um deus inimigo.

Mas Sszzaas traiu todos, e conseguiu roubar todos os Rubis. Mas acabou descoberto, e foi punido por Khalmyr, preso no corpo de seu avatar. Os Rubis, entretanto, nunca foram encontrados. Para voltar a fazer parte do Panteão Sszzaas manipulou pessoas e eventos por toda Arton, usou os Rubis da Virtude para criar um paladino que apenas poderia ser destruído caso ele fosse aceito novamente no Panteão. Sszzaas retornou, o Paladino foi destruído, e os Rubis se espalharam pelo mundo.

Em tempos mais recentes os Rubis da Virtude começaram a ser encontrados novamente, e seus poderes puderam ser melhor compreendidos. Um Rubi oferece um bônus de +2 em uma Característica qualquer, à escolha do portador (podendo superar o valor 5 na Característica).

Entretanto ele precisa estar incrustado de alguma forma no corpo da criatura (o que exige sucesso em um teste de Cirurgia, de Medicina). O efeito se manifesta apenas dentro de 24 horas após a operação (e se for removida levará mais 24 horas para que o poder retorne após ser recolocada no lugar).

Cada Rubi também oferece +1 em testes de Resistência contra magias e A+1. Todos os Rubis podem ser usados juntos, e todas as suas habilidades se acumulam.

Além dos efeitos de cada Rubi, usar mais de um Rubi ao mesmo tempo oferece outros bônus extras. Caso 5 Rubis sejam usados ao mesmo tempo o portador recebe FD+2; caso tenha 10 Rubis recebe FD+4; com 15 Rubis recebe FD+6; e com os 20 Rubis recebe FD+8.

Rubis da Virtude não podem ser detectados por nenhuma magia, poder ou item mágico, seja realizado por mortais ou deuses. Essa mesma indetectabilidade se estende ao seu portador, que tem direito a um teste de Resistência (somado aos bônus mágicos que cada Rubi oferece) para não ser detectado.

Shroder

Conhecida no mundo como “a armadura maldita”, esta vestimenta é enorme e pesada, de forma que seriam necessários vários cavalos para arrastá-la. Nenhum guerreiro poderia vesti-la. Entretanto, quando uma criatura entra na armadura (que mais parece um grande cofre) torna-se capaz de mover-se livremente, como se estivesse vestindo apenas uma couraça comum.

Uma criatura vestindo a armadura maldita torna-se quase indestrutível – mas também não consegue mais sair de dentro dela! A entrada da armadura apenas se abre depois que a criatura em seu interior estiver morta. Além disso, o usuário de shroder não consegue realizar trabalhos

manuals (seus braços são grandes clavas, ao invés de mãos), não pode realizar magias, tem sua velocidade de deslocamento reduzida pela metade (não pode usar Aceleração) e jamais pode andar silenciosamente. Por outro lado, o usuário nunca sente fome ou sede.

- **Shorder.** O usuário da armadura maldita recebe A6 (não cumulativo com a Armadura do usuário), Armadura Extra (magia e armas mágicas) e Invulnerabilidade (tudo, exceto magias e armas mágicas). Os ataques do usuário de shorder sempre causam dano por esmagamento. Por outro lado o usuário não pode sair da armadura, não pode realizar trabalhos manuais, tem sua velocidade reduzida à metade, não pode usar Aceleação e não pode andar silenciosamente. O usuário nunca sente fome ou sede.

Slash Calliber

Slash Calliber é um dos artefatos mais famosos de Arton, apesar de nem todos conhecerem com exatidão sua aparência. Sua fama não vem de seus poderes, mas do perigo que representa.

Slash Calliber é uma arma mágica inteligente dominada por um desejo incontrolável por combates, mesmo que suicidas. Apesar de muitas vezes seu usuário nem desconfiar, ela costuma provocar conflitos e duelos sem qualquer motivo aparente. Sua capacidade de comunicação vai além da telepática, sendo capaz de falar como se fosse uma criatura normal. Também é capaz de usar ventriloquismo, fazendo com que suas palavras pareçam ser desferidas por seu portador. Ela utiliza esta habilidade muitas vezes para provocar os conflitos, xingando um adversário ou convencendo seu portador de que aquele que está à sua frente representa uma ameaça e deve ser destruído.

Em poucas palavras, Slash Calliber adora estar envolvida em combates, e fará de tudo para iniciá-los. Mas como um ser de inteligência, ela

não fará nada de estúpido, como levar seu usuário à morte certa contra alguma criatura monstruosa e superior. Ao menos na maioria das vezes...

Quando usada em combate a Slash Calliber apresenta-se como uma espada de lâmina longa mágica F+3. Além disso, o usuário ainda é capaz de utilizar as magias Detecção do Mal e Explosão de Ar (mas causando dano por eletricidade), pelo custo normal em PMs. O usuário também pode utilizar Detecção de Invisibilidade (funciona exatamente da mesma forma que Detecção do Mal, com o mesmo custo em PMs), e ainda recebe os benefícios da vantagem Telepatia. A arma em si é considerada como tendo a desvantagem Devoção (gerar conflitos).

A Origem de Slash Calliber

A verdadeira origem desta arma mágica que já causou tantos conflitos em Arton ainda carece de um estudo mais detalhado. Mas algumas hipóteses já são levantadas.

A primeira delas diz que Slash Calliber teria sido criada por um antigo sumo-sacerdote de Keenn, o Deus da Guerra, antes mesmo da chegada de Mestre Arsenal a Arton (talvez o antigo Destrutto, mas não há certeza nisso). A arma teria sido criada para servir ao Deus da Guerra, e foi lançada no mundo para provocar conflitos em todos os cantos de Arton.

Uma segunda hipótese muito difundida e que geralmente é usada como complemento, diz que Slash Calliber na verdade é um devoto do próprio Keenn. Algumas pesquisas afirmam que as armas inteligentes possuem uma alma mortal presa em seu interior. A alma presa dentro de Slash Calliber seria, então, a de um falecido clérigo de Keenn.

A veracidade destas hipóteses ainda não foi confirmada, e não será dentro em breve, visto que não se tem conhecimento do paradeiro atual

da arma. Mesmo porque, não seria provável que a arma em si apreciaria oferecer tais respostas...

Tibar Furado

O tibar furado é um artefato maldito. Dizem que ele surgiu quando um pistoleiro foi morto, com um tiro pelas costas, pelo homem a quem devia uma moeda de Tibar de cobre. O devedor estava para pagar o homem naquele momento. No fim o tiro que o matou furou o maldito tibar que devia, e a moeda acabou amaldiçoada pelo espírito do devedor.

O portador do tibar furado recebe a inimizade de todo pistoleiro, duelista, swashbuckler e todo tipo de criminoso fanfarrão. Todo pistoleiro sente uma vontade inexplicável de duelar com o portador do tibar furado. Resistir ao impulso exige sucesso em um teste de Resistência -1.

O tibar furado pode ser abandonado ou usado em qualquer transação comercial, mas sempre retorna magicamente ao seu portador. A única forma de se livrar dele é com uma Cura de Maldição – e então o artefato poderá cair nas mãos de outro infeliz...

Zakharin

Criado há muitos anos o machado Zakharin era a peça favorita de Zakharov, um deus menor do panteão anão. Ele teria sido presenteado aos humanos aventureiros que deram origem ao reino de Zakharov. Hoje o reino e a capital levam o nome do deus e do machado, respectivamente, e o artefato é mantido em segurança no palácio real de Zakharov.

Zakharin é um machado mágico F+2 feito de mitril e com as habilidades Flagelo: Trolls (torna-se uma arma F+3 quando o portador enfrenta qualquer tipo de troll), Afiado (obtem um Acerto Crítico sempre que o portador consegue 5 ou 6 no lance de dado) e Defensor (pode transferir seus bônus em Força para Armadura de acordo

com a vontade do portador – note que o bônus oferecido por Flagelo não pode ser usado na habilidade Defensor).

ALIADOS CONJURADOS

Eternizados pelas GFs, as Guardian Forces de **Final Fantasy**, estes Aliados são na verdade um tipo de magia. Quando utilizada, invoca uma criatura mágica que manifesta algum tipo de poder especial. Esse poder vai desde um ataque devastador, que atinge um ou mais alvos, a uma magia de cura ou proteção.

Um Aliado Conjurado não pode ser atacado ou afetado como uma criatura normal – eles apenas surgem na cena, realizam sua magia e desaparecem no mesmo turno. Esse Aliado também não pode executar qualquer outra tarefa, como fornecer informações ou transportar o grupo (a menos que seu poder especial seja justamente esse). Cada Aliado tem apenas um tipo de poder.

As formas como um Aliado Conjurado pode ser conquistado variam. Eles podem fazer parte do próprio personagem, como poderes ganhos com treino e esforço (ou seja, comprados com Pontos de Experiência). Ou podem ser invocados a partir de um item mágico, como um anel, varinha, estatueta ou carta de baralho. No entanto, Aliados Conjurados NÃO podem ser comprados como se fossem vantagens, durante a criação do personagem – eles só podem ser obtidos em campanha.

Cada Aliado tem seu poder baseado em uma manifestação da magia. O ataque de um Aliado é sempre considerado mágico. Uma Esquiva bem-sucedida reduz a Força de Ataque à metade.

Conjurar um Aliado conta como uma ação e consome um turno. Além disso, consome certa quantidade de Pontos de Magia: quanto maior o

poder do Aliado, mais PMs serão necessários para invocá-lo. Aliados Conjurados podem ser utilizados APENAS em situações de combate.

Temos a seguir uma lista de Aliados Conjurados inspirada nos vinte deuses de Arton. O Mestre também pode inventar seus próprios Aliados.

Avatares do Panteão

Estes Aliados Conjurados são uma espécie de avatares temporários dos vinte deuses do Panteão (não é o mesmo que um avatar, conforme explicado a partir da pg. 101). Sempre que um Avatar de Arton é conjurado, a imagem de seu respectivo deus surge nos céus de forma grandiosa, despejando sua magia sobre o campo de batalha.

Aventureiros podem conquistar os Avatares alcançando locais secretos ou encontrando certos artefatos sagrados dos respectivos deuses (geralmente após uma longa e perigosa jornada) e pagando seu custo em Pontos de Experiência. Existe apenas um Avatar de cada, mas ele pode ser transferido para outra pessoa se o portador assim desejar. Caso o portador seja morto, o Avatar retorna ao local onde foi originalmente encontrado. (E não, ele não volta para o portador caso este seja ressuscitado.)

Logo após o nome de cada Avatar aparecem sua Escola de Magia, o custo em PMs para a conjuração, o custo em Pontos de Experiência para conquistar o poder, e suas habilidades especiais.

Tanna-Toh: Branca, 5 PMs, 10 PEs; a Deusa do Conhecimento revela os atributos básicos (F, H, R, A, PdF, PVs e PMs atuais), vantagens e desvantagens de um único alvo, que tem direito a um teste de Resistência para negar o efeito.

Marah: Branca, 10 PMs, 15 PEs; a Deusa da Paz oferece FD+2 e imunidade total contra ma-

gias e efeitos prejudiciais (exceto aqueles que causam dano) até o final do combate.

Allihanna: Elemental (terra), 5 PMs, 20 PEs; a Deusa da Natureza invoca uma matilha de lobos que invade a cena e ataca todos os adversários presentes com FA 6.

Valkaria: Elemental (terra), 5 PMs, 20 PEs; a Deusa da Ambição oferece FA+1 e FD+1 para um único aliado do conjurador até o final do combate.

Tenebra: Negra, 5 PMs, 20 PEs; a Deusa das Trevas invoca uma sombra mágica sobre um único alvo, impondo um redutor de FA-2 e FD-2 até o final do combate. A vítima tem direito a um teste de Resistência para negar o efeito.

Hynn: Elemental (ar), 10 PMs, 20 PEs; o Deus dos Ladrões oferece um bônus de FD+1 e +3 em Esquivas para um aliado até o final do combate.

Grande Oceano: Elemental (água), 15 PMs, 20 PEs; o Deus dos Mares varre o campo de batalha com uma onda furiosa, atacando todos os adversários presentes com FA 15.

Azgher: Elemental (fogo), 10 PMs, 30 PEs; o Deus do Sol lança um raio de fogo sobre um único alvo e explode com FA 15. A vítima deve também fazer um teste de Resistência para não ser cegada (veja a magia Cegueira para maiores detalhes).

Megalokk: Negra, 10 PMs, 30 PEs; o cruel Deus dos Monstros invoca uma hidra negra com muitas cabeças, que ataca todos os adversários presentes com FA 12.

Tauron: Elemental (terra), 10 PMs, 30 PEs; o Deus da Força oferece FA+2 e FD+2 para um único aliado do conjurador até o final do combate.

Glórienn: Branca, 10 PMs, 30 PEs; a Deusa dos Elfos lança uma flecha certa contra um único alvo com FA 15.

Wynna: Elemental (água), 10 PMs, 30 PEs; a Deusa da Magia oferece +5 PMs para todos os magos aliados do conjurador até o final do combate.

Keenn: Elemental (fogo), 15 PMs, 30 PEs; o Deus da Guerra oferece FA+3, FD-2 e imunidade total contra medo para todos os aliados do conjurador até o final do combate.

Szzaas: Negra, 15 PMs, 30 PEs; o Deus Serpente exige que todos os adversários em cena façam um teste de Resistência. Aqueles que falharem são envenenados e começam a perder 2 PVs por turno, até serem curados ou até o fim do combate.

Lena: Elemental (água), 20 PMs, 30 PEs; a Deusa da Cura restaura todos os Pontos de Vida em todos os aliados do conjurador, além de curar qualquer paralisia, envenenamento, doença ou cegueira que tenha sido recebido durante ESTE combate.

Lin-Wu: Elemental (fogo), 20 PMs, 30 PEs; na forma de um samurai, o Deus Dragão de Tamu-ra ataca um único alvo com FA 30.

Ragnar: Negra, 20 PMs, 40 PEs; o Deus da Morte invoca uma horda de bugbears furiosos que invade a cena e ataca todos os adversários presentes com FA 20.

Thyatis: Branca, 20 PMs, 50 PEs; o Deus da Ressurreição traz de volta à vida um aliado que tenha morrido durante ESTE combate, e restaura todos os seus Pontos de Vida.

Nimb: Negra, 20 PMs, 60 PEs; o Deus do Caos despeja uma chuva de dados sobre todos os adversários presentes com FA 30.

Khalmyr: Branca, 20 PMs, 60 PEs; o Deus da Justiça atinge um único alvo com sua espada Rhumnam com FA 50.

ARTEFATOS LEFEU

Artefatos lefeu são, na verdade, demônios modificados e adaptados para desempenhar funções específicas. São membros da sociedade lefeu, mas que funcionam como itens. Suspeita-se que pertençam à casta dos hikarel. Assim, alguns artefatos podem pertencer a uma casta superior ao soldado que o empunha...

Embora tenham vida própria os artefatos lefeu não são capazes de se comunicar com seus usuários, nem parecem ter qualquer influência sobre eles. Há, inclusive, uma teoria de que os artefatos lefeu são criados para serem entregues àqueles humanóides artonianos que juram lealdade aos Lordes da Tormenta, uma vez que aqueles que exigem palavras de ativação usam palavras que podem ser pronunciadas por artonianos (já que o idioma lefeu é incompreensível para nós).

Qualquer não-lefeu que tente usar um destes artefatos sofre -2 de penalidade em cada uma de suas características. Criaturas que se tornem servos da Tormenta e se entreguem a ela não recebem essa penalidade.

Artefatos lefeu não podem ser comprados, apenas adquiridos depois de se derrotar algum lefeu, ou como prêmio por servir aos Lordes (apenas vilões). Portadores de artefatos lefeu sempre são considerados Monstruosos.

Adaga da Tormenta

Geralmente usada por cultistas da Tormenta, essa arma é utilizada para realizar sacrifícios em nome dos lefeu, ou mesmo contra arma de combate. Em regras a adaga funciona como uma arma +1 Profana. Contra criaturas Indefesas a adaga da Tormenta oferece F+3. Além disso, a

adaga secreta um muco que funciona como uma cola orgânica. Qualquer tentativa de desarmar o usuário de uma adaga da Tormenta sofre uma penalidade de -2. Por outro lado, soltar a arma também é mais difícil, e requer uma rodada (não pode ser feito como uma ação livre).

Adaga da Tormenta: 35 PEs.

Corrente Guardiã

Essa corrente geralmente é oferecida a servos da Tormenta sem muita perícia em combate. Lembra uma corrente com cravos, longa e enfiada.

A corrente pode ser usada para atacar como uma arma mágica F+3. O ataque é feito com Força, mas o usuário recebe os benefícios da vantagem Membros Elásticos. A qualquer momento, entretanto, o usuário ainda pode ativar a corrente, e a partir de então ela recebe as habilidades Dançarina e Defensora.

Devido ao seu constante rodopiar, a corrente impõe uma penalidade de -1 na FA de qualquer criatura (aliado ou inimigo) que esteja a até 1m de distância do usuário. Conjuradores de magia que estejam a até 1m do usuário também devem fazer um teste de Habilidade a cada vez que tentarem conjurar uma magia, para evitar perder a concentração. Se falhar, o mago consome seus PMs, mas a magia não surte efeito.

Mesmo quando desativada a corrente fica sempre em movimento, e produz ruídos metálicos constantes. Por isso qualquer teste de Furtividade ou testes ligados a audição do usuário da corrente se tornam um nível mais difícil (um teste Normal se torna Difícil, por exemplo).

Corrente Guardiã: 90 PEs.

Crânio da Ameaça

Esta maça traz o que parece ser um crânio humano na ponta, com vários orifícios (mas na

verdade o crânio é apenas mais um “artesanato” lefeu). De cada orifício (incluindo boca e aberturas oculares) emergem cravos metálicos afiados.

A maça funciona como uma arma F+2 que causa dano por fogo. O fogo é considerado como elemento da Tormenta – ou seja, é capaz de ferir tanto criaturas vulneráveis ao fogo normal, artonianos, quando criaturas vulneráveis ao fogo alienígena da Tormenta. Com isso, os próprios lefeu não são imunes às chamas (a menos que tenham, especificamente, proteção contra elementos de sua própria natureza).

O aspecto assustador da maça também torna qualquer teste de Intimidação do usuário um nível mais fácil (um teste Normal, por exemplo, se torna Fácil).

Crânio da Ameaça: 45 PEs.

Escudo da Loucura

Um escudo da loucura é claramente desenhado para humanóides – o que sugere que ele tenha sido criado como prêmio para aqueles que servem à Tormenta. Ele é de um vermelho profundo, mas também espelhado, onde imagens perturbadoras dançam na superfície.

O escudo da loucura oferece ao portador um bônus de A+2, cumulativo com armaduras. Além disso, qualquer criatura envolvida em combate corporal com o usuário e que esteja posicionada à sua frente ou em seus flancos deve obter sucesso em um teste de Resistência. Se falhar, as imagens perturbadoras no escudo façam com que a vítima sofra um tipo de Insanidade. Lembre-se que o personagem não ganha pontos por adquirir Insanidade desta forma. Aqueles que forem bem-sucedidos no teste ficam imunes nas próximas 24 horas.

Escudo da Loucura: 50 PEs.

Escudos Vigilantes

Estes escudos (sempre formados por duas ou quatro peças) ficam parados no ombro do usuário enquanto estão desativados. Quando ativados (o que pode ser feito livremente através de uma palavra de comando) eles flutuam ao redor do usuário protegendo-o.

Cada escudo oferece um bônus de A+1 (até um máximo de A+4, para quatro escudos). Além disso, todos os escudos estão constantemente sob efeito da magia Desvio de Disparos, e cada um deles pode, uma vez por dia, usar a vantagem Reflexão contra uma magia de longo alcance (mas não magias de toque).

O portador dos escudos vigilantes recebe +1 de bônus em qualquer teste que envolva visão. Ele não pode ser surpreendido nem atacado pelas costas. Entretanto, o usuário também não pode fechar os olhos nem desviar o olhar de ataques ópticos, e qualquer magia luminosa com 3 PMs ou mais vai cegá-lo temporariamente (uma rodada para cada PM).

Escudos Vigilantes: 30 PEs cada escudo.

Espada da Tormenta

Esta espada tem lâmina serrilhada e o cabo lembra o corpo de uma lacraia, com garras que seguram a mão do usuário. Ela funciona como uma arma +1 com as habilidades Afiada e Flage-lo (qualquer criatura não-lefeu). As garras de lacraia no cabo tornam qualquer teste de desarme mais difícil (impõem redutor de -1).

Espada da Tormenta: 70 PEs.

Peçonha

A peçonha parece uma manopla que envolve o punho do usuário, fazendo parecer que a peça esta devorando o seu braço. O item funciona como uma manopla com cravos, usada em

combate corporal desarmado. O usuário recebe Força de Ataque +2 e seus ataques são considerados mágicos.

Quando o usuário de uma peçonha obtém um Acerto Crítico, além do dano maior ele também injeta matéria vermelha na vítima. A vítima então recebe uma penalidade de -1 em uma de suas características (escolhida aleatoriamente). Depois de 24 horas a vítima deve fazer um teste de Resistência para cada ponto perdido desta forma. Em caso de sucesso, o dano se regenera, mas caso contrário ele se torna PERMANENTE!

Note que os lefeu são imunes a esse efeito.

Peçonha: 60 PEs.

Teia da Submissão

Este item é uma rede orgânica utilizada pelos lefeu para aprisionar suas vítimas. Quando arremessada ela se expande para envolver a vítima. Faça um ataque normal, mas ignorando a Armadura do alvo (a FD do alvo é calculada como H+1d). Se obtiver sucesso, a teia não causa dano, mas paralisa a vítima, que não pode se mover, ouvir ou falar. Um teste de H-4 permite escapar da teia, mas a vítima precisa de um turno inteiro para se livrar. Romper a teia é um pouco mais fácil: exige sucesso em um teste de F-3, mas também inutiliza o item.

Teia da Submissão: 20 PEs.

Tomo da Tormenta

Estes itens raríssimos foram encontrados por Desafiadores da Tormenta durante expedições mais recentes. Estudar o tomo requer um estudo de 48 horas ao longo de, no mínimo, seis dias. Completado o estudo, o usuário recebe um dos seguintes benefícios (lance 2d):

2-4) +1 em qualquer teste que envolva conhecimento teórico sobre a Tormenta, seus efeitos e suas criaturas.

5-6) +1 em qualquer teste de Sobrevivência realizado em uma área de Tormenta.

7-9) +1 em qualquer teste de Lábia, Interrogatório e Sobrevivência realizado contra criaturas da Tormenta (incluindo criaturas que sirvam à Tormenta).

10) +1 em testes de Resistência contra fenômenos da Tormenta e ataques especiais de criaturas da Tormenta (incluindo criaturas que sirvam à Tormenta).

11) +1 na Força de Ataque contra criaturas da Tormenta (incluindo criaturas que sirvam à Tormenta).

12) custo de -1 PM em magias realizadas contra criaturas da Tormenta (incluindo criaturas que sirvam à Tormenta). O custo da magia é reduzido, mas o efeito funciona normalmente (por exemplo, gastar 2 PMs para produzir um efeito de 3 PMs).

Um personagem pode fazer várias leituras no mesmo tomo, cada vez adquirindo bônus diferentes. Infelizmente quanto mais o personagem conhece a Tormenta, mais distante ele fica de

sua própria realidade. Para cada bônus recebido, você sofre uma penalidade igual na mesma jogada contra QUALQUER criatura que não seja uma aberração, ou em situações que NÃO tem ligação com a Tormenta.

Cada período de estudo também requer do leitor sucesso em um teste de Resistência (com penalidade igual à metade do número de estudos anteriores). Em caso de falha, o personagem adquire uma Insanidade.

Tomo da Tormenta: 50 PEs.

Personagens Jogadores

Em sua primeira versão o Manual da Magia 3D&T trouxe uma série de novas regras para personagens jogadores – vantagens e desvantagens novas, kits, vantagens raciais... Muito desse material agora é parte oficial do Manual 3D&T Alpha, e não há razão para ser reproduzido aqui agora.

O Manual do Aventureiro Alpha, em fase de produção durante o desenvolvimento desse net-book, terá a descrição e regras de quase todos os kits de personagens arcanos e divinos de Arton – incluindo todos os kits de servos dos deuses. Então da mesma forma não há razão para reproduzirmos aqui os kits e poderes de servos dos deuses que foram vistos na antiga versão do Manual da Fé.

Com isso o capítulo sobre personagens acabou ficando bem menor nesta nova versão do Manual da Magia do que era antigamente. Além do mais, muito do que será mostrado aqui pode acabar recebendo uma “versão oficial” no vindouro Manual do Aventureiro. Neste caso, o Mestre e os jogadores devem discutir e decidir qual regra utilizar.

NOVA VANTAGEM

Lich (especial)

O lich é o mais poderoso tipo de morto-vivo que existe. Ele surge quando um clérigo ou mago poderoso realiza um ritual para transformar-se em morto-vivo, mas sem perder sua memória e seus poderes mágicos.

Torna-se um lich exige que o mago ou clérigo construa um amuleto que mais tarde vai guardar sua própria alma. Quando o ritual se completa, a alma do mago ou clérigo fica presa no objeto, enquanto o ele se transforma em morto-vivo, com imensos poderes acrescidos aos que já possuía quando vivo. O ritual para a criação do amuleto é conhecido apenas pelos próprios liches – que, claro, não se interessam em ensiná-la!



Normalmente, antes de se tornar um lich o mago deve derrotar outro lich e arrancar dele o segredo.

Uma vez que apenas magos e clérigos poderosos podem se tornar liches, essa vantagem não pode ser adquirida com pontos – apenas em campanha, ou adquirida por NPCs. Veja a magia Transformação em Lich para mais detalhes.

- **Força +1, Habilidade +1, Resistência +1, Armadura +1, Poder de Fogo +1.** Liches são mais poderosos do que normal, e por isso recebem +1 em cada uma de suas Características.

- **Morto-Vivo.** Liches possuem todas as imunidades dos mortos-vivos (pg. 59 do **Manual 3D&T Alpha**).

- **Invulnerabilidade.** Os liches são completamente Invulneráveis a todos os ataques, exceto magias e armas mágicas.

- **Magia.** Um lich mantém todas as suas vantagens mágicas e magias conhecidas de quando era vivo, e pode realizar qualquer uma delas gastando apenas metade dos PMs normais (arredondado para cima).

- **Imortal.** O lich é imortal – quando destruído ele sempre retorna mais tarde, a menos que o amuleto que preserva a sua alma também seja destruído. Por isso o lich costuma esconder esse amuleto no lugar mais inacessível possível.

- **Resistência à Magia.** Os liches recebem +2 de bônus em testes de Resistência contra magias que não causam dano.

- **Imunidades.** Os liches são totalmente imunes a Esconjuro de Mortos-Vivos, Paralisia e todos os tipos de Transformação.

KITS DE PERSONAGEM

Algoz

Pré-Requisitos: Paladino e Furtividade (de Crime).

Especial: O personagem deve ter sido um paladino que por alguma razão acabou caindo em desgraça.

Os paladinos são o símbolo da luta contra o mal. Mas quando um paladino cai em desgraça ele pode gerar um poderoso tipo de vilão – os algozes. Um algoz já foi um grande e honrado paladino, mas agora transformou-se em um ser altamente maligno.

Todas as habilidades oferecidas pela vantagem Paladino funcionam de forma invertida para um algoz. Ele pode usar Cura Mágica para causar dano ao invés de curar, e pode usar Detecção do Mal para detectar fontes de bem ao invés de mal.

Algozes NÃO precisam seguir os Códigos dos Heróis e da Honestidade. Além disso, eles podem ter a vantagem Magia Negra.

- **Paladino Caído:** Caso o algoz tenha tido algum poder do kit paladino, ele mantém todos os poderes, mas passam a funcionar de forma invertida (provocam medo ao invés de coragem, causa dano ao invés de curar, beneficia o mal ao invés do bem).

- **Controle de Mortos-Vivos:** O algoz torna-se capaz de utilizar essa magia mesmo que não tenha nenhuma vantagem mágica, pelo custo normal em PMs.

- **Flanquear:** Quando o algoz ataca um alvo que já esteja envolvido em combate contra um oponente (aliado do algoz ou não) esse alvo é considerado Indefeso contra o algoz. Essa habilidade não pode ser utilizada contra um alvo que

já esta sendo flanqueado, e o alvo precisa estar lutando normalmente contra o outro adversário.

Arqueiro Arcano

Pré-Requisitos: PdF2 (perfuração), Elfo (elfo, meio-elfo ou elfo negro), qualquer vantagem mágica e Tiro Carregável ou Tiro Múltiplo.

Os arqueiros arcanos eram constituídos apenas por membros da nobreza na antiga Lenórienn. São personagens que conseguem unir a força do arco às forças arcanas. Estes arqueiros costumavam comandar tropas élficas durante a Infinita Guerra contra os hobgoblins.

Poucos arqueiros arcanos sobreviveram ao massacre ocorrido em Lenórienn, e menos ainda surgiram depois disso. Os poucos existentes são respeitados pela maioria dos membros da raça.

Qualquer flecha disparada por um arqueiro arcano é considerada mágica. Embora ela não ofereça bônus em combate, é capaz de ferir criaturas vulneráveis apenas à magia e armas mágicas (equivalentes a uma magia de 1 PM). Além disso, os seguintes poderes estão disponíveis para este kit:

- **Flecha Carregada:** O arqueiro arcano consegue lançar uma magia em sua flecha e, quando esta flecha atingir um alvo, este será atacado pela magia. Apenas magias Instantâneas podem ser usadas desta forma. O arqueiro arcano deve gastar 2 PMs a mais do que o normal para conjurar a magia e precisa de uma ação para conjurar a magia e outra para disparar a flecha.

- **Flecha Teleguiada:** As flechas do arqueiro arcano impõem um redutor de H-2 contra seu alvo para calcular sua FD e tentativas de Esquiva. Consome 1 PM toda vez que utilizado.

- **Flecha Alternante:** Ao custo de 3 PMs o arqueiro arcano pode disparar uma flecha que seguirá em linha reta até seu alvo, atravessando

muralhas, paredes e barreiras sem danificá-las. A flecha não atravessa criaturas vivas e nem barreiras encantadas por qualquer tipo de magia.

- **Chuva de Flechas:** Apenas se o arqueiro arcano tiver a vantagem Tiro Múltiplo. Ele passa a ser capaz de acertar um número de alvos igual ao dobro de sua Habilidade (ao custo de 1 PM cada alvo).

Arquimago

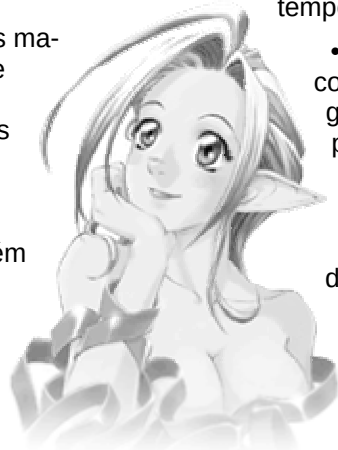
Pré-Requisitos: Arcano (ou as três Vantagens Mágicas) e Código de Honra (qualquer um).

Especial: Esse kit apenas pode ser adquirido em uma ocasião muito especial (veja abaixo).

Arquimagos estão entre os maiores conjuradores da existência. Eles normalmente conquistam esse status após uma longa carreira como aventureiros, desafiando demônios e lutando ao lado de anjos (ou vice-versa). Apenas uma divindade maior – ou uma entidade com poder similar – pode transformar alguém em Arquimago.

Apenas conjuradores feitos com 150 pontos ou mais podem chamar a atenção dos deuses capazes de conceder esse status. Mesmo em mundos onde a magia seja muito comum e intensa, é raro existir mais de três ou quatro arquimagos.

Um arquimago conhece todas as magias que seja capaz de conjurar (ele próprio inventou muitas delas). Ele não possui nenhum limite de magias conhecidas. O arquimago sempre consome apenas metade dos PMs necessários para lançar qualquer magia (arredondado para cima). Além disso, arquimagos podem lançar magias que sacrificam PMs permanentes como se fossem magias comuns, recuperando os



PMs perdidos mais tarde com descanso.

Ser um arquimago não é permitido para personagens-jogadores recém-criados, por isso esse kit não pode ser adquirido com pontos. Ele é permitido apenas para NPCs, ou pode ser adquirido em campanha (se o Mestre desejar).

Criador de Itens Mágicos

por S Crash

Pré-Requisitos: Alquimia e uma das vantagens a seguir: Clericato, Memória Expandida, Patrono ou Riqueza.

Alquimistas e arcanos poderosos empenham-se em criar itens mágicos variados. Alguns, entretanto, se especializam mais nesse caminho, e tornam-se capazes de criar itens mais poderosos e com maior facilidade. Os criadores de itens mágicos se destacam por sua incrível capacidade de criar artefatos sobrenaturais de incrível poder.

- **Fabricação Avançada:** Todo criador de itens mágicos ganha a mágica Permanência, caso não tenha, e pode usar PMs permanentes no lugar de PEs para rodudir itens mágicos.

- **Fabricação Aprimorada:** O criador consegue criar itens pela metade do preço em PEs e PMs permanentes, além de gastar metade do tempo.

- **Boa Venda:** Sempre que o vendedor consegue vender um item mágico ele ganha uma porcentagem em PEs: 1 PE para cada 20 PEs (arredondando para cima). Esses PEs só podem ser usados na criação de outros Itens.

- **Componentes Materiais:** O criador de itens mágicos tem o hábito de coletar tudo que encontra pelo caminho: asas de morcego, folhas de cerejeira, dentes de basilisco, fezes

de ornitorrinco... Todos esses materiais podem ser usados como componentes materiais para fabricação de itens mágicos. Por isso no final de cada aventura para cada 2 PEs que o criador receba ele recebe 1 PE extra, mas esse 1 PE deve obrigatoriamente ser usado para fabricar itens mágicos.

- **Criador Profissional:** O criador de itens mágicos recebe uma das seguintes perícias, e pode comprar qualquer uma das demais por um ponto cada: Idiomas, Ciências e Máquinas.

Cultista do Mal

Pré-Requisito: Manipulação e Maldição.

Restrições: proibido para personagens com Código de Honra (1ª Lei de Asimov, dos Cavaleiros, dos Heróis e/ou da Honestidade) e personagens com Magia Branca.

Um cultista reverencia deuses malignos, ou mesmo demônios, fazendo oferendas e sacrifícios para receber recompensas. Agem em segredo, pois suas ações quase sempre envolvem dor, sofrimento ou morte de inocentes.

A maioria dos cultistas vive uma vida dupla, como aventureiros, nobres, comerciantes ou plebeus normais durante o dia, mas à noite vestem mantos negros e entoam cânticos profanos.

Cultistas podem agir sozinhos, em pequenos altares escondidos em casa ou lugares secretos, ou podem se reunir em cultos e seitas organizadas hierarquicamente, onde o reverendo-mor comanda a cerimônia. Neste caso suas ações são realizadas longe de olhos curiosos, em clareiras na floresta, cavernas, masmorras ou templos antigos.

Cultistas não são necessariamente servos dos deuses. Eles não precisam seguir Obrigações e Restrições. Entretanto, é comum que eles sejam também clérigos, ou sirvam a deuses malignos de alguma forma.

• **Maldição do Cultista (-1 ponto):** Todos os cultistas do mal possuem a maldição da mácula profana. Ele sempre é afetado por magias e poderes que atingem seres malignos e usuários de Magia Negra. Entre as criaturas malignas os cultistas gozam de Boa Fama, pois estas sentem sua aura maligna – muito embora entre qualquer outro povo eles tenham Má Fama (quando descobertos).

• **Sacrifícios:** O cultista recebe um bônus de H+2 em testes de Manipulação para realização de sacrifícios (veja mais adiante).

• **Rituais Mágicos:** O cultista do mal pode usar as magias Transformação em Outro, O Canto da Sereia e Fascinação, mesmo que não tenham nenhuma vantagem mágica, pelo custo normal em Pontos de Magia.

• **Proteção Mental:** O cultista se torna imune a Telepatia e magias da escola Elemental (espírito).

• **Chamado do Mal:** Uma vez ao dia um cultista pode invocar o nome de seu patrono maligno (devendo fazê-lo em voz alta) para conseguir um sucesso automático, um Acerto Crítico, uma recuperação espantosa, ou tornar possível o impossível, como se estivesse gastando 1 Ponto de Experiência. No entanto, esse PE não pode ser guardado ou usado de nenhuma outra forma.

Mestre do Conhecimento

Pré-Requisito: Genialidade ou Alquimista, e duas Perícias quaisquer.

A busca eterna pelos segredos e a informação é a maior motivação de um mestre do conhecimento. Toda informação, todo o conhecimento, é importante, e sempre poderá ter uma utilidade no futuro. Podem ser solitários, vivendo isolados em suas próprias bibliotecas, mas é mais comum encontrá-los vinculados a alguma ordem, universidade ou instituição de ensino.



Mestres do conhecimento costumam ser respeitados e procurados por sua grande sabedoria, e frequentemente são contratados para realizar pesquisas nas mais diversas áreas. Estes personagens são encontrados em grande número na Academia Arcana e templos de Tanna-Toh – considerada a patrona de todos os mestres do conhecimento. Praticamente todos são devotos (ou mesmo clérigos) fervorosos desta deusa.

Muitos mestres do conhecimento também acreditam que os maiores segredos do mundo estão escondidos em lugares perigosos – por isso é relativamente comum que acompanhem grupos de aventureiros em suas jornadas com o intuito de aumentar seu conhecimento.

Os poderes do kit mestre do conhecimento são, na verdade, segredos. A cada segredo que ele descobre (estudando em livros, pergaminhos e tomos) ele adquire uma habilidade nova.

• **Domínio Instantâneo:** O mestre do conhecimento recebe gratuitamente uma Perícia qualquer e passa a ser capaz de adquirir qualquer uma delas ao custo de 1 ponto (ao invés de 2).

• **Segredo da Força Interior:** O mestre do conhecimento recebe +3 em todos os testes de Resistência que envolvam força de vontade (como medo e magias de dominação e similares).

• **Conhecimento do Verdadeiro Vigor:** O mestre do conhecimento recebe +3 em todos os testes de Resistência que envolvam constituição (como para resistir a venenos ou Teste de Morte).

• **Truque com Arma:** O mestre do conhecimento recebe +2 para determinar sua Força de Ataque, mas apenas em combate.

• **Truque de Esquiva:** Recebe +2 para determinar sua Força de Defesa em combate ou Esquiva.

• **Força Arcana:** Escolha uma magia qualquer que exija somente uma Escola. O mestre do conhecimento é capaz de utilizar essa magia mesmo sem possuir nenhuma vantagem mágica, pelo custo normal em PMs. Esse poder pode ser adquirido mais de uma vez. A cada vez que adquiri-lo, escolha uma nova magia.

Samaritano

Pré-Requisitos: Medicina e Magia Branca.

Especial: Não pode usar armas de corte e perfuração.

O samaritano é um servo das divindades do bem. Ele usa suas magias não para lutar contra o mal, mas apenas para curar as dores do mundo. Eles geralmente atuam como enfermeiros para deuses como Lena e Marah, além de outras divindades maiores e menores que cultuam o bem – como Azgher, Khalmyr, Thyatis e Valka-

ria. Allihanna e Glórienn também empregam samaritanos para aliviar o sofrimento de seus povos.

Como aventureiros, os samaritanos atuam curando os ferimentos dos membros mais combativos do grupo (embora alguns possam repudiá-los totalmente a violência). Samaritanos que sigam as Obrigações e Restrições de alguma divindade bondosa (Allihanna, Azgher, Glórienn, Khalmir, Lena, Marah, Thyatis ou Valkaria) podem adquirir os kits dessas divindades. Eles também podem servir deuses neutros que aceitam servos bondosos, como Hyninn, Lin-Wu, Nimb, Oceano, Tanna-Toh e Tauron. A maioria dos samaritanos, entretanto, decide louvar aos deuses bondosos de uma forma geral, como fazem os clérigos do Panteão.

Samaritanos NÃO podem usar armas de corte e perfuração.

- **Aura de Vida:** Qualquer aliado que esteja a até três metros de distância do samaritano recebe um bônus de +1 para realizar seus Testes de Morte. Isso significa que seu Teste de Morte é feito com 1d-1 (sendo 1 o resultado mínimo). Com isso sua chance de morrer fica bem menor.

- **Cura Gentil:** Sempre que o samaritano realiza uma magia de cura, pode somar seu valor de Habilidade aos PVs restaurados. Por exemplo, um samaritano com H3 conjurando uma Cura Mágica com 2 PMs poderá restaurar 1d6+3 PVs. Este é o mesmo poder oferecido a muitos servos de Lena e Marah.

- **Cura Instantânea:** O samaritano pode gastar +2 PMs para conjurar uma magia de cura qualquer (que seja capaz de lançar) como uma ação livre. Isso significa que ele pode conjurar a magia e depois agir novamente na mesma rodada, como se ainda não tivesse realizado sua ação. Essa habilidade só pode ser usada uma vez por turno.

Taumaturgo

Pré-Requisitos: Clericato e Magia Branca ou Negra.

Especial: Deve conhecer e ser capaz de usar a magia Invocação de Aliado Extra-Planar.

O taumaturgo invoca o poder divino para trazer à sua presença aliados advindos de outros Planos de existência através da magia Invocação de Aliado Extra-Planar – a qual eles dominam como ninguém. Taumaturgos malignos invocam seres do abismo para espalhar medo e destruição, enquanto taumaturgos benignos invocam anjos e seres celestiais para curar os males do mundo. Por isso os taumaturgos raramente entram em combate direto, preferem invocar seus aliados para lutar em seu lugar.

Estes personagens são também clérigos, pois essa é uma exigência para se utilizar esta magia. Entretanto eles podem não servir a nenhuma divindade específica, adorando aos deuses de modo geral.

- **Aliado Aprimorado:** Quando utiliza a magia Invocação de Aliado Extra-Planar a criatura invocada recebe um bônus de +1 em cada uma de suas características.

- **Invocação Acelerada:** O taumaturgo pode usar um movimento, ao invés de uma ação, para utilizar a magia Invocação de Aliado Extra-Planar.

- **Ligação com o Aliado:** O taumaturgo pode gastar +1 PM extra durante a realização da magia Invocação de Aliado Extra-Planar para que ambos sejam considerados como tendo a vantagem Ligação Natural.

Trapaceiro Arcano

Pré-Requisitos: uma vantagem mágica qualquer e uma entre as seguintes perícias: Crime, Esporte ou Manipulação.

1D+ 88

Restrições: não pode ter o Código de Honra da Honestidade.

Aventureiros bastante adaptativos, os trapaceiros arcanos combinam seu conhecimento mágico com habilidades ladinas. São habilidosos em ataques surpresa, sendo comum que utilizem suas magias para aumentar a chance de se aproximarem sem serem notados.

Trapaceiros arcanos frequentemente utilizam a magia Ao Alcance da Mão para usar suas habilidades ladinas à distância. Eles podem, por exemplo, abrir uma fechadura que esteja a até 10m de distância. Ele pode, inclusive, “aliviar” os bolsos de um alvo que esteja distante! Para isso o personagem deve obter sucesso em um teste normal da Perícia em questão – mas, se falhar, ao menos estará tão longe que dificilmente será identificado.

- **Magias Ladinas:** O trapaceiro arcano é treinado para aprender as seguintes magias: Ao Alcance da Mão, A Mágica Silenciosa de Talude, Sentidos Especiais e Silêncio.

- **Furto à Distância:** O trapaceiro arcano pode usar a magia Ao Alcance da Mão como um movimento ao invés de uma ação, se for utilizá-la para realizar qualquer teste das perícias Crime, Esportes ou Manipulação. Ele também consome apenas metade dos PMs normais dessa magia quando a utiliza dessa forma.

- **Criar Armadilha Mágica:** Se o trapaceiro arcano tiver a especialização Armadilhas (de Crime) ele pode criar armadilhas mágicas pela metade do custo em PEs (arredondado para cima).

- **Talentos Ladinos:** O trapaceiro arcano pode adquirir qualquer um dos poderes do kit ladino ao custo de 1 ponto.

NOVAS VANTAGENS E DESVANTAGENS ÚNICAS

Brownie (2 pontos)

Os brownies parecem um tipo de híbrido entre os halflings e o povo-fada. São criaturas com cerca de meio metro de altura, pele morena e olhos azuis ou verdes. Formam pequenas comunidades próprias, ou vivem entre os halflings de Hongari ou os sprites de Pondsônia – mas, sendo muito ligados à natureza, não costumam se estabelecer em cidades humanas.

Brownies são curiosos e aventureiros. No entanto, são incapazes de caçar, lutar ou usar armas – são conceitos que suas mentes simplesmente não conseguem entender. Mesmo diante da morte um brownie nunca será capaz de usar uma arma, ou mesmo dar um soco. Para se defender eles confiam em suas habilidades mágicas naturais.

- **Youkai.** Brownies são um tipo de fada, e por isso são considerados youkais.
- **Magias.** Brownies podem usar as magias Proteção Mágica, Luz, Ilusão Avançada e Imagem Turva mesmo que não tenham nenhuma vantagem mágica, pelo custo normal em PMs.
- **Modelo Especial.** Brownies são pequenos como halflings, e por isso não podem usar roupas e equipamentos projetados para humanos.
- **Incapaz de Lutar.** Um brownie nunca pode usar magias ofensivas nem lutar. Ele é totalmente incapaz de causar dano.
- **Religião.** Brownies podem ser clérigos de qualquer divindade permitida aos sprites ou halflings, seguindo as regras normais.
- **Restrições.** Brownies nunca podem ter a Vantagem Resistência à Magia.

Dragonete (3 pontos)

Apesar do nome, estas criaturas não são consideradas dragões verdadeiros. Seu parentesco é muito mais próximo dos sprites. Também conhecidos como dragões-fadas, são parecidos com os dragões verdadeiros – exceto pelo tamanho: nunca ultrapassam meio metro, incluindo a cauda. As asas também são diferentes, como asas de insetos – translúcidas com nervuras como as libélulas ou coloridas como as borboletas. Diferente dos dragões, não são subdivididos em cores; dragonetes são sempre multicoloridos e brilhantes.

Dragonetes são, acima de tudo, brincalhões. Gostam de usar Invisibilidade (quando a possuem) ou magia ilusória para enganar aqueles que se aventuram em suas florestas. Eles lutam apenas quando encurralados, preferindo sempre a fuga. Na natureza, costumam ser encontrados em bandos de até 2d indivíduos.

Em Pondsônia existem versões malignas das dragonetes. Estas versões malignas seguem as mesmas regras, mas recebem Magia Negra ao invés de Magia Branca, e não possuem Aparência Inofensiva (algumas podem até possuir Monstruoso). O Poder de Fogo dessas dragonetes pode ser personalizado da mesma forma, mas sempre serão negros e sombrios. Esses dragonetes malignos não são permitidos para personagens jogadores.

Dragonetes seguem as regras normais para Fadas vistas no **Manual 3D&T Alpha**. Ela oferece H+1 (até um máximo de H5), Aparência Inofensiva, Magia Branca, Magia Elemental, Modelo Especial, Vôo, Vulnerabilidade (magia e armas mágicas), e nunca podem comprar Resistência à Magia e Monstruoso. O Poder de Fogo de um dragonete é sua arma de sopro: pode ser baseado em fogo, químico ou sônico.

Grig (3 pontos)

Sagazes e tolerantes, estas fadas gostam de roubar comida, derrubar tendas e confundir viajantes com suas habilidades. Estas fadas têm a cabeça, torso e braço de humanóides, mas também tem asas, antenas e patas de grilo (o que aumenta a distância de seus saltos). Medem por volta de 45cm de altura.

Os grigs seguem as regras normais para Fadas vistas no **Manual 3D&T Alpha**.

Pixie (4 pontos)

Pixie são fadas que adoram pregar peças e confundir viajantes perdidos. Não apreciam tanto o ouro, mas usam-no para irritar e frustrar pessoas gananciosas. Pixies são similares aos sprites: parecem pequenos elfos, mas de orelhas maiores e asas translúcidas. Medem cerca de 75cm.

Pixies tem todas as características de uma fada (vistas no **Manual 3D&T Alpha**) e ainda possuem a vantagem Invisibilidade.

Sátiro (2 pontos)

Sátiros são seres com torso (acima da cintura) humanóide, pernas e chifres de bode – mas eles podem assumir um disfarce mágico ilusório, parecendo totalmente humanos por quanto tempo quiserem. Em ambas as formas o rosto humano é adornado com cavanhaque, ou apenas bigode. Não existem sátiros fêmeas.

Sátiros são apreciadores das coisas boas da vida: comida, bebida, esporte, música, dança, romance e quaisquer outras fontes de prazer. Peritos em arco e flecha, gostam muito de caçar por diversão – mas nunca em excesso.

O ponto fraco de qualquer sátiro é a beleza feminina. Eles nunca resistem a uma chance de conquista, perseguindo as ninfas, dríades e ou-

tras lindas habitantes das florestas – bem como aventureiras atraentes que estejam de passagem.

Quando confrontados com aventureiros, sátiros podem fornecer informações sobre a floresta onde vivem para aqueles que aceitem competir em alguma prova – que pode ser tiro ao alvo, canto, dança ou até um concurso de piadas. Nem sempre é preciso vencer o sátiro para ter sua colaboração, às vezes basta que ele se divirta. Alguns momentos a sós com uma aventureira bonita seria também um excelente suborno para ter a colaboração do sátiro...

- **Youkai.** Sátiros são um tipo de fada, e por isso são considerados youkais.
- **Código de Honra.** Sátiros seguem o Código de Honra dos Cavalheiros, jamais atacando fêmeas e sempre aceitando um pedido de ajuda.
- **Tiro Múltiplo.** Todos os Sátiros recebem um bônus gratuito de PdF+1 e também recebem a vantagem Tiro Múltiplo.
- **Perícias.** Sátiros podem adquirir as Perícias Artes e Esportes por 1 ponto cada uma, ao invés de 2.
- **O Canto da Sereia.** Sátiros que tenham a Perícia Artes podem usar um instrumento musical (usualmente uma flauta) para lançar as magias O Canto da Sereia e Fascinação mesmo sem ter nenhuma vantagem mágica pelo custo normal em PMs – mas apenas contra mulheres.
- **Religião.** Sátiros não tem a disciplina para tornarem-se clérigos ou paladinos, e por isso jamais podem ter as vantagens Clericato ou Paladino.

MALDIÇÃO!!!

MALDIÇÃO!!! Esta é uma das muitas desvantagens possíveis encontradas em **3D&T**. Como acontece com muitos aspectos deste jogo, as

regras são vagas e indefinidas para permitir mais liberdade aos jogadores e Mestres. Então, o **Manual 3D&T Alpha** apresenta apenas duas formas “básicas” de Maldição: Suave (-1 ponto) ou Grave (-2 pontos).

Agora trazemos uma lista com cem idéias para Maldições. Muitas delas são originais, enquanto outras vieram diretamente de animes, mangás e cartoons.

Estas Maldições existem em três tipos: Leve (0 pontos), que gera somente constrangimentos e nada mais, ou que também traz algum benefício; Suave (-1 ponto), também constrangedora, mas pode causar alguns problemas para você ou seu grupo; e Grave (-2 pontos), aquela que realmente coloca sua vida em risco. Maldições de -1 e -2 pontos podem ser compradas normalmente como Desvantagens durante a criação do personagem; ou então, como consequência de alguma coisa ocorrida na aventura, uma Maldição de qualquer tipo pode ser adquirida. Basta o Mestre escolher (ou então rolar 1d100) para começar a diversã... hã, a Maldição!

Muitas Maldições apresentadas aqui também são adequadas para vilões. Na verdade, quase todos os vilões carregam algum tipo de Maldição, que – uma vez descoberta – pode ser a chave para que seja vencido pelos aventureiros. Maldições são ótimos pontos fracos para qualquer NPC poderoso.

Alergia ao Sexo Oposto (-1 ponto)

Você não consegue interagir (falar) com pessoas ou criaturas de sexo oposto durante muito tempo. Após dois turnos, deve fazer um teste de Resistência -1 por turno. Se falhar, terá ânsias e vai expelir tudo que tinha no estômago, possivelmente em cima da coitada(o) com quem estava falando...

Ímã do Sexo Oposto (-1 ponto)

Você não tem certeza, mas talvez sua cara de “Mamãe-quero-colo” o torna irresistível a qualquer pessoa do sexo oposto (ou até do mesmo sexo!).

Sim, isso é uma maldição! Principalmente quando suas pretendentes podem variar desde garotas de colégio a vilãs galácticas ou magas demoníacas superpoderosas – e elas começam a lutar entre si para conquistar seu amor, não raras vezes explodindo você por acidente...

Ódio do Sexo Oposto (-1 ponto)

Você é repulsivo para alguém do sexo oposto. É como ser Monstruoso e ter Má Fama ao mesmo, mas apenas para membros do sexo oposto. Sua atitude com relação a você será sempre de nojo, medo, asco e até violência, se você não se afastar o máximo possível.

Descontrole Amoroso (-1 pontos)

Você cai de amores por QUALQUER criatura atraente de sexo oposto (ou seja, quase TODO MUNDO em histórias de anime e mangá...). Vítima de uma paixão avassaladora, você ignora quaisquer outros valores (exceto outras Desvantagens, como um Código de Honra) para conquistar seu “amor”.

Você dirá qualquer coisa, contará segredos, entregará presentes e fará tudo para arrancar um sorriso de sua paixão descontrolada – não importa se você é bem-sucedido ou não! É o mesmo que uma Devoção (agradar à pessoa amada), mas em geral ela cessa minutos depois que a pessoa se afasta, e recomeça cada vez que você conhece outra pessoa atraente.

Nenhum Senso de Direção (-1 ponto)

Você nunca consegue chegar aonde deseja, exceto por puro acaso (1 em 1d), mesmo que esteja a dez metros do lugar e COM ALGUÉM INDICANDO O CAMINHO! Você só consegue se orientar quando anda em grupo (e é melhor não se afastar dos colegas...).

Guia Enrolado (0 pontos)

Ao contrário de Nenhum Senso de Direção, você sempre sabe o caminho para chegar a qualquer lugar, por mais obscuro e desconhecido que seja. No entanto, o caminho que você conhece será SEMPRE o mais longo e perigoso possível. Em alguns casos, esta Maldição pode ser vantajosa ("Você acha que devemos seguir por ali? Certo, então vamos por AQUI!").

Troca de Sexo (-1 ponto)

Quando molhado com água fria você muda de sexo, voltando ao normal apenas quando molhado com água quente. Esta é uma maldição comum para quem cai em uma das 100 Fontes Malditas da China e/ou aparece em mangás da Rumiko Takahashi.

Transformação em Animal (-1 ou -2 pontos)

Mais uma maldição das fontes chinesas. Quando molhado com água fria você se torna um animal ou criatura qualquer, à escolha do Mestre. Se essa nova forma não muda suas Características, será uma Maldição de -1 ponto. Mas se você acaba se transformando em um gato, pato, porquinho ou coisa assim, todas as suas Características (exceto uma) caem para 0 e será uma Maldição de -2 pontos. A transformação é revertida com água quente.

Intolerância a Objetos que Repelem Monstros (-1 ou -2 pontos)

Da mesma forma que alguns vampiros, demônios e demônios (talvez você SEJA um!), você não suporta a visão ou presença de certas coisas. Podem ser símbolos sagrados de qualquer tipo (como cruzes ou bíblias), alho, objetos de prata... será uma Maldição de -1 ponto se você não tolera apenas UMA destas coisas, ou -2 se não tolera NENHUMA dessas coisas. Você precisa ser bem-sucedido em testes de Resistência -1 para permanecer no lugar, e sofre dano igual à sua própria Força caso toque, seja tocado ou atacado com esse objeto. Esse dano ignora sua Armadura.

Intolerância a Fenômenos que Repelem Monstros (-1 ou -2 pontos)

Parecido com o anterior, mas vale apenas para fenômenos naturais e outras coisas além do controle de simples mortais: luz do sol, água corrente, lugares sagrados... ou todas essas coisas! Você deve fazer os mesmos testes para tolerar o fenômeno, e perde 1 PV por turno enquanto ficar no local. Esse dano não pode ser curado com Regeneração e outras Vantagens.

Toque da Morte (-1 ponto)

O simples toque de sua pele provoca dano a qualquer criatura, exceto Construtos e Mortos-Vivos. A vítima perde 1 PV por turno enquanto é tocada. Tocar alguém contra a sua vontade exige um ataque bem-sucedido. Pessoas que toquem você desprotegidas (como um clérigo que tenta usar uma magia de cura) também são afetadas. Um ataque comum não é considerado um toque, pois o contato é muito breve – portanto,

quando você dá ou recebe um soco, este poder não funciona.

Estupidez (-1 ponto)

Seu cérebro escorreu pelos ouvidos, ou de fato nunca esteve onde deveria. É o mesmo que Inculto, mas se aplica a TODAS as Perícias. Os efeitos são cumulativos – ou seja, um Inculto com Estupidez sofre uma penalização de -6 em Perícias!

Sempre Atrasado (-1 ponto)

Por acaso do destino ou conjunção cósmica, você nunca, NUNCA chega na hora para qualquer compromisso marcado, mesmo que seja na casa ao lado! Algum problema ou contratempo sempre surgirá para atrapalhar. Você também sofre uma penalidade de -1 em sua iniciativa porque alguma coisa sempre acontece quando uma luta começa.

Possessão de Parte do Corpo (-1 ou -2 pontos)

Uma parte de seu corpo tem vontade própria, independente da sua, por estar sendo controlada por um espírito invasor ou outra razão. Uma mão ou perna vale -1 ponto, enquanto metade do corpo vale -2 pontos.

Da mesma forma que Assombrado, existe 50% de chance de que, em situações de combate ou tensão, a parte possuída decida agir de forma contrária, atrapalhando seus movimentos (reduzindo de H-1 para uma mão ou perna; H-3 para metade do corpo). Isso sem mencionar quando sua mão decide roubar uma carteira, socar um guarda ou bolinar a garota ao lado...

Ódio dos Animais (-1 ou -2 pontos)

Por algum motivo, qualquer tipo de animal irracional simplesmente NÃO gosta de você! Vale desde insetos até bichos grandes, incluindo monstros. Sua versão Suave impõe uma penalização de -3 em testes com a Perícia Animais. A versão Grave significa que você tem TODO o Reino Animal como Inimigo!

Amor dos Animais (-1 ponto)

Ao contrário da anterior, os animais amam você. Eles amam, mas NÃO obedecem! Não deixam você em paz, seguem você para onde quer que vá. A todo momento você será seguido por cães, terá gatos se esfregando em suas pernas, pássaros sobre os ombros... e, ocasionalmente, um dragão ou ogre decidirá criá-lo como um filhote.

Ódio das Máquinas (-2 pontos)

Nenhum aparelho ou equipamento eletrônico mais sofisticado que uma lâmpada funciona direito quando você o opera. Armas travam, relógios atrasam, carros pifam. Você sobre uma penalização de -2 em quaisquer Perícias que envolvem máquinas. Além disso, Construtos não gostam de você.

Amor/Ódio (-1 ponto)

Você foi condenado a amar alguém ou alguma coisa que nunca será sua, ou odiar alguém/alguma coisa que nunca será capaz de destruir, ou AS DUAS COISAS ("O Paladino é importante, eu o amo!"). É o mesmo que uma Devoção.

Coração Confuso (-1 ponto)

Emocionalmente, você reage de forma contrária a tudo. Uma magia Pânico enche você de

coragem, enquanto uma Marcha da Coragem faz você fugir. Você espanta as pessoas que ama, e se apaixona por pessoas que querem matá-lo. Olha, esta Maldição é muito mais comum do que se pensa...

Atrapalhado (-1 ponto)

Você até consegue fazer as coisas que tenta, mas será sempre de uma forma tão atrapalhada e vexaminosa que nunca será levado a sério. Está sempre tropeçando, esbarrando nos outros, quebrando coisas, dizendo bobagens... procure no dicionário a expressão "pagar o mico", e sua foto estará ali ao lado.

Sem Noção (-1 ponto)

Não importa a simplicidade do assunto, você não consegue compreender ou ver da mesma forma que os demais. Sua mente funciona de um jeito que ninguém mais entende, e chega a conclusões muito estranhas. Precisa chegar até Tóquio? Ora, você apenas abre a porta e sai correndo (mesmo que esteja no Rio de Janeiro). Está em um barco a remo e vê um amigo no porto? Você salta na água e vai nadando, esquecendo completamente do barco.

Gêmeo Maligno (-1 ou -2 pontos)

Existe outra pessoa quase igual a você, apenas com alguma pequena diferença (geralmente roupa preta, um tapa-olho ou cavanhaque). Ele nunca ataca ou age diretamente, mas seus atos criminosos ou destrutivos fazem com que você seja confundido com o impostor. ("Ei, lá está o maldito que roubou nosso ouro, matou nosso gado e beijou nossas esposas! Matem-no!")

Alvo de Vingança (-1 ou -2 pontos)

De alguma forma você magoou, incomodou, feriu ou matou uma pessoa muito, MUITO queri-

da em certos meios. Agora seus parentes/irmãos/colegas ficam pegando no seu pé ("Ei, você é o Arkam! Você matou o Krusk! O Krusk era um orc legal! Vou vingar o Krusk!"). É o mesmo que ter toda uma espécie, raça ou família como Inimigo.

Efeito Reflexo (0 pontos)

Ao ouvir ou ver um sinal específico, digamos o som de uma sineta, você será compelido a fazer algo como recitar e dançar o "Poema da Chaleirinha", jogar-se no chão, gargalhar, dormir ou coisa assim. É como ser Insano: Compulsivo, mas a compulsão ocorre quando o sinal acontece.

Comando Irresistível (0 ou -1 ponto)

Existe uma ordem, um comando simples, que você nunca pode deixar de cumprir quando alguém diz. Por exemplo, ao ouvir a palavra "senta", você interrompe o que estiver fazendo e senta imediatamente, sem direito a testes para resistir.

Comandos típicos podem ser "corra", "pare", "lute". O efeito dura uma apenas rodada: no turno seguinte você pode voltar a agir normalmente, desde que não ouça de novo o comando. Esta é uma Maldição de 0 pontos caso o comando funcione quando dito apenas por uma pessoa específica; ou -1 ponto caso QUALQUER pessoa possa dizer o comando e fazê-lo obedecer.

Complexo de Gênio (-1 ou -2 pontos)

Caso uma pessoa diga uma palavra secreta (geralmente será seu nome de trás para a frente), você será compelido a atender um desejo para essa pessoa, dentro de suas capacidades. O desejo deve ser algo que você possa fazer em pelo menos dez minutos (não vale pedir para partir em uma grande jornada, por exemplo).

Será uma Maldição de -1 ponto se você atende apenas pedidos que não colocam você em risco (por exemplo, você não cessará de lutar ou se deixará atacar); ou -2 pontos se você atende até pedidos para pular em um abismo, bater a cabeça na parede e coisas do tipo. Você nunca atenderá um desejo que vai contra um Código de Honra, e atenderá apenas um desejo para cada pessoa.

Azar (-2 pontos)

Você é o foco de má sorte aonde quer que vá. Estará sempre no lugar errado na hora errada. Itens falham ou quebram quando você precisa deles (50% de chance). Se um tijolo cai do céu no meio da multidão, vai acertar sua cabeça. E quando o monstro decide atacar um de vocês, adivinhe quem será!

Uruca (-1 ponto)

Igual a Azar, mas não afeta você; afeta TODOS a até 10m de você! Pessoas tropeçam, coisas quebram, acidentes pipocam por onde você passa. E trate de evitar que seus amigos (caso você ainda tenha algum...) saibam disso.

Incapacidade de Atravessar Água Corrente (-1 ponto)

Parecido com Intolerância a Fenômenos que Repelem Monstros, só que mais específico e

mais forte. Por algum motivo sobrenatural, você não consegue atravessar rios, mesmo havendo uma ponte. A água corrente cria uma parede invisível e intransponível. Mesmo sedo carregado, seu corpo “trava” em pleno ar, e não atravessa o rio.

Licantropia (-2 pontos)

Não é o mesmo que a Vantagem Única Licantropo. Durante as noites de lua cheia você se transforma em uma fera monstruosa, que recebe +2 em suas Características, mas será controlada pelo Mestre. O jogador não tem qualquer controle de seus atos nesta forma, e desobedecerá até Códigos de Honra enquanto a lua cheia não sumir.

Flatulência (-1 ponto)

Uma vez você soltou um “pum” e colocou a culpa em uma cigana que estava passando. Azar seu: ela o amaldiçoou para sempre, e agora você sofre de uma flatulência desenfreada, capaz de amargar a boca e matar urubu voando! Qualquer teste de Perícia envolvendo pessoas sofre um redutor de -2, e você será evitado a todo custo!

Podia ser Pior (0 pontos)

Você é um otimista e sempre vê o lado bom das coisas. Infelizmente, o universo conspira contra seu ponto de vista e tudo acontece ao contrário do que você diz. Enquanto, quando você menciona “veja o lado bom, podia estar chovendo”, uma chuva torrencial cai no mesmo instante. Então tenha cuidado sempre que diz “podia ser pior”.

Degradação das Matas (-1 ponto)

Esta maldição torna sua presença nociva a qualquer tipo de planta. Por onde passar, qualquer vida vegetal a até 2m começa a apodrecer,

definindo até virar pó. Não funciona com tábuas e outras formas de madeira morta, apenas plantas vivas. Criaturas-planta perdem 1 PV por turno perto de você. Desnecessário dizer que druidas não gostam de você...

Toque da Putrefação (-2 pontos)

Semelhante ao Toque da Morte, mas afeta apenas objetos inanimados. Tudo que você toca com as mãos (apenas com as mãos) se transforma, em alguns momentos, em uma massa negra putrefata. Uma arma ou outro item que você esteja segurando se desmancha em 1d rodadas.

Toque dos Gremlins (-2 pontos)

Parecido com Ódio das Máquinas, mas pior. QUALQUER objeto mecânico que tenha pelo menos duas partes móveis (como uma tesoura) vai se desmontar, quebrar ou emperrar quando entrar em contato com seu corpo. Você não consegue usar aparelhos, viajar em veículos, ou mesmo abrir a geladeira sem dismantelar a coisa toda. Um Construto precisa ser bem-sucedido em um teste de Resistência para não ser reduzido a 0 PVs quando você o toca.

Toque da Banalidade (-1 ponto)

Igual ao Toque da Morte, mas em vez de causar dano drena os Pontos de Magia da vítima – incluindo Construtos e Mortos-Vivos. A vítima perde 1 PM por turno enquanto é tocada. Tocar alguém contra a sua vontade exige um ataque bem-sucedido. Pessoas que toquem você desprotegidas também são afetadas. Um ataque não é considerado um toque, pois o contato é muito breve – portanto, quando você dá ou recebe um soco, este poder não funciona.

Sem Sombra (0 pontos)

Por alguma razão você perdeu sua sombra, o que é como perder parte de você mesmo. Qualquer teste de Perícia envolvendo pessoas sofre um redutor de -1, e as pessoas desconfiam que você seja um demônio, vampiro ou coisa assim.

Sem Reflexo (0 pontos)

Sua imagem não aparece em espelhos ou qualquer outro tipo de superfície reflexiva. Você não poderá ser filmado, fotografado ou mesmo pintado (a pintura vai simplesmente desvanecer em algumas horas). Pessoas que percebam sua condição podem acreditar que você é um vampiro, fantasma ou algo assim.

Olhar da Medusa (-2 pontos)

Qualquer criatura viva que você olhe nos olhos (exceto através de espelhos) será transformada em pedra se falhar em um teste de R-1. Qualquer pessoa convivendo com você deve fazer esse teste pelo menos uma vez por hora, mesmo que esteja tomando cuidado para evitar seu olhar – pois em algum momento acabará olhando por acidente. Você não tem controle sobre essa capacidade. E não, usar óculos escuros não resolve!

Velhice Acelerada (-2 pontos)

Você envelhece dez vezes mais rápido que o normal para sua espécie (sendo humano, será quase um ano por mês), o que deve reduzir drasticamente seu tempo de vida caso uma cura não seja encontrada logo.

Marca do Mentiroso (-1 ponto)

Quando você mente, algum efeito óbvio denuncia o fato. Um trovão soa ao longe, um pássaro morto cai do céu ao seu lado, você gagueja, seu nariz cresce...

Onomatopaico (0 pontos)

Parecido com Inculto. Você não consegue falar sem imitar efeitos sonoros das coisas que está dizendo, de uma forma que fica muito difícil entender. (“Então aquele KRAASH veio e SHA-FHUM pra cima do NHOOM e depois FANHOM tudo!”).

Sonâmbulo (-1 ou -2 pontos)

Você anda enquanto dorme. Em geral nada acontece durante o sono, mas você costuma acordar em lugares ou situações perigosas (“Como vim parar neste ninho de pterodáctilos?!”).

Caso você receba dano ou alguém tente acordá-lo, você deve fazer um teste de Resistência ou morrerá (sim, é perigoso tentar acordar um sonâmbulo!). Por -1 ponto, a Maldição acontece a cada 1d noites; por -2 pontos o sonambulismo ataca TODAS as noites.

Repulsa (-1 ponto)

Você não tolera o toque de algum tipo de pessoa, ou qualquer pessoa tocando em certa parte de seu corpo. Por exemplo, você pode ser uma mulher andróide que não suporta o toque de homens, ou um anão barbudo que não tolera quando qualquer pessoa toca em sua barba. Quando tal coisa acontece, você entra em Fúria e ataca quem tocou em você.

Perseguido por Criatura, Sobrentural, Egípcia ou Não (-2 pontos)

Similar a Alvo de Vingança. De algum modo você violou um lugar sagrado/profano, ou ofendeu uma entidade poderosa, e agora essa criatura vive infernizando sua vida. Pelo menos uma vez por dia você será alvo de uma magia, efeito

ou “acidente” que exige uma Esquiva ou um teste de Resistência para evitar a morte (um raio, um meteoro, um fosso que se abre sob seus pés...).

Disponível nas seguintes versões: violação de tumba de faraó, invasão de torre de mago lich, destruição de floresta sagrada druida, visita a cidade de deus-monstro abissal com cabeça de lula...

Permissão de Entrada (-1 ponto)

Você não pode entrar voluntariamente em nenhum lugar sem permissão do dono. E isso será um grande problema no dia de invadir a torre do mago maligno...

Prisão (-2 pontos)

Possuída por vários vilões, esta Maldição prende você a um território ou estrutura (floresta, masmorra, castelo...). Se sair desta área, você começa a perder 1d PVs por dia. Nenhum tipo de cura normal, mágica ou Vantagens como Regeneração consegue reverter essa perda. Você só consegue curar-se retornando à sua prisão.

Prisão Total (-2 pontos)

Mais poderosa que a Prisão comum, pois esta Maldição impede totalmente que você abandone sua área de confinamento, como se houvesse uma parede invisível detendo-o. Mesmo inconsciente você não pode ser removido, e nem atravessar a barreira com Teleporte e magias do tipo.

Maldição de Tanna-Toh (-1 ponto)

Você só consegue dizer a verdade. Não consegue mentir em nenhuma hipótese, mesmo quando isso coloca sua vida em risco.

Maldição de Sszzaas (-1 ponto)

Você nunca consegue dizer a verdade, e até mesmo acredita nas próprias mentiras! Pessoas conhecidas acabam se acostumando e reagindo ao contrário do que você diz. Caso você tenha o Código de Honra da Honestidade e receba esta Maldição, nunca mais poderá dizer coisa alguma até livrar-se de um dos dois problemas!

Maldição de Nimb (-2 pontos)

Para você, a sorte se transformou em azar e vice-versa. Sempre que faz testes de Características ou Perícias (mas não testes de combate), um acerto será considerado um erro, e um erro será um acerto.

Sedativo (-1 ponto)

Quando você fala (ou canta) durante algum tempo, todos ficam sonolentos. Após 4 turnos ouvindo você, todos à sua volta devem ser bem-sucedidos em testes de Resistência+2 por turno para não dormir. Não funciona em situações de combate ou tensão.

Fedido (-1 ponto)

Você fede! Qualquer teste de Perícia envolvendo pessoas sofre um redutor de -3, e qualquer pessoa no mesmo aposento ou a até 3m deve ser bem-sucedida em constantes testes de Resistência para continuar por perto (criaturas com Faro Aguçado fazem testes para não desmaiar!). Parecido com Flatulência, mas sem barulho...

Mil Caras (-1 a -2 pontos)

Sempre que você vai dormir, desperta com uma aparência totalmente diferente! Mudam a cor da pele, olhos, cabelos, altura, peso, sexo...

Por -1 ponto, a Maldição nunca mudará sua raça ou espécie (se você é humano, sua apa-

rência sempre será humana); por -2 pontos, poderá aleatoriamente despertar como um Elfo, Goblin, Morto-Vivo, Construto... a aparência não muda suas Características, mas você recebe todos os benefícios e fraquezas da nova forma (então, quando você despertar como um Meio-Dragão, aproveite!). Em tempo: embora Construtos e outras criaturas não precisem dormir, você sempre precisará, não importa sua forma.

Mudança de Personalidade (-1 ponto)

Sempre que você faz alguma coisa específica (como olhar-se no espelho) ou acontece certo fenômeno (como chover), você muda totalmente de personalidade. Uma pessoa bondosa se tornará má, e vice-versa. Se for Insano ou tiver Códigos de Honra, vai passar a agir de forma totalmente contrária a estas Desvantagens, até que o ato ou evento ocorra novamente. Você nunca realizará esse ato voluntariamente, pois não deseja mudar.

Crescimento de Pêlos (-1 ponto)

Seu cabelo e barba crescem rápido demais, chegando a crescer 1m a cada 12 horas. Se você não apará-los, vai se atrapalhar um bocado.

Careca (0 pontos)

Você perdeu todo o seu cabelo e nunca poderá recuperá-lo. Sim, é uma Maldição. Pergunte a Lex Luthor.

Descontrole Intestinal (-1 ponto)

Diante de determinada condição (por exemplo, quando você fica nervoso, quando vê um peixe, quando chove...), você é atacado por uma misteriosa e violenta diarreia, exigindo um teste de R por turno até chegar a um banheiro, para não borrar-se todo. Caso aconteça, você não

será incomodado novamente pela Maldição durante as próximas 1d horas.

Ligação Espiritual (-2 pontos)

Parecido com Ligação Natural, mas bem pior. Você está ligado a outra pessoa, conhecida ou não (você não sabe nada sobre ela), e tudo de ruim que aconteça com ela também acontecerá com você. Então, mesmo sem saber o motivo, você muitas vezes ficará doente, sofrerá dano ou poderá até morrer se isso acontecer com a outra pessoa. Melhor tratar de achá-la rápido!

Solução Descontrolado (-1 ponto)

Você soluca o tempo todo. Caso seja um mago, deve ser bem-sucedido em um teste de Habilidade antes de conseguir lançar uma magia. Qualquer teste de Perícia envolvendo pessoas sofre um redutor de -1.

Gluttonia (-1 ponto)

Você está sempre com fome e nunca fica satisfeito, não importa o quanto coma. Você sofre um redutor de -1 em todas as suas Características se ficar mais de uma hora sem comer. Você nunca consegue guardar comida: sempre que começa a comer, não pode parar voluntariamente até acabar com tudo – mesmo que esteja em um supermercado! Não, você não pode digerir coisas não-comestíveis.

Reflexo Distorcido (-1 ponto)

Similar a Sem Reflexo, mas em espelhos e outras superfícies refletoras você terá uma aparência monstruosa, diabólica. Pessoas que percebam sua condição podem acreditar que você é um vampiro, fantasma, demônio ou algo assim.

Muito Mais Monstruoso (-2 pontos)

Esta é a versão mais intensa de Monstruoso: ninguém consegue sequer olhar para você sem fugir apavorado, desmaiar ou ficar duro feito estátua (efeito exato a critério do Mestre).

Qualquer criatura tentando fugir de você tem direito a um Teleporte gratuito (fugindo como um foguete, voando, atravessando a parede ou algo assim), sem que ninguém consiga alcançá-lo. Até objetos inanimados podem tentar fugir ou então despedaçar! Um elmo bem fechado, balde ou casinha de cachorro sobre a cabeça pode ser um paliativo para esta Maldição (assim você fica “apenas” Monstruoso).

Vocabulário Limitado (-1 ponto)

Sua voz foi afetada por esta Maldição e agora ao invés de pronunciar frases complexas, você só consegue conjugá-las com uma ou no máximo duas palavras.

Emoção Climática (-1 ponto)

Seu estado de espírito sempre muda de acordo com o clima: você ficará entusiasmado em dias de sol, deprimido em dias nublados, furioso em tempestades, e assim por diante. É o mesmo que Maníaco/Depressivo, Distraído e outras insanidades, mas muda com o tempo.

Incapacidade de Ler (-1 ponto)

Você não consegue ler e escrever, mesmo que soubesse fazer isso antes da Maldição. Será um problema muito mais sério para magos, que não poderão mais ler seus grimórios.

Memória Recente (-1 ponto)

Você não consegue lembrar de nada ocorrido há mais de cinco minutos, exceto coisas que

aconteceram antes da Maldição. Você sabe seu nome, idade e origem, mas esquece de pessoas que conheceu, coisas que ouviu, a causa de ferimentos que sofreu...

Sem Memória (-1 ponto)

O contrário de Memória Recente. Embora ainda saiba andar, falar e tudo o mais, você não se lembra de mais nada que tenha acontecido antes da Maldição, como seu nome, seus pais, local de origem, seus poderes...

Combustível (-1 ponto)

É como Vulnerabilidade ao Fogo, mas pior. Você pode pegar fogo simplesmente por estar perto de uma chama acesa, sofrendo no mínimo 1d pontos de dano por rodada. Você precisa de pelo menos uma rodada para apagar as chamas de seu corpo.

Comburente (-1 ponto)

Em sua presença, as coisas queimam mais rápido. Qualquer dano provocado por fogo a até 3m de você (ou EM você) aumenta em 1d.

Intuição Poderosa (-1 ponto)

É como Oráculo, com a diferença de que você recebe visões indesejadas e tem seus PVs e PMs reduzidos a zero sempre que isso acontece, ficando reduzido a um farrapo humano até descansar.

Emanação de Discórdia (-1 pontos)

O caos e confusão seguem você. Em sua presença (até 6m), as pessoas ficam desconfiadas e irritadas, como se tivessem Paranóia e Fúria, devendo fazer testes apropriados para resistir a esses efeitos. Isso acarretará inevitá-

veis discussões e grandes brigas generalizadas. Caso você se afaste tudo voltará ao normal.

Forma Inofensiva (-2 pontos)

Durante o dia, você se transforma em um bebê, velhinho, animalzinho ou outra criatura indefesa (todas as Características 0; nenhuma Vantagem de combate funciona), embora preserve sua memória e personalidade. Você retorna ao normal apenas à noite.

Recuperação Parcial (-2 pontos)

Você leva duas vezes mais tempo para recuperar Pontos de Vida e Pontos de Magia. Além disso, magias, itens e poderes restauram apenas metade dos PVs e PMs que deveriam.

Recuperação Limitada (-2 pontos)

Você não consegue mais recuperar PVs e PMs com descanso, apenas com magias ou itens.

Recuperação Impossível (-3 pontos)

É impossível para você recuperar PVs ou PMs de QUALQUER maneira, até livrar-se da Maldição. Esta é a única Maldição de -3 pontos, por ser extremamente grave. Ela não pode ser rogada de maneiras normais (como a magia Maldição das Trevas); apenas um crime extremamente grave contra alguém extremamente poderoso (como um deus) pode atrair esta Maldição.

Dedo Verde (-1 ponto)

Em sua presença, plantas e flores crescem rapidamente e sem controle. Basta ficar algum tempo no mesmo lugar para ver surgir um bosque.

Antimagia (-2 pontos)

Nenhum tipo de magia funciona com você ou para você, seja benéfica ou maléfica. Caso seja um mago, você não poderá mais usar Vantagens mágicas (embora ainda possa usar Pontos de Magia de outras formas). Magias e itens mágicos como poções de cura não funcionam com você. Itens mágicos se transformam em peças comuns quando você tenta usar (mas voltam ao normal quando você os solta).

Magia Limitada (-1 ponto)

Você precisa gastar duas vezes mais Pontos de Magia para ativar seus poderes, magias ou Vantagens.

Fragilidade (-2 pontos)

Esta Maldição deixou seu corpo frágil. Você sempre sofre 2 pontos de dano extras sempre que recebe algum ferimento.

Chagas de Pedra (-1 ponto)

Sua pele tornou-se cinzenta e coberta de crostas de pedra, resistentes, mas incômodas. Você recebe Armadura+1, Habilidade-1 e Monstruoso.

Karma Evidente (-1 ponto)

Seu corpo emana uma energia tão intensa que é quase impossível para você passar despercebido. Para notar sua presença, criaturas sem Sentidos Especiais fazem testes como se tivessem esta Vantagem, e criaturas com Sentidos Especiais nem precisam fazer testes.

Pesadelos (-1 ponto)

Esta maldição torna suas noites de sono uma angustiante e tenebrosa sucessão de pesadelos diversos. Você nunca recupera Pontos de Magia

como se estivesse descansando em lugar confortável.

Ímã de Raios (-2 pontos)

Em dias de sol, a cada seis horas, há uma chance em seis (1 em 1d) de que você seja atingido por um raio e sofra 2d pontos de dano. Durante chuvas e tempestades essa chance aumenta para uma em três (1 ou 2 em 1d) a cada hora.

Extintor (-1 ponto)

Qualquer chama não-mágica a até 3m de você (fogueiras, tochas, lampiões...) apaga imediatamente. Você ainda pode sofrer dano por calor/fogo, mas nunca ficará em chamas, pois o fogo apagará na rodada seguinte.

Sombra Viva (-1 ponto)

Sua sombra tem vontade própria e move-se de forma independente de você, muitas vezes zombando ou importunando você com travessuras. Sua sombra também pode apanhar e arremessar pequenos objetos (com Força 0).

Reflexo Insuportável (-1 ponto)

Quando você vê seu reflexo no espelho ou outra superfície refletora, fica completamente incapaz de agir. Vai encolher-se no chão, esperar, gemer, gargalhar... enfim, agir como um louco inútil durante pelo menos 1d rodadas. Isso pode acontecer seja diante do espelho do banheiro, ou daquele supervilão com armadura cromada...

Pestilência (-1 ponto)

Você aparenta boa saúde, mas qualquer criatura viva a até 1m de você deve ser bem-sucedida em um teste de Resistência, ou apanhará uma doença terrível. Seus PVs e PMS caem para 0 e a vítima morrerá em 1d dias se

não receber tratamento adequado (um teste de Medicina ou qualquer magia capaz de curar doenças é suficiente). Uma pessoa bem-sucedida no teste não precisa fazê-lo novamente.

Dedos de Manteiga (-1 ponto)

Suas mãos perderam toda a firmeza, e você tem dificuldade em segurar ou manipular objetos. Você sofre um redutor de -2 em testes de Perícias que envolvem instrumentos ou ferramentas. Em combate, sempre que faz um ataque, precisa ser bem-sucedido em um teste de Habilidade para não deixar cair sua arma.

Vórtice de Energia (1 ponto)

Seu corpo é prejudicial à energia espiritual ao seu redor. Qualquer criatura a até 3m de você perde 1 Ponto de Magia por rodada. Você não é afetado, mas também não recebe os PMS drenados.

Loucura de Batalha (-2 pontos)

Sempre que você é atacado ou entra em combate, uma fúria berserker toma conta de seu ser! Você lutará de forma descontrolada e quase insana, sendo incapaz de parar até você ou seu oponente cair. Você usará imediatamente todos os seus Pontos de Magia em Ataques Especiais ou qualquer manobra poderosa que consiga realizar.

A Retribuição de Zoamelgustar (-2 pontos)

Sempre que você causa algum mal a alguém, o mesmo acontece com você. Se você rouba alguém, um item de mesmo valor desaparece de sua bolsa. Se você lança uma magia nociva contra alguém, vai sofrer o mesmo efeito (sem direito a testes para resistir). Se atacar e causar

dano, vai sofrer o mesmo dano. E se matar alguém... nem precisa dizer, né?

Chorão (0 pontos)

Diante de uma situação emocional significativa (alegria, medo, decepção, satisfação...) você vai choramingar, soluçar ou derramar rios de lágrimas enquanto fala normalmente.

Chagas da Natureza (-2 pontos)

Esta maldição cria um vínculo tão forte de você com a natureza, o ambiente à sua volta, que qualquer dano causado a ela em um raio de 100m – seja pelo corte de uma árvore, a quebra de uma rocha, a morte de um animal – causa a você 1d pontos de dano. Entrar em terreno urbano provoca em você a perda de 1 PV por rodada.

Sem Voz Ativa (0 pontos)

Por alguma razão, você não consegue falar com convicção. As pessoas acham você desprezível, covarde ou mentiroso, e não dão valor ao que você diz, mesmo que a informação seja correta e/ou de vital importância. ("Mas... mas o dragão me mandou dizer que era nossa última chance para irmos embora vivos! Esperem! Não entrem lá!")

Companheiro

Indesejado (-1 ponto)

Você é acompanhado (atormentado seria melhor dizer) por algum tipo de criaturinha chata ou presença sobrenatural irritante, como um demôniozinho ou fadinha, que não pode ser destruído. É o mesmo que Assombrado.

Dança Irresistível (-1 ponto)

Quando você ouve música (incluindo certas magias de bardo, como uma Marcha da Cora-

gem), começa a dançar sem controle e não pára até a música acabar. Fazer qualquer outra coisa enquanto dança exige um teste bem-sucedido de Habilidade.

Troca de Sexo (-1 ponto)

Quando a Maldição se abateu, você foi transformado em alguém MUITO atraente do sexo oposto, e permanecerá assim até que a Maldição seja quebrada. Não, água quente não resolve.

Magia Reversa (-1 ponto)

Sempre que você emprega Pontos de Magia, a magia ou manobra que você realizou tem efeito contrário. Um Ataque Especial tem seu dano reduzido. Uma magia de cura causará dano, enquanto um Ataque Mágico curará Pontos de Vida, um Cancelamento de Magia tornará a magia ainda mais duradoura. Alguns magos se acostumam e aprendem a tirar proveito desta Maldição.

Super Deformed (0 pontos)

Sempre que algo engraçado ou constrangedor acontece (com você ou outra pessoa), você se transforma em uma versão miniatu-
ra e fofa de si mesmo – e nunca, NUNCA mais será levado a sério por seus amigos.



SACRIFÍCIOS

Quase todos os deuses requerem sacrifícios de seus servos. Mas, enquanto alguns exigem sacrifícios na forma de devoção, votos, juramentos e atos de nobreza e bondade, outros não ficam satisfeitos apenas com o sofrimento de seus próprios servos. Eles demandam vítimas.

Um "sacrifício" é, portanto, um ritual envolvendo a morte de uma criatura viva e inteligente.

Qualquer ser vivente com um mínimo de capacidade intelectual é uma vítima em potencial para ser sacrificada.

Sacrifícios são cerimônias realizadas em ritos. Um bando de goblinóides furiosos fazendo um banquete de carne humana certamente agradará Ragnar, enquanto um guerreiro sanguí-nário pode degolar suas vítimas em honra a Keenn – mas tais mortes não são consideradas sacrifícios. Rituais devem ser celebrados com cuidado, em locais especialmente preparados, e seguindo procedimentos corretos para atrair a atenção da entidade escolhida. Em geral, cada rito será uma longa cerimônia com a presença de numerosos cultistas e um líder cerimonial – o celebrante –, envolvendo cânticos, preces e culminando com o assassinato das vítimas. Estas são mantidas inconscientes ou aprisionadas de alguma forma (enjauladas, amarradas, algemadas...) durante a duração do ritual, em condições que variam conforme os desejos e preferências da entidade patrona.

Um sacrifício oferece a seu celebrante certo número de Pontos de Experiência. Para descobrir quantos PEs um sacrifício oferece, o celebrante faz um teste normal de Manipulação. Se tiver sucesso, recebe H+1d Pontos de Experiência pelo sacrifício, além dos ajustes da tabela mais adiante. Se falhar, recebe apenas 1d PEs e os ajustes da tabela. Todas as condições são cumulativas.

Estes PEs podem ser empregados para conseguir mais poderes (aumentando características ou comprando vantagens), ingredientes exóticos (para fabricar itens mágicos) ou tesouros (como dinheiro), conforme as regras normais para uso de Experiência vistas no **Manual 3D&T Alpha**. Note que, com pontos suficientes, o celebrante também pode adquirir uma vantagem única – normalmente alguma ligada à divindade escolhida – e assim ser transformado em outra

criatura mais poderosa (mas apenas em certos casos).

Um sacrifício também pode ser realizado para que o celebrante consiga aumentar temporariamente seu próprio poder mágico, ou lançar uma magia muito poderosa que ele não poderia realizar em condições normais. Neste caso cada PE obtido vale 5 Pontos de Magia, que são somados aos PMs atuais do celebrante (podendo exceder seu total). Esses PMs adicionais devem ser usados até 24 horas após o sacrifício, ou serão perdidos.

RITUAIS

Algumas vezes uma magia requer um poder místico muito grande, difícil de ser realizado por apenas um mago. Por isso algumas vezes conjuradores aliados se unem para realizar, juntos, um único efeito místico, um ritual.

Em termos de regras um ritual funciona exatamente da mesma forma que um sacrifício, com a diferença de que não necessita terminar com

uma morte (o sacrifício em si). Por isso rituais podem ser preparados até mesmo por personagens benignos, ou em honra a algum deus benigno. Por exemplo, um grupo de clérigos de Wynna pode se unir para realizar um ritual e, assim, conseguir poder suficiente para conjurar alguma magia poderosa.

Os PEs obtidos com um ritual geralmente são trocados imediatamente por PMs para a realização de algum grande efeito (em geral a conjuração de alguma magia poderosa). Quase todas as condições especiais que afetam um Sacrifício também afetam um Ritual – com exceção daquelas diretamente ligadas a características da vítima sacrificada.

ARMADILHAS MÁGICAS

Personagens com a especialização Armadilhas (de Crime) podem criar armadilhas ao custo de 1 Ponto de Experiência para cada 1d de dano que a armadilha provoque (sempre com direito a um teste de Esquiva ou de Resistência para

evitar ou reduzir pela metade). Criar armadilhas também requer um dia de trabalho para cada 1 PE utilizado. Essas armadilhas, entretanto, nunca causam dano mágico – a menos que sejam armadilhas mágicas.

Ladinos que possuam poderes mágicos, ou magos com habilidades ladinas, podem tentar criar armadilhas mágicas, que reproduzem os efeitos de alguma magia. Apenas personagens com qualquer vantagem mágica e com a especialização Armadilhas (de Crime) podem fazê-lo.

Criar uma armadilha mágica exige que o personagem utilize componentes materiais equivalentes a 1 PE para cada PM da magia. Além disso, o personagem deve ser capaz de conjurar a magia. Esse custo pode ser aumentado em 10 vezes caso o mago/ladino queira que a armadilha se “rearme” automaticamente 1d minutos depois de ser ativada.

Condições do Sacrifício/Ritual

Benefício

O celebrante é um sacerdote (possui Clericato) de uma divindade maligna (ou, no caso de um Ritual, é clérigo de Wynna ou esta realizando o Ritual em nome de sua divindade, seja ela benigna ou maligna)	+2 PEs
O celebrante possui a vantagem Magia Negra (ou, no caso de um ritual, possui qualquer vantagem mágica)	+2 PEs
Mais de 10 pessoas estão presentes à cerimônia/ritual	+1 PE
Mais de 100 pessoas estão presentes à cerimônia/ritual	+1 PE
A cerimônia/ritual dura pelo menos uma hora	+1 PE
A cerimônia/ritual é conduzida na presença de uma criatura ou monstro incomum, fortemente ligado à divindade celebrada (um vampiro para Tenebra, um homem-serpente para Szzaas...)	+1 PE para cada 2 pontos de Resistência da criatura
O local onde o sacrifício/ritual se realiza foi previamente preparado com desenhos, símbolos e outros componentes místicos (essa preparação consome um certo valor em Moedas – peças ouro, dinheiro, etc).	+1 PE para cada 100 Moedas utilizadas.
A vítima do sacrifício é uma Pessoa Comum	+1 PE
A vítima do sacrifício é um personagem Novato	+2 PEs
A vítima do sacrifício é um personagem Lutador	+3 PEs
A vítima do sacrifício é um personagem Campeão	+4 PEs
A vítima do sacrifício é um personagem Lenda	+5 PEs
A vítima do sacrifício é um personagem Épico (200 pontos ou mais)	+10 PEs
A vítima do sacrifício tem dois ou mais Códigos de Honra	+1 PE
A vítima do sacrifício aceita voluntariamente ser sacrificada (para salvar ou proteger alguém, cumprir uma promessa, agradar à divindade celebrada...)	+2 PEs
A vítima do sacrifício foi torturada durante pelo menos 24 horas	+1 PE
A vítima do sacrifício é um servo ou devoto de uma divindade rival (um paladino de Khalmyr sacrificado a Keenn; um clérigo de Azgher sacrificado a Tenebra...)	+2 PEs
A vítima do sacrifício tem a vantagem Magia Branca	+2 PE
A vítima do sacrifício pertence a uma raça ou kit desprezada pela divindade celebrada (um elfo sacrificado a Ragnar; um humano sacrificado a Megalokk...)	+1 PE
A vítima do sacrifício é uma criatura extra-planar nativa do plano de origem de outra divindade	+2 PEs

Deuses e Avatares

Até onde vai o poder de um deus?

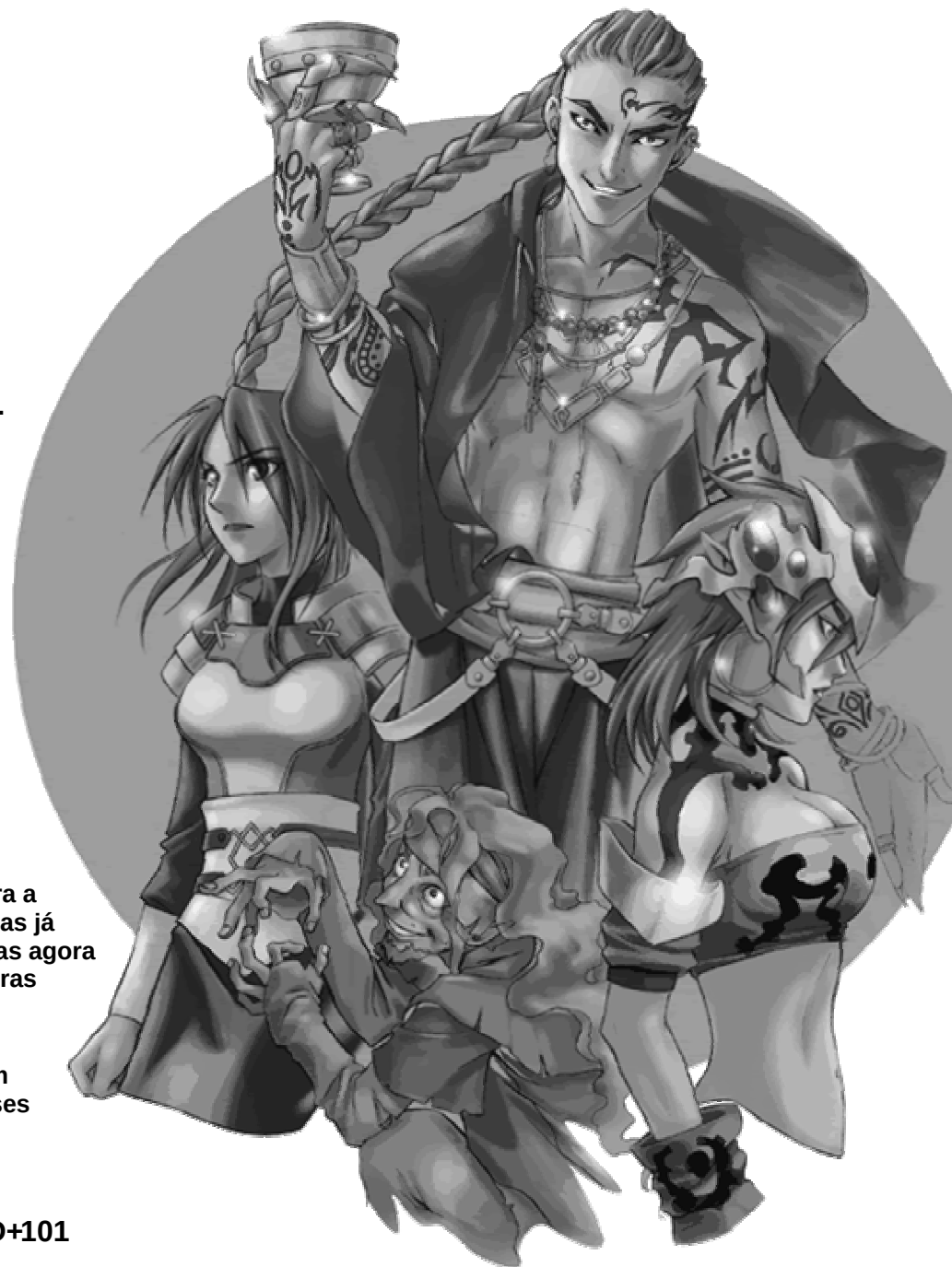
Medir o poder de uma divindade é uma tarefa bastante complicada. Em muitos jogos de RPG o Mestre é desencorajado a tentar criar fichas para personagens tão poderosos (especialmente em jogos mais antigos), uma vez que seres tão incríveis como os deuses certamente conseguirão feitos que as regras não prevêm.

Para medir o poder dos deuses o 3D&T Alpha utiliza as Escalas de Poder. Tais regras são explicadas no Manual 3D&T – basicamente os deuses estão na escala Kami, que multiplica sua Força, Armadura, Poder de Fogo e Pontos de Vida por 1000, em relação a pessoas comuns.

O Manual da Magia Alpha é um suplemento para usuários de magia no sistema 3D&T Alpha – e como em 3D&T as diferenças entre cojuradores arcanos (magos, feiticeiros, bruxos...) e conjuradores divinos (clérigos, druidas, paladinos...) são muito pequenas, não há porque não explorar neste net-book alguns elementos da religião artoniana.

Este capítulo destina-se a apresentar algumas regras variantes para a criação de deuses maiores, deuses menores e semi-deuses. Tais regras já foram apresentadas em algumas versões antigas do Manual 3D&T, mas agora aparecem aqui revisadas, melhoradas, e adaptadas para as novas regras Alpha.

Além de todas as regras, esse capítulo ainda traz uma outra informação muito interessante para Mestres e Jogadores que anseiam jogar em escalas maiores: as estatísticas de todos os avatares e deuses do Panteão artoniano.



Status Divino

Antes de criar a ficha de uma divindade ou de seu avatar é preciso determinar qual a extensão de seus poderes.

Em Arton o poder das divindades maiores é medido em uma escala de 1 a 10, chamada de Status Divino. Quanto maior seu status, mais poderosa a divindade será. No cenário atual, o Status Divino de cada divindade maior de Arton é o seguinte:

SD 10: Khalmyr e Nimb.

SD 8: Wynna, Keenn, Grande Oceano.

SD 7: Azgher, Tenebra, Megalokk.

SD 6: Allihanna, Lena, Ragnar, Sszzaas, Valkaria.

SD 5: Hyninn, Marah, Tanna-Toh.

SD 4: Thyatis, Tauron.

SD 3: Lin-Wu.

SD 1: Glórienn.

Antes de desenvolver a ficha e as estatísticas de uma divindade maior vamos desenvolver as estatísticas de seu avatar.

AVATARES

Um avatar é a forma física que um deus utiliza para caminhar sobre o mundo sem ser reconhecido. Apenas os vinte deuses principais do Panteão têm direito a invocar um avatar; divindades menores não podem fazê-lo.

A aparência exata do avatar depende de cada deus, mas ele geralmente se parece com uma pessoa ou animal comum. É impossível detectar sua verdadeira identidade por meios

mundanos, ou mesmo meios mágicos – a menos, claro, que o próprio avatar assim deseje.

Avatares são quase invencíveis, com certeza as criaturas mais poderosas sobre o mundo – cada um deles tem quase o mesmo poder de uma divindade menor, ou mais! Mesmo assim todos são considerados da escala Ningen (apesar de muitos terem valores de características a cima de 10).

Mas mesmo com todo esse poder, ocasionalmente um avatar é destruído. Sua destruição não vai matar, ferir ou mesmo prejudicar a divindade – ela será capaz de criar outro em poucos dias. Um confronto entre simples mortais e um avatar vai resultar invariavelmente em derrota ou humilhação para eles, não importa quanto poder possuam (ou acreditem possuir...).

Todos os avatares compartilham algumas habilidades e vantagens. A seguir estão as regras para se criar um avatar.

- **Características.** Os avatares possuem as mesmas características básicas que os demais personagens (Força, Habilidade, Resistência, Armadura e Poder de Fogo). Eles podem ter qualquer valor em qualquer uma de suas características – mas, por enquanto, a soma de todos os valores não pode ultrapassar 90. Mais tarde esses valores poderão ser ampliados (veja adiante).

- **Clericato ou Paladino.** Todo avatar possui uma destas duas vantagens, mas apenas para efeito de satisfazer exigências para lançar magias. Por enquanto ele apenas pode ter UMA das duas, mas mais tarde poderá adquirir a outra se desejar (veja adiante). Apenas avatares que representam divindades que aceitam paladinos podem ter esta vantagem.

- **Aura Divina.** Na presença de um avatar, todos os clérigos, paladinos e outros servos de seu respectivo deus recebem temporariamente

+1 em Habilidade, Resistência e Armadura (mas apenas quando o avatar se revela abertamente). Por outro lado qualquer inimigo da divindade que o avatar representa com R2 ou menos ficará paralisado ou fugirá à simples visão do avatar, durante 1dx10 minutos. Criaturas acima de R2 podem fazer um teste de Resistência -2 para ignorar esse efeito.

- **Poderes.** Um avatar tem acesso a todos os Poderes Garantidos oferecidos pela divindade que ele representa, mesmo que não possa satisfazer os pré-requisitos dos kits.

- **Imortal.** Todos os avatares possuem esta vantagem em 1 ponto. Quando destruído, o avatar poderá ser recriado por sua divindade em alguns dias ou semanas. Além disso, eles não precisam comer, dormir nem respirar.

- **Invulnerabilidade.** Um avatar é imune a todos os tipos de ataques ou armas, fogo, frio, eletricidade, ácido, veneno e doenças, mágicos ou não. Ele apenas pode ser ferido por magias ou armas mágicas com bônus de +3 ou mais.

- **Sentidos Especiais.** Avatares possuem todos os Sentidos Especiais: Audição Aguçada, Faro Aguçado, Infravisão, Radar, Ver o Invisível, Visão Aguçada e Visão de Raios-X. Ao fazer testes de perícias, em situações que envolvem perceber coisas através destes sentidos, a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

- **Pontos de Vida.** Avatares sempre terão PVs iguais a sua Resistência x6.

- **Pontos de Magia.** Avatares sempre terão PMs iguais a sua Resistência x6.

- **Magias.** Todos os avatares possuem a capacidade de conjurar magias. Todos possuem uma vantagem mágica (Branca, Negra ou Elemental). Por enquanto eles podem ter somente

uma, mas mais adiante podem receber outras (veja adiante).

- **Magias Conhecidas.** Tipicamente um avatar conhece todas as magias permitidas para suas Escolas, incluindo aquelas consideradas raras ou lendárias. Entretanto, ainda devem satisfazer todas as exigências das magias para serem capazes de lançá-las.

- **Limitações.** Avatares sofrem todas as limitações de magia impostas aos servos da divindade que ele representa.

- **Armadura Extra.** Avatares possuem Armadura Extra contra um ou mais tipos de dano, de acordo com seu Status Divino:

- **SD 1 a 3:** escolha um tipo de dano entre os seguintes: corte, perfuração, esmagamento, fogo, frio, elétrico, sônico ou químico.

- **SD 4 a 6:** escolha dois tipos de dano entre os citados anteriormente.

- **SD 7 ou mais:** escolha dois tipos de dano entre os citados a cima OU magia e armas mágicas.

- **Pontos de Experiência.** Além de todas estas habilidades um avatar ainda possui uma certa quantidade de Pontos de Experiência que ele pode usar para tornar-se ainda mais poderoso. Em regras ele recebe um total de vinte vezes o seu Status Divino em Pontos de Experiência. Assim, o avatar de uma divindade que possui SD 4 terá 80 Pontos de Experiência para gastar, enquanto um avatar de uma divindade com SD 10 terá 200 PEs. Esses Pontos de Experiência podem ser utilizados de todas as formas explicadas na pg. 142 do **Manual 3D&T Alpha**, e ainda da seguinte forma:

- **Desvantagens:** Os avatares podem ter desvantagens, como qualquer personagem. Cada -1 ponto de desvantagem oferece 10 PEs a mais para serem gastos.

- **Kits de Personagem:** Avatares podem adquirir kits de personagem, mas diferente dos personagens jogadores eles NÃO podem pegar o primeiro kit gratuitamente. Cada kit custa 1 ponto – mas o primeiro poder do primeiro kit adquirido pode ser escolhido gratuitamente. O avatar ainda precisa satisfazer todos os pré-requisitos do kit a ser adquirido.

- **Habilidades Mágicas:** Um avatar pode ter uma ou mais magias como habilidades mágicas naturais. Neste caso ele poderá utilizar esta magia com metade de seu custo em PMs (arredondado para cima). Magias que exijam somente uma Escola custam 10 PEs; magias que exijam duas Escolas custam 20 PEs; e magias que exijam todas as três Escolas custam 30 PEs. Se a magia tem alguma outra exigência (como Clericato ou Paladino) o avatar precisa satisfazer essa exigência, ou não poderá ter a magia como uma habilidade mágica natural.

- **Ações Adicionais:** Um avatar pode comprar ações adicionais no mesmo turno, ao custo de 10 PEs cada ação. Entretanto sempre que utiliza mais de uma ação por turno o avatar não pode realizar nenhum movimento.

- **Itens Mágicos:** Avatares podem carregar itens mágicos pagando seu custo normal em PEs. Se o Mestre desejar pode acrescentar outros itens mágicos livremente.

OS AVATARES DO PANTEÃO

A seguir trazemos as fichas de cada um dos avatares do Panteão artoniano. Estas são as representações mais comuns de cada divindade – ocasionalmente eles podem assumir outras formas, e com isso alguns aspectos podem ser diferentes.

Não estão incluídos, nas estatísticas, os Poderes Garantidos a que cada divindade tem direito. Veja o **Manual do Aventureiro Alpha** para

conhecer os poderes dos servos de cada divindade.

Importante: bônus oferecidos por itens mágicos não estão incluídos nas estatísticas básicas do avatar. Alguns avatares possuem mais de um item mágico, mas podem usar apenas uma quantidade limitada deles. Os deuses em si, entretanto, podem usar todos os itens.

Allihanna, Deusa da Natureza

- **F16, H10, R21, A23, PdF20, 150 PVs, 150 PMs.**

- **Vantagens e Desvantagens:** Imortal, Invulnerabilidade, Sentidos Especiais, Clericato, Armadura Extra (fogo e frio), Magia Elemental, Magia Branca, Sobrevivência (perícia), Primeiros Socorros (de Medicina), Furtividade (de Investigação), Disfarce (de Crime), Aparência Inofensiva, Arena (florestas), Arena (campos), PMs Extra x2, PVs Extra x2, Ataque Múltiplo.

Azgher, o Deus-Sol

- **F18 (corte), H15, R21, A19, PdF17 (perfuração), 150 PVs, 150 PMs.**

- **Vantagens e Desvantagens:** Imortal, Invulnerabilidade, Sentidos Especiais, Clericato, Armadura Extra (elétrico e químico), Magia Elemental, Magia Branca, Arena (desertos), Sobrevivência (perícia), Inimigo (youkais), PVs Extras x2, PMs Extra x2, Código de Honra (Heróis e Honestidade), Ranger (Crítico Aprimorado).

- **Itens Mágicos:** O avatar de Azgher possui três itens mágicos (mas pode usar somente um por vez). Ele tem uma cimitarra mágica F+1 com as habilidades Afiada e Explosão Flamejante (50 PEs); uma lança curta +2 com a habilidade Retornável (40 PEs); e um arco curto composto PdF+3 (50 PEs).

Glórienn, Deusa dos Elfos

• **F16 (corte), H12, R18, A17, PdF28 (perfuração), 108 PVs, 108 PMs.**

• **Vantagens e Desvantagens:** Imortal, Invulnerabilidade, Sentidos Especiais, Clericato, Armadura Extra (fogo), Magia Elemental, Elfo, Tiro Carregável, Código de Honra (Heróis, 2ª Lei de Asimov, mas apenas com elfos), Insano (Obsessivo: vingar-se de Ragnar), Arqueira Arcana (Flecha Carregada).

• **Itens Mágicos:** Devido à sua condição delicada no Panteão o avatar de Glórienn pode usar somente um item mágico, muito embora a deusa possua três itens à sua disposição. Seus itens são: uma cota de malha mágica com Camuflagem (10 PEs); um arco mágico +1 com Flagelo (goblinóides) (15 PE); e duas espadas mágicas que funcionam em conjunto como uma única que confere Ataque Múltiplo (10 PEs). A própria deusa Glórienn pode usar qualquer uma das armas, mas precisa de uma ação para invocar a outra arma.

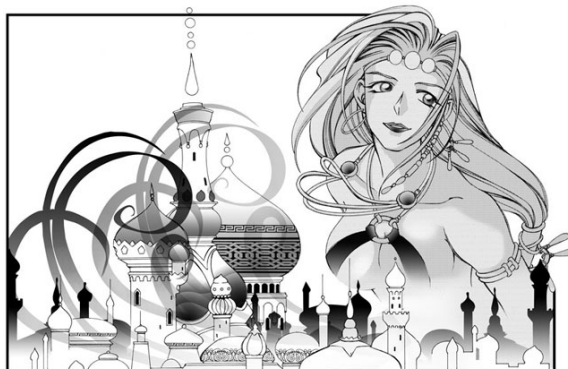
Nota: Essas estatísticas são as estatísticas de Glórienn antes dos eventos mostrados no livro **O Terceiro Deus**.

Hynninn, Deus dos Ladrões

• **F14 (perfuração), H9, R20, A17, PdF30 (perfuração), 120 PVs, 120 PMs.**

• **Vantagens e Desvantagens:** Imortal, Invulnerabilidade, Sentidos Especiais, Clericato, Armadura Extra (fogo e químico), Magia Elemental, Crime, Atuação (de Artes), Presdigitação (de Artes), Alpinismo (de Esportes), Invisibilidade, Insano (Mentiroso/Trapaceiro).

• **Itens Mágicos:** Hynninn possui uma adaga +1 com as habilidades Afiada, Retornável e Arremessável (60 PEs).



Keenn, Deus da Guerra

• **F22, H15, R22, A21, PdF10, 192 PVs, 156 PMs.**

• **Vantagens e Desvantagens:** Imortal, Invulnerabilidade, Sentidos Especiais, Clericato, Armadura Extra (magia e armas mágicas), Magia Elemental, Adaptador, Ataque Múltiplo, PVs Extras x5, PMs Extras x2, Doma (de Animais), Montaria (de Animais), Intimidação (de Manipulação), Código de Honra (Derrota), Fúria.

• **Itens Mágicos:** O avatar de Keenn usa uma armadura de batalha completa feita de mitral, com fortificação pesada. Além disso, qualquer criatura não-maligna que a vista sofre uma penalidade de A-2, e não recebe nenhum de seus benefícios (21 PEs). Ele também tem um machado de batalha com a habilidade Vorpal (30 PEs), e um martelo de guerra de mitral com as habilidades Arremessável e Retornável (31 PEs).

Khalmyr, Deus da Justiça

• **F20 (corte), H15, R23, A28, PdF4, 186 PVs, 174 PMs.**

• **Vantagens e Desvantagens:** Imortal, Invulnerabilidade, Sentidos Especiais, Paladino, Armadura Extra (magia e armas mágicas), Magia Branca, PVs Extras x4, PMs Extras x3, Ca-

valgar (de Animais), Interrogatório (de Investigação), Primeiros Socorros (de Medicina), Parceiro (Pégaso).

• **Itens Mágicos:** Khalmyr carrega dois itens mágicos: um escudo mágico que confere A+2 (30 PEs), e sua espada Rhumnam (80 PEs). A espada Rhumnam oferece F+1 e as habilidades Flagelo (ladinos – todo personagem que tenha a perícia Crime ou o kit ladino), Sagrada e Veloz, e ainda oferece Resistência à Magia ao seu usuário. Rhumnam é também uma arma inteligente capaz de falar e ler em todos os idiomas, mas apenas conversa com seres de bom coração e que não tenham a perícia Crime ou o kit ladino.

Nota: Essas são as estatísticas de Rhumnam antes dos eventos mostrados no livro **O Terceiro Deus**.

Lena, Deusa da Vida

• **F12, H7, R21, A16, PdF34, 138 PVs, 174 PMs.**

• **Vantagens e Desvantagens:** Imortal, Invulnerabilidade, Sentidos Especiais, Clericato, Armadura Extra (fogo e frio), Magia Branca, Animais, Medicina, Samaritano (Aura de Vida, Cura Instantânea), Aparência Inofensiva, PVs Extras x1, PMs Extras x4.

Lena possui o kit samaritano, mas tem apenas as habilidades de Aura de Vida e Cura Instantânea. Mesmo assim ela possui Cura Gentil, pois essa habilidade é oferecida como poder aos servos de Lena.

Lin-Wu, Deus-Dragão

• **F20 (corte), H15, R19, A21, PdF15, 138 PVs, 126 PMs.**

• **Vantagens e Desvantagens:** Imortal, Invulnerabilidade, Sentidos Especiais, Paladino, Armadura Extra (elétrico), Magia Elemental, Ataque Múltiplo, PVs Extras x2, PMs Extras x1,

Artes (perícia), Código de Honra (Cavaleiros e Honestidade), Samurai (Espada Ancestral).

• **Itens Mágicos:** Lin-Wu luta com sua Espada Ancestral, uma katana mágica (25 PEs). Ela oferece F+1, e tem as habilidades Veloz e Explosão Elétrica. Note que essa arma não lhe custa PEs, pois é uma habilidade do kit samurai. Ele também possui uma armadura mágica que não oferece bônus na característica armadura, mas tem a habilidade de Fortificação Leve (5 PE).

Nota: Lin-Wu não precisa seguir nenhum patrono e nem o Código dos Samurais porque ele é o primeiro dos samurai.

Marah, Deusa da Paz

• **F12, H10, R20, A17, PdF31, 132 PVs, 144 PMs.**

• **Vantagens e Desvantagens:** Imortal, Invulnerabilidade, Sentidos Especiais, Clericato, Armadura Extra (fogo e sônico), Magia Branca, Medicina, Artes, Samaritano (Cura Instantânea), Aparência Inofensiva, Resistência à Magia, PVs Extras x1, PMs Extras x2.

Megalokk, Deus dos Monstros

• **F25 (corte ou perfuração), H9, R21, A21, PdF14 (perfuração ou fogo), 126 PVs, 126 PMs.**

• **Vantagens e Desvantagens:** Imortal, Invulnerabilidade, Sentidos Especiais, Clericato, Armadura Extra (fogo e frio), Magia Negra, Magia Elemental, Elementalista (fogo e terra), Ataque Múltiplo, Tiro Múltiplo, Monstruoso, Modelo Especial, Fúria, Olhar Petrificante (como a magia Petrificação), Ataques Adicionais (6 ataques), Mordida Venenosa (como Ferrões Venenosos, veja abaixo).

• **Especial:** Além das características a cima Megalokk ainda pode realizar seis ações extras

por turno (geralmente usadas para atacar, cada ataque com F+1d) (60 PE). A sua cabeça de cão infernal pode usar a manobra de Tiro Múltiplo para soprar chamas. A cabeça de ettercap inculca veneno e sua mordida reproduz os efeitos da magia Ferrões Venenosos pela metade do custo em PMs (10 PEs). O olhar da cabeça de medusa reproduz os efeitos da magia Petrificação pela metade do custo em PMs (10 PEs).

Nimb, Deus do Caos

• **F12, H10, R23, A18, PdF27, 150 PVs, 186 PMs.**

• **Vantagens e Desvantagens:** Imortal, Invulnerabilidade, Sentidos Especiais, Clericato, Armadura Extra (magia e armas mágicas), Crime, Artes, Invisibilidade, PVs Extras x1, PMs Extras x4, Parceiro (Hipogrifo), Poder Oculto (5 pontos), Insano (veja abaixo).

• **Insano:** A cada hora Nimb manifesta uma ou mais Insanidades: uma Insanidade Grave, duas Médias ou três Leves.

• **Itens Mágicos:** Qualquer coisa que esteja nas mãos de Nimb pode ser usada como uma arma mágica +2 com as habilidades Ataque Especial, Veloz e Dançarina (60 PEs).

Oceano, Deus dos Mares

• **F19 (perfuração), H12, R22, A16, PdF22 (perfuração), 156 PVs, 156 PMs.**

• **Vantagens e Desvantagens:** Imortal, Invulnerabilidade, Sentidos Especiais, Clericato, Armadura Extra (elétrico e frio), Magia Elemental, Elementalista (água), Anfíbio (elfo-do-mar), Animais, Sobrevivência, Inimigo (humanóides), Arena (ambiente aquático), Ataque Múltiplo, PVs Extras x2, PMs Extras x2, Ranger (Combate com Duas Armas).

• **Itens Mágicos:** O Grande Oceano utiliza uma lança mágica +1 com as habilidades Veloz, Retornável e Arremessável (30 PEs).

Ragnar, Deus da Morte

• **F20, H9, R21, A17, PdF23, 186 PVs, 138 PMs.**

• **Vantagens e Desvantagens:** Imortal, Invulnerabilidade, Sentidos Especiais, Clericato, Armadura Extra (fogo e elétrico), Magia Negra, Góblin, Sobrevivência, Doma (de Animais), Cavalgar (de Animais), Intimidação (de Manipulação), PVs Extras x5, PMs Extras x1, Inculto, Bárbaro (Fúria Bárbara).

• **Itens Mágicos:** Ragnar possui duas armas. A primeira é um machado com a habilidade Venenosa (15 PEs). O outro é uma maça com a habilidade Atordoante que permite ao usuário conjurar a magia Cura para os Mortos como uma ação livre sempre que a maça acerta um alvo (sempre que causa pelo menos 1 ponto de dano) (25 PE). O usuário deve consumir seus próprios PMs para utilizar a magia.

Sszzaas, Deus da Intriga

• **F12, H9, R21, A16, PdF32, 126 PVs, 162 PMs.**

• **Vantagens e Desvantagens:** Imortal, Invulnerabilidade, Sentidos Especiais, Clericato, Armadura Extra (elétrico e frio), Magia Negra Manipulação, Crime, Invisibilidade, PMs Extras x3, Insano (Mentiroso).

• **Itens Mágicos:** Sszzaas possui um punhal com as habilidades Afiada e Profana (40 PEs).

Tanna-Toh, Deusa do Conhecimento

• **F12, H8, R20, A18, PdF32, 120 PVs, 144 PMs.**

• **Vantagens e Desvantagens:** Imortal, Invulnerabilidade, Sentidos Especiais, Clericato, Armadura Extra (fogo e elétrico), Magia Branca, Artes, Idiomas, Aparência Inofensiva, Genialidade, PMs Extras x2, Código de Honra (Honestidade), Mestre do Conhecimento (Domínio Instantâneo), Ciências.

Itens Mágicos: Tanna-Toh veste um manto mágico que lhe confere +2 em todos os testes de Resistência e -2 em todos os testes de Resistência dos alvos de suas magias (20 PEs). Algumas vezes ela carrega o cajado do mago (pg. 70), um artefato extremamente poderoso.

Tauron, Deus da Força

• **F23, H15, R20, A20, PdF12, 144 PVs, 132 PMs.**

• **Vantagens e Desvantagens:** Imortal, Invulnerabilidade, Sentidos Especiais, Clericato, Armadura Extra (fogo e sônico), Magia Elemental, Minotauro, Manipulação, Ataque Especial, PVs Extras x2, PMs Extras x1, Fúria.

• **Itens Mágicos:** O machado de Tauron ataca com F+1 (corte) e tem a habilidade Explosão Flamejante (20 PEs).

Tenebra, Deusa das Trevas

• **F17, H8, R19, A21, PdF25 (perfuração), 114 PVs, 138 PMs.**

• **Vantagens e Desvantagens:** Imortal, Invulnerabilidade, Sentidos Especiais, Clericato, Armadura Extra (magia e armas mágicas), Magia Negra, Vampira (Formas Alternativas x2, Forma de Névoa, Invulnerabilidades Vampíricas), Regeneração, Invisibilidade, PMs Extras x2.

Thyatis, Deus da Ressurreição

• **F18 (fogo), H17, R20, A23, PdF12 (fogo), 132 PVs, 120 PMs.**

• **Vantagens e Desvantagens:** Imortal, Invulnerabilidade, Sentidos Especiais, Clericato, Armadura Extra (elétrico e químico), Magia Elemental, Elementalista (fogo), Tiro Múltiplo, PVs Extras x2, Códigos de Honra (Heróis e Honestidade).

• **Especial:** Thyatis possui Armadura Extra contra fogo (15 PEs). Além disso, uma vez ao dia quando ele estiver Perto da Morte o avatar pode explodir e causar 10d de dano a todos a até 9m e, no turno seguinte, retornará das cinzas com seus PVs e PMs no máximo (25 PEs).

Valkaria, Deusa da Humanidade

• **F17 (corte), H10, R21, A21, PdF21, 138 PVs, 150 PMs.**

• **Vantagens e Desvantagens:** Imortal, Invulnerabilidade, Sentidos Especiais, Clericato, Armadura Extra (químico e elétrico), Magia Elemental, PVs Extras x1, PMs Extras x2, Artes.

• **Itens Mágicos:** Valkaria usa trajes que conferem a ela a habilidade Fortificação Média (15 PEs). Além disso, seu mangual funciona como uma arma +1 com as habilidades Afiada, Veloz e Defensora (55 PEs).

Wynna, Deusa da Magia

• **F12, H7, R22, A22, PdF27, 132 PVs, 204 PMs.**

• **Vantagens e Desvantagens:** Imortal, Invulnerabilidade, Sentidos Especiais, Clericato, Armadura Extra (magia e armas mágicas), Arcano, Energia Vital, PMs Extras x6, Código de Honra (Honestidade), Arquimago.

• **Itens Mágicos:** Wynna usa uma adaga mágica +1 com as habilidades Armazenar Magia, Arremessável e Retornável (40 PEs).

DEUSES MAIORES

Um avatar é uma criatura poderosa, mais do que uma Lenda, um ser de poderes surpreendentes – mas, ainda assim, mundanos. O deus em si é uma versão muitíssimo mais poderosa do avatar.

A ficha de um deus maior é idêntica à de seu avatar, com a diferença que o deus esta na escala Kami – ou seja, multiplique por 1000 os valores de Força, Armadura, Poder de Fogo e Pontos de Vida.

Por exemplo, as estatísticas de Khalmyr são aquelas explicadas mais a cima – mas as estatísticas do deus em si são: F2.000, H15, R23, A2.800, PdF4.000, 186.000 PVs e 174 PMs.

Divindades maiores quase sempre possuem todas as exigências para lançar qualquer magia. Quando não a possuem, sempre podem usar uma magia de Desejo, ou outras mais poderosas (conhecidas apenas por eles) para “imitar” o efeito de QUALQUER magia.

Embora costumem portar os mesmos itens mágicos de seu avatar, deuses maiores não possuem qualquer limitação por PEs. Na verdade eles podem portar QUALQUER item mágico – incluindo versões mais poderosas dos itens mágicos utilizados por seus avatares.

Deuses maiores podem usar magias com custo em PMs permanentes como se fossem magias comuns – podendo recuperar os PMs mais tarde com descanso.

É praticamente impossível para um mortal, ou mesmo para um deus menor, matar um deus maior. Salvo exceções muito específicas, apenas outros deuses maiores ou entidades cósmicas podem destruí-los.

SUMO-SACERDOTES

O mundo de Arton tem vinte deuses maiores, que formam o Panteão. Cada um tem um sumo-sacerdote. Ele é o representante máximo daquela divindade sobre o mundo.

O sumo-sacerdote não é, necessariamente, o clérigo mais poderoso daquela divindade. A escolha dos deuses não é baseada em poder, mas sim em outros fatores que apenas eles conhecem. Alguns estudiosos sustentam, inclusive, que nem mesmo os próprios deuses fazem essa escolha; isso explicaria porque alguns sumo-sacerdotes têm comportamento e personalidade tão diferentes dos deuses que eles representam.

De acordo com sua vontade, um deus pode remover o status de um sumo-sacerdote como quiser. Esses eventos são raros: ocorrem apenas quando o clérigo comete alguma grave infração de suas obrigações e restrições. Mesmo que isso aconteça, o clérigo ainda pode tentar uma missão de penitência para recuperar seu posto.

Normalmente cada deus conserva apenas um sumo-sacerdote ao mesmo tempo, mas há exceções. O Deus do Sol Azgher, por exemplo, tem dois deles – os irmãos Raz-Al-Ballinn e Raz-Al-Baddinn. Também é possível que uma divindade decida transformar um servo qualquer em sumo-sacerdote por um curto período de tempo, para realizar uma missão específica, e mais tarde remover seus poderes (ou não).

Um sumo-sacerdote deve seguir as Obrigações e Restrições e os Códigos de Honra de seu deus como qualquer outro servo (de acordo com o kit de personagem que possui). Em compensação, ele recebe diversas habilidades.

• **Pontos de Vida e de Magia.** Ao contrário de personagens comuns sumo-sacerdotes sempre possuem PVs e PMs igual a Rx6.

• **Magias.** O sumo-sacerdote de um deus que aceita paladinos pode conjurar magias que tenham Clericato e/ou Paladino como exigência mesmo que não tenha estas vantagens.

• **Poderes Garantidos.** Sumo-sacerdotes possuem automaticamente todos os Poderes Garantidos oferecidos ao seu kit de servo divino. Caso o sumo-sacerdote venha a adquirir, mais tarde, um kit diferente de servo deste mesmo deus (por exemplo, se ele era um paladino e depois adquiriu também o kit de clérigo) ele recebe automaticamente todos os poderes do novo kit gratuitamente. O sumo-sacerdote também pode usar qualquer Poder indefinidamente, sem limite diário (mas deve gastar os PMs, quando exigido).

• **Punição.** Um sumo-sacerdote tem autoridade total sobre todos os outros servos daquele deus, mesmo que não exista uma ordem organizada. Ele pode, como uma ação, cancelar os Poderes e as vantagens Clericato e/ou Paladino de qualquer outro servo da mesma divindade. A vítima deve estar dentro do campo de visão do sumo-sacerdote, e tem direito a um teste de R-3 para negar o efeito. Caso o servo obtenha sucesso no teste de Resistência ficará imune à punição do sumo-sacerdote durante 24 horas. Para recuperar seus poderes o clérigo deve realizar uma missão de penitência.

• **Proteção Divina.** Sumo-sacerdotes são automaticamente bem-sucedidos em qualquer teste de Resistência contra qualquer magia conjurada por um servo da sua própria divindade.

SEMIDEUSES

Quando um deus maior tem relações com uma criatura mortal e decide dar à sua prole uma centelha de poder divino, esta criatura gerada será um semideus.

Um semideus é parecido com um avatar, mas muito mais poderoso, pois herda parte da centelha divina de seu criador. Por isso a criação de um semi-deus é algo de extrema responsabilidade por parte de um deus maior, pois se seu filho assim desejar, ele poderia até mesmo destruir o mundo!

Um semideus sempre pertencerá à raça de seu progenitor mortal e recebe todos os benefícios pertinentes. Semideuses não fazem parte do Panteão – mesmo assim a maior parte de suas habilidades dependem do Status Divino de seu deus-pai.

• **Características.** Inicialmente a soma das Características de um semideus deve ser igual a 10 + cinco vezes o Status Divino de seu deus-pai. Além disso, dependendo do Status Divino de seu deus-pai o semideus ainda terá outros benefícios:

• **SD 1:** escolha uma das seguintes características do semi-deus: Força, Armadura, Poder de Fogo ou Pontos de Vida. Essa habilidade é multiplicada por 10.

• **SD 2 ou 3:** como o anterior, mas escolha duas características.

• **SD 4 ou 5:** como o primeiro, mas escolha três características.

• **SD 6 ou mais:** o semi-deus é considerado da escala Sugoi.

• **Magia.** Semideuses recebem vantagens mágicas de acordo com o Status Divino de seu deus-pai.

• **SD 1:** nenhuma vantagem mágica.

• **SD 2 a 4:** escolha uma vantagem mágica (Branca, Negra ou Elemental).

• **SD 5 a 8:** escolha duas vantagens mágicas (Branca, Negra ou Elemental).

- **SD 9 ou 10:** o semi-deus possui as três vantagens mágicas (Branca, Negra e Elemental).

- **Vôo.** Todos os semideuses possuem automaticamente a vantagem Vôo, sendo capazes de voar de acordo com sua Habilidade.

- **Regeneração.** Semideuses podem regenerar seus ferimentos, e mesmo membros perdidos. Entretanto, mesmo eles não podem resistir a um colapso total.

- **Imunidades.** Semideuses são imunes a doenças, venenos, atordoamento, efeitos e magias de Sono e Paralisia. Eles também não morrem de envelhecimento: semideuses envelhecem até alcançar a idade adulto de sua raça e depois disso deixam de envelhecer. Também não precisam comer, dormir ou respirar, e recebem um bônus de +4 em qualquer teste que envolva ação mental (como magias da escola Elemental: espírito).

- **Resistência à Magia.** Semideuses recebem esta vantagem automaticamente. Eles têm um bônus de +2 em qualquer teste de Resistência feito contra magias que não causam dano.

- **Clericato ou Paladino.** Semideuses sempre são clérigos e/ou paladinos de seu próprio deus-pai, e por isso sempre recebem os benefícios de uma destas vantagens (escolha somente uma – a outra pode ser adquirida mais adiante). Caso o deus-pai tenha decidido abandonar o semideus, ou esteja fora de alcance, estas vantagens simplesmente não funcionam.

- **Pontos de Vida.** Semideuses sempre terão PVs igual a 6 vezes seu valor de Resistência.

- **Pontos de Magia.** Semideuses sempre terão PMs igual a 6 vezes seu valor de Resistência.

- **Pontos de Experiência.** Diferente de um avatar e um deus maior, os semideuses podem evoluir. Isso significa que, como qualquer outro

personagem, eles podem adquirir Pontos de Experiência e, com isso, tornarem-se ainda mais fortes. Não existe uma regra padrão sobre quantos Pontos de Experiência um semideus pode ter – essa escolha é totalmente do Mestre quando cria o NPC. Apenas tenha em mente que criar um semideus é algo extremamente perigoso, e seus poderes seriam suficientes para destruir o mundo! Os Pontos de Experiência de um semi-deus podem ser usados da mesma forma que os personagens jogadores (pg. 142 do **Manual 3D&T Alpha**).

Vitória, a Semideusa

Cronologicamente a semideusa Vitória ainda não existe no mundo de Arton – sua existência ainda é especulação. Dizem que ela seria criada por um deus maior com o intuito de destruir a Tormenta – e, segundo ela mesma afirma, teria conseguido!

Tudo que se sabe sobre ela vem de suas memórias, extremamente embaralhadas e confusas. Ela acredita ser filha do Paladino de Arton – entretanto, ela é muito mais poderosa do que o Paladino jamais foi. O que se acredita é que ela tenha sido gerada por um deus maior que se apresentou à sua mãe sob a aparência do Paladino. Entretanto, não se sabe quem seria seu deus-pai. Tudo que se sabe sobre ele é que na ocasião, este deus tinha Status Divino 6.

Até onde se sabe Vitória é a primeira e única semideusa de Arton – e ela nem nasceu ainda. Seu nascimento, dizem, ocorreria apenas depois da derrota de Twor Ironfist e a Aliança Negra. Depois de cumprir sua missão de destruir a Tormenta ela teria sido posta em hibernação no Plano Astral e, então, invocada por acidente para a nossa Terra.

Além dos poderes básicos de semideusa, Vitória ainda tem mais 20.420 Pontos de Experi-

ência (sem contar os 340 PEs de Brenda), o que a tornam ainda mais poderosa.

- **Vitória:** F20, H10, R30, A10, PdF20, 180 PVs, 180 PMs. Meio-Elfa, Paladino, Vôo, Regeneração, Imunidades de Semideus, Resistência à Magia, Magia Branca, Magia Elemental, Tiro Carregável, Aliado (Brenda).

- **Brenda (340 PEs):** é o artefato-avatar de Vitória. Geralmente comporta-se como uma arma mágica F+1 com as habilidades Sagrada e Defensora, mas ela é também um item inteligente capaz de comunicar-se por telepatia com qualquer criatura a até 20 metros livremente, em qualquer idioma.



Embora sua aparência tradicional seja de uma espada larga imensa ela pode mudar ligeiramente de aparência, mas mantendo sempre as mesmas características. Ela também oferece a seu portador a capacidade de conjurar a magia Detecção do Mal livremente sem consumir PMs, permite conjurar a magia Agilidade uma vez ao dia sem consumir PMs e pode conjurar Raio Desintegrador sempre que a espada acerta criaturas absolutamente malignas (que possuam algum tipo de Insanidade ou que tenham ou sejam criadas por Magia Negra).

Além de tudo isso, a própria Brenda ainda tem Infravisão (de Sentidos Especiais), A60 e 300 PVs, e faz com que o PdF de seu portador suba em uma escala (seja multiplicado por 10). Ela pode assumir a forma de uma gata branca aparentemente inofensiva, com F4, H4, R2, A2, PdF4 (seu PdF é usado como um sopro de chamas). Também pode assumir uma forma gigantesca com os mesmos valores de característica, mas todos em escala Sugoí.

DEUSES MENORES

Além dos vinte deuses do Panteão, Arton ainda tem uma série de deuses menores. Estes deuses, entretanto, estão sempre ligados a conceitos menos importantes no mundo, e/ou são conhecidos em lugares remotos e isolados.

Deuses menores não são deuses de verdade – são apenas seres extremamente poderosos (Épicos) que possuem um grupo de devotos (pessoas que rezam em seu nome).

Infelizmente ao contrário do que parece, não é assim tão simples arrecadar devotos. Os deuses do Panteão são, em sua maioria, conhecidos, adorados ou temidos em praticamente todas as regiões do mundo. Seus feitos são contados em lendas, e seus servos proclamam sua fé ativamente. Então porque alguém deveria se

devotar a uma criatura mortal (mesmo que poderosa) ao invés de um dos deuses maiores?

O principal fator é justamente a existência mortal. Um deus menor é um deus presente, uma criatura que pode participar ativamente da vida do devoto. Um ser tangível, diferente dos deuses do Panteão. Por isso muitos deuses menores vivem próximos de seus devotos. Alguns até moram entre eles, no comando de seu povo.

Em regras, um deus menor é qualquer personagem construído com 200 pontos ou mais e



1D+109

que tenha uma ordem de no mínimo 1000 devotos. Qualquer criatura inteligente pode ser considerada um devoto.

Deuses menores podem conjurar magias que tenham Clericato como exigência, mesmo que não tenham essa vantagem. Entretanto, eles ainda precisam ter vantagens mágicas e PMs suficientes para serem capazes de conjurar magias. Eles também são imunes a doenças, venenos, efeitos de Sono e Paralisia.

Um deus menor pode oferecer poderes e magias a um número limitado de servos (que inclui qualquer personagem com a vantagem Clericato). Ele pode ter um número ilimitado de devotos (pessoas que rezam em seu nome, mas não recebem nenhum poder extra por isso), mas para cada 1000 adoradores eles podem ter, no máximo, um número de servos igual seu valor de Habilidade. Entenda por “servo” qualquer personagem que tenha a vantagem Clericato em nome do deus menor.

Os paladinos são uma exceção. Paladinos de deuses menores são conhecidos como “paladinos únicos”. Isso porque cada deus menor pode ter somente um paladino por vez. Geralmente estes paladinos são responsáveis pela segurança pessoal da divindade. Outros são enviados a lugares longínquos para cumprir missões sagradas em nome do deus menor.

Servos de deuses menores têm uma grande desvantagem: seu poder místico é limitado. Eles nunca poderão utilizar, em uma mesma magia, uma quantidade de PMs maior do que o valor de Resistência do próprio deus a quem servem. Então, se um deus menor tem R5, seus servos nunca poderão usar mais de 5 PMs em uma mesma magia – mesmo que a magia permita o consumo de mais PMs. Caso a Resistência do deus reduza por uma razão qualquer, os devotos sentem seu poder reduzir, e também serão penalizados.

Em geral um deus menor pode ter o seu próprio kit de personagem – mas os poderes que ele oferece geralmente são bastante limitados. A seguir estão alguns exemplos simples.

- **Afinidade Animal:** o animal que a divindade representa sempre verá o servo como um amigo. Ele não atacará, a menos que seja provocado, e pode se tornar um aliado – embora não siga suas ordens. Também pode funcionar com alguns monstros pequenos.

- **Anfíbio:** o servo recebe os benefícios e as desvantagens da vantagem única Anfíbio, embora ainda seja considerado de sua própria raça.

- **Arena:** oferece H+2 quando o servo está dentro do reino que a divindade representa (válido apenas para reinos muito pequenos) ou em algum ambiente específico (dentro de um navio, dentro de uma mata densa, etc).

- **Bônus com Arma:** o servo recebe um bônus de FA+1, mas apenas com uma arma específica (escolha um tipo de Dano Personalizado).

- **Bônus de Ataque:** uma vez por dia o servo pode realizar um ataque ignorando a Armadura do alvo. Mas se o alvo obtiver um Acerto Crítico na sua FD este poder é anulado.

- **Bônus em Habilidade:** o servo recebe +1 de bônus em uma característica em uma situação pré-determinada (como quando o servo está sob a luz das estrelas).

- **Bônus em Testes:** o servo recebe um bônus de +1 em um teste específico, ou em testes que envolvam uma situação específica (como em situação que envolvam diplomacia ou conversa ou em testes de Resistência contra um efeito específico).

- **Especialização:** o servo recebe uma especialização qualquer ligada ao deus menor.

- **Habilidade Mágica:** o servo pode conjurar uma única magia específica (ligada à divindade) sem precisar satisfazer seus pré-requisitos, mas ainda precisa gastar os PMs para realizá-la.

- **Iniciativa:** o servo recebe um bônus de +2 para testes de Iniciativa.

- **Resistência a Elemento:** o servo recebe um bônus de FD+1 sempre que é atacado por um elemento específico (fogo, frio, elétrico, etc). Caso a FD não seja utilizada na situação, o servo simplesmente sofre 1 ponto de dano a menos do que deveria.

- **Sono Protegido:** o servo pode recuperar duas vezes mais PVs e PMs durante o sono.

- **Outros:** qualquer outro poder menor equivalente. Poderes úteis em combate geralmente poderão ser usados somente uma vez ao dia ou em uma situação muito específica.

O livro **O Panteão** apresenta, a partir de sua página 117, uma lista de deuses menores e poderes sugeridos para cada um deles (embora as regras não sejam as mesmas de **3D&T**).

ENTIDADES CÓSMICAS

Uma entidade cósmica é mais do que um deus, é algo que não pode ser facilmente explicado. São forças que vão muito além do poder dos próprios deuses. Em Arton o Nada e o Vazio são as entidades cósmicas que criaram todo o Panteão. Não se sabe até onde vai a sua influência no mundo, se eles interferem ativamente na vida dos artonianos ou apenas observam. Na verdade, nem se sabe ao certo até onde vai sua consciência sobre o que acontece no Universo.

É impossível determinar as estatísticas dessas entidades cósmicas. NADA pode destruir uma entidade cósmica – nem mesmo outra entidade!

Criaturas

Magos são, em geral, estudiosos. Eles estudam a magia e a testam em situações práticas, seja em escolas seguras, como a Grande Academia Arcana, seja em masmorras abandonadas, como a maioria dos magos aventureiros. Por conta disso é comum que muitos magos se tornem verdadeiros pesquisadores que pesquisam não apenas a magia, mas qualquer tipo de ciência. Alguns acabam, inclusive, indo longe demais, e realizam experimentos grotescos com seres vivos, podendo gerar monstruosas anormalidades.

A existência da magia pode afetar a própria vida no mundo. Humanos, e demais raças humanóides, não são os únicos que podem aprender a controlar, ou ser afetados pelas energias místicas – muitos animais, criaturas e monstros acabam ficando tanto tempo expostos a um efeito mágico que podem desenvolver características que somente os magos seriam capazes de reproduzir.

E há, ainda o poder divino, totalmente sem limites e capaz de gerar quase qualquer tipo de criatura imaginável. A criatividade dos deuses é infinita, assim como a variedade de espécies vivas que habitam o mundo.

Arton é um munto cheio de magia e recheado de criaturas – e, porque não dizer, recheado de criaturas mágicas. Algumas são bastante conhecidas, mas outras foram vistas muito poucas vezes, ou são tão incomuns que a simples existência ainda não foi comprovada.

Este capítulo descreve uma série de monstros e criaturas para serem utilizadas em seus jogos de 3D&T.



Divina Serpente

Por muito tempo se acreditou que a Divina Serpente era a Deusa da Força e da Coragem em Arton. Quando o contato com os minotauros de Tapista começou a aumentar o povo de Arton percebeu que este posto pertencia a Tauron.

A Divina Serpente é, na verdade, uma criatura encontrada em alguns Reinos dos Deuses (especialmente os reinos de Azgher, Thyatis e do próprio Tauron). Ela tem o torso humano de uma mulher, mas a cabeça e a cauda de uma serpente flamejante, medindo mais de dez metros de altura. Devido à confusão de tempos antigos, hoje muitas Divinas Serpentes são adoradas como divindades menores em regiões remotas de Arton. Outros povos ainda veneram Tauron sob a forma da Serpente, sem aceitarem o fato de que são duas criaturas diferentes.

Uma Divina Serpente habita cavernas envoltas em chamas, onde armazenam grandes tesouros nos ninhos. Adoram ouro e jóias, tanto quanto os dragões. É relativamente comum que escravizem criaturas mais fracas (que sejam imunes ao fogo) para servi-las em seus domínios (talvez por isso uma das crenças das criaturas que servem à Divina Serpente seja o fato de escravizar o mais fraco).

Divina Serpente: F6 (Fogo), H4, R5, A3, PdF4 (Fogo); 55 PVs, 35 PMs.

Invulnerabilidade. A Divina Serpente é imune a tudo, exceto magia, armas mágicas e frio/gelo, e totalmente imune ao fogo, mesmo mágico. Ela também é imune a venenos, Sono, Paralisia, Acertos Críticos e dano às Características.

PVs Extras. Divinas Serpentes tem mais PVs do que a sua Resistência normalmente permitiria. Seus PVs são determinados como se ela tivesse um valor de Resistência 4 pontos a cima.

PMs Extras. Divinas Serpentes tem mais PMs do que a sua Resistência normalmente permitiria. Seus PMs são determinados como se ela tivesse um valor de Resistência 2 pontos a cima.

Resistência à Magia. Sempre que é alvo de alguma magia que permita um teste de Resistência, a Divina Serpente recebe um bônus de +2 no teste.

Perícias. Divinas Serpentes possuem as Perícias Manipulação e Sobrevivência.

Magias. Divinas Serpentes tem Fogo 7. As magias mais comuns entre elas são: Afetar Fogueira, Ataque Mágico, Cancelamento de Magia, Detecção de Magia, Explosão, Invocação do Elemental, Poder Telepático, Proteção Mágica, Proteção Contra o Elemento.

Vulnerabilidade. Divinas Serpentes são vulneráveis ao frio/gelo (natural ou mágico). Quando atacadas por este tipo de elemento sua Armadura é reduzida à metade para determinar sua Força de Defesa.

Arma Mágica. Cada Serpente carrega um falcione ou uma cimitarra mágica muito valorizada por aventureiros que consigam carregá-la. Quando usa a arma ela recebe F+1. A arma também é encantada com Explosão Elemental (Fogo): sempre que ela obtém um Acerto Crítico no ataque, o dano provocado é aumentado em +3.

Corpo em Chamas. O corpo de uma Divina Serpente esta sempre envolto em chamas, e o simples toque de sua pele provoca 2d pontos de dano (ela pode suprimir essa habilidade livremente).

Construção. Para realizar um ataque de constrição a Serpente precisa apenas realizar um ataque contra o alvo, mas sem provocar dano. Caso sua FA seja maior do que a FD do

alvo, ela acerta o ataque de constrição. A partir de então o alvo passa a ser considerado Indefeso, e a partir do próximo turno sofre os efeitos de seu Corpo em Chamas.

Dragão de Magia

Nativos de Magika, o plano da deusa Wynna, os dragões de magia são seres extremamente raros, considerados por muitos como lenda. Seus corpos são compostos de energia mágica pura, fazendo alguns sábios teorizarem que eles talvez sejam uma porção de magia que de alguma forma adquiriu vida e consciência.

Um dragão de magia lembra uma gigantesca serpente feita de luz esverdeada, com a cabeça de um dragão. Como se fosse a cauda de um cometa, seu corpo fica mais difuso perto da cauda, até desaparecer.

Perigosos e imprevisíveis, esses terríveis monstros atacam simplesmente pelo prazer de causar destruição – pois pelo que se sabe, não precisam se alimentar e nem mesmo respirar. Um dragão de magia ataca primeiro com seu sopro de energia mágica, para anular qualquer resistência maior, para depois atacar com sua mordida. Quando o inimigo não é destruído com essa estratégia, ele se afasta e planeja um novo ataque, se preparando com magias.

Dragão de Magia: F12, H14, R15, A15, PdF16, 90PVs, 150 PMs.

Vôo. Dragões de magia podem voar com a impressionante velocidade de 1.000km/h (o máximo permitido dentro da atmosfera conhecida).

Sentidos Especiais. Como todos os dragões, um dragão da magia recebe os benefícios de todos os Sentidos Especiais.

Telepatia. Dragões da magia podem se comunicar por telepatia, ler pensamentos, analisar o poder de combate dos adversários, descobrir

tesouros e prever movimentos. Veja a pg. 38 do **Manual 3D&T Alpha** para maiores detalhes.

Tiro Múltiplo. Dragões de magia realizam o ataque de seu sopro da mesma forma que os demais dragões. Segue as regras de Tiro Múltiplo, mas cada alvo pode ser atacado somente uma vez, e o número máximo de alvos é igual à sua Habilidade (14 alvos). Ele consome 2 PMs para atacar cada alvo (incluindo o primeiro), e faz um teste para cada alvo. Uma Esquiva reduz o dano à metade. Ele pode usar as regras normais de Tiro Múltiplo, se preferir. Para maiores informações veja o **Manual dos Dragões Alpha**.

PMs Extras. O dragão de magia tem mais PMs do que o normal: ele é considerado como tendo PMs Extras x5.

Magia. O dragão de magia possui as três vantagens mágicas (Branca, Elemental e Negra) e conhece uma grande quantidade de magias.

Ataque Mágico. Os ataques do dragão de magia ignoram qualquer proteção mágica e Invulnerabilidade, com exceção de um Globo Elemental. Além disso, os ataques do dragão de magia afetam o espírito de seus alvos, e por isso o alvo perde PMs na mesma quantidade que perde PVs.

Cancelamento de Magia. O dragão de magia pode realizar Cancelamento de Magia livremente, sem consumir PMs.

Escolhido dos Deuses

Escolhidos são seres de natureza extraplanar, como anjos, demônios, diabos, celestiais, etc. Escolhido dos Deuses é uma Vantagem, mas ela não pode ser comprada com pontos. Ela apenas pode ser adquirida em campanha, ou utilizada por NPCs.

Escolhido dos Deuses pode ser combinado a qualquer Vantagem Única. Além disso, criaturas,

monstros e NPCs de todos os tipos podem ser Escolhidos dos Deuses.

Escolhido dos Deuses é uma vantagem que pode ser adquirida por qualquer monstro ou criatura. Uma vez que a vantagem seja adquirida a criatura ou monstro adquire as seguintes características:

Força +1, Habilidade +1 e Resistência +2. Escolhidos sempre são mais fortes, resistentes e graciosos do que o normal em sua espécie.

Inteligência. Todos os escolhidos são inteligentes, por isso nunca podem ter Inculto, e sempre são capazes de falar em pelo menos um idioma (criaturas que geralmente não falam, como animais selvagens, são capazes de falar no idioma Valkar).

Poder de Escolhido.

Um Escolhido pode selecionar um dos seguintes poderes especiais, e ainda pode adquirir os demais ao custo de 1 ponto cada.

• Arma de Sopro.

Uma vez a cada 1d+1 turnos, o escolhido pode expelir pela boca um cone de energia (fogo, frio ou sônico) de 10m. O escolhido recebe a Vantagem Tiro Múltiplo, seguindo as regras normais para o sopro de um dragão (**Manual dos Dragões**, pg. 14). Caso o escolhido tenha PdF0 recebe PdF 1d.

• **Encantar.** O escolhido é capaz de usar a magia Dominação Total. Um alvo que seja bem-

sucedido no teste de Resistência torna-se imune a habilidade dele durante 24 horas.

• **Olhar Apavorante.** Qualquer vítima a até 10m que encontre o olhar do escolhido sofre os efeitos da magia Pânico.

• **Olhar Petrificante.** Qualquer vítima a até 10m que encontre o olhar do escolhido sofre os efeitos da magia Petrificação.

• **Veneno.** Escolha qualquer ataque natural do escolhido para aplicar o veneno. A vítima deve obter sucesso em um teste de Resistência (com os seguintes modificadores: +1 se o escolhido tem R0-1; normal se tem R2-3; -1 se tem R4-5; -2 se tem R6-7; -3 se tem R8 ou mais). Em caso de falha a vítima perde 1 ponto em Força, Habilidade ou Resistência (escolha apenas um).

• **Asas.** O escolhido recebe Voo. Caso ele já seja alado passa a ter dois pares de asas (e recebe H+1 para movimentação em voo).

• **Garras.** O escolhido tem garras maiores e mais afiadas (criaturas sem garras não podem receber esta característica), aumentando sua FA em +2.

• **Habilidade Similar à Magia.** Escolha uma magia de uma única Escola. O escolhido pode utilizar essa magia com metade do custo em PMs. Esse poder pode ser adquirido várias vezes. A cada escolha, escolha uma magia diferente.

• **Membros Extras.** O escolhido tem um par extra de braços (ou patas, tentáculos, ou apêndices semelhantes; criaturas sem membros não



podem receber esta característica). Recebe a vantagem Membros Extras x2.

- **Percepção às Cegas.** O escolhido recebe Sentidos Especiais (Audição, Faro e Visão Aguçados, Radar e Infravisão).

- **Poder Camaleônico.** O escolhido recebe a vantagem Invisibilidade, mas pode ser usada apenas fora de combate e não consome PMs para ser utilizada.

- **Presas.** O escolhido tem presas maiores e mais afiadas (criaturas sem presas não podem receber esta característica), aumentando em +2 a FA com a mordida.

- **Armadura Extra.** O escolhido recebe Armadura Extra a todos os tipos de dano, exceto dois entre os seguintes: corte, perfuração, esmagamento, fogo, frio, elétrico, químico e sônico.

- **Regeneração.** O escolhido recebe a vantagem Regeneração. Se tiver R5 ou mais a Regeneração será de 2 pontos, ao invés de 1.

- **Resistência à Magia.** O escolhido recebe Resistência à Magia ou Armadura Extra a magia e armas mágicas (escolha somente um – pode escolher as duas, mas neste caso serão duas habilidades diferentes).

Baatezu

Os baatezu, também chamados de diabos, são uma raça de extreplanares que representa o mau pérfido, que domina, corrompe e destrói tudo o que é bom, através de planos intrincados e inteligência maligna. Vivem em uma guerra constante contra os tanar'ri (demônios), conhecida apenas como O Expurgo – mas, ocasionalmente, também vem para Arton para causar mau e corrupção.

Enquanto os tanar'ri nascem naturalmente em certos Reinos dos Deuses, os baatezu não

possuem mais um Plano nativo – o mundo onde eram gerados não existe mais. Assim, foi necessário um grande ritual que desvinculasse os baatezu de seu Plano de origem, e lhes permitisse continuar existindo (ritual esse realizado por Abahddon, líder incontestável dos baatezu). Hoje os baatezu vagam de um Plano ao outro, corrompendo e propagando o mal. São virtualmente imortais – sempre que destruídos, eles reaparecem em algum Plano dos Deuses qualquer (diferente dos tanar'ri, que reaparecem em seu Plano nativo). Por outro lado, o surgimento de novos baatezu é um evento extremamente raro.

Baatezu preferem viver nos Planos de Lin-Wu, Tanna-Toh e Tauron, devido ao temperamento leal que estes lugares emanam.

Embora o termo demônio seja utilizado para os tanar'ri, os baatezu também seguem as regras para a vantagem única Demônio (**Manual 3D&T Alpha** pg. 54). Entretanto eles tem ainda as seguintes características:

- **Idiomas.** A maioria dos baatezu conhece apenas o idioma dracônico (utilizado por dragões, kobolds e algumas outras raças reptílicas), o idioma celestial (utilizado por anjos e celestiais) e o idioma infernal (seu próprio idioma).

- **Código de Honra.** Todos os baatezu possuem algum tipo de lealdade. Eles sempre seguem ao menos um tipo de Código de Honra qualquer, que varia de um indivíduo a outro.

- **Invocar Baatezu.** A maior parte dos baatezu pode invocar outros de sua espécie, mas possui uma margem limitada de sucesso. Lance 1d e compare o resultado com a descrição de cada baatezu. Os baatezu mais poderosos (como os lordes das profundezas) não possuem qualquer limitação.

Os baatezu invocados desta forma vão embora depois de uma hora. Além do mais, os baa-

tezu invocados desta forma não podem utilizar sua própria habilidade de invocação durante uma hora.

Utilizar esta habilidade é considerado uma ação. Uma vez que tente invocar um outro baatezu e obtenha uma falha, ele ainda assim será considerado como tendo utilizado a habilidade.

A maioria dos baatezu não utiliza essa habilidade de forma leviana, uma vez que isso os deixa em dívida com a criatura invocada. Em geral, a invocação será ativada apenas quando necessário e para salvar a própria vida.

- **Múltiplos Ataques.** A maioria dos baatezu pode realizar mais de um ataque por turno. Entretanto toda vez que ele realiza mais de um ataque no mesmo turno (duas garras, garras e ferrão, etc) ele não poderá realizar nenhum movimento no mesmo turno (apenas os ataques). Quando realiza somente um ataque, ele pode atacar e realizar um movimento (como qualquer personagem).

Diabo Barbado (Barbazus)

Atuam como a tropa de choque, liderando os ataques de hordas lêmure. Frequentemente carregam uma glaiive farpada.

O diabo barbado parece um humanóide asqueroso com 2m de altura, uma cauda longa, garras nas mãos e nos pés, orelhas pontudas e barba fina e repugnante. A superfície do corpo é recoberta por escamas úmidas.

Barbazus são agressivos e adoram lutar. Podem atacar com a glaiive (F+H+1d) ou as duas garras (F+H+1d cada), mas quando realizam os dois ataques com as garras, não podem realizar nenhum movimento.

Diabo Barbado: F2-3, H2-3, R2-3, A1-2, PdF0.

Baatezu. Possui todas as características de um Demônio (**Manual 3D&T Alpha** pg. 54) e mais um Código de Honra.

Magias. Os diabos barbados podem usar livremente a magia Teleportação Aprimorada de Vectorius (apenas pessoal) pelo custo normal em PMs.

Fúria. O diabo barbado pode usar os benefícios da desvantagem Fúria em combate. Entretanto, quando ele sai de fúria não estará cansado, e não sofrerá nenhuma penalidade.

Ferimento Infernal. O golpe da glaiive de um diabo barbado faz o alvo sangrar sem parar. A vítima perde 1 PV adicional a cada turno seguinte até que o sangramento seja estancado (o que exige um Teste Normal de Primeiros Socorros ou uma magia de Cura). Quando é utilizada por outras criaturas, entretanto, a glaiive não manifesta esta habilidade.

Barba. Caso um mesmo alvo seja atacado pelas duas garras do diabo barbado, automaticamente será atacado pela barba. A barba causa dano como se fosse um ataque com F+1d e exige da vítima um teste de Resistência. Em caso de falha a vítima é afetada pela doença "calafrios diabólicos": a cada dia a vítima sofre calafrios e perde 1 ou 2 pontos de Força (lance 1d, se o resultado for ímpar a vítima perde 1 ponto, mas se for par perde 2 pontos). A doença permanece até a que vítima chegue a F0 e morra ou até ser curada. Para curar a doença a vítima deve obter três sucessos consecutivos em testes de Resistência (realizados a cada dia depois do primeiro). Uma Cura de Maldição ou uma Cura Total também anulam o efeito – mas, usada desta forma a magia não restaura PVs. Um Desejo também cancela a doença.

Invocar Baatezu. Uma vez ao dia o diabo barbado pode tentar invocar 3d lêmures (1 a 3

em 1d) ou um outro diabo barbado (1 ou 2 em 1d).

Diabo de Chifres (Cornugon)

Com a forma vagamente humanóide e o tamanho de um ogre, estes diabos são revestidos por escamas, possuem asas enormes e uma cauda prênsil e serpenteante. São empregados como força defensiva de elite, soldados supremos dos baatezu.

São guerreiros audazes que raramente recuam, mesmo quando as chances de vitória são reduzidas. Lutam com correntes com cravos (F+H+1d), geralmente escolhendo os inimigos mais poderosos para enfrentar e derrotar rapidamente. Além da corrente, ainda podem atacar com a mordida (F+ 1d) e a cauda (F+1d), mas quando realiza todos os ataques o diabo não pode realizar nenhum movimento na rodada. Quando estão desarmados, eles substituem as correntes por dois ataques com as garras (F+1d).

Diabo de Chifres: F8-10, H4-6, R3-5, A4-5, PdF0.

Baatezu. Possui todas as características de um Demônio (**Manual 3D&T Alpha** pg. 54) e mais um Código de Honra.

Magias. Conugon podem usar Ilusão e Teleportação Aprimorada de Vectorius livremente, pelo custo normal em PMs. Três vezes ao dia também podem usar Bola de Fogo e Trovão em Cadeia, pelo custo normal em PMs.

Resistência à Magia. Um diabo de chifres pode somar +2 a qualquer teste de Resistência contra magias e efeitos similares que ao causem dano.

Aura de Medo. Todas as criaturas à distância de ataque corporal do diabo de chifres sofrem os efeitos da magia Pânico (o diabo não consome PMs para realizar este efeito, e pode

desligá-lo livremente se desejar). Vítimas que sejam bem-sucedidas no teste de Resistência tornam-se imunes à aura de medo deste cornugon durante 24 horas.

Atordoar. Uma vítima atingida pela corrente do cornugon deve obter sucesso em um teste de Resistência. Se falhar, fica atordoada durante 1d-2 turnos. Uma vítima atordoada é considerada Indefesa, e não pode atacar.

Ferimento Infernal. A cauda do diabo de chifres causa sangramento, fazendo com que a vítima continue a perder 1 PV por turno seguinte, até que o ferimento seja estancado (o que exige um Teste Difícil de Primeiros Socorros ou uma magia de Cura).

Regeneração. Os diabos de chifres restauram 1 PV por turno. Entretanto, quando atacados por armas de prata ou Sagradas, o ferimento não regenera.

Invocar Baatezu. O diabo de chifres pode tentar invocar 3d lêmures ou 1d diabos barbados (1 a 3 em 1d) ou 1d diabos farpados (1 ou 2 em 1d) ou ainda um outro diabo de chifres (1 em 1d).

Diabo das Correntes (Kyton)

Os kyton parecem mortos-vivos envoltos em correntes, como os espíritos que carregam estes grilhões. Entretanto, são diabos semelhantes aos humanos, que não usam roupas, mas sim correntes ao redor do corpo. Os kyton são capazes de falar o idioma comum.

Em combate, os kyton atacam duas vezes por turno com as correntes (F+H+1d), mas neste caso não podem realizar nenhum movimento. Também podem usar sua habilidade de controlar correntes para atacar mais vezes por turno.

Kyton: F2-3, H2-3, R2-3, A2-3, PdF0.

Baatezu. Possui todas as características de um Demônio (**Manual 3D&T Alpha** pg. 54) e mais um Código de Honra.

Invulnerabilidade. Além das invulnerabilidades normais dos baatezu os kyton ainda são invulneráveis ao frio.

Membros Elásticos. As correntes do kyton podem se estender, como se fossem membros elásticos. A distância é igual à sua Força, como se ela fosse PdF (pg. 73 do **Manual 3D&T Alpha**).

Regeneração. Um kyton pode restaurar 1 PV por turno. Ele também pode restaurar membros perdidos. Entretanto, ele não pode restaurar dano proveniente de armas Sagradas, de prata ou ácido.

Resistência à Magia. Kyton recebem +2 em qualquer teste de Resistência contra magias.

Vulnerabilidade. O kyton tem sua Armadura reduzida para A1 quando é atacado por armas de prata.

Controlar Correntes. O kyton pode controlar qualquer corrente que esteja a até 6m de distância. Estas correntes dançam e se movem conforme à sua vontade. Quando controla as correntes dando alguma ordem específica, entretanto, eles não podem realizar nenhuma outra ação nem movimento. Por outro lado, podem fazer com que cada corrente ataque com H+1d. Com isso ele pode fazer um número de ataques por turno igual ao número de correntes que ele controla, contra quantos alvos desejar (até seis correntes contra um mesmo alvo).

Olhar Irritante. O kyton consegue mudar suas feições para que lembre um ente querido morto ou um poderoso inimigo de seu adversário. Qualquer um que olhar pro rosto do kyton deve obter um sucesso em um teste de Resistência ou sofrerá -1 de penalidade em todas as jogadas de dado durante 1d-2 turnos.

Diabo Farpado (Hamatula)

Este diabo se assemelha a um humanóide com o corpo coberto por farpas afiadas, com uma cauda comprida e musculosa também revestida por farpas. Parece sempre agitado e nervoso, com os olhos correndo para todos os lados. Mede pouco mais de dois metros de altura.

Eles atuam como guardas e seguranças pessoais para os maiores líderes dos baatezu. Lutam com duas garras (F+H+1d cada uma) tentando empalar suas vítimas (não podem realizar movimento). Também podem usar sua magia de paralisia para imobilizar o alvo e tentar empalar com mais facilidade.

Diabo Farpado: F4-6 (corte), H3-5, R3-4, A2-4, PdF0.

Baatezu. Possui todas as características de um Demônio (**Manual 3D&T Alpha** pg. 54) e mais um Código de Honra.

Magias. Diabos farpados podem usar as magias Ilusão Avançada, Paralisia, Teleportação Avançada (apenas pessoal) livremente, pelo custo normal em PMs.

Resistência à Magia. Diabos farpados recebem +2 de bônus em qualquer teste de Resistência voltado a magias.

Medo. Qualquer criatura atingida pelo diabo farpado deve obter sucesso em um teste de Resistência -1. Se falhar, será afetada pela magia Pânico. Independente do resultado, uma mesma criatura não pode ser afetada pelo toque do mesmo diabo durante 24 horas.

Empalar. Se acertar uma vítima com sua garra o hamatula pode optar por não causar dano, mas imobilizar a vítima. A vítima deve, então, fazer um teste de Força contra a Força do diabo. Se o diabo vencer, a vítima fica presa e é considerada Indefesa. A partir do próximo turno o

hamatula pode tentar empalar a vítima, realizando ataques com F+H+1d+2 (e a vítima, por estar Indefesa, terá FD= A+1d). Libertar-se das garras do hamatula leva uma rodada inteira, durante a qual a vítima não pode realizar nenhum movimento e nenhuma outra ação. Também exige sucesso em um teste de Força contra a Força do diabo. Enquanto mantém uma vítima agarrada o diabo não pode atacar outros alvos.

Defesa Farpada. Qualquer criatura que ataque um diabo farpado com Força sofre 2 pontos de dano por corte e perfuração devido às farpas que revestem o seu corpo. Armas de curto alcance (como espadas e punhais) não evitam este dano, mas armas mais longas (como lanças e alabardas) permitem ignorar a Defesa Farpada.

Invocar Baatezu. Uma vez ao dia o diabo farpado pode tentar invocar 1d diabos barbados ou outro diabo farpado (1 ou 2 em 1d).

Diabo do Gelo (Gelugon)

Esta criatura se parece com um imenso inseto bípede com a pele fria como o gelo, medindo mais de três metros de altura. Tem garras nas mãos e nos pés, uma cauda comprida coberta por espinhos pontudos.

Estes diabos atuam como comandantes das tropas baatezu. Lideram soldados e laçais nas guerras contra os tanar'ri. Quando sozinhos, são brutais e selvagens.

Diabos do gelo lutam apenas quando o confronto serve à sua causa, mas não hesitam em atacar quando o combate é necessário e a vitória é certa. Geralmente lutam com uma lança (F+H+1d), e podem usar a mordida (F+1d) e a cauda (FA= F+1d) em conjunto. Se não tiverem a lança, podem substituí-la por duas garras (F+1d), e mais a mordida e a cauda. Sempre que realiza mais de um ataque, o diabo não pode realizar nenhum movimento no turno.

Diabo do Gelo: F5-7 (frio), H3-5, R4-5, A4-5, PdF0-4 (frio).

Baatezu. Possui todas as características de um Demônio (**Manual 3D&T Alpha** pg. 54) e mais um Código de Honra.

Regeneração. O diabo do gelo regenera 1 PV por turno. Entretanto, ele não pode regenerar o dano proveniente de armas Sagradas.

Resistência à Magia. Gelugon recebem +2 de bônus em testes de Resistência contra magias.

Magias. O diabo do gelo pode realizar as seguintes magias pelo custo normal em PMs: Aura Profana, Inferno de Gelo, Ilusão Avançada, Teleportação Avançada.

Aura de Medo. Todas as criaturas a até 3m de um diabo do gelo deve obter sucesso em um teste de Resistência -2 ou será afetada pela magia Pânico. Uma criatura que tenha sido bem-sucedida no teste torna-se imune à Aura de Medo deste gelugon durante 24 horas. Os baatezu são imunes a esta Aura de Medo.

Lentidão. O golpe da cauda ou da lança de um gelugon provoca frio tão intenso que o alvo deve obter sucesso em um teste de Resistência -2. Se falhar, será afetado por um efeito de lentidão (como a magia Lentidão). O efeito de frio dura 1d turnos. Bônus por Resistência à Magia se aplicam no teste de Resistência.

Invocar Baatezu. Uma vez ao dia o diabo do gelo pode tentar invocar 3d lêmmures, 1d diabos barbados ou 1d+1 diabos de ossos (1 a 3 em 1d), ou mesmo um outro diabo do gelo (1 ou 2 em 1d).

Diabo dos Ossos (Osyluth)

Atuando como informantes para os baatezu, os diabos dos ossos monitoram as atividades dos outros diabos e relatam

suas falhas ao líderes e o general Abahddon.

O diabo dos ossos é uma criatura cheia de ossos, quase uma casca de uma forma humanoíde. Seu rosto é uma caveira pavorosa de pele ressecada. Possui uma cauda de escorpião e exala um odor de carne podre. Mede cerca de 3m de altura.

Diabos dos ossos odeiam todas as outras criaturas e atacam sem hesitar. Geralmente usam suas magias para manter seus oponentes afastados uns dos outros. Em combate eles podem atacar com a mordida (F+H+1d), as duas garras (F+1d) e um ferrão (F+1d).

Diabo dos Ossos: F4-5, H2-3, R3-4, A3, PdF0-2.

Baatezu. Possui todas as características de um Demônio (**Manual 3D&T Alpha** pg. 54) e mais um Código de Honra.

Magias. Um diabo dos ossos pode usar as seguintes magias pelo custo normal em PMs: Criação de Mortos-Vivos, Pânico, Ilusão Avan-



çada, Invisibilidade, O Canto da Sereia e Vão. Ele também pode usar a magia Teleportação Aprimorada livremente, mas pode afetar apenas a si mesmo e seu equipamento.

Resistência à Magia. Diabos de ossos recebem +2 de bônus em qualquer teste de Resistência voltado a magias.

Aura de Medo. Este diabo pode irradiar uma aura de medo livremente, que afeta todas as criaturas à distância de combate corporal. Todos dentro da área devem obter sucesso em um teste de Resistência ou são afetados pela magia Pânico (mas o diabo não consome PMs para isso). Aqueles que obtiverem sucesso tornam-se imunes à Aura de Medo (mas não à magia Pânico) gerada por este diabo dos ossos durante 24 horas. Todos os baatezu são imunes à Aura de Medo.

Veneno. O diabo dos ossos pode atacar com o ferrão (F+1d). Se obtiver sucesso, além do dano a vítima deve obter sucesso em um teste de Resistência ou ficará fraca e sofrerá a perda de 1 ponto de Força. Este dano pode ser restaurado com descanso (1 ponto por dia) ou magia de Cura (mas usada desta forma a magia não restaura PVs).

Invocar Baatezu. Os diabos dos ossos podem, uma vez por dia, tentar invocar 2d lêmmures (1 a 3 em 1d) ou um outro diabo dos ossos (1 ou 2 em 1d).

Diabrete

Diabretes muitas vezes servem a conjuradores leais e malignos como conselheiros ou espiões. Parecem humanoídes pequenos (cerca de 60cm de altura), com asas de couro, cauda farpada e pontiaguda e chifres retorcidos. Têm a pele vermelha escura, com dentes e chifres brancos.

Diabretes são covardes, mas gostam de realizar ataques surpresas. Geralmente investe com a cauda venenosa e depois recua.

Diabrete: F0-1, H1-2, R0-1, A1, PdF0-1.

Baatezu. Possui todas as características de um Demônio (**Manual 3D&T Alpha** pg. 54) e mais um Código de Honra.

Regeneração. Diabretes restauram 1 PVs por rodada. Entretanto eles não conseguem regenerar danos provenientes de armas de prata, armas Sagradas e nem dano por ácido (embora ainda recebam os benefícios de Armadura Extra contra este tipo de dano).

Magias. Diabretes podem usar as seguintes magias normalmente pelo custo normal em PMs: Detecção de Magia, Detecção do Bem e Invisibilidade. Uma vez ao dia também pode usar O Canto da Sereia pelo custo normal em PMs.

Veneno. O ferrão do diabrete exige sucesso em um teste de Resistência +1. Caso falhe no teste a vítima fica fraca e sofre a perda de 1 ponto de Habilidade. Este dano pode ser restaurado com uma magia de Cura (mas, usada desta forma, a magia não restaura PVs) ou com descanso (cada dia de descanso restaura 1 ponto de Característica).

Transformação. Todos os diabretes conhecem pelo menos duas magias de Transformação para assumir a forma de algum animal do tamanho de um humano ou menor. As criaturas preferidas são corvos, aranhas, ratos e javalis. O diabrete sempre sabe como retornar à sua forma original. Ele não consome PMs para realizar estas duas magias, e não possui limite diário.

Erinyes

As erinyes parecem mulheres humanóides de pele impecável e beleza feroz, com asas emplumadas e olhos vermelhos. Dizem que as primeiras representantes desta raça eram celesti-

ais que caíram por alguma tentação ou algum crime e foram transmutadas em diabos.

Erinyes atuam como bateadoras, serviçais e concubinas para baatezu poderosos. Ao contrário dos demais diabos, são atraentes para os olhos humanos – e usam esta característica para se aproveitar de seres mortais.

Erinyes preferem atacar à distância, usando um arco mágico que carregam consigo. Os arcos funcionam como uma arma mágica PdF+1, sempre envolto a chamas (dano por fogo). Quando são obrigadas a lutar corpo-a-corpo podem primeiro arremessar a corda para enredar o alvo e depois usam espadas longas (F+H+1d).

Erinyes: F4-5 (Corte), H3-4, R2-3, A2-3, PdF4-6 (Calor/Fogo).

Baatezu. Possui todas as características de um Demônio (**Manual 3D&T Alpha** pg. 54) e mais um Código de Honra.

Arma Mágica. Cada erinye utiliza um arco longo flamejante mágico. O arco causa dano por fogo e ataca com H+PdF+1d+1.

Resistência à Magia. As erinyes recebem +2 de bônus em testes de Resistência contra magias que não causam dano.

Magias. Erinyes podem usar Ilusão e Teleportação Aprimorada livremente pelo custo normal em PMs.

Visão da Verdade. Os olhos da erinyes são capazes de detectar qualquer tipo de disfarce, invisibilidade e outras formas de enganação.

Enredar. Cada erinye carrega uma corda especial que pode arremessar contra um alvo para enredar-lo. Uma vítima enredada sofre penalidade de H-2 para qualquer teste. Para acertar a corda a erinye deve obter sucesso em um ataque à distância (H+PdF+1d). Se a vítima sofrer 1 ponto de dano ou mais, ela não sofre dano ne-

hum, mas ficará imobilizada pela corda. Livrar-se da corda exige um teste de Força, e consome uma rodada, durante a qual a vítima não pode realizar nenhuma outra ação e nenhum movimento. Uma vítima enredada é considerada Indefesa.

Invocar Baatezu. Uma vez ao dia a erinye pode invocar 3d lêmuress ou 1d-2 diabos barba-dos (1 a 3 em 1d).

Gato Infernal

Os gatos infernais são diabos ariscos, também conhecidos como bezekiras. Movem-se quase em silêncio absoluto, à procura de uma oportunidade de causar o mal. Medem 7m de comprimento e seus olhos brilham com astúcia felina.

Estes baatezu armam emboscadas para surpreender seus inimigos. Atacam com as duas garras (F+H+1d cada uma) e a mordida (F+1d).

Gato Infernal: F5-7, H2-4, R2-3, A0-2, PdF0.

Baatezu. Possui todas as características de um Demônio (**Manual 3D&T Alpha** pg. 54) e mais um Código de Honra.

Invisibilidade. Em qualquer área que esteja suficientemente iluminada para que um ser humano enxergue um gato infernal torna-se invisível. Esta invisibilidade não pode ser cancelada de nenhuma forma, e não consome PMs. Qualquer criatura que tente atacar o gato infernal desta forma sofrerá H-1 para combates corporais e H-3 para ataques à distância e Esquiva. Visão no Escuro anula o efeito; Audição Aguçada reduz as penalidades em 1 (nenhuma penalidade para combate corporal, H-2 em combate à distância). Em lugares escuros o gato parece um esboço de luz fraca, e pode ser observado a até 9m de distância (o dobro para personagens com Visão Aguçada, Infravisão, visão no escuro ou visão na penumbra).

Furtividade. Um gato infernal possui a Especialização Furtividade, o que lhe permite se aproximar de seus inimigos sem ser notado.

Sentidos Especiais. Além dos sentidos de todos os Demônios o gato infernal ainda recebe os benefícios de Audição Aguçada.

Bote. Caso salte sobre seu adversário na primeira rodada de combate ele poderá realizar dois ataques com as garras e a mordida (todos com F+H+1d). Os ataques seguintes serão mais fracos (a mordida é calculada como F+1d).

Agarrar. Caso acerte um ataque com a mordida o gato infernal pode optar por não causar dano e agarrar a vítima. Uma vítima agarrada é considerada Indefesa, e ainda pode ser alvo de um novo ataque com as garras traseiras (cada uma com F+H+1d). Ele pode usar as patas traseiras mesmo que já tenha atacado com as patas dianteiras neste turno.

Lêmure

Os lêmures parecem bolhas ferventes de carne derretida, medindo cerca de 1,5m de altura. Tem dorso e cabeça levemente humanóide, mas suas características são distorcidas parecendo em uma angústia permanente.

Os lêmures se lançam sobre qualquer coisa que encontram e tentam rasga-la em pedaços. Apenas outros baatezu mais poderosos podem fazê-los parar – ou a sua própria destruição.

Lêmure: F0-1, H0-1, R1, A0-1, PdF0.

Baatezu. Possui todas as características de um Demônio (**Manual 3D&T Alpha** pg. 54) e mais um Código de Honra.

Vulnerabilidade. Os lêmures tem sua Armadura reduzida para 0 quando são atacados por armas de prata.

Estúpido. Lêmures são estúpidos, por isso são imunes a qualquer forma de ação mental

(Telepatia, e qualquer magia da Escola Elemental: espírito).

Lorde das Profundezas

Medindo a altura de dois seres humanos, um lorde das profundezas tem o corpo envolto em chamas, um par de asas de couro e uma cauda que chicoteia a todo momento. Sua boca é recheada de presas que gotejam veneno e doença.

Os lordes das profundezas são os senhores incontestáveis entre os baatezu. Lideram todos os demais demônios, e ocasionalmente tramam uns contra os outros para tornarem-se mais poderosos. Atualmente o líder incontestável entre os próprios lordes é Abahddon, o Senhor das Tropas do Fosso Profundo.

Em combate, estes seres são astutos. Podem se aproximar de seus alvos invisível, mordendo aqueles que forem capazes de vê-lo. Também costumam encher um local com suas bolas de fogo (já que são imunes ao fogo).

Um lorde das profundezas ataca com as duas garras (F+H+1d) e ainda pode usar as duas asas (F+1d), a mordida (F+1d) e a cauda (F+1d) em combate.

Lorde das Profundezas: F10-12, H5-7, R5-6, A5-6, PdF0-10.

Baatezu. Possui todas as características de um Demônio (**Manual 3D&T Alpha** pg. 54) e mais um Código de Honra.

Magias. O lorde das profundezas pode realizar as seguintes magias, pelo custo normal em PMs: Aura Profana, Bola de Fogo, Criação de Mortos-Vivos, Cancelamento de Magia, Ilusão Avançada, Invisibilidade e Teleportação Aprimorada. Uma vez ao dia ele também pode usar a Rocha Cadente de Vectorius, consumindo 2 PMs.

Regeneração. Um lorde das profundezas pode regenerar 1 PV por turno. Entretanto ele não consegue regenerar dano proveniente de armas Sagradas ou armas de prata.

Resistência à Magia. Um lorde das profundezas recebe +2 de bônus em qualquer teste de Resistência contra magias que não causam dano.

Veneno. A mordida de um lorde das profundezas inocula veneno. O alvo deve obter sucesso em um teste de Resistência -3 ou sofrerá a perda de 1d-3 pontos de Resistência (o que também reduz seus PVs e PMs). Cerca de 2d minutos depois a vítima deve fazer um novo teste de Resistência -3 e, se falhar, terá seus PVs reduzidos imediatamente para zero e terá que fazer um Teste de Morte.

Aura de Medo. Um lorde das profundezas irradia aura de medo que exige de todos a até 6m um sucesso em um teste de Resistência -1. Se o alvo falhar será afetado pela magia Pânico. Uma criatura que obtenha sucesso no teste não poderá ser afetada pela aura deste mesmo lorde nas próximas 24 horas.

Doença. Além do veneno a mordida de um lorde das profundezas ainda exige mais um teste de Resistência -2 no momento da mordida. Se o alvo falhar será acometido por uma doença de “calafrios diabólicos”: nos próximos 1d-2 dias o alvo sofrerá calafrios que reduzem em -1 sua Força.

Construção. Caso acerte seu ataque com a cauda um lorde das profundezas pode realizar um ataque de construção. Neste caso ele não causa dano, e o alvo tem direito a um teste de Força contra a Força do lorde. Se falhar, a vítima passa a ser considerada Indefesa nos ataques seguintes. O ataque de construção de um lorde das profundezas é feito com F+H+1d+2.

Invocar Baatezu. Duas vezes ao dia um lorde das profundezas pode invocar 2 lêmures, 2 diabos de ossos, 2 diabos barbados, uma erinye, um diabo de chifres OU um diabo do gelo sem nenhuma chance de erro.

Magia Viva

Muitos magos e pesquisadores gostam de realizar experimentos com magias. Algumas vezes esses experimentos saem errado, e os resultados são imprevisíveis. Esta é a explicação mais aceita para a existência das magias vivas. Mas há também quem diga que as magias vivas são o resultado de uma brincadeira que Hyninn aprovntou com Wynna em uma ocasião em que visitava seu reino.

Quando uma magia é realizada e seu efeito se nega a se dissipar, permanecendo ativo para sempre, então temos o surgimento das magias vivas. Uma magia viva tem a aparência exata da magia que ela representa. Uma Bola de Fogo viva, por exemplo, vai se parecer com uma esfera envolta em chamas, capaz de andar livremente, enquanto uma Chuva Congelante Viva se parece com uma esfera flutuante de onde caem farpas de gelo.

Uma magia viva não parece inteligente. Ela ataca qualquer coisa que aparece em seu caminho, manifestando os efeitos da magia que a gerou. Elas não parecem necessitar de alimento.

Cada magia viva é formada por uma ou mais magias específicas, e pode reproduzir os efeitos dessas magias. Para criar as estatísticas de uma magia viva o Mestre deve escolher uma magia (ou mais de uma) e realizar as mudanças descritas a seguir. Até hoje nunca se ouviu falar de magias de invocação e conjuração (como Criatura Mágica) que tenham se tornado magias vivas.

Limo. Magias vivas são consideradas criaturas do tipo Limo, criaturas amorfas como uma

ameba. Seu tamanho vai depender dos PMs da magia que a gerou (se for mais de uma magia, some todos os PMs): com 1-5 PMs ela será pequena, do tamanho de um halfling; com 6-10 PMs ela será média, do tamanho de um humano; com 11-15 PMs será grande como um ogre; com 16-20 PMs será enorme como dois ogres; com 21 PMs ou mais a magia viva será gigantesca, com pelo menos 10m de altura e largura.

Características. Some os PMs de todas as magias que compõem a magia viva. Esse será o valor que você poderá distribuir entre suas Características (Força, Habilidade, Resistência, Armadura e Poder de Fogo).

PMs. A magia viva sempre terá PMs igual à sua Resistência x5.

PVs. A magia viva sempre terá PVs igual à sua Resistência x5.

Armadura Extra. Magias vivas possuem Armadura Extra contra magias e armas mágicas.

Invulnerabilidade. Uma magia viva é completamente invulnerável a todas as magias que a compõem (uma Bolas Explosivas Viva será imune a Bolas Explosivas).

Efeito Mágico. Sempre que realiza um ataque, seja com Força ou Poder de Fogo, a magia viva manifesta os efeitos de todas as magias que a compõem sobre o alvo, como se o alvo estivesse dentro da área de efeito. Isso não consome nenhum PM da magia viva. Note que mesmo que a magia viva seja composta por uma magia de área (como Bola de Fogo), apenas o alvo atingido sofre o Efeito Mágico.

Engolfar. Uma magia viva pode se mover de modo a engolfar uma ou mais criaturas (dependendo de seu tamanho). Para isso ela apenas precisa se mover para cima dos seus alvos, mas neste caso ela não poderá realizar nenhum ataque neste turno. Um alvo que está para ser engolfado pode realizar um ataque extra contra a

1D+120

magia viva (que terá FD igual a A+1d), mas se fizer isso será engolfado no turno seguinte. Se preferir o alvo pode realizar uma Esquiva para evitar ser engolfado, mas não poderá realizar o ataque extra. Todos os alvos engolfados sofrem os efeitos de todas as magias da magia viva ao mesmo tempo como se estivessem dentro da área de efeito. É possível fugir de dentro da magia viva com um movimento normal.

Exemplo: Nuvem de Relâmpagos

Esse é um exemplo de magia viva, gerada pela combinação de Armadura Elétrica (com 5 PMs) e Enxame de Trovões (4 PMs).

Nuvem de Relâmpagos: F2, H2, R2, A2, PdF1.

Armadura Extra. Quando é atacada por magias e/ou armas mágicas a nuvem de relâmpagos tem FD igual a 6+1d.

Imunidades. A nuvem de relâmpagos é imune às magias Enxame de Trovões e Armadura Elétrica.

Efeito Mágico. Sempre que atinge um alvo, além do dano normal a vítima ainda é atacada com FA 5+1d e um outro ataque com FA 2+2d que ignora a Armadura (como se fossem dois novos ataques após o primeiro – mas eles apenas se manifestam se o ataque normal causar pelo menos 1 ponto de dano no alvo).

Engolfar. A nuvem de relâmpagos pode se mover de forma a engolfar um alvo do tamanho de um humano, ou dois alvos menores. Enquanto esta tentando engolfar a nuvem fica vulnerável, e seus adversários podem fazer um ataque extra, sendo que ela terá FD igual a 2+1d. Alvos que decidam realizar esse ataque será engolfados automaticamente no turno seguinte; caso contrário as vítimas tem direito a uma Esquiva para não serem engolfadas. Uma vítima engolfada sofre dois ataques mágicos e elétricos, um

com FA 5+1d e outro com FA 2+2d (esse último ignora a Armadura do alvo).

Tanar'ris

Enquanto os baatezu representam o mau que corrompe e manipula, os tanar'ri representam o mal caótico, que destruí e truçida. De todos os seres abissais, são os mais violentos, agressivos e inconstantes.

Os tanar'ri são a essência do mal. Por isso eles podem surgir naturalmente em certos Reinos dos Deuses que se identificam com sua natureza – principalmente os reinos de Keenn, Megalokk e Ragnar. Além disso, eles também podem nascer de outros tanar'ri, podem surgir da corrupção de almas mortais extremamente malignas, ou podem sofrer mutações, transformando-se em tanar'ri de espécies mais fortes com o tempo.

Dependendo de seu Plano nativo um tanar'ri pode ter certos traços diferenciados. Os nativos do reino de Megalokk, por exemplo, parecem mais bestiais e selvagens. Os do reino de Keenn têm aparência mais ameaçadora, intimidadora, e geralmente carregam cicatrizes com orgulho. E os nascidos no reino de Ragnar costumam ter traços em comum, ou que lembram, goblinóides ou mortos-vivos. Estes traços, entretanto, não chegam a oferecer qualquer benefício ou habilidade extra. Além disso, o fato de serem gerados em um Plano ou outro não os torna servos daquela divindade – eles podem até reconhecer o poder dos deuses e outras criaturas poderosas, mas negam-se a trabalhar para eles.

Os tanar'ri existem em uma variedade tão grande que tornar-se impossível catalogar todas elas. Algumas, entretanto, são mais conhecidas, e serão apresentadas a seguir.

Todos os tanar'ri seguem as regras para Demônios (**Manual 3D&T Alpha** pg. 54), mas tem também as seguintes características:

- **Múltiplos Ataques.** A maioria dos tanar'ri pode realizar mais de um ataque por turno. Entretanto toda vez que ele realiza mais de um ataque no mesmo turno (duas garras, garras e ferrão, etc) ele não poderá realizar nenhum movimento no mesmo turno (apenas os ataques). Quando realiza somente um ataque, ele pode atacar e realizar um movimento (como qualquer personagem).

- **Insano.** Todo tanar'ri serve ao caos absoluto. Todos eles possuem um tipo de insanidade qualquer, de qualquer valor. As mais comuns são Furioso, Megalomaníaco e Obsessivo.

- **Idiomas.** A maioria dos tanar'ri conhece apenas o idioma dracônico (utilizado por dragões, kobolds e algumas outras raças reptílicas), o idioma celestial (utilizado por anjos e celestiais) e o idioma abissal (seu próprio idioma).

- **Invocar Tanar'ri.** Como os baatezu, muitos tanar'ri podem invocar outros de sua raça. Geralmente há uma margem limitada de sucesso: lance 1d e compare com o resultado na descrição de cada tanar'ri.

Os tanar'ri invocados desta forma vão embora depois de uma hora. Além do mais, eles não podem utilizar sua própria habilidade de invocação durante uma hora.

Utilizar esta habilidade é considerada uma ação. Uma vez que tente invocar um outro tanar'ri e obtenha uma falha, ele ainda assim será considerado como tendo utilizado a habilidade.

Devido à sua arrogância e ao desprezo que sentem em dever favores, os tanar'ri relutam em ativar este poder.

Babau

Este demônio humanóide tem o corpo revestido por couro negro, de onde secreta uma substância gosmenta e avermelhada. A cabeça é decorada com orelhas pontudas e chifres curvados para a parte de trás do crânio, enquanto a boca ocupa metade do rosto da criatura e é repleta de dentes afiados. Medem quase dois metros de altura.

Os babau são assassinos furiosos que vivem tramando planos detalhados e astutos. São sorrateiros e dissimuladores, preferem sempre enfrentar os inimigos mais poderosos que encontram. Em combate eles usam as duas garras (F+H+1d cada) e a mordida (F+1d).

Babau: F4-6, H2-3, R2-3, A1-2, PdF0.

Tanar'ri. Possui todas as características de um Demônio (**Manual 3D&T Alpha** pg. 54) e mais um tipo de Insanidade.

Resistência à Magia. Babau recebem +1 de bônus em testes de Resistência contra magias que não causem dano.

Magias. Babau podem usar as seguintes magias pelo custo normal em PMS: Cancelamento de Magia, Escuridão, Sentidos Especiais e Teleportação Avançada (apenas pessoal).

Crime. Babau possuem todos os benefícios da perícia Crime, utilizando-a principalmente para manterem-se escondidos ou moverem-se furtivamente.

Muco Protetor. Uma gosma avermelhada e viscosa reveste o corpo de um babau. Qualquer arma não mágica que tenha contato com seu corpo é danificada e recebe -1 de penalidade em todas as jogadas (em geral, recebe FA-1). Quando o ataque é realizado por uma arma mágica o usuário deve fazer um teste de Resistência. Se obtiver sucesso a arma não sofre nenhuma penalidade. Criaturas atacando com as

mãos nuas sofrem a mesma penalidade, mas sempre tem direito ao teste de Resistência para evitar.

Ataque Furtivo. Sempre que ataca um alvo Surpreso ou Indefeso o babau consegue atingir um ponto vital, e por isso recebe +2 para determinar sua FA.

Invocar Tanar'ri. Uma vez ao dia um babau pode tentar invocar outro babau (1 a 3 em 1d).

Balor

Estes demônios têm o corpo de um humanóide enorme, medindo pelo menos quatro metros de altura, com imensas asas de couro. Chamas parecem dançar sob a sua pele, e ele sempre é visto empunhando uma espada afiada e um chicote em chamas.

Os balor são os maiores e mais fortes entre os demônios (tirando, claro, a Rainha da Destruição Lamashtu). Atuam como generais nos exércitos demoníacos, incentivam seus semelhantes a propagar a miséria e o terror.

Eles preferem entrar em combate usando sua espada e chicote (veja abaixo). Se estes não estiverem disponíveis ele ataca com as duas garras (F+H+1d cada uma). Se perceberem que o adversário é muito resistente, podem se distanciar e atacar de longe antes de enfrentar seus inimigos frente à frente.

Balor: F10-12, H5-6, R5-6, A4-5, PdF0-10.

Tanar'ri. Possui todas as características de um Demônio (**Manual 3D&T Alpha** pg. 54) e mais um tipo de Insanidade.

Espada Vorpai. Todos os balor carregam uma espada longa com a habilidade Vorpai, que utilizam em combate. Quando lutam com a arma eles atacam com F+H+1d+1, e caso ele obtenha um Acerto Crítico deverá fazer um teste de Ar-

madura. Se falhar, terá a cabeça decapitada. Se obtiver sucesso, recebe dano normal.

Chicote Flamejante. Além de sua espada longa o balor também carrega um chicote flamejante como arma mágica. O chicote ataca com F+H+1d+1, mas pode acertar alvos a distância (como Membros Elásticos). Seu dano é personificado como fogo.

Visão da Verdade. Os balor possuem um olhar da verdade capaz de detectar qualquer disfarce, invisibilidade e ilusão.

Resistência à Magia. Todos os balor recebem +2 de bônus em testes de Resistência contra magias que não causam dano.

Magias. Os balor podem usar as seguintes magias livremente: Aura Profana, Cancelamento de Magia, A Loucura de Atavus, Força Mágica e Teleportação Aprimorada (apenas pessoal e seus equipamentos) pelo custo normal em PMs. Uma vez ao dia também podem conjurar Inferno de Gelo (mas que invoca uma chuva de fogo ao invés de chuva de gelo) pelo custo normal em PMs.

Espasmos de Morte. Quando é destruído o balor explode em um relampejo de luz ofuscante que ataca todos a até 30m com FA= 50+1d. Um teste de Esquiva reduz o dano à metade. A explosão também destrói imediatamente qualquer arma que o balor estiver carregando (incluindo suas armas mágicas).

Enredar. O balor pode aprisionar uma vítima com seu chicote. Neste caso, se conseguir causar 1 ponto de dano ou mais à vítima ele pode optar por não causar dano, mas enredar o alvo. A vítima deve então fazer um teste de Força contra a Força do balor. Se falhar, será puxada, no turno seguinte, para perto do seu corpo ígneo (veja abaixo).

Corpo Ígneo. O corpo de um balor é banhado em chamas. Qualquer criatura que tentar

agarrar o demônio ou tocar o seu corpo por mais de um turno sofrerá imediatamente 3d pontos de dano (sem direito a nenhum teste para reduzir à metade nem para absorver).

Invocar Tanar'ri. Uma vez ao dia um balor pode invocar 6d dretch, 1d-2 hezrou, um nalfe-shnee, um glabrezu, uma marilith OU um outro balor sem nenhuma chance de erro.

Bebilith

Similar a uma aranha enorme e deformada, do tamanho de um cavalo, os bebilith são demônios que caçam outros demônios – mas que não se importam em atacar qualquer ser vivo que encontrem no caminho. As patas dianteiras terminam em ferrões venenosos, e uma gosma nojenta pinga de suas presas. A envergadura de suas patas pode chegar a quatro metros.

Em combate os bebilith geralmente escolhem um alvo e se concentram nele, usando suas teias paralisantes. Caso enfrentem inimigos claramente mais poderosos, podem morder alguns adversários antes de bater em retirada. Atacam com a mordida (F+H+1d) e as duas garras (F+1d cada).

Bebilith: F8-10, H4-5, R4-5, A2-4, PdF2-4.

Tanar'ri. Possui todas as características de um Demônio (**Manual 3D&T Alpha** pg. 54) e mais um tipo de Insanidade.

Sentidos Especiais. Além da Infravisão os bebilith possuem Faro Apurado. Qualquer teste de Perícia envolvendo o Faro é realizado como sendo um nível mais fácil (um teste Médio se torna Fácil, por exemplo).

Paralisia. O bebilith pode disparar uma teia pela boca para paralisar o alvo. Para isso ele deve gastar uma certa quantidade de PMs e realizar um ataque de longa distância (FA= H+PdF+1d). Se vencer, não provoca nenhum dano, mas a vítima fica incapazes de se mover,

esquivar, falar ou usar magia. A vítima é considerada Indefesa. A vítima permanece paralisada por um número de turnos igual à quantidade de PMs que o bebilith utilizou (sendo o mínimo 2 PMs).

Furtividade. Um bebilith pode usar a Especialização Furtividade (de Crime) livremente.

Veneno. A mordida de um bebilith inocula veneno que exige da vítima sucesso em um teste de Resistência -2. Se falhar a vítima perde 1 ponto de Resistência (o que também reduz seus PVs e PMs). Este pode apenas pode ser recuperado com descanso (um ponto por dia de descanso completo) ou magias de cura (mas usadas desta forma elas não restauram PVs, apenas recuperam o ponto perdido – os PVs e PMs perdidos pela redução de Resistência não são recuperados).

Destruir Armaduras. Se o bebilith acertar um mesmo alvo com as duas garras na mesma rodada ele arrancará parte da armadura que o alvo esteja usando. A vítima perde 1d pontos de Armadura. Vítimas com A0 não são afetadas. A armadura danificada pode ser consertada com um teste de Mecânica (de Máquinas). Cada sucesso no teste restaura 1 ponto de Armadura, mas exige uma hora de trabalho; em caso de falha o mesmo personagem não poderá realizar novos testes. Um armeiro ou ferreiro profissional cobra 1dx100+500 Tibares de cobre para cada ponto restaurado.

Caçador

Caçadores não são demônios de verdade. São construtos criados por magia negra para servir aos lordes demoníacos. São especialistas em recuperar objetos perdidos, escravos fugitivos e inimigos procurados. Também são usados pelos lordes demônios para cumprir missões que eles geralmente não confiariam a seus irmãos demoníacos.

Muitos acreditam que os caçadores tenham sido construídos à imagem dos bebilith: parecem grandes aranhas (aproximadamente do mesmo tamanho que os bebilith) cujos membros dianteiros terminam em grandes cutelos, e a cabeça é ornamentada com quatro olhos bulbosos.

Um caçador ataca com as duas garras (F+H+1d) e uma mordida (F+1d). Também podem atacar com os raios ópticos (H+PdF+1d) (veja adiante).

Caçador: F10-11, H2-3, R3-4, A2-4, PdF0.

Golem. Caçadores não são tanar'ri verdadeiros, por isso não possuem nenhuma das suas características. Ao invés disso são golens: não precisam dormir, comer ou beber, são imunes a venenos, doenças e magias que afetem a mente e quaisquer outras que só funcionem com seres vivos. Podem recuperar PMs de modo normal, mas a única forma de recuperarem PVs é com conserto (utilizando a Perícia Máquinas: cada sucesso em um teste de H+1 restaura 1 PV). Eles também tem as habilidades Imunidade, Camuflagem e Monstruoso dos golens (**Manual 3D&T Alpha**, pg. 58).

Sentidos Especiais. Caçadores possuem o sentido de Infravisão, o que lhes permite enxergar na escuridão com perfeição (mas não escuridão mágica).

Regeneração. Caçadores podem recuperar 1 PV por turno. Entretanto, eles NÃO podem regenerar membros perdidos de nenhuma forma, e se forem reduzidos a 0 PVs eles também deixam de regenerar seus ferimentos. Eles podem apenas ser concertados para recuperar um membro perdido.

Raio Óptico. Os olhos de um caçador podem disparar raios com quatro diferentes efeitos. Ele pode usar o raio óptico em conjunto com qualquer ataque, livremente (entretanto, apenas poderá afetar alvos que estejam em sua frente, e

não pode realizar nenhum movimento quando realiza mais de um ataque). Cada tipo de raio só pode ser usado uma vez a cada quatro turnos.

O primeiro raio causa dano normal (H+PdF+1d) por fogo.

O segundo raio causa dano normal (H+PdF+1d) por frio.

O terceiro raio causa dano normal (H+PdF+1d) por elétrico.

O quarto raio (o mais perigoso) não causa dano, mas caso a vítima seja atingida (sofre 1 ponto de dano ou mais) será afetada pela magia Petrificação (com direito a um teste de Resistência para negar o efeito).

Recuperar. Quando um lorde demônio dá a um caçador uma ordem de encontrar uma criatura ou recuperar um item, o caçador consegue saber a localização exata desta criatura ou objeto. Magias ou outras tentativas de confundir o caçador não funcionam (exceto a intervenção de um deus maior). O demônio que dá a ordem deve ter visto a criatura ou objeto pelo menos uma vez na vida pessoalmente.

Agarrar. Um caçador que acerte um ataque com uma de suas garras pode tentar agarrar a vítima. Neste caso ele não causará dano nenhum, mas a vítima ficará presa – a menos que obtenha sucesso em um teste de Força contra a Força do caçador. Uma vítima aprisionada é considerada Indefesa. O caçador geralmente utiliza esta prática para “recuperar” com vida as criaturas ordenadas por seu mestre.

Dretch

Esta criatura tem o corpo atarracado e roliço, quase sem pêlos, carne flácida e boca repleta de presas. São os mais fracos entre os tanar'ri, embora ainda sejam perigosos. Costumam perambular em tumbas ou servirem como soldados rasos nos combates dos tanar'ri. São incapazes

de falar, embora ainda possam usar Comunicação Telepática.

Em combate, eles geralmente confiam em sua maior quantidade para confrontar o inimigo – por isso invocam outros de sua espécie logo que iniciam o combate. Quando estão perdendo, entretanto, tratam de fugir rapidamente. Usam as duas garras (F+H+1d) e a mordida (F+1d).

Dretch: F0-1, H1, R0-1, A0-1, PdF0.

Tanar'ri. Possui todas as características de um Demônio (**Manual 3D&T Alpha** pg. 54) e mais um tipo de Insanidade.

Magias. Um dretch pode usar a magia Pânico livremente pelo custo normal em PMs.

Invocar Tanar'ri. Um dretch pode tentar invocar outro dretch (1ou 2 em 1d).

Glabrezu

Medindo cerca de 4,5m de altura os demônios glabrezu tem o corpo largo e musculoso, com quatro braços (sendo que duas terminam em mãos com garras, e as outras duas em um tipo de pinça). A cabeça lembra um cão com chifres.

Estes demônios costumam seduzir os mortais com promessas de poder e riqueza para levá-los à ruína. Preferem o subterfúgio ao combate – mas podem lutar com fervor caso venham a falhar.

Glabrezu atacam com as duas pinças (F+H+1d+2), as duas garras (F+H+1d) e a mordida (F+1d).

Glabrezu: F9-10, H4-5, R3-4, A4-5, PdF0.

Tanar'ri. Possui todas as características de um Demônio (**Manual 3D&T Alpha** pg. 54) e mais um tipo de Insanidade.

Sentidos Especiais. Um glabrezu tem todos os sentidos ligados à visão: Visão Aguçada,

Infravisão, Ver o Invisível e Visão de Raio-X. Ele nunca pode ser enganado por uma ilusão ou disfarce.

Magias. O glabrezu pode usar as seguintes magias, pelo custo normal em PMs: Ação Aleatória, Cancelamento de Magia, Imagem Turva e Teleportação Aprimorada de Vectorius.

Uma vez por mês um glabrezu também pode realizar uma magia Desejo para um mortal (sem consumir PMs). Entretanto, a menos que a magia seja realizada para causar dor e sofrimento no mundo, o glabrezu exigirá algum ato maligno terrível ou um sacrifício em troca.

Agarrar. Caso acerte um alvo com a pinça o glabrezu pode tentar agarra-lo. Ele não causa dano nenhum, mas a vítima deve obter sucesso em um teste de Força contra a Força do glabrezu. Se falhar, ficará presa. Uma vítima presa é considerada Indefesa. Para se livrar, deverá obter sucesso em um teste de Força contra a Força do demônio.

Invocar Tanar'ri. Uma vez por dia o glabrezu pode tentar invocar 6d dretch ou 1d-4 vrock (1 a 3 em 1d) ou um outro glabrezu (1 ou 2 em 1d).

Hezrou

O hezrou parece uma rã enorme e bípede, levemente humanóide, com braços no lugar das patas dianteiras. Espinhos compridos se enfileiram nas suas costas. Eles são os sargentos demoníacos – supervisionam a formação dos exércitos e comandam as unidades em batalha.

Estes demônios apreciam o combate corporal mais do que os vrock – invadem as fileiras inimigas para que seu odor fétido incomode os inimigos. Atacam com a mordida (F+H+1d) e duas garras (F+1d).

Hezrou: F4-5, H3-4, R3-4, A4-5, PdF0.

Tanar'ri. Possui todas as características de um Demônio (**Manual 3D&T Alpha** pg. 54) e mais um tipo de Insanidade.

Ataque Especial. Um hezrou pode realizar um ataque mais poderoso com as garras ou a mordida. Ele gasta 2 PMs e recebe um bônus de +2 para determinar a FA de qualquer um de seus ataques. Ele pode utilizar mais de um Ataque Especial por turno, contanto que seja com ataques diferentes (mas não poderá realizar nenhum movimento).

Resistência à Magia. Um hezrou recebe +2 de bônus em testes de Resistência contra magias que não causam dano.

PVs Extras x1. Os PVs de um hezrou são calculados como R+2.

Magias. Um hezrou pode usar Teleportação Aprimorada de Vectorius livremente sem custo em PMs, mas pode afetar apenas a si mesmo. Três vezes ao dia ele também pode usar Forma Gasosa pelo custo normal em PMs.

Agarrar. Caso acerte um alvo com as duas garras o hezrou pode tentar agarra-lo. Ele não causa dano nenhum, mas a vítima deve obter sucesso em um teste de Força contra a Força do hezrou. Se falhar, ficará presa. Uma vítima presa é considerada Indefesa. Para se livrar, deverá obter sucesso em um teste de Força contra a Força do demônio.

Mau-Cheiro. Sempre que entra em combate o hezrou secreta pela pele uma substância mau cheirosa que exige de todas as criaturas a até 3m um teste de Resistência -1. Aqueles que falharem ficam enjoadas e sofrem uma penalidade de F-1 enquanto estiverem na área e até 1d-2 turnos depois de se afastarem. Aqueles que obtiverem sucesso ficam levemente adoecidas, mas não sofrem nenhuma penalidade e não poderão ser afetadas pelo mau cheiro do mesmo hezrou durante 24 horas. Criaturas imunes a

venenos não são afetadas, e criaturas com Armadura Extra (veneno) recebe bônus de +2 no teste de Resistência.

Invocar Tanar'ri. Uma vez ao dia o hezrou pode tentar invocar 6d dretch ou outro hezrou (se obtiver 1 ou 2 em 1d).

Marilith

A marilith parece uma bela mulher humana – com a diferença que seu tronco apresenta seis braços, e da cintura para baixo ela tem o corpo de uma grande serpente. Elas atuam como generais e comandantes táticas nos exércitos dos tanar'ri. Muitas vezes enfrentar os próprios balor na liderança dos exércitos.

Em combate as marilith são estratégicas e táticas. Adoram o combate físico e não dispensam uma oportunidade de lutar. Mas elas não mergulham num combate de forma desordenada, preferem pensar e analisar a melhor forma de combater. Geralmente cada braço de uma marilith carrega uma espada longa. Cada um dos seis braços pode atacar separadamente com F+H+1d. Também pode usar a cauda em combate (F+1d) em conjunto com todos os demais ataques.

Marilith: F8-9, H4-5, R5-6, A3-5, PdF0.

Tanar'ri. Possui todas as características de um Demônio (**Manual 3D&T Alpha** pg. 54) e mais um tipo de Insanidade.

Ataque Múltiplo. Os vários braços de uma marilith permitem a ela fazer vários ataques por turno. Para cada 2 PMs que ela utiliza, poderá realizar mais um ataque por turno (além de cada ataque das suas armas). A quantidade de ataques adicionais que ela pode fazer desta forma é igual à sua Habilidade. Uma marilith com H5, então, poderia gastar 10 PMs para realizar cinco ataques adicionais, além dos sete outros ataques (seis armas e uma cauda) – totalizando

miseros onze ataques em um único turno! Claro, ela não pode realizar nenhum movimento quando faz isso, mas e qual o problema?...

Ataque Especial. A marilith pode realizar um Ataque Especial, gastando 2 PMs para receber +2 na Força de Ataque com qualquer um de seus ataques. Ela pode usar um Ataque Especial em conjunto com qualquer ataque (até mesmo Ataque Múltiplo), mas deve gastar 2 PMs para CADA ataque em que utilize um Ataque Especial.

Sentidos Especiais. Uma marilith possui, além dos Sentidos de Demônio, o sentido de Visão Aguçada. Ela não pode ser enganada por ilusões nem disfarces.

Resistência à Magia. Marilith recebem +2 de bônus em testes de Resistência contra magias que não causem dano.

Magias. Uma marilith pode usar as seguintes magias livremente, pelo custo normal em PMs: Aumento de Dano, Aura Profana, Transformação em Outro, Ilusão e Teleportação Aprimorada.

Agarrar. Se acertar um alvo com a cauda a marilith pode tentar agarrá-lo. Neste caso ela não causa dano, mas a vítima deve obter sucesso em um teste de Força contra a Força da marilith. Se falhar, ficará preso. Criaturas aprisionadas são consideradas Indefesas. Se desejar a marilith pode iniciar uma manobra de constrição. Neste caso ela pode atacar o alvo com F+H+1d+2.

Invocar Tanar'ri. Uma vez ao dia uma marilith pode tentar invocar 6d dretch, 1d-2 hezrou ou um nalfshnee (1 a 3 em 1d), ou um glabrezu ou outra marilith (1 em 1d).

Nalfeshnee

Esta criatura tem o corpo similar ao de um gorila de seis metros de altura, mas com a cabeça e alguns traços de um javali. Tem um par de

asas emplumadas ridiculamente pequenas comparadas ao restante do corpo (mas que lhes permitem voar livremente).

Dizem que estes demônios recepcionam almas condenadas em alguns Reinos dos Deuses, para julgá-las de acordo com suas ações em vida. Obviamente, sempre encontram uma desculpa para punir a criatura.

Nalfeshnee não apreciam o combate, pois consideram algo indigno – mas se entregam à sede de sangue quando necessário. Lutam com as duas garras (F+1d) e a mordida (F+H+1d).

Nalfeshnee: F5-7, H4-6, R3-4, A4-5, PdF0.

Tanar'ri. Possui todas as características de um Demônio (**Manual 3D&T Alpha** pg. 54) e mais um tipo de Insanidade.

Ataque Especial. Um nalfeshnee pode gastar 2 PMs para receber um bônus de +2 na Força de Ataque de qualquer um de seus ataques. Ele pode usar mais de um Ataque Especial por turno, aplicado para ataques diferentes, mas deve gastar 2 PMs para cada ataque.



Vôo. Nalfeshnee podem voar com suas asas emplumadas. O deslocamento de vôo depende de sua Habilidade.

Resistência à Magia. Nalfeshnee recebem +2 de bônus em testes de Resistência contra magias que não causem dano.

Sentidos Especiais. O nalfeshnee possui Infravisão, Visão Aguçada e Ver o Invisível, sendo totalmente impossível engana-lo com ilusão e disfarces.

Magias. Nalfeshnee podem usar Aura Profana, Trovão em Cadeia, Cancelamento de Magia e Teleportação Aprimorada de Vectorius pelo custo normal em PMs.

Destruição. Três vezes ao dia um nalfeshnee é capaz de criar uma explosão de luz profana. Quando ele invoca a habilidade raios com as cores do arco-íris envolvem seu corpo e, no turno seguinte, explodem num raio de 18m. Todos dentro da área devem obter sucesso em um teste de Resistência -2 ou ficam pasmas durante 1d+2 turnos. Neste período visões de seus maiores temores assombram suas mentes. As vítimas podem fazer sua jogada de FD normalmente, mas não podem realizar nenhuma outra ação. Outros demônios são imunes a esse efeito.

Invocar Tanar'ri. Duas vezes por dia um nalfeshnee pode tentar invocar 1d-2 vrock, 1d-2 hezrou ou um glabrezu (1 a 3 em 1d), ou invocar outro nalfeshnee (1 em 1d).

Quasit

De forma humanóide, com chifres e asas de couro, os quasit têm mãos e pés longos e esguios, com dedos compridos que terminam em garras. São pequenos – em média, em geral os 50cm de altura. São capazes de falar o idioma dos demônios e também o idioma Valkar.

Quasit são covardes, embora sintam a mesma sede de sangue dos demais demônios. U-

sam suas habilidades de transformação e invisibilidade para se aproximar das vítimas, usando emboscadas. Lutam com as duas garras (F+H+1d) e a mordida (F+1d).

Quasit: F0, H0-1, R1, A0-1, PdF0.

Tanar'ri. Possui todas as características de um Demônio (**Manual 3D&T Alpha** pg. 54) e mais um tipo de Insanidade.

Regeneração. Quasit podem recuperar 1 PV por turno, mas NÃO podem recuperar membros perdidos. Se forem reduzidos a 0 PVs eles também deixam de regenerar seus ferimentos.

Magias. Quasit são capazes de usar Detecção de Magia e Invisibilidade livremente, pelo custo normal em PMs. Também podem usar a magia Pânico uma vez ao dia sem consumir PMs.

Um quasit também pode usar a magia Transformação em Outro livremente, sem consumir PMs. Entretanto, diferente das regras normais para a magia, ele não assume sempre a mesma forma: a cada utilização da magia ele pode assumir qualquer forma ou aparência que desejar, contanto que não altere muito o seu tamanho. Em todo o resto funciona como a magia Transformação em Outro.

Veneno. As garras do quasit secretam veneno. Exige sucesso em um teste de Resistência ou a vítima sofre a perda de 1 ponto de Habilidade. Este ponto pode ser recuperado com descanso (à fração de 1 ponto por dia) ou com magias de cura (mas usadas desta forma elas não restauram PVs, apenas restauram os pontos perdidos). Um personagem com Primeiros Socorros (de Medicina) pode curar o veneno se obtiver sucesso em um Teste Normal, mas a vítima precisará de uma hora de descanso.

Súcubo

Extraordinariamente bela, as súcubos vivem para seduzir os mortais. Nem as asas de couro em suas costas conseguem tirar delas a beleza fenomenal.

Súcubos não são guerreiras. Elas evitam o combate, preferindo usar suas magias e habilidades de forma discreta. Quando são obrigadas a lutar, entretanto, atacam com duas garras (F+H+1d).

Súcubo: F0-1, H1-3, R1-2, A2-3, PdF0-1.

Tanar'ri. Possui todas as características de um Demônio (**Manual 3D&T Alpha** pg. 54) e mais um tipo de Insanidade.

Vôo. A súcubo pode voar livremente com suas asas de couro. A velocidade do vôo depende de sua Habilidade.

Resistência à Magia. Súcubos recebem +2 de bônus em todos os testes de Resistência contra magias que não causem dano.

Idiomas. Uma súcubo conhece, magicamente, todos os idiomas dos mortais. Ela é capaz de falar qualquer idioma que normalmente seria permitido a personagens com a Perícia Idiomas.

Magias. Súcubos podem utilizar O Canto da Sereia, Transformação em Outro (sempre uma forma humanóide) e Teleportação Aprimorada (apenas pessoal) livremente, pelo custo normal em PMs. Ela também conhece várias magias de Transformação (cerca de 1d+2, pelo menos) que também pode utilizar livremente pelo custo normal em PMs.

Drenar Energias. Uma súcubo consegue drenar as forças de um mortal através de atos de paixão, ou simplesmente beijando-os. Ela pode tentar agarrar a vítima para beijá-la (neste caso deve fazer um ataque normal com F+H+1d, mas a vítima não poderá usar sua Armadura

para determinar sua FD). Se acertar ela conseguirá agarrar a vítima, que tem direito a um teste de Força contra a Força da súcubo para se livrar. Se a súcubo vencer, poderá beijá-lo livremente. O dreno de energia funciona como a magia Roubo de Vida: enquanto o contato perdurar a vítima perde 2 PVs, que são transferidos para a súcubo (até o valor máximo de seus próprios PVs). O beijo também manifesta imediatamente os efeitos da magia O Canto da Sereia (sem custo em PMs), fazendo com que a vítima peça ainda mais pelo beijo (se falhar em um teste de Resistência +1).

Vrock

Os vrock prestam serviço como guardas para os lordes demoníacos, e como tropas de assalto voadoras durante a guerra. Medem cerca de 2,5m de altura e lembram o cruzamento entre um humanóide e um abutre: tem membros fortes, cobertos por penas cinzentas, longas asas emplumadas e uma cabeça de abutre.

Em combate os vrock gostam de cair sobre seus inimigos para causar o máximo de dano possível. Quando estão voando podem atacar com as duas garras dianteiras (F+H+1d cada um), a mordida (F+1d) e as duas garras traseiras (F+1d). Quando estão no chão atacam apenas com as garras dianteiras e a mordida.

Vrock: F5-6, H3-4, R3-4, A2-3, PdF1-4.

Tanar'ri. Possui todas as características de um Demônio (**Manual 3D&T Alpha** pg. 54) e mais um tipo de Insanidade.

Vôo. Os vrock podem voar livremente usando suas asas emplumadas. A velocidade de vôo depende de sua Habilidade.

Resistência à Magia. Um vrock recebe +2 de bônus em testes de Resistência contra magias que não causam dano.

Magias. Vrock podem usar as seguintes magias livremente, pelo custo normal em PMs: I-magem Turva e Teleportação Aprimorada (apenas pessoal).

Dança da Destruição. Três vrock reunidos podem realizar um ritual para invocar este poder. Eles dão as mãos e dançam freneticamente. Se conseguirem se manter assim durante 3 turnos uma onda de energia trepidante surgirá no terceiro turno cobrindo um raio de 30m. Todos dentro da área recebem um ataque com FA 20+1d (tanar'ri são imunes a esse ataque). Um teste de Esquiva permite reduzir o dano à metade. Atordoar, matar ou paralisar um dos vrock interrompe a dança e impede que a habilidade seja conjurada.

Esporos. A cada três turnos um vrock pode expelir esporos por sua pele. Os esporos atacam todos que estejam a até 1m de distância com H+PdF+1d. Se os esporos causarem 1 ponto de dano ou mais em uma vítima, eles se depositam na pele e crescem, e no turno seguinte causam 1d-3 pontos de dano adicionais. Eles continuam a causar este dano durante 10 turnos. No final a vítima tem seu corpo coberto por um tipo de planta trepadeira, que desaparece 1d-2 dias depois (durante este período elas não chegam a causar mais dano). Qualquer magia de cura ou Cura de Maldição cancela o efeito imediatamente (mas, usada desta forma, a magia não restaura PVs, apenas cancela o veneno dos esporos).

Silvo Atordoante. Uma vez a cada hora um vrock pode emitir um silvo que exige de todas as criaturas a até 9m um teste de Resistência -2. Aqueles que falharem ficam atordoados durante um turno. Criaturas atordoadas são consideradas Indefesas.

Invocar Tanar'ri. Uma vez por dia um vrock pode tentar invocar 3d dretch ou um outro vrock (1 ou 2 em 1d).

CRIATURAS ÚNICAS

Abahddon

Senhor das Tropas do Fosso Profundo e líder incontestável dos baatezu, Abahddon é o maior e mais poderoso Lorde das Profundezas conhecido. Foi ele quem realizou o ritual que desligou sua raça de seu Plano em decadência, possibilitando que eles sobrevivessem em outros Planos.

Os baatezu obedecem às ordens de Abahddon quase com fanatismo – que, não fosse pela constante guerra contra os tanar'ri, poderia muito bem começar uma longa campanha para tornar-se membro do Panteão. Tece planos sobre planos, e nunca é pego de surpresa. Raramente utiliza força bruta ou ataques diretos, preferindo méis mais sutis – como manipulação, intriga e mentiras. Um de seus maiores prazeres é enganar vítimas bondosas para levá-las a fazer o mal inadvertidamente.

Além de sua forma normal como lorde das profundezas, Abahddon também usa a forma de um homem idoso vestido de forma nobre, de voz rouca e grave, geralmente atencioso e solícito. Obviamente ele ainda possui uma infinidade de outros disfarces.

Abahddon: F22, H17, R20, A22, PdF0, 110 PVs, 100 PMs.

Demônio. Em termos de regras, em 3D&T diabos e demônios seguem as regras da vantagem única Demônio. Por isso Abahddon tem Sentidos Especiais (Infravisão, Faro Aguçado e Ver o Invisível), Invulnerabilidade a fogo, pode usar Teeportação Planar sem custo em PMs (a menos que esteja preso em seu Plano), Má Fama, Maldição e Vulnerabilidade a elétrico e sônico.

Múltiplos Ataques. Em combate Abahddon geralmente utiliza sua arma mágica, Kazidhaan,

mas ele também pode atacar com as duas asas (F+1d), a mordida (F+1d) e a cauda (F+1d). Para realizar mais de um ataque no turno ele não pode realizar nenhum movimento.

Arma Mágica. Abahddon geralmente ataca com sua Kazidhaan, uma grande espada mágica. Ela funciona como uma arma mágica F+2 com as habilidades Afiada e Profana.

Manipulação. Abahddon utiliza esta Perícia constantemente, tentando enganar e ludibriar seus alvos.

Invulnerabilidade. Abahddon também é invulnerável a venenos de qualquer tipo.

Armadura Extra. O senhor dos diabos pode duplicar sua Armadura, para determinar sua FD, quando atacado por ácido ou frio.

Ignorar Escuridão. Além dos sentidos normais de Demônio a visão de Abhddon lhe permite ignorar os efeitos de uma escuridão mágica.

Telepatia. Abahddon pode comunicar-se por telepatia. O alvo sempre tem direito a um teste de Resistência para não ter seus pensamentos detectados. Usar esta habilidade em combate permite saber o valor de uma das Características do alvo, mas cada uso consome 1 PM.

Resistência à Magia. Abahddon recebe +2 de bônus em qualquer teste de Resistência contra magias que não causam dano.

Regeneração. Abahddon regenera 1 PV por turno, mas não pode regenerar dano proveniente de armas Sagradas ou armas de prata.

PVs Extras. Os Pontos de Vida de Abahddon são calculados como se ele tivesse R22.

Código de Honra. Abahddon segue o Código de Honra da Derrota: nunca se permite ser capturado vivo, mesmo que para isso tenha que se sacrificar.

Magias. Abahddon pode usar as seguintes magias meso sem ter nenhuma vantagem mágica: Aura Profana, Bola de Fogo, Criação de Mortos-Vivos, Cancelamento de Magia, Ilusão Avançada, Invisibilidade e Teleportação Avançada. Uma vez por dia ele também pode usar a Rocha Cadente de Vectorius. Por fim, ele pode conjurar uma magia Desejo, mas apenas uma vez ao ano.

Aura de Medo. Abahddon irradia uma aura de medo. Todos a até 6m devem obter um sucesso em um teste de R-3. Os alvos que falharem serão afetados pela magia Pânico (como se fosse conjurada com 14 PMs). Uma criatura que obtenha sucesso no teste não poderá ser afetada pela aura de Abahddon nas próximas 24 horas.

Construção. Caso acerte seu ataque com a cauda Abahddon pode realizar um ataque de construção. Neste caso ele não causa dano, e o alvo tem direito a um Teste Resistido de Força contra a Força de Abahddon. Se falhar, a vítima passa a ser considerada Indefesa nos ataques seguintes, e não pode usar sua própria Habilidade para determinar sua FA e FD. O ataque de construção de Abahddon é feito com F+H+1d+2.

Mordida Venenosa. A mordida de Abahddon exige sucesso em um teste de R-3 ou provoca a perda de 1 ponto de Resistência (o que também irá reduzir seus PVs e PMs). Cerca de 2d minutos depois o alvo deve fazer um novo teste de Resistência (mesmo que já tenha obtido sucesso no anterior) e, se falhar, terá seus PVs reduzidos imediatamente para zero e terá que fazer um Teste de Morte.

Doença. Além do veneno a mordida de Abahddon ainda exige mais um teste de R-3 no momento da mordida. Se o alvo falhar será acometido por uma doença de “calafrios diabólicos”: nos próximos 1d-2 dias o alvo sofrerá calafrios que reduzem sua Força em -1.

Invocar Baatezu. Duas vezes por dia o lorde pode invocar 2 lêmures, diabos dos ossos ou diabos barbados, ou 1 erinyes, diabo de chifres ou diabo do gelo sem nenhuma chance de falha.

Hipogrifo

“Se você serve ao Caos, eu sirvo a você... talvez!”

– Hipogrifo.

O hipogrifo é uma estranha combinação de cavalo e águia: tem corpo eqüino, mas com cabeça, patas dianteiras e asas de águia. Em outros mundos a espécie é numerosa – usada como montaria por aventureiros, ou vivendo em estado selvagem como inimigo natural dos pégasos. Mas em Arton existe apenas UM hipogrifo.

Da mesma forma que o Pégaso artoniano é a montaria pessoal do avatar de Khalmyr, o Hipogrifo serve como corcel para Nimb. E assim como Khalmyr e Nimb são rivais, o Pégaso e o Hipogrifo também são inimigos declarados – sempre tentando arruinar os planos um do outro.

Os atos do Hipogrifo são tão imprevisíveis quanto seu deus criador. Em uma ocasião ele pode ajudar um grupo de aventureiros, e no dia seguinte matar todo o grupo. Diz uma lenda que apenas personagens Insanos podem cavalgar o Hipogrifo; pessoas sãs que tentem isso devem ter sucesso em um teste de Resistência, ou tornam-se Insanas imediatamente.

O Hipogrifo não tem imunidades especiais, mas caso seja destruído sempre vai ressuscitar após 1d dias, recriado por Nimb. Em vôo, é mais lento que o Pégaso, mas em combate é mais perigoso: faz dois ataques por turno com as garras (FA igual a F+1d) e um com o bico (FA igual a F+H+1d).

O Hipogrifo também pode se transformar em uma figura humana: um jovem cigano com mui-

tas jóias e roupas coloridas, que se diverte propondo enigmas para aventureiros. Ele pode falar em ambas as formas.

Hipogrifo: F2, H6, R2, A2, PdF0.

Ataque Múltiplo. O Hipogrifo pode fazer vários ataques baseados em Força em uma única rodada, gastando 2 PMs para cada um. Ele pode fazer no máximo 6 ataques por rodada.

Vôo. Sua velocidade máxima atinge “apenas” 700m por turno. Além disso, o Hipogrifo nunca se cansa, não sendo restrito por sua R2 para determinar a velocidade de viagem (2.700km/h, duas vezes a velocidade do som).

Imortal. Quando destruído, o Hipogrifo será recriado pelo Deus do Caos em alguns dias ou semanas.

Pontos de Magia Extras. O Hipogrifo tem PMs equivalentes a R+2. Em geral ele emprega estes pontos para fazer Ataques Múltiplos.

Insano. Forjado pelas forças do caos, o Hipogrifo apresenta um tipo de insanidade diferente por dia. Ele pode ser paranóico hoje, mentiroso amanhã, homicida depois de amanhã...

Lamashtu

Senhora do Genocídio e Rainha dos Massacres, Lamashtu é a líder suprema dos tanar'ri, os demônios que vivem em alguns Planos dos Deuses.

Lamashtu pertence à raça das marilith. Nasceu em Werra, o Reino de Keenn, e apresenta o temperamento feroz e combativo de um nativo deste lugar de guerras constantes. Ela geralmente lidera suas tropas seguindo à frente delas, e não na retaguarda ou cercada de guardas para protegê-la.

Em combate a marilith não segue nenhuma tática especial de combate, deixa-se levar pelo calor da batalha. Quando não está em combate,

entretanto, ela se reúne com seus conselheiros e avalia quais as lutas mais vantajosas e lucrativas, e como e onde trava-las.

Lamashtu é bastante vaidosa, e tem um grande apego por jóias. Adora ver-se como uma mulher de beleza extrema e exótica, sensual e provocante. Mas deve-se tomar cuidado com bajulações, pois se ela percebe algum motivo escondido, pode assassinar o bajulador imediatamente.

Lamashtu geralmente utiliza sua forma natural de uma mulher com seis braços e cauda de serpente no lugar das pernas. Raramente, entretanto, ela assume a forma de uma elfa selvagem, forte, bonita, de cabelos e olhos azuis, e sempre vestindo pouca roupa.

Lamashtu: F19, H15, R17, A20, PdF0, 105 PVs, 85 PMs.

Demônio. Lamashtu possui Sentidos Especiais (Infravisão, Faro Aguçado e Ver o Invisível), Invulnerabilidade a fogo, pode usar Teeportação Planar sem custo em PMs (a menos que esteja preso em seu Plano), Má Fama, Maldição e Vulnerabilidade a elétrico e sônico.

Armas Mágicas. Lamashtu possui seis braços, e cada braço luta com uma arma mágica: uma cimitarra (F+1 Afiada, dano por corte), uma maça pesada (F+1 Profana, dano por esmagamento), um martelo de combate (F+1 com Explosão Elemental do tipo eletricidade, dano por esmagamento e elétrico), um tridente (F+1 com Explosão Elemental de Fogo, dano por perfuração + fogo), um machado de batalha (F+1 com Explosão Elemental do tipo eletricidade, dano por corte + elétrico), e um mangual (F+1 com Explosão Elemental do tipo frio, dano por esmagamento + frio). A cada turno Lamashtu pode escolher realizar um único ataque com qualquer uma destas armas, ou pode fazer seis ataques, um com cada arma (mas neste caso não poderá

realizar nenhum movimento). Entretanto, os seis ataques serão imprecisos, e por isso ela não soma sua Habilidade para determinar a Força de Ataque. A marilith ainda pode usar mais a cauda (F+1d) em conjunto com qualquer ataque.

Ataque Especial. Lamashtu pode realizar um Ataque Especial, gastando 2 PMs para receber +2 na Força de Ataque com qualquer um de seus ataques. Ela pode usar um Ataque Especial em conjunto com qualquer ataque (até mesmo Ataque Múltiplo), mas deve gastar 2 PMs para CADA ataque em que utilize um Ataque Especial.

Ataque Múltiplo. Os vários braços de Lamashtu permitem a ela fazer vários ataques por turno. Para cada 2 PMs que ela utiliza, poderá realizar mais um ataque por turno (além de cada ataque das suas armas). Ela pode fazer até 15 ataques adicionais na mesma rodada (mas deverá gastar 30 PMs pra isso).

Invulnerabilidade. Além das Invulnerabilidades normais dos demônios Lamashtu ainda é invulnerável a veneno e ácido de qualquer tipo.

Armadura Extra. Lamashtu pode dobrar sua Armadura para determinar a FD quando é atacada por fogo, frio ou químico.

Telepatia. Lamashtu pode se comunicar telepaticamente com qualquer criatura. A vítima sempre tem direito a um teste de Resistência para negar a leitura da mente. Usada em combate esta Vantagem permite saber o valor de uma Característica do alvo, mas consome 1 PM.

Resistência à Magia. A rainha dos tana'ri recebe um bônus de +2 em qualquer teste de Resistência feito contra magias.

Visão de Khalmir. É praticamente impossível enganar o sentido de visão de Lamashtu. Ela consegue até mesmo ver a verdadeira aparência de uma pessoa Transformada e pode detectar disfarces e ilusões. Ela está constantemente sob

efeito da magia Visão de Khalmyr, sem consumir PMs.

PVs Extras. Os Pontos de Vida de Lamashtu são calculados como se ela tivesse R21.

Insano. Se sofrer qualquer dano em combate Lamashtu deve fazer um teste de Resistência ou ficará furiosa. Durante a fúria ela não pode se Esquivar nem usar magias ou vantagens que exigem o gasto de PMs. A fúria só se encerra quando seu adversário estiver derrotado. Após a fúria, Lamashtu fica fatigada e sofre -1 em todas as Características durante uma hora.

Manipulação. Lamashtu é boa com o interrogatório, a intimidação e a lábia, além de qualquer forma de manipulação.

Magias. Lamashtu pode usar Aura Profana, Transformação em Outro e Teleportação Avançada livremente, mesmo sem ter nenhuma vantagem mágica, pelo custo normal em PMs.

Construção. Com sua cauda Lamashtu pode realizar um ataque de construção. Caso acerte o ataque com a cauda (feito sempre com F+1d, a menos que ela deixe de realizar qualquer outro ataque neste turno) ela pode optar por não causar dano e envolver a vítima. O alvo pode fazer um teste de Força contra a Força de Lamashtu para se livrar. Enquanto esta presa, a vítima é considerada Indefesa, e Lamashtu pode atacá-la normalmente com a cauda.

Invocar Tanar'ri. Uma vez por dia Lamashtu pode invocar 4d dretch, 1d-2 hezrou ou um nalfeshnee (1 a 3 em 1d), ou ainda um glabrezu ou outra marilith (1 ou 2 em 1d). Todas estas criaturas foram descritas anteriormente.

Itens Mágicos. Lamashtu utiliza uma série de armas mágicas. Além disso, ela ainda pode

carregar muitos itens mágicos, contanto que tenha a forma de jóias. Tipicamente ela carrega um par de brincos mágicos que invocam a magia Imagem Turva permanentemente sobre ela, sem custo em PMs. Um Cancelamento de Magia desativa os brincos durante 24 horas.

Pégaso

“Se você serve à Justiça, eu sirvo a você.”

– Pégaso.

O Pégaso é um magnífico cavalo mágico com asas, branco e brilhante como a lua cheia.

Ao contrário do que acontece em outros mundos medievais mágicos, em Arton existe apenas UM destes animais. Ele foi criado pelo deus Khalmyr como montaria pessoal quando seu avatar visita este mundo. Em outras ocasiões, o Pégaso percorre Arton para servir aqueles que provem ser dignos dessa honra. Ele pode surgir subitamente em momentos de grande necessidade para ajudar heróis empenhados em missões nobres.

Apenas personagens que possuam o Código de Honra dos Heróis e/ou da Honestidade podem cavalgar o Pégaso. Ele não tem imunidades especiais, mas caso seja destruído sempre vai ressuscitar após 1d dias – recriado pelo poder do Deus da Justiça. Ele tem como inimigo mortal o Hipogrifo, montaria pessoal do deus Nimb.

Pégaso pode lutar fazendo dois ataques por turno com os cascos (F+H+1d), além de ataques extras com Ataque Múltiplo. Em vôo, consegue ser ainda mais rápido que um grifo – e pode voar em velocidade máxima sem jamais se cansar.

Embora utilize a aparência de cavalo alado com mais frequência, o Pégaso pode se trans-

formar em um ser humano. Nesta forma ele parece um elegante guerreiro em armadura prateada. Pégaso pode falar em ambas as formas.

Pégaso: F2, H7, R2, A2, PdF0.

Aceleração. O Pégaso recebe H+1 (H8) para esquivas, fugas, perseguições e para determinar sua velocidade máxima. Também pode realizar um movimento extra por turno. Usar esta vantagem em combate consome 1 Ponto de Magia.

Ataque Múltiplo. O Pégaso pode fazer vários ataques baseados em Força em uma única rodada, gastando 2 PMs para cada um. Ele pode fazer no máximo 7 ataques por rodada.

Imortal. Quando destruído, o Pégaso será recriado pelo Deus da Justiça em alguns dias ou semanas.

Vôo. Sua velocidade máxima atinge 1.500m por turno. Além disso, o Pégaso nunca se cansa, não sendo restrito por sua R2 para determinar a velocidade de viagem (5.400 km/h, quatro vezes a velocidade do som).

Pontos de Magia Extras. O Pégaso tem PMs equivalentes a R+2. Em geral ele emprega estes pontos para fazer Ataques Múltiplos.

Código de Honra da Honestidade. É impossível para o Pégaso mentir, quebrar uma promessa ou cometer uma injustiça. No entanto, ao contrário do que esta desvantagem normalmente diz, ele não obedece sempre às leis dos mortais – pois está submisso à Lei Suprema do próprio Khalmyr.

REVISTA
ON-LINE



BEHOLDER

cego

ROLEPLAYING GAME

ACESSE JÁ E
PEGUE A SUA!

<http://www.beholdercego.com.sapo.pt>
<http://beholdercego.blogspot.com>

Apoio:



www.jamboeditora.com.br



www.dragonslayer.com.br



Poderees Mágicos!!!

Um novo **MANUAL DA MAGIA** acaba de nascer. Um novo suplemento, cheio de novidades para cojuradores arcanos e divinos.

Aqui você encontra:

- Mais de 100 novas magias arcanas e divinas.
- Mais de 170 itens mágicos diversos incluindo artefatos.
- 9 novos kits de personagens arcanos e divinos.
- Novas regras: sacrifícios, rituais, deuses e avatares e muito mais.
- Tudo nas novas regras do **3D&T Alpha**.



TORMENTA



ATENÇÃO: Este livro deve ser usado em conjunto com o **MANUAL 3D&T ALPHA**.