

TORRENTA



O Panteão

TORMENTA

d20
system

Leonel Caldela

Marcelo Cassaro

Rogério Saladino

J.M.Trevisan



TORMENTA

Criação e Desenvolvimento para D20:

Marcelo Cassaro, Rogério Saladino, J.M.Trevisan.

Arte: Adriano Borges, André Vazzios, Cláudia Medeiros, Denise Akemi, Eduardo Francisco, Erica Awano, Luiz Eduardo Oliveira, Marcelo Cassaro, Wagner Fukuhara, Wellington Dias.

Diagramação: Marcelo Cassaro.

Capa: Erica Awano.

Revisão: Guilherme Dei Svaldi e Leonel Caldela.

Baseado nas regras do jogo *Dungeons & Dragons* © criado por Gary Gigax e Dave Arneson, e *Dungeons & Dragons* © criado por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkison.

“d20 System” e o logo “d20 System” são marcas registradas da Wizards of the Coast, e são usados de acordo com a d20 System License versão 6.0. Uma cópia desta Licença pode ser encontrada em www.wizards.com/d20.

Este livro é publicado sob a Open Game License.
Todo o conteúdo Open Game é explicado na página 11.

Esta é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com qualquer divindade real é pura coincidência. Não, você não poder servir a mais de um deus, não, não, não, deixe de ser chato, diacho!

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 5988 de 14/12/73.
É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados no futuro sem autorização prévia, por escrito, da editora.
Todos os direitos desta edição reservados à



Rua Sarmento Leite, 631 • Porto Alegre, RS • CEP 90050-170
Fone/Fax (51) 3211-1907 • editora@jamborpg.com.br
www.jamborpg.com.br

ISBN: 85-89134-16-4

Publicado em março de 2006

CIP - BRASIL. CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO
BIBLIOTECÁRIA RESPONSÁVEL: Denise Selbach Machado CRB-10/720

C343p Cassaro, Marcelo
O Panteão / Marcelo Cassaro, Rogério Saladino, J.M. Trevisan; arte de Erica Awano [et al.]; revisão de Guilherme Dei Svaldi. -- Porto Alegre: Jambô, 2006.
160p. il.

I. Jogos eletrônicos - RPG. I. Cassaro, Marcelo. II. Saladino, Rogério. III. Svaldi, Guilherme Dei. IV. Caldela, Leonel. V. Trevisan, J.M. VI. Título.

CDU 794:681.31(D20)



Sumário

Introdução: O Cálice	5
O que é O Panteão?	10
Outros Títulos	11
Licença Aberta	11
Parte 1: Personagens	13
Servos dos Deuses	15
Poderes Concedidos	15
Clérigos	15
Clérigo de Allihanna	15
Clérigo do Grande Animal	16
Clérigo de Azgher	16
Clérigo de Glórienn	16
Clérigo de Hyninn	18
Clérigo de Keenn	18
Clérigo de Khalmyr	19
Clérigo de Lena	19
Clérigo de Lin-Wu	19
Clérigo de Marah	20
Clérigo de Megalokk	20
Clérigo de Nimb	21
Clérigo do Oceano	22
Clérigo de Ragnar	22
Clérigo de Szzaas	23
Clérigo de Tanna-Toh	23
Clérigo de Tauron	24
Clérigo da Serpente	24
Clérigo de Tenebra	24
Clérigo da Mãe-Noite	25
Clérigo de Thyatis	26
Clérigo de Valkaria	26
Clérigo de Wynna	27
Clérigo do Panteão	27
Druidas	27
Druida de Allihanna	27
Druida de Megalokk	28
Druida do Oceano	29
Rangers	29
Ranger de Allihanna	29
Ranger de Megalokk	29
Ranger do Oceano	30
Paladinos	30
Paladino de Azgher	32
Paladino de Glórienn	32
Paladino de Khalmyr	33
Paladino de Lena	33
Paladino de Lin-Wu	33
Paladino de Marah	33
Paladino de Tanna-Toh	34
Paladino de Thyatis	34
Paladino de Valkaria	34
Paladino dos Deuses	35
Adeptos	35
Novos Talentos	36
Novas Raças:	
Extraplanares Nativos	46

Agellus: Filhos dos Anjos	46
Sulfure: Crias do Inferno	49
Extraplanares por Reino	50
Nova Classe: Samaritano	52
Novas Classes de Prestígio	56
Cavaleiro Libertador	56
Cavaleiro de Khalmyr	57
Cavaleiro da Luz	58
Cultista do Mal	60
Herdeiro Planar	61
Tirano do Terceiro	62
Sacrifícios	64
Parte 2: Deuses e Avatares	67
Status Divino	67
Avatares	68
Descrição dos Deuses	68
Allihanna	70
Azgher	72
Glorienn	74
Hyninn	76
Keenn	78
Khalmyr	80
Lena	82
Lin-Wu	84
Marah	86
Megalokk	88
Nimb	90
Oceano	92
Ragnar	94
Szzaas	96
Tanna-Toh	98
Tauron	100
Tenebra	102
Thyatis	104
Valkaria	106
Wynna	108
Deuses em Números	110
Keenn, Deus da Guerra	111
Semideuses	112
Vitória, Semideusa	113
Brenda, Artefato-Avatar	114
Deuses Menores	114
Novo Modelo: Deus Menor	115
Poderes de um Deus Menor	116
Magias Divinas e Deuses Menores	116
Servos de Deuses Menores	116
Adeptos	116
Clérigos	116
Druidas	116
Paladinos	117
Rangers	117
Alguns Deuses Menores	117
Elrophin, Deus da Vaidade	118
Parte 3: Reinos dos Deuses	121
Planos Elementais	122
Plano do Fogo	122
Plano da Água	122

Plano do Ar	123
Plano da Terra	123
Plano da Luz	123
Plano das Trevas	123
Magia nos Planos	124
Itens Mágicos nos Planos	125
Arbória, Reino de Allihanna	125
Solaris, Reino de Azgher	126
Nivencién, Reino de Glórienn	127
Ramkna, Reino de Hyninn	128
Werra, Reino de Keenn	129
Ordine, Reino de Khalmyr	130
Vitalia, Reino de Lena	132
Sora, Reino de Lin-Wu	133
Serena, Reino de Lin-Wu	134
Chacina, Reino de Lin-Wu	135
Al-Gazara, Reino de Lin-Wu	135
Pelágia, Reino do Oceano	137
Deathok, Reino de Ragnar	138
Venomía, Reino de Szzaas	138
Terápolis, Reino de Tanna-Toh	140
Kundali, Reino de Tauron	141
Sombria, Reino de Tenebra	142
Pyra, Reino de Thyatis	143
Odisséia, Reino de Valkaria	144
Magika, Reino de Wynna	146
Infernos dos Deuses:	
Demônios e Diabos	146
Novas Criaturas	149
Corcel das Trevas	149
Divina Serpente	150
Escolhido dos Deuses	151
Braços de Ragnar	151
Homens Metálicos	152
Crianças de Lena	152
Esposas de Tauron	152
Como Criar um Escolhido	153
Guerreiro da Luz	155
Criaturas Únicas	155
Abahddon	155
Hipogrifo	155
Lamashtu	157
Pégaso	159
Open Game License	160

Quadros e Tabelas

Deuses do Panteão	14
Poderes Concedidos por Divindade	17
"Posso servir a mais de uma divindade?"	18
Regra Opcional: Devotos	21
Divindades por Tendência	22
Regra Opcional: Servos e Tendências	25
Regra Opcional: Paladinos Variantes	31
Novos Nomes de Talentos	45
Aggelus e Sulfure: Bastidores	46
Lista de Magias do Samaritano	55



Valkaria,
Kallyadranoch,
Tilliann e Vitória



Introdução

O Cálice

O silêncio ecoava pelos vastos corredores do Tribunal de Khalmyr.

Em Ordine, o Reino do Deus da Justiça, nada se movia. Ninguém caminhava pelos largos caminhos de suas perfeitas planícies. Nenhum pássaro voava entre as uniformes nuvens que cruzavam o límpido azul do céu. O salão, normalmente ocupado pelas almas de artonianos mortos — esperando serem recompensados ou punidos pelo que fizeram em vida —, não abrigava ninguém. Tudo porque ele assim o desejava. Tudo porque assim era preciso.

Na câmara principal, dezoito lugares encontravam-se vazios na enorme mesa colocada no meio da sala. Na mesa, um vasto mapa representava Arton, seus habitantes seguindo suas vidas como diminutas formigas, sem saber que eram observados.

Apenas dois lugares ainda permaneciam ocupados. As únicas evidências de que mais alguém havia estado presente eram os cálices vazios, símbolos do pacto e da concordância com o que havia sido decidido. E que aconteceria em breve.

Khalmyr observava fixamente seu companheiro. Podia ver coisas que os mortais nem sabem existir, mas mesmo assim não percebia qualquer sinal de medo ou hesitação. Muito pelo contrário.

Os olhos púrpuras brilhavam e pareciam sorrir. As mãos, repletas de anéis intrincados dos mais variados metais, brincavam com um dos cálices. O longo cabelo trançado mesclava as cores azul, branca, anil, negra, verde e vermelha. As jóias que cobriam o

peito nu e a longa capa que adornava as largas costas mostravam orgulho, empáfia, nunca arrependimento ou remorso.

Outros dois haviam passado pela cerimônia com pesar e dor. O terceiro, por outro lado, parecia chegar de uma festa onde havia sido o convidado principal. Parecia tudo, menos o que realmente era.

Um deus condenado.

Khalmyr apoiou as mãos sobre a mesa e levantou-se, por fim. Não por impaciência, mas porque tinha que ser assim.

— Sabe o que tenho que fazer, não?

O outro pareceu não ouvir. Estava aparentemente entretido demais, divertindo-se com o objeto que tinha nas mãos. Somente instantes depois, dirigiu um olhar distante ao Deus da Justiça. Parecia absorto em pensamentos muito mais importantes.

— Por que os outros foram embora, Khalmyr? Por que não ficaram para ver o fim do espetáculo? — sua voz era doce, clara como o vento passando entre estalactites de uma caverna de cristal.

— Nenhum deles precisava ficar.

— Sim... sei bem disso — respondeu o outro, levantando-se devagar. — Mas ninguém abriu mão de seu precioso voto quando Tilliann foi jogado entre os bárbaros naquela carcaça demente e inútil. Ninguém deixou de opinar quando a bela e inocente Valkaria foi transformada em estátua, esperando de joelhos por heróis impro-

váveis. Todos falaram. Alguns acusaram, alguns pediram clemência. Mas todos julgaram. Até mesmo Marab e Lena.

Erguem as sobancelhas.

— Por que é diferente comigo?

— Você nunca foi o mais querido. Nem o menos temido.

Lá fora, grossas gotas de chuva começaram a cair de repente. O sol, que há pouco brilhava imponente, escondeu-se com pressa atrás das nuvens negras recém-formadas.

O outro gargalhou. Por instantes, o palácio pareceu tremer.

— É verdade, meu nobre Khalmyr — retrucou, dando a volta na mesa. O cálice dançando entre seus dedos, passando de uma mão para outra como um brinquedo nas mãos de uma criança, os anéis tilintando na superfície cristalina. — Mas mesmo assim faço parte da família, não faço?

— Você escolheu seu próprio destino. Nossas leis são claras. Aceitar seu destino com honra é a única coisa que lhe resta.

— Khalmyr, meu caro! Não me venha falar em leis ou honra! Eu estava lá quando as duas foram criadas, lembra-se? Eu e você.

Khalmyr baixou a cabeça, resignado. Talvez tivesse deixado fugir um suspiro impaciente. Mas não era capaz de entender tal sentimento. Nem era capaz de deixar fugir coisa alguma.

O outro caminhou até a parede mais próxima. Ali, uma enorme tapeçaria retratava a união entre o Nada e o Vazio. O nascimento dos deuses.

— Ainda me lembro como era no início. No outro lugar. Você se lembra?

— Às vezes.

— Fui um dos primeiros a ser criado e um dos primeiros a criar. Jamais vou me esquecer. A sensação de poder... a energia fluindo enquanto moldava a vida na forma mais perfeita que a existência já conheceu. Você nunca experimentou isso. Por isso não entende. Os outros talvez não se lembrem, ou tentem esquecer. Mas eu lembro. Lembro muito bem...

Khalmyr bem sabia, aquela simples lembrança era uma ameaça a ser eliminada.

Aos poucos aproximou-se da mesa novamente. Num movimento rápido, imperceptível para olhos mortais, devolveu o cálice à mesa. Desta vez invertido, com a boca para baixo.

— Sabe me dizer o que é isto, Khalmyr?

— Um cálice.

— Tem certeza? — um sorriso zombeteiro dançando nos lábios. — Um objeto é apenas seu nome? Ou seria sua função, seu destino? Se tentássemos preenchê-lo com vinho, assim como está, não teríamos sucesso. Mas mesmo assim...

— Mesmo assim o cálice ainda é um cálice.

— Exato — disse, como um sábio que aprova a resposta de

um ignorante. — As leis. As regras. A honra. São como o cálice, Khalmyr. Há sempre um modo de torcê-las, virá-las de cabeça para baixo. E mesmo sem servir mais a seu propósito original, continuam sendo o que eram, continuam a reger a quem regiam. Leis. Regras. Honra.

— Onde espera chegar com isso?

— Oh, a lugar algum — afastou-se novamente. — Acho até que já tomei demais o seu tempo.

— Errado — respondeu Khalmyr, aproximando-se de seu companheiro. Passos firmes ecoando pela sala, a mão direita sobre o cabo da espada. — Não se pode tomar tempo de um deus.

— Tem certeza? — retrucou o outro. Enquanto falava, ajoelhou-se e despiu-se. Primeiro o manto. Depois, as jóias. — Pergunte a Valkaria, daqui a um milênio ou dois.

Khalmyr desembainhou Rhumnam, sua espada sagrada, a lâmina reluzente refletindo a luz dos globos espalhados pela sala. Ergueu-a acima da cabeça do outro deus.

— Você contrariou as leis do Panteão. Contribuiu com Valkaria e Tilliann, na criação do povo que não deveria haver. Distorceu nossas normas para tramar minha queda e a de meus aliados. Deflagrou uma guerra. E por pouco não destruiu todos nós.

O outro continuava sorrindo.

— Por seus crimes além do perdão, Kallyadranoch, eu o condeno ao esquecimento.

O silêncio imperou por alguns instantes, até ser cortado pela gargalhada afiada do deus ajoelhado.

— Ah, mas alguém irá se lembrar. É a lei. Tilliann sempre saberá quem foi. As crias de Valkaria um dia irão se esconder sob sua sombra, feito passarinhos sob as asas da mãe. E quanto a mim? Quem irá se lembrar de Kallyadranoch?

O Deus da Justiça permaneceu impassível. A espada firme em suas mãos.

O outro levantou a cabeça em desafio. Os olhos brilharam. Seu semblante parecia ameaçador. Mais fera do que homem.

— Sempre seis de meus filhos irão se lembrar, e carregarão meu legado. E enquanto ao menos um deles viver, eu viverei. Nem você, nem qualquer dos demais pode mudar isso. É a lei. Jamais se esqueça, Khalmyr."

Mais dois trovões ecoaram, quase em uníssono. Duas gazelas passaram correndo em frente ao palácio e procuraram abrigo embaixo das formas perfeitas de duas árvores no simétrico jardim frontal.

— Eu já disse tudo. Acabe logo com isso. Cerimônias sempre me deixam entediado.

Rhumnam girou acima da cabeça de Khalmyr, riscando um círculo de luz brilhante. A lâmina cortou a realidade com um silvo agudo e ensurdecedor.

— Adeus, Deus dos Dragões.

Kallyadranoch sorriu mais uma vez.

— Até logo, Deus da Justiça.

A espada desceu repentina. A lâmina enterrou-se no peito do deus condenado, o urro de mil dragões foi ouvido em toda Ordine. Kallyadranoch desapareceu como se jamais houvesse existido.

E jamais havia existido.

Khalmyr embainhou calmamente a espada. Tudo estava certo novamente. Tudo estava em ordem.

Aos poucos, pôde ouvir o leve sussurro das almas voltando a preencher o salão, aguardando seu julgamento justo. Lá fora, a chuva parou de modo tão brusco quanto havia começado.

Khalmyr caminhou na direção da saída. Parou por alguns instantes, seguiu até a mesa, e só então saiu para retomar seus eternos afazeres.

Na câmara principal, agora vazia, silenciosa e estéril, tudo permanecia como se nada tivesse acontecido. E nada acontecera.

Todos os cálices tinham a boca voltada para cima.

— J.M.Trevisan

Em Arton, vinte deuses maiores formam o todo-poderoso Panteão. Embora grande parte da população instruída saiba quais divindades formam esse grupo hoje em dia, nem sempre os mesmos deuses foram supremos. Houve aqueles que ascenderam, como Ragnar e Hynnin. Houve Valkaria, transformada em pedra como castigo por seus crimes. E houve os companheiros de Valkaria durante a Revolta dos Três, aqueles que caíram: Tilliann e Kallyadranoch, “o Terceiro”.

Hoje, nem mesmo os próprios deuses conhecem a natureza exata da Revolta dos Três, talvez o evento mais importante em toda a história do multiverso de Arton. Uma verdade avassaladora, terrível demais. Tão terrível que, por decreto de Khalmyr, deixaria de ser verdade. Deixaria de ter acontecido. Nunca aconteceu.

Valkaria, Kallyadranoch e Tilliann eram todos deuses criadores. Valkaria, a Deusa da Ambição, criara humanos, eternamente insatisfeitos e incansavelmente audaciosos. Kallyadranoch gerara os magníficos e terríveis dragões, considerados por muitos como as mais prodigiosas dentre criaturas, encarnações da honra, poder e maldade. Tilliann era inventivo, inocente e apaixonado: criara numerosos seres de curiosidade insaciável, mente prodigiosa e índole amável. Muitos destes seres seriam conhecidos pelo nome de “gnomos”. Mas em outro lugar. Não em Arton.

Entre os três, Tilliann era o mais dispersivo, o mais relapso dos pais — talvez por esse motivo, seus gnomos jamais tenham sido muito religiosos. Suas criações sempre estiveram incompletas, sua atenção dividida, embora a paixão fosse intensa. E foi Tillian quem, em sua inocência e busca incessante pelo que é novo, fez uma descoberta que atraiu os outros

dois deuses, iniciando seu mais terrível ato.

Tilliann encontrou um lugar além de Arton, além de todos os mundos e planos. Ao contrário do multiverso conhecido, com suas infinitas ligações e passagens planares, aquele lugar estava totalmente separado, afastado da Criação. Mais que isso, era *outra* Criação.

Uma realidade com seus próprios mundos e planos. Seu próprio plano material. Suas próprias dimensões etérea, astral e da sombra. Talvez até mesmo seus próprios Reinos dos Deuses, se houvesse algum. Mas aquela era uma realidade ainda oca, árida, não-nascida. O Nada e o Vazio nunca haviam consumado seu amor ali.

O distraído Tilliann logo perderia o interesse por aquela não-Criação estéril, mas não a sempre insaciável Valkaria. Ela não podia resistir a um desafio, tanto quanto uma leoa não pode resistir a caçar. Khalmyr costumava dizer: “Valkaria não é apenas a Deusa dos Humanos; por vezes, ela *é* humana.”

Que tesouros e maravilhas não poderiam criar ali? Que histórias, que grandes aventuras não poderiam forjar? Que poderes, que nações e impérios não poderiam cultivar? Levar civilizações aos limites da existência, testemunhar sua luta contra o fim, seu apocalipse, o recomeço... até que um dia *vencessem!*

Valkaria desejou aquela Criação apenas para si. Escondeu seu achado dos outros deuses. Seduziu Tilliann com sua paixão irrefreada, para fazê-lo guardar segredo. E também para ter seus filhos.

Ela e Tilliann geraram juntos uma nova e invencível raça, uma raça que a prudência do Panteão reunido jamais aceitaria. Dos humanos, eles tinham a impetuosidade, a energia, o fogo ardente que não permite descanso. Dos gnomos, a criatividade e curiosidade extremas, a mente afiada que não admite barreiras e que penetra nos lugares mais proibidos.

Mas algo faltava. O povo perfeito estava incompleto.

Talvez o Deus dos Dragões soubesse, afinal, sobre o segredo de Valkaria e Tilliann desde o começo. Talvez ele mesmo tenha manipulado ambos na direção certa, como acusou Khalmyr. Ou talvez ele, por sua natureza gananciosa, tenha sido convidado a participar daquela obra tão brilhante. O fato é que Kallyadranoch juntou-se à tríade, oferecendo ao povo recém-nascido o dom final.

O poder.

— Poder sem limite, sem propósito, sem controle — como Khalmyr diria mais tarde.

Este povo seria chamado *lefeu*.

A chama mais breve queima mais brilhante. Em pouquíssimo tempo — um piscar de olhos em tempo divino — aquele povo já dominava artes, magias e ciências que Arton nunca conheceria. Compreendiam verdades tão poderosas que eram sabidas apenas pelas raças mais antigas. Dominavam os segredos da vida e morte, criação e destruição.

Os *lefeu* nunca conheceram seus criadores. Valkaria, Tilliann

e Kallyadranoch jamais se revelaram como deuses, mas sim como três facetas de uma *entidade*, um *conceito* que movia esse povo. O Coração, de Valkaria, para desejar o infinito. A Mente, de Tilliann, para desafiar as trevas. E a Chama, de Kallyadranoch, o poder para conquistar o infinito e as trevas.

Além da trindade Coração, Mente e Chama, os Três criaram vinte deuses menores (como uma paródia do Panteão verdadeiro) para reger os *lefeu*. Estes pequenos deuses eram criadores falsos, e já estavam, desde seu início, destinados à derrota nas mãos do povo perfeito.

Por algum tempo, aqueles formidáveis *lefeu* foram mais amados pelos Três que seus próprios filhos em Arton.

Por *algum* tempo.

Como Valkaria tanto almejava, seus novos filhos cresceram mais que os pequenos deuses. Descobriram que aqueles não eram seus criadores. E os mataram.

Nada podia detê-los, pois esse era o dom de Valkaria. Não tinham qualquer moralidade ou cautela para refrear seu saber, pois esse era o dom de Tilliann. E seu poder era ilimitado, como concedeu Kallyadranoch. Não demoraram a procurar mais coisas para conquistar, destruir, matar.

Encontraram Tilliann, que um dia visitou aquele mundo para revelar-se a seus filhos, explicar as maravilhas que sua própria inventividade lhes proporcionara. Mas os *lefeu* eram agora tão *distantes* de seus criadores reais que nenhum entendimento era possível. Eram selvageria, insanidade, mente e forma *alienígenas, desconhecidas e impossíveis*.

Tilliann, vendo-os com clareza pela primeira vez, enlouqueceu.

Valkaria e Kallyadranoch fugiram para seus próprios Reinos, mas o Panteão já percebia tudo. Os Três haviam ousado criar algo maior, mais perigoso e *pior* que qualquer um deles havia feito. Um povo mortal que vencera a morte, vencera o tempo, vencera todas as barreiras de seu universo. Uma raça que poderia, com a devida oportunidade, atacar e destruir o próprio Panteão.

Khalmyr decretou: os *lefeu* precisavam ser extintos.

Mas Valkaria, Tilliann e Kallyadranoch foram contra. Eles amavam genuinamente seu povo, a concretização de seus sonhos divinos. Um povo destinado a algo ainda maior que os humanóides, os dragões, os próprios deuses. A obra máxima da Criação.

Diante da ordem de Khalmyr, os Três se revoltaram. Tentaram tomar o controle do Panteão. O Deus dos Dragões utilizou-se de seu intelecto avassalador, assim como as leis e justiça que havia criado com Khalmyr, para colocar os outros deuses a seu favor. Mas o crime cometido era horrendo demais.

A última batalha entre os deuses fez escurecer os céus nos Planos. Populações inteiras de dragões de todas as cores, os filhos de Kallyadranoch, foram cavalgados pelos maiores heróis de Valkaria — guerreiros e magos capazes de esfacelar

uma montanha com um gesto, que também comandavam máquinas de guerra gnômicas grandes como cidades.

Impossível saber quanto durou a batalha, ou quando exatamente ela se situa na história registrada. Em tempo artoniano, talvez milhares de anos tenham se passado desde seu início até a derrocada final. Mas o tempo é variante em muitos Reinos do Deuses, então tudo é incerto.

A guerra acabou. Khalmyr, o Deus da Justiça, o primeiro e maior dos cavaleiros, venceu. Os dragões foram mortos, os guerreiros caíram, suas lanças se partiram. Apenas Rhumnam, a Espada Sagrada, permanecia intacta.

Valkaria estava de joelhos, cada soluço seu destruindo um continente. Kallyadranoch cuspiam oceanos de sangue, esparramado sobre os incontáveis corpos de seus dragões, mas sorria. Tilliann não estava em lugar algum. Por fim, Nimb, o Deus do Caos, surgiu no campo de batalha.

— O que aconteceu com Tilliann? — talvez tenha perguntado Khalmyr.

A resposta de Nimb pode ter sido:

— Eu o devorei.

Nimb cuspiu um pequeno humano, sujo e coberto de farrapos. Tilliann agora era apenas um mendigo louco. Ainda balbuciava algo sobre sua primeira criação, sobre uma raça diminuta, bondosa e criativa, que traria inventos e felicidade a Arton. Mas era tarde demais para a inocência. Ele até hoje perambula insuspeito pelas ruas da capital.

Khalmyr comandou os deuses em uma missão de extermínio contra os *lefeu*. Sua realidade foi tomada de assalto, suas populações dizimadas, suas civilizações reduzidas a escombros. Nada foi deixado, nem mesmo suas lembranças. Aquela Criação voltava a ser estéril. E a essência divina de Tilliann seria usada para forjar uma barreira, tão forte que nem mesmo os deuses poderiam ultrapassar — uma barreira que manteria aquele não-lugar afastado para sempre.

Valkaria e Kallyadranoch foram a julgamento. A Deusa da Ambição, culpada apenas de ser o que era — ou, talvez, por sua influência como patrona da eleita raça humana —, foi apenas transformada em pedra, até que a devoção de seus próprios filhos a libertasse. Kallyadranoch, por libertar um poder sem limite e tramar contra os outros deuses, foi condenado ao esquecimento. Seu nome nunca mais seria pronunciado. Mesmo entre os deuses que ainda lembravam, passaria a ser conhecido apenas como “o Terceiro”.

E a abominação dos Três, os *lefeu*, o povo que nunca deveria haver, também foi apagado da existência. Sua simples lembrança era ameaçadora, pois mesmo a lembrança de um deus pode resultar em algo real. Então, assim como o próprio Terceiro havia sido esquecido e não mais existia, o mesmo destino foi decretado para seus filhos bastardos. Nem memória deles restou.

Até que uma tempestade caiu sobre a ilha de Tamu-ra.

Valkaria sob o
julgamento de
Khalmyr



O que é O Panteão?

Ao desenvolver um cenário de RPG, os autores precisam lidar com um problema já bem conhecido por criadores de jogos experientes. Neste jogo, os jogadores são os astros. São os personagens principais, os protagonistas, os heróis.

No entanto, eles *não* são as pessoas mais famosas ou poderosas no mundo. *Existem* guerreiros mais fortes, *existem* magos mais experientes, *existem* ladinos mais astutos. Existem *lendas*. E personagens jogadores não são lendas. Pelo menos, ainda não.

O autor precisa desenvolver esses personagens não-jogadores. Mas como fazê-lo, sem que eles acabem eclipsando os próprios aventureiros? Como povoar um mundo com anti-heróis e vilões — afinal, os personagens jogadores não são os *primeiros* heróis a pisar ali —, mas evitando que sejam protagonistas? Como reservar o papel principal a pessoas que nem sabemos quem são?

Não é fácil. Logo no início de *TORMENTA*, descobrimos que o Paladino de Arton atraía terrível antipatia. Seja porque era quase impossível matá-lo, seja porque era um herói superior a *qualquer* personagem jogador. Os fãs odiavam o Paladino! A saída foi transformá-lo em vilão e então matá-lo, na HQ *Holy Avenger*.

(E não pensem que um certo arquimago épico, em certos Reinos Esquecidos, não teve exatamente os mesmos problemas! Não foi sem motivo que acabou indo parar no inferno...)

O mesmo vale para vilões. De que adianta construir um vilão extremamente complexo, astuto, poderoso, rico em histórico e motivações... quando seu destino é ser esmialhado pelos jogadores? Sim, esse é seu destino: os jogadores ficam terrivelmente irritados com vilões que nunca podem ser vencidos. Perguntem a Mestre Arsenal. Perguntem a certos Lordes Negros de certa Dimensão das Brumas.

Com o tempo, aprendemos a lição. Em *A Libertação de Valkaria*, o roteiro original dizia que o sumo-sacerdote Heend Kalamar seria o responsável por sua liberação, cabendo aos

jogadores apenas protegê-lo ao longo do caminho. Claro, pensamos melhor e mudamos de idéia: Kalamar agora seria opcional, e os próprios jogadores — agora conhecidos como os Libertadores — salvariam Valkaria. E assim o fizeram. Os jogadores são protagonistas da aventura, como deve ser.

Assim, é sempre um desafio inventar PdMs para povoar um cenário. Existem duas saídas simples, ambas com seus problemas: construí-los apenas em níveis altíssimos, para que tenham mais durabilidade; ou simplesmente não fazê-los, dando pouco ou nenhum destaque aos PdMs. Produtos mais recentes seguem essa abordagem, oferecendo muitas raças, classes e opções para jogadores, mas poucos personagens de destaque.

Em *TORMENTA*, no entanto, descobrimos uma terceira opção. PdMs poderosos sim, invencíveis sim. Mas que não atuam em pessoa, não interferem diretamente com os problemas do mundo. Eles agem através de representantes. Agem através de servos, aventureiros, heróis. E em troca desse serviço, oferecem poderes mágicos a esses heróis.

São os deuses de Arton. O Panteão.

Por mais que Arsenal, Katabrok e Niele sejam lembrados como ícones de Arton, seus vinte deuses são os personagens mais carismáticos no cenário. São ricos em motivações, complexos em contradições. Lutam entre si. Cometem erros. São *humanos*, enfim. E praticamente todo jogador se identifica com pelo menos um deles.

Esta talvez seja a melhor parte: você se identifica com eles, você recebe poderes deles, mas não precisa ser *exatamente* como eles. Dentro de certas restrições, você ainda pode ser como quiser! Os deuses de Arton não intimidam heróis novatos, eles os *completam*.

Quando decidimos construir o Panteão, optamos pelo número vinte e começamos a garimpar deuses já existentes em materiais publicados na antiga *Dragão Brasil*. Alguns já haviam sido plenamente descritos. Outros, apenas mencionados casualmente aqui e ali (“que Nimb role bons dados para você!”). Então examinamos quais portfolios ainda não tinham deuses, e os inventamos.

Uma curiosidade em nossos deuses



Paladino de Arton

está em suas Obrigações e Restrições, uma regra existente no antigo AD&D e abolida na atual 3ª Edição. Tentamos inventar Obrigações e Restrições que não tivessem ligação com regras, porque a primeira edição de *O Panteão* (um livreto que acompanhou uma antiga *Dragão Brasil* como brinde) era multi-sistema.

Assim, ao invés de decretar que clérigos de Tanna-Toh deveriam possuir tendência Leal (o que seria perfeitamente lógico em regras D20), encontramos uma característica de um comportamento leal e levamos ao extremo: clérigos de Tanna-Toh *nunca* mentem.

Tivemos que recorrer a esses artifícios muitas e muitas vezes quando *TORMENTA* era um cenário multi-sistema. Hoje, trabalhamos apenas com o Sistema D20. Podíamos reverter tudo, reinventar os deuses em formas mais compatíveis com as regras atuais.

Mas não vamos. Porque, assim como estão, os deuses de Arton e suas exigências são extremamente *charmosos*.

Este livro é sobre os deuses de Arton, mas também é principalmente sobre seus servos. Sobre heróis e vilões que fazem pactos com entidades superiores, atuando como seus agentes. Enfim, é sobre personagens jogadores.

O projeto original incluía um capítulo sobre os vinte sumo-sacerdotes do Panteão. Mais uma vez, mudamos de idéia sobre destacar PdMs. Os três mais importantes — Dee, Gaardalok, Arsenal — já constam nos livros básicos. Aqui, o jogador tem a opção de conquistar seu próprio título como favorito de sua divindade escolhida (mas os antigos sumos ainda estão disponíveis na Internet, em www.jamborpg.com.br).

Cronologicamente, este livro se situa após *A Libertação de Valkaria*, a mais célebre aventura de *TORMENTA*. A Deusa da Humanidade aparece aqui livre, com sua ordem religiosa sendo restaurada. Desta maneira, um Mestre pode adquirir os dois livros básicos, rolar *A Libertação*, e então usar *O Panteão* como referência para o mundo atual.

Muitos Poderes Concedidos para servos dos deuses tiveram suas regras revisadas sob a supervisão de Guilherme Dei Svaldi. Fãs dos clérigos de Keenn (algo que o Guilherme demonstrou ser, sem sutileza nenhuma, hehe...) vão ficar bem satisfeitos com seus novos poderes. E Leonel “Inimigo do Mundo” Caldela contribuiu com o texto introdutório que revela, enfim, o crime cometido durante a Revolta dos Três. As reais consequências desse crime, no entanto, serão vistas apenas em seu próximo e espetacular trabalho (porque, se agora você suspeita de algo, sua suspeita está provavelmente *certa*).

Vocês esperaram muito por este livro. Nós também. Vamos todos torcer para que tenha valido a pena.

— *Marcelo Cassaro*

Outros Títulos

Este livro, embora esteja intimamente ligado ao mundo de Arton, pode ser usado isoladamente. Seus deuses for-

mam uma mitologia rica e intrincada, um universo em si mesmo, que um Mestre habilidoso pode usar para moldar um mundo próprio — sua própria Arton — ou inserir em cenários de sua preferência.

Mesmo assim, este livro será muito melhor aproveitado em conjunto com os seguintes títulos:

Tormenta D20: Guia do Jogador: voltado principalmente à construção de personagens, este livro trata das raças e classes disponíveis para jogadores. Muitas regras para servos dos deuses são repetidas aqui, de forma resumida. Regras adicionais para sumo-sacerdotes, os comandantes supremos das ordens religiosas de Arton.

Tormenta D20: Guia do Mestre: descreve a geografia de Arton, incluindo as divindades mais cultuadas em cada reino. Os três mais importantes sumo-sacerdotes do Panteão são apresentados neste livro, com históricos e estatísticas de jogo completas: o misterioso Dee, sumo-sacerdote de Nimb; o selvagem Gaardalok, sumo-sacerdote de Ragnar; e o invencível Mestre Arsenal, sumo-sacerdote de Keenn.

Academia Arcana: a universidade de magos de Arton, protegida pela deusa Wynna, pela primeira vez em regras compatíveis com o Sistema D20. Inclui a nova raça dos meio-gênios, três novas classes de prestígio, novas magias, talentos e itens mágicos.

Vectora: Cidade nas Nuvens: uma fantástica cidade comercial voadora, capaz de viajar entre os planos, onde praticamente qualquer coisa pode ser negociada. Também pela primeira vez em regras compatíveis com o Sistema D20. Inclui a nova raça dos elfos-do-céu, quatro novas classes de prestígio, novos talentos, criaturas e itens mágicos.

Licença Aberta D20

De modo geral, todo o conteúdo deste livro referente a informações descritivas sobre Arton não é considerado Open Game, e tudo referente a regras é considerado Open Game, sendo livre sua utilização em quaisquer outros produtos que sigam a Licença Aberta D20.

É considerado material Open Game:

Parte 1 • Personagens: todos os quadros com regras opcionais; todos os novos talentos; traços raciais dos *aggelus* e *sulfure*; informações de jogo da classe *samaritano*; pré-requisitos e características de classe de todas as classes de prestígio.

Parte 2 • Deuses e Avatares: todas as regras sobre construção de avatares, deuses maiores, deuses menores e semideuses; todas as informações de jogo sobre os personagens (mas não seus nomes e descrições).

Parte 3 • Reinos dos Deuses: tudo sobre os Planos Elementais, Magia nos Planos e Itens Mágicos nos Planos; o modelo escolhido dos deuses; informações de jogo sobre todas as novas criaturas (mas não seus nomes e descrições).

*Servos dos deuses: tão
diferentes quanto as
próprias divindades*



Parte 1

Personagens

O Nada e o Vazio se casaram. Juntos, deram à luz os vinte deuses maiores do Panteão. Estes povoaram o mundo de Arton com suas próprias criações — uma infinidade de raças e criaturas. E muitas entre estas criaturas decidem, pelos mais variados motivos, servir a esses deuses criadores, de todas as formas que puderem.

“O Panteão” é como são conhecidas coletivamente as vinte divindades maiores do mundo de Arton. Elas recebem este status devido a seu poder individual, número de seguidores e, especialmente, porque eram as únicas presentes durante a criação do mundo artoniano. Esta condição mudou apenas após a Revolta dos Três Deuses: Valkaria, Tilliann e o Terceiro. Enquanto a primeira teve seu status mantido, os outros dois deixaram de ser deuses. Para ocupar seus lugares, ascenderam as divindades menores Ragnar e Hyninn.

Estas são as vinte divindades maiores de Arton, com suas tendências, domínios e adoradores típicos. Todos os deuses são descritos mais detalhadamente na “Parte 2: Deuses e Avatares”.

Allihanna: deusa da natureza, animais, druidas e povos selvagens.

Azgher: deus do sol, dia, luz e povos do deserto.

Glórienn: deusa dos elfos terrestres.

Hyninn: deus da trapaça e dos ladrões.

Keenn: deus da guerra e destruição.

Khalmyr: deus da justiça, ordem, cavalaria, anões e paladi-

nos. Comanda o Panteão, disputando este posto com Nimb.

Lena: deusa da vida, fertilidade e cura.

Lin-Wu: deus-dragão do povo de Tamu-ra.

Marah: deusa da paz, amor, alegria e festividades.

Megalokk: deus dos monstros.

Nimb: deus do caos, acaso, sorte e azar.

Oceano: deus dos mares, marinheiros, elfos-do-mar, povos e criaturas marinhas.

Ragnar: antigo deus menor dos bugbears, que ascendeu ao posto de deus da morte e dos goblinóides. Também conhecido como Leen entre povos não-goblinóides.

Sszzaas: deus da intriga, traição e serpentes venenosas.

Tanna-Toh: deusa do conhecimento, artes, escrita, escribas, bardos e povos civilizados.

Tauron: deus da força, coragem, minotauros e proteção dos fracos.

Tenebra: deusa da noite, trevas, anões, mortos-vivos e criaturas noturnas e subterrâneas.

Thyatis: deus da profecia e ressurreição.

Valkaria: deusa da ambição, aventuras e raça humana. Participante da Revolta dos Três, esteve durante muito tempo aprisionada como uma estátua de pedra.

Wynna: deusa da magia, magos e fadas.

Deuses do Panteão

Deus	Tendência	Domínios	Adoradores típicos
Allihanna, Deusa da Natureza	Neutra e Boa	Animais, Bem, Cura, Plantas	Centauros, elfos, elfos-do-mar, halflings, meio-elfos, minotauros, sprites, bárbaros, druidas, rangers
Azgher, Deus do Sol	Leal e Bom	Bem, Fogo, Ordem, Sol, Viagem	Nagahs, monges, paladinos, rangers, samurais
Glórienn, Deusa dos Elfos	Caótica e Boa	Bem, Caos, Guerra, Magia	Elfos, elfos-do-mar, meio-elfos, sprites, bardos, magos, rangers, swashbucklers
Hyninn, Deus da Trapaça	Caótico e Neutro	Caos, Enganação, Sorte, Viagem	Goblins, halflings, sprites, bardos, ladinos, swashbucklers
Keenn, Deus da Guerra	Caótico e Mau	Caos, Destruição, Força, Guerra, Mal	Anões, elfos-do-mar, meio-orcs, minotauros, bárbaros, guerreiros
Khalmyr, Deus da Justiça	Leal e Bom	Bem, Força, Guerra, Ordem, Proteção, Terra	Anões, minotauros, monges, paladinos, samurais
Lena, Deusa da Vida	Neutra e Boa	Bem, Cura, Plantas, Proteção	Centauros, elfos, elfos-do-mar, meio-elfos, nagahs, sprites, bardos, druidas, monges
Lin-Wu, Deus de Tamu-ra	Leal e Neutro	Guerra, Ordem, Proteção, Sol	Anões, monges, paladinos, samurais
Marah, Deusa da Paz	Neutra e Boa	Bem, Cura, Proteção, Sorte	Gnomos (nativos de outros mundos), halflings, bardos, monges
Megalokk, Deus dos Monstros	Caótico e Mau	Animais, Caos, Destruição, Mal, Plantas	Elfos-do-mar, goblins, meio-orcs, minotauros, monstros inteligentes, bárbaros, druidas, rangers
Nimb, Deus do Caos	Caótico e Neutro	Caos, Sorte e 4 outros	Goblins, halflings, sprites, bárbaros, bardos, ladrões, swashbucklers
Oceano, Deus dos Mares	Neutro	Água, Ar, Animais, Plantas	Elfos-do-mar, minotauros, bárbaros, druidas, rangers
Ragnar, Deus da Morte	Caótico e Mau	Caos, Guerra, Destruição, Mal, Morte	Goblins, bárbaros, guerreiros, rangers
Sszzaas, Deus da Traição	Neutro e Mau	Mal, Morte, Conhecimento, Enganação	Bardos, ladrões, magos, assassinos, swashbucklers
Tanna-Toh, Deusa do Conhecimento	Leal e Neutra	Conhecimento, Ordem, Proteção, Viagem	Gnomos, (nativos de outros mundos), bardos, feiticeiros, magos, ladrões
Tauron, Deus da Força	Leal e Neutro	Força, Fogo, Ordem, Proteção, Guerra	Anões, meio-orcs, minotauros, nagahs, bárbaros, guerreiros, monges
Tenebra, Deusa das Trevas	Neutra	Mal, Morte, Terra, Proteção	Anões, goblins, bardos, magos, feiticeiros, assassinos, ladrões, swashbucklers
Thyatis, Deus da Ressurreição	Leal e Bom	Bem, Cura, Fogo, Conhecimento, Ordem	Bardos, paladinos, monges, samurais
Valkaria, Deusa da Ambição	Caótica e Neutra	Bem, Caos, Guerra, Sorte, Viagem	Humanos, aventureiros em geral
Wynna, Deusa da Magia	Leal e Neutra	Água, Ar, Caos, Fogo, Magia, Sorte, Terra	Elfos, gnomos (nativos de outros mundos), sprites, bardos, feiticeiros e magos

Servos dos Deuses

Arton tem cerca de um aventureiro para cada dez pessoas comuns. E, de cada dez aventureiros, pelo menos um ou dois têm algum tipo de relação com os deuses. Podem ser clérigos, paladinos, xamãs, druidas, cultistas... são muitos tipos de heróis e vilões, mas todos com uma coisa em comum: recebem poder mágico dos deuses, e em troca servem a seus interesses.

“Servo” é um personagem, aventureiro ou não, que concorda em venerar e prestar homenagem a uma única divindade do Panteão, seguindo certos preceitos conhecidos como “Obrigações e Restrições”. Em troca, este servo recebe no 1º nível um talento adicional conhecido como Poder Concedido. Um servo de uma divindade também pode adquirir outros Poderes Concedidos como se fossem talentos normalmente conquistados com avanço de nível.

Todas as divindades, sem exceção, aceitam clérigos e adeptos como servos. Algumas também aceitam paladinos, e um número ainda mais reduzido oferece poderes a druidas e rangers.

Adeptos e Clérigos: todos.

Paladinos: Azgher, Glórienn, Khalmir, Lena, Marah, Lin-Wu, Tanna-Toh, Thyatis, Valkaria.

Druidas e Rangers: Allihanna, Oceano, Megalokk.

Poderes Concedidos

TORMENTA não emprega as regras normais para Poderes Concedidos vistas no *Livro do Jogador*. Clérigos não recebem poderes de domínio (embora ainda recebam magias de domínio). Em vez disso, qualquer servo de um deus (não apenas clérigos) recebe um talento adicional, escolhido entre os talentos descritos mais adiante neste capítulo como “Poderes Concedidos”.

Um servo de um deus maior recebe um Poder Concedido como um talento adicional no 1º nível, ou quando adquire seu primeiro nível em uma classe aceita como servo da divindade.

Os demais poderes disponíveis para o servo podem ser adquiridos normalmente, como se fossem talentos comuns, desde que pertençam à sua divindade padroeira.

Clérigos

Os clérigos existem em uma espantosa variedade em Arton — a tal ponto que, muitas vezes, não se pode reconhecê-los como tais. Temos desde o humilde xamã de Allihanna, devotado à proteção de um povoado selvagem, até o exótico clérigo de Nimb, que age e se veste como um louco. Alguns são pacíficos, solenes, enquanto outros são combativos e brutais, dependendo da divindade a que servem.

Nem todos os clérigos são devotados a um dos vinte deuses do Panteão. Existem aqueles que escolhem servir a uma das

centenas de divindades menores que caminham em Arton — “caminham” literalmente, já que vários destes “deuses” são na verdade criaturas mortais, ainda que muito poderosas.

Outros ainda, humildes, acreditam que devem se devotar aos deuses como um todo, cultivar esta incrível família de entidades conhecida como “o Panteão”, bem como demonstrar respeito para com todos os outros deuses menores. Assim, quando falam de sua fé, estes sacerdotes referem-se apenas aos “deuses”.

Considerações Mecânicas: um clérigo de um dos vinte deuses não recebe poderes concedidos por escolher domínios. Em vez disso, recebe um dos talentos destinados aos servos de sua divindade, descritos mais adiante em “Poderes Concedidos”.

Clérigos que não seguem uma divindade específica são conhecidos como “clérigos do Panteão”, e são explicados mais adiante. Clérigos que seguem um deus menor são explicados na Parte 2: Deuses e Avatares.

A seguir está uma descrição dos principais tipos de clérigos dos vinte deuses do Panteão, seu papel, motivações, Poderes Concedidos, obrigações e restrições.

Clérigo de Allihanna

Ao contrário do recluso druida, que age sozinho ou em pequenas seitas formadas apenas por outros druidas, o clérigo de Allihanna (também conhecido como xamã) tem um papel mais parecido com o de um sacerdote tradicional. Costuma ser encontrado atuando em pequenas comunidades ou tribos; é o clérigo dos bárbaros e selvagens, o guia espiritual em sociedades primitivas.

Em uma aldeia, o xamã é uma figura de grande importância. Costuma ser a única pessoa no local com poderes mágicos, e representa a ligação entre o mundo dos homens e o mundo dos espíritos. Ele cura doenças, abençoa e adivinha o futuro, entre outras tarefas “espirituais”. Na maior parte das vezes, é um membro muito respeitado e poderoso de sua tribo — ou, em certos casos, muito temido.

Ao contrário do selvagem druida, o xamã tem grande aptidão para lidar com pessoas. Em uma tribo de bárbaros, ele talvez seja o mais indicado para lidar com forasteiros e “gente civilizada”. Mesmo assim, ainda terá respeito e apreço pelos animais, geralmente recebendo de volta a mesma gentileza.

Tendência: Neutro e Bom, Leal e Bom, Caótico e Bom.

Domínios: Animais, Bem, Cura, Plantas.

Poderes Concedidos: Amigo dos Animais, Dom da Profecia, Memória Racial, Voz de Allihanna.

Obrigações e Restrições: xamãs são responsáveis por uma comunidade (aldeia, tribo...) e sempre devem usar seus poderes apenas para o bem desta comunidade. Portanto, raramente podem se “aventurar”.

Clérigo do Grande Animal

Nem todos os xamãs de Allihanna conhecem a deusa por este nome. Entre os bárbaros, é muito comum o costume de venerar um animal espiritual, o totem sagrado da tribo.

Alguns estudiosos teorizam que cada um desses espíritos representa uma divindade menor — mas isso é um erro. Embora existam muitos deuses menores ligados a animais, todos os xamãs do Grande Animal são na verdade clérigos de Allihanna. Isso ocorre porque a própria deusa pode assumir a forma de qualquer espécie animal. Desta forma, tanto o Deus Macaco da Grande Savana quanto o Urso Dourado das Montanhas Sanguinárias são faces da deusa, assim como centenas de outros animais sagrados de Arton.

Exceto por esses detalhes, o xamã do Grande Animal não é muito diferente de um xamã de Allihanna convencional. Pode ser reconhecido por exibir, como símbolo sagrado, a imagem do animal que venera.

Domínios: Animais, Bem, Cura, Plantas.

Poderes Concedidos: Amigo dos Animais, Dom da Profecia, Memória Racial, Voz de Allihanna.

Obrigações e Restrições: xamãs são responsáveis por uma comunidade e devem usar seus poderes para o bem desta comunidade. Portanto, raramente podem se “aventurar”.

Clérigo de Azgher

Estes são os sacerdotes de Azgher, deus do sol e povos do deserto. Embora seu culto seja mais comum no Deserto da Perdição, também é praticado no Deserto Sem Retorno de Lamnor — nos poucos lugares daquele continente que a ameaça goblinóide ainda não alcançou.

Conta-se que só existe um grande templo de Azgher em Arton — na aldeia da tribo Sar-Allan, no meio do Deserto da Perdição. Construído em forma de pirâmide, mostra em sua face leste um gigantesco símbolo em forma de sol, feito de ouro. Dizem que, uma vez por ano, todo o ouro acumulado pelos Clérigos de Azgher é magicamente fundido ao símbolo para torná-lo cada vez maior, durante um ritual que dura três dias e três noites. É sabido que muitos grupos de aventureiros gananciosos já tentaram achar o templo; nenhum jamais voltou a ser visto novamente.

Existem alguns devotos de Azgher no restante de Arton, mas não há outros templos. Seus fiéis costumam louvá-lo com privacidade em pequenos altares. Isso acontece porque os Clérigos de Azgher só costumam deixar o Deserto da Perdição durante missões importantes, ou em busca de ouro. Dificilmente um deles vai fixar residência fora do Deserto.

Clérigos de Azgher sempre escondem seu rosto (conforme as exigências de sua crença), e exibem a figura dourada de um sol como seu símbolo sagrado, seja na forma de uma jóia, bandeira ou escudo.

Tendência: Leal e Bom, Leal e Neutro, Neutro e Bom.

Domínios: Bem, Fogo, Ordem, Sol, Viagem.

Poderes Concedidos: Arma Sagrada, Amigo de Azgher, Destruir o Mal Adicional, Discípulo do Sol, Espada em Chamas, Imunidade Contra o Fogo.

Obrigações e Restrições: o Clérigo do Sol deve cobrir seu rosto com uma máscara, capuz ou trapos — ele jamais pode mostrar seu rosto, exceto para os sumo-sacerdotes. O rosto do clérigo só é revelado abertamente em seu funeral, em uma cerimônia solene. Caso seu rosto seja visto por outros, o clérigo perde suas habilidades de classe (exceto uso de armas e armaduras) e Poderes Concedidos durante 1d6+2 dias.

Clérigos de Azgher devem doar para a tribo todo o ouro que venham a conseguir, seja na forma de moedas ou objetos.

Azgher só permite o uso de três tipos de arma: o arco, a cimitarra e a lança. Nenhum tipo de armadura é permitido, apenas escudos.

Clérigo de Glórienn

Glórienn, a Deusa dos Elfos, está em decadência desde a destruição de Lenórienn pela Aliança Negra dos goblinóides. Após o massacre, poucos sacerdotes elfos têm fé suficiente para continuar seguindo sua antiga deusa.

Mas aqueles que ainda persistem são devotos fervorosos. Encarnam principalmente o aspecto protetor da deusa, sendo peritos em combate com as mais tradicionais armas élficas — a espada longa e o arco. Por outro lado, estão sempre prontos para discursar pacificamente em favor de sua crença. De fato, existe uma grande preocupação destes clérigos em mostrar que Glórienn não tem culpa alguma pela destruição de Lenórienn; teriam sido os deuses humanos que, por omissão, permitiram a Ragnar ganhar força suficiente para atacar.

Com seu esforço, os clérigos de Glórienn estão conseguindo novos simpatizantes — especialmente entre os elfos mais jovens, que perderam a família durante o fatídico ataque goblinóide. Cheios de revolta, desejam receber o poder da deusa para lutar contra a Aliança Negra.

Estes clérigos costumam vestir mantos verdes e/ou brancos, trazendo bordado o símbolo sagrado de Glórienn — um arco e flecha prateados.

Tendências: Caótico e Bom, Caótico e Neutro, Neutro e Bom.

Domínios: Bem, Caos, Guerra, Magia.

Poderes Concedidos: Beleza de Glórienn, Espada de Glórienn, Flecha de Glórienn, Magia Poderosa, Vingador de Glórienn.

Obrigações e Restrições: apenas elfos podem ser clérigos desta ordem. Um clérigo de Glórienn jamais pode ignorar um pedido de ajuda de outro elfo, e deve proteger qualquer membro de seu povo até a morte, se preciso. Jamais pode atacar, ferir ou mesmo erguer a mão contra outro elfo.

Poderes Concedidos por Divindade

Allihanna: Amigo dos Animais, Dom da Profecia, Forma Selvagem Adicional, Garras da Fera, Memória Racial, Voz de Allihanna.

Azgher: Amigo de Azgher, Arma Sagrada, Destruir o Mal Adicional, Discípulo do Sol, Espada em Chamas, Imunidade Contra o Calor

Glórienn: Beleza de Glórienn, Espada de Glórienn, Flecha de Glórienn, Magia Poderosa, Vingador de Glórienn.

Hynninn: Disfarce Ilusório, Forma de Macaco, Fuga, Talento Ladino, Ventriloquismo.

Keenn: Conjurador Arma, Coragem Total, Cura sem Restrição, Fúria Guerreira, Mestre de Cerimônia, Sangue de Ferro, Toque da Ruína.

Khalmyr: Arma Sagrada, Coragem Total, Destruir o Mal Adicional, Dom dos Justos, Dom da Verdade, Dom da Vontade, Fúria Guerreira.

Lena: Arma Sagrada, Ataque Piedoso, Cura Gentil, Maximizar Cura, Potencializar Cura.

Lin-Wu: Arma Sagrada, Coragem Total, Dom da Verdade, Grito de Kiai Divino, Imunidade Contra Ilusões, Imunidade Total Contra Ilusões.

Marah: Ataque Piedoso, Aura de Paz, Cura Gentil, Palavras de Bondade, Palavras de Bondade Aprimorada, Talento Artístico.

Megalokk: Forma Selvagem Adicional, Garras da Fera, Invocação de Monstros, Memória Racial, Mestre de Cerimônia, Voz de Megalokk.

Nimb: Anatomia Insana, Magia Oculta, Poder Oculto, Poder Oculto Aprimorado, Toque da Ruína, Transmissão da Loucura.

Oceano: Anfíbio, Forma do Mar, Forma Selvagem Adicional, Garras de Fera, Tridente do Oceano, Voz do Mar.

Ragnar: Aura de Pânico, Fúria Guerreira, Inimigo de Elfos, Mestre de Cerimônia, Toque da Ruína, Tropas de Ragnar.

Szazaas: Arma Envenenada, Familiar Serpente, Imunidade Contra Veneno, Imunidade Total Contra Veneno, Mestre de Cerimônia, Toque da Ruína.

Tanna-Toh: Arma Sagrada, Conhecimentos Gerais, Habilidades Lingüísticas, Imunidade Contra Ilusões, Imunidade Total Contra Ilusões, Talento Artístico.

Tauron: Coragem Total, Fúria Guerreira, Imunidade Contra Veneno, Pacto com a Serpente, Sangue de Ferro.

Tenebra: Comunhão com as Sombras, Expulsão Maior, Inimigo de Elfos, Mestre de Cerimônia, Toque da Ruína, Visão no Escuro.

Thyatis: Arma Sagrada, Destruir o Mal Adicional, Dom da Fênix, Dom da Imortalidade, Dom da Profecia, Dom da Ressurreição.

Valkaria: Arma Sagrada, Arma de Valkaria, Coragem Total, Fúria Guerreira, Habilidades Lingüísticas, Imunidade Contra Ilusões.

Wynna: Defesa da Magia, Magia Máxima, Magia Oculta, Magia Poderosa, Mente Arcana.



Szazaas
e Wynna

Clérigo de Hyninn

Hyninn, o Deus da Trapaça, tem como maiores devotos não os sacerdotes — mas sim ladrões, que fazem orações antes de executar algum “serviço”.

Mesmo assim, o Deus dos Ladrões também tem clérigos. Eles geralmente atuam como conselheiros dos chefes de guildas e quadrilhas (isso quando eles próprios não são chefes). Os templos deste deus são considerados sagrados pelos ladrões, sendo proibido exercer atividades criminosas ali.

Como não existe uma ordem constituída de Hyninn, um candidato precisa primeiro encontrar um clérigo deste deus e provar sua devoção para ser aceito como discípulo — o que não é fácil. Geralmente os candidatos precisam ter inteligência acima do normal. No final do treinamento, o discípulo só recebe seu símbolo sagrado se passar pela última prova: enganar ou pregar uma peça em seu próprio mestre.

O símbolo sagrado de Hyninn é uma pequena adaga atravessando uma máscara. Todos os clérigos da ordem usam este símbolo na forma de um pequeno medalhão que trazem escondido sob a roupa (afinal, não é algo que possam exibir abertamente!). Hyninn é um dos poucos deuses do Panteão que permitem a seus clérigos ocultar seu símbolo sagrado. Em geral, para evitar problemas com a lei, o clérigo de Hyninn finge ser clérigo de alguma outra divindade, vestindo-se e agindo como tal.

Tendências: Caótico e Neutro, Caótico e Bom, Caótico e Mau.

Domínios: Caos, Enganação, Sorte, Viagem.

Poderes Concedidos: Disfarce Ilusório, Forma de Macaco, Fuga, Talento Ladino, Ventriloquismo.

Obrigações e Restrições: clérigos de Hyninn nunca podem se recusar a fazer parte de uma trapaça ou artimanha que esteja sendo arquitetada. A única exceção, quando o clérigo tem liberdade de escolha, é quando esta ação contraria a sua tendência (por exemplo, ferir ou matar alguém quando o clérigo é de tendência Boa).

Clérigo de Keenn

Servos do sanguinário deus Keenn, os clérigos da guerra existem por todo Arton. Pode-se dizer, sem sombra de dúvida, que há pelo menos dois ou três deles em cada reino integrante do Reinado, ocupando cargos relativamente importantes.

Ao contrário do que se pensa, nem sempre os servos de Keenn são malignos; boa parte deles divide suas obrigações entre seu deus e o reino que defendem. Durante uma guerra entre reinos vizinhos, é normal ver clérigos desta ordem digladiando-se até a morte. Aqueles que não têm vínculo com o reino algum costumam se dedicar exclusivamente a Keenn, incitando conflitos onde quer que estejam.

Nem só de músculos e armas vive um servo de Keenn. Muitos seguem os ensinamentos do deus através de intriga e lábia. Boa parte dos reinos hostis de Arton tem um clérigo da guerra como conselheiro ao lado de seu regente. Eles incentivam conflitos sussurrando idéias de expansão e anexação de territórios, e reacendendo velhas rivalidades. Cogita-se que um destes clérigos alimente animosidades entre o Reino de Portsmouth e os Cavaleiros da Ordem da Luz.

Os templos de Keenn mais parecem fortalezas, abrigando dezenas de acólitos em treinamento. Lá, eles aprendem técnicas com armas e são submetidos a duros testes de resistência. O desafio final é uma série de combates até a morte, realizados em arenas dentro dos próprios templos. Em média, dentre cada quinze candidatos, apenas um sobrevive e é escolhido.

O típico clérigo de Keenn se veste exatamente como um guerreiro, usando armaduras pesadas, armas impressionantes e escudos imensos — mesmo aqueles em cargos diplomáticos. Exibem com orgulho o símbolo sagrado de Keenn: um escudo onde se cruzam um martelo de guerra, um machado de batalha e uma espada longa.

Tendência: Caótico e Mau, Neutro e Mau, Caótico e Neutro.

Domínios: Caos, Destruição, Força, Guerra, Mal.

“Posso servir a mais de uma divindade?”

Sim. Mas sem poderes, espertinho!

Muitos habitantes de Arton — na verdade, a maioria deles — prestam homenagens a mais de um deus maior, fazendo oferendas, tratando seus clérigos com respeito, visitando seus templos... Enfim, demonstrando sua admiração e respeito. São simples agrados, suficientes para contentar um deus (ou pelo menos afastar sua ira), mas pequenos demais para que uma divindade de fato ofereça poderes mágicos em troca.

Ser um servo ou devoto é mais do que isso: significa lealdade e devoção totais para com uma divindade; os Poderes Concedidos são uma forma de retribuição divina para aqueles que concordam em atuar como servos de um deus. *Apenas um.*

Qualquer personagem pode tentar seguir as Obrigações e Restrições de duas ou mais divindades, simplesmente como demonstração de respeito. No entanto, embora essa atitude tenha alguma chance de atrair simpatia — por parte das próprias divindades, ou de seus servos —, em termos de jogo não receberá quaisquer Poderes Concedidos.

O Clérigo do Panteão e o Paladino dos Deuses — ambos descritos neste capítulo — são exemplos de personagens que respeitam e veneram vários deuses, mas sem devoção exclusiva a um único deles. Por isso não recebem Poderes Concedidos de nenhum tipo, embora ainda contem com suas habilidades de classe normais.

Poderes Concedidos: Conjurar Arma, Coragem Total, Cura sem Restrições, Fúria Guerreira, Mestre de Cerimônia, Sangue de Ferro, Toque da Ruína.

Obrigações e Restrições: um clérigo de Keenn jamais recua diante de uma oportunidade de combate. Além disso, nunca pode conjurar magias de cura (exceto quando adquire os talentos Cura sem Restrição).

Clérigo de Khalmyr

Khalmyr é o líder supremo de todos os vinte deuses do Panteão. Assim, os sacerdotes de Khalmyr talvez sejam os mais importantes clérigos de Arton.

Além de seu papel como conselheiros espirituais, os sacerdotes da justiça de alta patente também atuam como representantes da lei na maioria dos tribunais do Reinado e além. Embora cada cidade tenha sua própria corte independente, sempre deve estar presente num tribunal algum sacerdote de Khalmyr — e na maior parte das vezes, é este quem dá o veredicto final e a sentença. Clérigos de Khalmyr também são convocados durante a coroação de um novo regente, pois somente eles podem fazer com que o novo governante seja “reconhecido pelos deuses”. Isso só não acontece em Deheon, devido à grande influência da deusa Valkaria no reino.

Apesar deste importante lado oficial e “burocrático” da ordem de Khalmyr, nada impede que seus clérigos atuem como aventureiros. Clérigos de Khalmyr usam mantos na cor azul escuro, trazendo em branco o símbolo sagrado — uma espada com uma balança sobreposta. Em boa parte dos tribunais de Arton, é comum ver este símbolo gravado na tribuna onde se senta o juiz.

Tendência: Leal e Bom, Leal e Neutro, Neutro e Bom.

Domínios: Bem, Força, Guerra, Ordem, Proteção, Terra.

Poderes Concedidos: Arma Sagrada, Coragem Total, Destruir o Mal Adicional, Dom dos Justos, Dom da Verdade, Dom da Vontade, Fúria Guerreira.

Obrigações e Restrições: clérigos de Khalmyr jamais podem desobedecer às ordens de um superior ou ignorar um pedido de socorro. Também são proibidos de possuir itens mágicos de natureza arcana (ou seja, feitos com magias arcanas), mas podem ter itens feitos com magias divinas.

Clériga de Lena

Esta é uma deusa pacífica, feminina, e assim também são suas clérigas. No entanto, as sacerdotisas de Lena não hesitam em socorrer grupos de aventureiros que possam necessitar de sua magia de cura. Em tempos de guerra, elas acompanham os exércitos e curam os feridos. Devido a este papel, existe em Arton um costume ancestral de respeito e não-agressão a clérigos no campo de batalha, desde que estes também não combatam, apenas curem e forneçam suporte. Boa parte das cida-

des e vilas do Reinado tem um templo de adoração a Lena.

As clérigas desta deusa são iniciadas desde crianças. As discípulas humanas ingressam em seu estudo normalmente na idade de nove anos — ou em idade equivalente, no caso de raças não-humanas. Aos doze, boa parte delas já consegue realizar magias simples. Os templos são organizados por matriarcado: a clériga mais velha é quem assume o comando.

Sacerdotisas de Lena vestem cores brilhantes como verde, amarelo e branco. Dizem que elas têm mania de limpeza: gostam de roupas asseadas e banhos constantes (e esta “mania” já salvou incontáveis vidas de pacientes sob seus cuidados, livrando-os de infecções). Seu símbolo sagrado é uma lua prateada, que costumam exibir nas roupas ou em uma tiara de prata.

Tendência: Neutro e Bom, Leal e Bom, Caótico e Bom.

Domínios: Bem, Cura, Proteção, Plantas.

Poderes Concedidos: Ataque Piedoso, Cura Gentil, Maximizar Cura, Potencializar Cura.

Obrigações e Restrições: apenas mulheres podem ser clérigas de Lena. Uma clériga precisa dar à luz pelo menos uma vez antes de receber seus poderes divinos. A fecundação, realizada no dia do plantio, é um mistério muito bem guardado pelas sacerdotisas — mas conta-se que nessas ocasiões a própria deusa desce dos céus e fecunda suas discípulas. Quase todas as crianças geradas pelas clérigas são meninas, que mais tarde se tornam discípulas e novas servas.

Clérigas de Lena são totalmente proibidas de lutar, usar armas ou qualquer magia capaz de causar dano. Em combate, podem apenas usar magias para proteger, ajudar ou curar a si e seus companheiros. Diante de um inimigo superior, podem apenas fugir, render-se ou aceitar a morte — para uma clériga de Lena, é preferível perder a própria vida a tirá-la de outra criatura.

Clérigo de Lin-Wu

Os clérigos de Lin-Wu se encontram principalmente na comunidade oriental de Nitamu-ra, em Valkaria. Assim como o Deus-Dragão, estes sacerdotes agem como guardiões de seu povo — protegendo não apenas suas vidas, mas também sua honra, cultura e tradições.

Geralmente pacifistas, encarregam-se de ensinar às crianças de seu povo o modo de vida tamuraniano, buscando manter viva sua cultura quase dizimada pela Tormenta. São eles também que aconselham os membros da comunidade com sua filosofia e, às vezes, seus enigmas. Embora evitem o conflito, clérigos de Lin-Wu recebem treinamento com armas e artes marciais — mas só fazem uso desses conhecimentos quando realmente necessário.

O típico clérigo de Lin-Wu veste trajes de seda com as cores brilhantes de seu Deus-Dragão: vermelho, verde e dourado.

Tendências: Leal e Neutro, Leal e Bom, Leal e Mau.

Domínios: Guerra, Ordem, Proteção, Sol.

Poderes Concedidos: Arma Sagrada, Coragem Total, Dom da Verdade, Grito de Kiai Divino, Imunidade Contra Ilusões, Imunidade Total Contra Ilusões.

Obrigações e Restrições: apenas tamuranianos do sexo masculino podem ser clérigos de Lin-Wu, pois considera-se que estrangeiros não poderiam entender sua filosofia. Além disso, devido ao caráter radicalmente patriarcal da sociedade tamuraniana, jamais é permitido que servos de Lin-Wu lutem com mulheres, ou fêmeas humanóides (para eles, uma mulher não é um adversário digno). Para membros da ordem, mulheres que abandonam suas vidas domésticas para viver “aventuras” estão abandonando também seu verdadeiro papel na sociedade, uma coisa vergonhosa.

Clérigos de Lin-Wu só podem usar armas tradicionais de seu povo: a katana (espada bastarda obra-prima), wakizashi (espada curta obra-prima), daikyu (arco longo composto obra-prima) e armas de monge (nunchaku, shuriken...).

Clérigo de Marah

Reconhecidos com facilidade por suas vestes totalmente brancas e por seu símbolo — uma pena sobre um coração —, os sacerdotes de Marah são pregadores da paz. Sua grande missão é deter a violência, evitar guerras, acalmar conflitos, buscar soluções diplomáticas. Muitos são escolhidos como conselheiros, diplomatas e embaixadores.

Não é raro que vítimas de desgraças venham procurar conforto na Ordem de Marah; sobreviventes de tragédias, guerreiros cansados de lutar ou qualquer um que tenha sofrido com a violência. Nos últimos anos, tem sido particularmente comum encontrar elfos nesta ordem (contrariando o antigo culto quase monoteísta dos elfos a Glórienn), especialmente fugitivos do terrível ataque a Lenórienn. Mas a deusa aceita clérigos de qualquer raça. Na verdade, vários grandes heróis de Arton desistiram das batalhas para servir a Marah.

Mas está errado quem pensa que estes clérigos são soles ou pacatos. Marah prega que a vida deve ser recebida não com violência, mas com alegria e amor — e os clérigos exaltam esta face da deusa realizando grandes festas, cerimônias e casamentos. Os clérigos de Marah são treinados para cantar e dançar (na verdade, a deusa Marah também é adorada por bardos), e costumam ser encarregados de organizar qualquer grande comemoração.

Todos os templos de Marah são magicamente protegidos pela deusa: em seu interior é impossível realizar qualquer ato violento, como se a própria Marah estivesse presente. Assim, é comum que vítimas em perigo busquem abrigo nesses locais.

Tendência: Neutro e Bom, Leal e Bom, Caótico e Bom.

Domínios: Bem, Cura, Proteção, Sorte.

Poderes Concedidos: Ataque Piedoso, Aura de Paz, Cura Gentil, Palavras de Bondade, Palavras de Bondade Aprimorada, Talento Artístico.

Obrigações e Restrições: o clérigo de Marah tem o dever sagrado de buscar soluções pacíficas para qualquer conflito, e para isso suportará qualquer provação ou humilhação. A ordem de Marah acredita que a violência fere tanto quem a pratica como quem a sofre. Se for necessário viver como escravo entre orcs para ensinar que a paz é importante, irá fazê-lo. Se tiver que oferecer suas moedas para um assaltante goblin meio morto de fome, irá fazê-lo. Isso não significa aceitar injustiças passivamente — mas sim mostrar, com seu próprio sacrifício, que a violência nunca é a única saída.

Clérigos de Marah são proibidos de usar armas ou qualquer magia capaz de causar dano. Em situações de combate, podem apenas usar magias para proteger, ajudar ou curar a si e seus companheiros. Quando um combate é inevitável, o clérigo só pode fugir, render-se ou aceitar a morte. Jamais vai ferir alguém, nem mesmo para salvar a própria vida ou um companheiro.

Clérigo de Megalokk

Muitas criaturas se tornam xamãs de Megalokk: goblins, orcs, meio-orcs, ogros, minotauros, centauros e quaisquer outras raças de humanóides ou humanóides monstruosos.

Também há humanos, elfos e anões que se tornam servos de Megalokk, mas são raros — e certamente não podem ser encontrados em reinos ou cidades. Preferem regiões remotas e perigosas, especialmente Lamnor, Galrasia ou as Montanhas Sanguinárias. Uns poucos conseguem a incrível façanha de viver em harmonia com os monstros de uma região; outros, ainda mais raros, chegam a comandar esses monstros.

No entanto, quase todos os clérigos deste deus são monstros inteligentes que vivem em qualquer tipo de sociedade: goblinóides, ogros, orcs, kobolds, centauros malignos, minotauros, licantropos, trogloditas, homens-lagarto, povos-dinossauro e até alguns dragões (mas não mortos-vivos). Geralmente estes xamãs assumem a liderança de suas tribos através do medo que seu poder inspira. Vale lembrar que nem todos os monstros adoram Megalokk — existem aqueles que preferem cultuar sua irmã Allihanna, ou ainda outros deuses.

Tendência: Caótico e Mau, Caótico e Neutro, Neutro e Mau.

Domínios: Animais, Destruição, Mal, Plantas.

Poderes Concedidos: Invocação de Monstros, Memória Racial, Mestre de Cerimônia, Toque da Ruína, Voz de Megalokk.

Obrigações e Restrições: para ser um xamã de Megalokk, um monstro deve assumir o compromisso de proteger sua própria espécie e lutar por sua supremacia. Seu grande objetivo é ajudar seus protegidos a ascender na escala evolucionária. Ele se torna o guardião máximo da cultura e costumes de sua raça, ensinando aos filhotes o modo de sua “gente”. Também cabe ao clérigo evitar o contato de sua espécie com outras criaturas (exceto, talvez, como comida...).

Para ser clérigo de Megalokk, um humano ou semi-humano deve abandonar totalmente seu antigo modo de vida e

Regra Opcional: Devotos

Personagens que não pertençam a classes conjuradoras divinas (adepto, clérigo, druida, paladino, ranger) também podem louvar uma das divindades maiores do Panteão.

Adquirindo o talento Devoto (veja adiante, em “Novos Talentos”), pertencendo a uma tendência permitida e seguindo as Obrigações e Restrições, membros de certas classes e/ou raças podem ter acesso aos Poderes Concedidos — recebendo um deles como um talento adicional e podendo adquirir outros como se fossem talentos comuns.

Um devoto também deve preencher os pré-requisitos para o talento. Ainda que qualquer aventureiro possa ser um devoto de Valkaria, por exemplo, apenas aqueles com bônus base de ataque +3 ou maior podem adquirir o talento Fúria Guerreira.

Um mesmo personagem jamais pode ser devoto de duas ou mais divindades, mesmo que adquira o talento Devoto várias vezes, ou tenha níveis em várias classes.

As classes e raças permitidas como devotos por cada divindade são as seguintes.

Allihanna: centauros, elfos, bárbaros.

Azgher: bárbaros, guerreiros.

Glórienn: elfos, bardos, swashbucklers.

Hynn: halflings, bardos, ladinos, swashbucklers.

Keenn: bárbaros, guerreiros.

Khalmyr: anões, guerreiros, monges.

Lena: monjas.

Lin-Wu: monges, samurais.

Marah: bardos, monges.

Megalokk: humanóides monstruosos, meio-orcs, bárbaros.

Nimb: bardos, feiticeiros, ladinos, magos.

Oceano: elfos-do-mar.

Ragnar: goblinóides, meio-orcs, bárbaros.

Sszzas: bardos, ladinos, magos.

Tanna-Toh: bardos, magos, monges.

Tauron: bárbaros, guerreiros, minotauros, monges.

Tenebra: anões, licantropos, mortos-vivos, ladinos, magos.

Thyatis: magos.

Valkaria: qualquer aventureiro (ou seja, qualquer classe não destinada a PdMs).

Wynna: elfos, sprites, bardos, feiticeiros, magos.

Note que qualquer pessoa ou criatura — do mais humilde de plebeu ao mais poderoso arquimago — pode prestar respeitos e homenagens a qualquer divindade que escolher, e até mesmo seguir suas Obrigações e Restrições se assim desejar. No entanto, caso sua raça ou sua classe não esteja na lista de cada deus, não receberá quaisquer Poderes Concedidos.

abraçar a cultura da espécie de monstro que escolheu. Isso será extremamente difícil — a maioria dos que tentam, terminam devorados por aqueles que queriam proteger. Para os que conseguem, contudo, o prêmio é compensador: a confiança total de uma espécie de monstro.

Clérigos de Megalokk só podem usar as mesmas armas e armaduras usadas pela espécie de monstro que protegem. Se esta espécie não usa nenhuma arma ou armadura, o mesmo vale para o clérigo.

Clérigo de Nimb

Ainda que a grande maioria da população de Arton prefira fazer suas preces ao Deus da Ordem, alguns questionam se ele está mesmo no comando. Estes arriscam-se a servir Nimb, o Deus do Caos.

É difícil saber se os clérigos de Nimb se tornam insanos através do contato com o deus ou se entram em contato com ele por já serem loucos. De qualquer forma, seu comportamento é algo que todas as outras pessoas só podem considerar loucura. Alguns são exóticos, interessantes, divertidos até. Outros são psicopatas perigosos. E aqueles do primeiro tipo podem mudar para o segundo tipo a qualquer momento, e vice-versa!

Clérigos de Nimb aprendem que tudo é obra do acaso — mas, ao mesmo tempo, nada é inevitável. Não acreditam que exista um único futuro traçado e demarcado para cada um: o futuro muda a cada instante, pois assim é o caos. Por causa deste modo de pensar, os clérigos do caos estão entre os aventureiros mais obstinados.

Servos de Nimb dificilmente desistem de uma missão, embora evitem fazer planos muito extensos para o futuro. A aparência de cada um é única: podem ser vestir de forma normal (o que é raro), mas em geral usam trajes que ninguém mais usaria. Escolhem uma das faces de um dado como seu símbolo sagrado.

Tendência: Caótico e Neutro, Caótico e Bom, Caótico e Mau.

Domínios: Caos, Sorte e quaisquer outros quatro (escolhidos aleatoriamente pelo Mestre). Um mesmo clérigo não pode possuir domínios opostos.

Poderes Concedidos: Anatomia Insana, Magia Oculta, Poder Oculto, Poder Oculto Aprimorado, Toque da Ruína, Transmissão da Loucura.

Obrigações e Restrições: toda vez que um clérigo de Nimb conjura uma magia, existem chances iguais (50%) de que ela funcione muito bem (como se recebesse o benefício de Maximizar Magia) ou muito mal (efeito mínimo).

Além disso, clérigos de Nimb não podem nunca desistir de uma missão, e são tratados como loucos em toda parte, pois ninguém jamais confia neles; sofrem -2 de penalidade em todos os testes de perícias baseadas em Carisma.

Clérigo do Oceano

A maior parte dos clérigos do Oceano são criaturas marinhas (elfos-do-mar, sereias e outras raças anfíbias) que orientam suas vilas e aldeias. Seu papel é ensinar à comunidade como viver em harmonia com o mar e seus habitantes. Mas também existem sacerdotes deste deus em terra, e pertencentes a outras raças.

Em terra firme, clérigos dos mares habitam ilhas e áreas costeiras. Podem ser vistos orientando e protegendo vilarejos bárbaros, vilas de pescadores, cidades portuárias e até mesmo embarcações — entre os marinheiros, acredita-se que ter um destes clérigos a bordo traz sorte e afasta a fúria do mar. Seu papel é agir como embaixadores: falam aos povos da superfície sobre as maravilhas do mar. Cabe aos clérigos ensinar como aproveitar a riqueza e generosidade do oceano, mas sem fazer coisas que o enfureçam — como matar baleias e golfinhos, ou pescar em épocas de reprodução. Um clérigo dos mares também é responsável pela proteção das criaturas marinhas que visitam o “mundo seco”.

Além de seres anfíbios, é comum encontrar entre estes clérigos elfos-terrestres, meio-elfos, humanos, halflings e minotauros. Não se sabe sobre nenhum anão que tenha se tornado um clérigo dos mares, visto que anões não gostam muito do mar.

Clérigos do Oceano sempre usam como símbolo sagrado uma concha. Também é comum que tenham tatuagens ou usem roupas adornadas com temas náuticos: âncoras, barcos, peixes, estrelas-do-mar...

Tendência: Neutro, Neutro e Bom, Neutro e Mau, Leal e Neutro, Caótico e Neutro.

Domínios: Água, Ar, Animais, Plantas.

Poderes Concedidos: Anfíbio, Forma do Mar, Tridente do Oceano, Voz do Mar.

Obrigações e Restrições: as únicas armas permitidas para clérigos dos mares são o tridente, o arpão e a rede. Podem usar apenas armaduras de couro, e não podem usar escudos. Não podem permanecer afastados do mar durante mais de quatro dias, ou perdem seus Poderes Concedidos e suas habilidades de classe (exceto uso de armas e armaduras). Ambos retornam assim que o clérigo volta para o mar.

Clérigo de Ragnar

Ragnar ascendeu há relativamente pouco tempo ao posto de Deus da Morte e membro do Panteão. Com isso, não apenas seus clérigos bugbears ganharam mais poder, como também Ragnar passou a ser venerado por membros de outras espécies humanóides: goblins, hobgoblins, ogros, orcs e até meio-orcs, que abandonaram suas divindades naturais.

Tudo de acordo com os planos de Gaardalok, sumo-sacerdote de Ragnar e braço direito de Thwor Ironfist, o general da Aliança Negra dos Goblinóides. Aproveitando-se das vitórias do poderoso general, Gaardalok elevou muito a influência de sua divindade.

Sendo um culto tribal, Ragnar não costumava ter templos oficiais. Entretanto, com a tomada quase total de Lamnor, antigos templos de outros deuses foram transformados em locais de adoração ao deus bugbear. Hoje em dia, o poder de Ragnar é tão grande que a própria estrutura dos templos tomados é corrompida: igrejas de mármore branco mostram-se enegrecidas, conspurcadas pelo mal. Muitos clérigos acham ser esta uma prova do aumento do poder de Ragnar nos últimos anos. Boa parte de seus clérigos são xamãs bugbears.

Muitos xamãs orcs e hobgoblins ainda tentam manter vivo o culto a seus deuses antigos, mas estão perdendo terreno. O maior templo de Ragnar está situado em Rarnaakk, o atual reino hobgoblin; os hobgoblins queriam erigir um templo em honra a Hurlaagh, uma divindade menor outrora cultuada por sua raça. Mas o general bugbear fez com que mudassem de idéia...

Os clérigos de Ragnar são figuras sinistras, mesmo entre os membros de suas raças. Pelo menos um deles acompanha expedições importantes da Aliança Negra. Exibem em flâmulas ou medalhões o atual símbolo sagrado de seu deus: um círculo branco eclipsado por um círculo negro, representando a sombra negra de Ragnar ao passar por Arton.

Tendência: Caótico e Mau, Caótico e Neutro, Neutro e Mau.

Domínios: Caos, Destruição, Guerra, Mal, Morte.

Poderes Concedidos: Aura de Pânico, Fúria Guerreira, Inimigo de Elfos, Mestre de Cerimônia, Toque da Ruína, Tropas de Ragnar.

Obrigações e Restrições: o clérigo de Ragnar, sempre que entra em batalha, deve lutar até a vitória ou morte — não é permitido a ele se render ou desistir de um combate. O clérigo também deve oferecer um sacrifício humano (ou semi-humano) a seu deus todos os meses, em ritual.

Divindades por Tendência

Leal e Bom: Azgher, Khalmyr, Thyatis.

Leal e Neutro: Lin-Wu, Tanna-Toh, Tauron.

Leal e Mau: nenhum (o Terceiro ocupava esta posição).

Neutro e Bom: Allihanna, Lena, Marah.

Neutro: Oceano, Tenebra.

Neutro e Mau: Szzaas.

Caótico e Bom: Glórienn, Valkaria.

Caótico e Neutro: Hyninn, Nimb, Wynna.

Caótico e Mau: Keenn, Megalokk, Ragnar.

Clérigo de Sszzaas

Clérigos do Deus da Traição — ou Sszzaazitas, como são mais conhecidos — sempre foram caçados como criminosos. Quando seu deus foi quase destruído, perderam seus poderes, e a ordem quase desapareceu. Mas agora, com o retorno do Corruptor, os Sszzaazitas estão voltando à ativa.

Esses sacerdotes são extremamente práticos e inteligentes, quase sempre recorrendo a métodos considerados desonrados ou covardes: veneno, chantagem, intriga, mentiras e quaisquer meios que se provem úteis. Sua ordem crê que este é o caminho daqueles que devem comandar o mundo. Para eles, a força bruta é apenas uma ferramenta, assim como magia, itens mágicos, aliados... Seu único grande objetivo é o poder.

Mesmo entre os sacerdotes, não há uma união verdadeira, pois eles consideram plenamente normal matar um colega para tomar sua posição. Afinal, se a vítima não antecipou este perigo, não era digna de servir a Sszzaas.

Sendo membros de um culto proibido, os Sszzaazitas não usam roupas típicas que possam denunciá-los, e nem exibem abertamente seu símbolo sagrado.

Tendência: Neutro e Mau, Leal e Mau, Caótico e Mau.

Domínios: Conhecimento, Enganação, Mal, Morte.

Poderes Concedidos: Arma Envenenada, Familiar Serpente, Imunidade Contra Veneno, Imunidade Total Contra Veneno, Mestre de Cerimônia, Toque da Ruína.

Obrigações e Restrições: clérigos de Sszzaas devem, pelo menos uma vez por mês, realizar um ato que resulte na corrupção de um inocente. Isso significa convencer ou enganar uma pessoa bondosa para que realize um ato genuinamente maligno, mesmo que não tenha consciência disso. Foram muitos os clérigos e paladinos que perderam seu status sagrado porque pensavam estar realizando o bem, quando na verdade eram enganados por estes vilões.

O clérigo também deve fazer um sacrifício ritual humano (ou semi-humano) em honra a seu deus pelo menos uma vez por mês. Geralmente vários clérigos se reúnem para realizar o sacrifício em conjunto (basta uma vítima para cada ritual, não importando a quantidade de clérigos). Novamente, a vítima deve ser uma pessoa bondosa e inocente.

Quando reconhecidos, estes sacerdotes são imediatamente caçados pelas autoridades, heróis ou pelo povo enfurecido.

Clérigo de Tanna-Toh

Os clérigos de Tanna-Toh têm como missão educar os povos. Em grandes cidades eles assumem o papel de professores, ensinando ciências, artes e especialmente leitura e escrita. Em áreas mais remotas, empenham-se em levar cultura a povos bárbaros.

Na maioria das cidades de Arton, os templos de Tanna-Toh funcionam como escolas, academias, universidades, bibliotecas e museus — estes sacerdotes são os guardiões definitivos das artes e do conhecimento. Qualquer pessoa em busca de cultura ou informação será bem recebida pelos clérigos de Tanna-Toh, famosos por sua extrema paciência.

Embora não ensinem magia, alguns destes clérigos podem ser vistos atuando na Grande Academia Arcana de Valkaria. Tanna-Toh também é reverenciada pelos bardos de Arton, que invocam seu nome em busca de inspiração.



Um servo de Sszzaas celebra o retorno de sua divindade

Sacerdotes de Tanna-Toh são basicamente pacifistas — mas estão errados aqueles que os enxergam apenas como professores inofensivos: os membros da ordem também recebem treinamento em combate, para proteger aquilo que tanto valorizam. Estes clérigos podem ser vistos atuando como guardas em grandes bibliotecas e museus, ou participando de aventuras que envolvam a busca por conhecimentos perdidos.

O típico clérigo de Tanna-Toh exibe em suas vestes o símbolo da deusa: um rolo de pergaminho e uma pena cruzando-se.

Tendência: Leal e Neutro, Leal e Bom, Leal e Mau.

Domínios: Conhecimento, Ordem, Proteção, Viagem.

Poderes Concedidos: Arma Sagrada, Conhecimentos Gerais, Habilidades Lingüísticas, Imunidade Contra Ilusões, Imunidade Total Contra Ilusões, Talento Artístico.

Obrigações e Restrições: servos de Tanna-Toh jamais podem recusar uma missão que envolva a busca por um novo conhecimento ou informação; investigar rumores sobre um livro perdido, procurar uma aldeia lendária, pesquisar os hábitos de uma criatura desconhecida... esse tipo de coisa.

Um servo do conhecimento *sempre* diz a verdade, e *nunca* pode se recusar a responder uma pergunta — mesmo que isso resulte em sua própria morte. É totalmente proibido para eles esconder qualquer conhecimento.

Clérigo de Tauron

Embora a face da Divina Serpente ainda seja aceita entre muitos devotos, o povo minotauro se recusa a crer que sua principal divindade, o Deus da Força, seja feminina, pois a força estaria associada ao sexo masculino (vale lembrar, não existem minotauros fêmeas). E uma vez que a raça dos minotauros tem muito mais contato com o povo civilizado que os selvagens antropossauros de Galrasia, o nome de Tauron é hoje muito mais difundido no Reinado.

Apesar de venerar uma face diferente da serpente em chammas, o clérigo de Tauron segue os mesmos preceitos. Valoriza a força, coragem, força de vontade e a proteção dos mais fracos. Também determina que o fraco deve ser dominado pelo forte — o que combina com a política escravista dos minotauros.

Tauron é o deus mais venerado em Tapista, onde seus clérigos são comuns. Eles exibem túnicas onde se vê o símbolo do deus: uma cabeça de touro em chammas. Um clérigo de Tauron não costuma necessariamente adotar um servo ou escravo, como faria um clérigo da Serpente — mas às vezes o faz.

Tendências: Leal e Neutro, Leal e Bom, Leal e Mau.

Domínios: Fogo, Força, Guerra, Ordem, Proteção.

Poderes Concedidos: Coragem Total, Fúria Guerreira, Imunidade Contra Veneno, Sangue de Ferro.

Obrigações e Restrições: um clérigo de Tauron deve mostrar coragem em combate, jamais lutando contra um oponente em desvantagem numérica, e nunca usando ar-

mas ou poderes superiores aos do oponente. Clérigos de Tauron também são proibidos de usar armas de arremesso, de projéteis ou qualquer outra forma de ataque à distância, incluindo magias; só podem lutar em corpo-a-corpo e usar magias de toque.

Clérigo da Serpente

Como uma face de Tauron, a Divina Serpente é adorada principalmente pelas nagahs, pelas dragoas-caçadoras (um tipo de mulheres-lagarto guerreiras de Galrasia) e algumas outras raças. Esta deusa enigmática tem propósitos estranhos e um tanto contraditórios, sendo difícil dizer ao certo se seus sacerdotes são malignos ou bondosos. Eles veneram a força, a coragem, a determinação e a proteção dos fracos, mas também praticam a tirania e a escravidão.

São muito raros os cultos humanos ou semi-humanos à Serpente. Ela é mais venerada por povos bestiais que seguem a lei do mais forte, como orcs, goblinóides e minotauros — sendo que cada um destes povos vê a Serpente de uma forma diferente. Infelizmente, a maioria dos devotos da Serpente obedece apenas à sua primeira lei (dominar os fracos), e não entende ou ignora a segunda (proteger os fracos): apenas as dragoas-caçadoras seguem com fidelidade total os ideais da Serpente.

Tendências: Leal e Neutro, Leal e Bom, Leal e Mau.

Domínios: Fogo, Força, Guerra, Ordem, Proteção.

Poderes Concedidos: Coragem Total, Fúria Guerreira, Imunidade Contra Veneno, Pacto com a Serpente, Sangue de Ferro.

Obrigações e Restrições: clérigos da Serpente são proibidos de usar armas de arremesso, de projéteis ou qualquer outra forma de ataque à distância, incluindo magias; só podem lutar em corpo-a-corpo e usar magias de toque. Também só podem usar armaduras feitas com o couro de criaturas mortas por eles próprios.

Um clérigo da Serpente acredita que tem a obrigação de encontrar e adotar (ou escravizar) uma criatura mais fraca (com Nível de Desafio igual ou inferior a metade do ND do próprio clérigo) e protegê-la pelo resto da vida. O clérigo jamais deve aceitar qualquer ajuda deste protegido. Por outro lado, o protegido precisa honrar seu protetor — e deve ser castigado imediatamente se demonstrar qualquer desrespeito.

Clérigo de Tenebra

A Deusa das Trevas é muito querida entre o povo anão. Apesar de sua rivalidade com Khalmyr, é a segunda divindade mais cultuada pela raça. No reino oculto de Doherimm, onde não é vista como maligna, Tenebra tem grandes templos e uma ordem bem organizada. A religião anã acredita que Tenebra seja na verdade a esposa do deus da justiça; uma vez que, entre anões, as brigas entre marido e mulher são muito comuns (e bastante violentas!), eles acham natural que Khalmyr e Tenebra estejam sempre em meio a escaramuças...

Regra Opcional: Servos e Tendências

As regras normais vistas no *Livro do Jogador* dizem que a tendência de um clérigo não pode estar mais de um passo distante da tendência de sua própria divindade, e que um clérigo não pode escolher uma tendência Neutra a menos que sua divindade também a possua.

Em *TORMENTA*, é possível servir a um deus maior e receber poderes em troca, não importando sua tendência. Cada deus artoniano exige formas diferentes de homenagem e devoção.

Lena é uma divindade Neutra e Bondosa. No entanto, uma clériga de tendência muito diferente (por exemplo, Caótica e Má) pode reverenciar a Deusa da Vida e seguir seus preceitos, usando sua magia apenas para proteger, ajudar e curar a si e seus companheiros, e jamais lutando. Da mesma forma, um clérigo Leal e Bom pode servir a Megalokk (Caótico e Mau) e receber seus poderes, desde que concorde em seguir os preceitos do deus-monstro: proteger uma espécie escolhida de monstro e adotar sua cultura.

Esta atitude é incomum entre deuses de outros mundos, e proporciona maior liberdade de tendência a clérigos e

outros servos divinos de Arton. No entanto, nunca é fácil comportar-se de uma forma quando sua própria natureza interior é outra. Por isso, servos (não apenas clérigos) de divindades com tendências afastadas das suas próprias sofrem um dos seguintes efeitos, a critério do Mestre:

- -1 de penalidade permanente em uma de suas habilidades (escolhida pelo Mestre, exceto Sabedoria) a cada quatro níveis. Os pontos de habilidade ganhos normalmente a cada quatro níveis podem ser empregados para repor essa perda.

- -1 de penalidade em seus Pontos de Vida ganhos com aumento de nível, chegando a um mínimo de 1 PV. Um clérigo de Khalmyr que seja Neutro e Mau e possua Con 16 (modificador de +3) receberá 1d8+2 PV ao avançar de nível (ao invés de 1d8+3).

- 10% de penalidade em quaisquer Pontos de Experiência ganhos.

Note que, mesmo sofrendo uma destas restrições, ainda é possível para qualquer pessoa perseverar e tornar-se um servo poderoso. De fato, alguns sumo-sacerdotes de Arton têm tendências proibidas por suas próprias divindades.

Os clérigos anões empenham-se em demonstrar ao mundo que Tenebra não é nenhum demônio maligno. É uma deusa de esperança, pronta a oferecer conforto e força a seus devotos — e seu manto de escuridão, que protege da fúria e calor do sol, é uma dádiva gentil ao mundo.

A opinião destes clérigos sobre os mortos-vivos é variada. Muitos rejeitam que sua deusa tenha criado estes monstros. Outros acreditam que ela os fez para testar a bravura daqueles que ousam desafiar a escuridão. E outros ainda dizem que os mortos-vivos não devem ser destruídos, mas sim controlados — são servos oferecidos pela deusa a seus clérigos mais fiéis.

Os humanos, anões e outros semi-humanos que cultuam Tenebra vestem roupas e armaduras negras. Trazem no peito o símbolo da deusa, uma estrela negra de cinco pontas.

Tendência: Neutro, Neutro e Bom, Neutro e Mau, Leal e Neutro, Caótico e Neutro.

Domínios: Mal, Morte, Proteção, Terra.

Poderes Concedidos: Comunhão com as Sombras, Expulsão Aprimorada, Inimigo de Elfos, Mestre de Cerimônia, Toque da Ruína, Visão no Escuro.

Obrigações e Restrições: a deusa Tenebra exige que seus sacerdotes jamais sejam vistos sob a face de Azgher, seu grande inimigo. Um clérigo das trevas jamais pode ser tocado pelo sol, devendo agir apenas à noite ou em subterrâneos. Caso receba a luz do sol, de forma intencional ou não, perde seus Poderes Concedidos e habilidades de classe (exceto uso de armas e armaduras); ambos serão recuperados apenas no próximo anoitecer.

Clérigo da Mãe Noite

A Deusa da Noite e das Trevas tem muitos seguidores, cada um com sua própria visão de Tenebra. Para alguns, ela é gentil e conforta seus devotos quando o mundo se torna mais perigoso e sombrio. Para outros, é uma conquistadora implacável que comanda legiões de criaturas malignas. Povoa o mundo com mortos-vivos e outras abominações, mas também foi responsável pela criação da nobre raça anã. Assim, é difícil saber com certeza se Tenebra é uma deusa bondosa ou diabólica.

A Mãe Noite é como a deusa Tenebra é conhecida pelos mortos-vivos. Sim, pois os próprios mortos também buscam seu poder — qualquer morto-vivo com inteligência suficiente para descobrir a existência da deusa pode tentar se tornar um sacerdote. Existem em Arton muitos vampiros, múmias e fantasmas com poderes divinos concedidos por Tenebra.

E, além de mortos-vivos e anões, a Mãe Noite também tem sacerdotes e xamãs entre outras criaturas noturnas — especialmente licanos. Dizem que a própria maldição dos lobisomens foi um “presente” da deusa para a raça humana, uma forma de torná-los mais íntimos com a noite.

Tendência: Neutro, Neutro e Bom, Neutro e Mau, Leal e Neutro, Caótico e Neutro.

Domínios: Mal, Morte, Proteção, Terra.

Poderes Concedidos: Comunhão com as Sombras, Expulsão Aprimorada, Inimigo de Elfos, Mestre de Cerimônia, Toque da Ruína, Visão no Escuro.

Obrigações e Restrições: um clérigo da Mãe Noite jamais pode ser tocado pelo sol, devendo agir apenas à noite ou em subterrâneos. Caso receba a luz do sol, seja de forma intencional ou não, perde imediatamente seus Poderes Concedidos e habilidades de classe (exceto uso de armas e armaduras); ambos serão recuperados apenas no próximo anoitecer.

Especial: mortos-vivos e licantropos que cultuam Tenebra tornam-se mais resistentes a certos ataques e magias que normalmente os afetam. Mortos-vivos não são sujeitos a expulsão ou fascinação; e a Redução de Dano dos licantropos não pode ser vencida por armas mundanas de prata, tornando-se 5/prata mágica ou 10/prata mágica.

Clérigo de Thyatis

Sacerdotes de Thyatis são particularmente notórios em Triumphus, onde têm a tarefa de cuidar das pessoas mortas até que sejam trazidas de volta à vida pela benção/maldição da cidade. Também tratam de informar e confortar aqueles que ficam perturbados com o fenômeno. Forasteiros que tenham encontrado a morte em Triumphus (e que agora não podem mais sair) recebem dos sacerdotes moradia temporária e orientação para construir ali uma nova vida; depois de avaliar seu caráter e suas capacidades, os clérigos podem recomendar os forasteiros a cargos adequados.

No resto do continente, o papel dos clérigos de Thyatis é um tanto diferente. Graças aos poderes que recebem, são constantemente procurados por grupos de aventureiros para ressuscitar amigos mortos em batalha ou parentes assassinados. Eles não fazem distinção entre um valoroso paladino e um assassino implacável, acreditando que todos merecem uma nova chance. A única restrição é que, respeitando os designios de seu deus, os clérigos de Thyatis não trazem de volta à vida pessoas que tiveram morte natural.

Embora não aceitem pagamento em dinheiro por seus serviços, é comum que os clérigos peçam um favor em troca da ressurreição — especialmente quando tratam com aventureiros obviamente poderosos. Clérigos malignos deste deus (sim, eles existem) podem exigir o cumprimento de missões extremamente perigosas ou humilhantes em troca da bênção.

Clérigos de outras crenças são aceitos nos templos de Thyatis, embora servos de deuses rivais sejam vistos com desconfiança.

Tendência: Leal e Bom, Leal e Neutro, Neutro e Bom.

Domínios: Bem, Conhecimento, Cura, Fogo, Ordem, Viagem.

Poderes Concedidos: Arma Sagrada, Destruir o Mal Adicional, Dom da Ressurreição, Dom da Fênix, Dom da Profecia.

Obrigações e Restrições: muitas vezes, quando ressuscita alguém, o clérigo pode experimentar uma visão durante a qual recebe uma mensagem dos deuses, uma missão para a vítima que acaba de salvar. É papel do clérigo estar presente quando esta pessoa desperta, para transmitir a mensagem, e o

ressuscitado deve cumprir a missão como pagamento pela dádiva recebida. Caso a vítima recuse ou desista da missão, começa a perder um Ponto de Vida por turno e seu corpo é reduzido a cinzas, sem que nenhum outro poder consiga trazê-la de volta à vida. O processo pode ser interrompido confessando seu pecado e pedindo perdão a um clérigo de Thyatis.

Servos deste deus são proibidos de matar seres inteligentes (criaturas com Int 3 ou mais). Podem combater e até ferir essas criaturas, mas nunca matá-las.

Clérigo de Valkaria

Valkaria é a Deusa da Ambição. Deusa daquilo que mais destaca a raça humana das demais — seu eterno descontentamento, sua interminável busca pela evolução, seu desejo de ir mais longe e voar mais alto. Ser um humano é nunca estar satisfeito com aquilo que se é ou que se tem.

Valkaria é também a Deusa dos Aventureiros, aquela que impele os heróis a vencer desafios e atingir grandes objetivos. Portanto, os sacerdotes de Valkaria são aqueles que melhor representam o clérigo aventureiro que acompanha grupos de heróis.

Embora quase ninguém no Reinado soubesse, a deusa Valkaria se encontrava presa na famosa estátua que fica na capital do Reinado. Uma vez que quase ninguém reconhecia Valkaria como deusa fora dos limites de Deheon, arrebanhar mais fiéis não era fácil — especialmente porque os clérigos de Valkaria perdiam parte de seus poderes quando viajavam além das fronteiras de Deheon.

Mas agora a deusa está livre, e grandes festas têm sido realizadas por todo o Reinado para celebrar o fato. Templos da deusa são erguidos em reinos distantes com rapidez assustadora, e clérigos de Valkaria podem ser vistos participando de grupos aventureiros com muito mais frequência do que antes — todos ansiosos para demonstrar o poder e majestade de sua deusa nas regiões onde ela foi esquecida.

Tendência: Caótico e Bom, Caótico e Neutro, Neutro e Bom.

Domínios: Bem, Caos, Guerra, Sorte, Viagem.

Poderes Concedidos: Arma Sagrada, Arma de Valkaria, Coragem Total, Fúria Guerreira, Habilidades Lingüísticas, Imunidade Contra Ilusões, Imunidade Total Contra Ilusões.

Obrigações e Restrições: com a libertação de sua deusa e o fim de qualquer restrição geográfica para seus poderes, os clérigos de Valkaria agora podem se aventurar em qualquer parte. Este é justamente o desejo da deusa — que seus servos explorem sua liberdade e levem sua palavra até onde Valkaria havia sido esquecida.

Por isso, clérigos de Valkaria perdem suas habilidades de classe (exceto uso de armas e armaduras) e Poderes Concedidos caso permaneçam mais de 2d10+10 dias em uma mesma cidade (ou vila, aldeia, povoado...), ou 1d4+2 meses em um mesmo reino. Seus poderes retornam 24 horas após o início de uma nova jornada.

Clérigo de Wynna

Ninguém em Arton duvida da existência da magia — seus feitos maravilhosos podem ser testemunhados por qualquer pessoa quase todos os dias. Mas muitos acreditam que a magia é apenas uma energia, um recurso natural. Outros, contudo, estão certos de que esta dádiva é oferecida por Wynna, a Deusa da Magia.

Quase não existem clérigos de Wynna, porque ela é venerada apenas por conjuradores arcanos. Um clérigo só recebe poderes adicionais de Wynna quando também é um mago, feiticeiro ou bardo verdadeiro, uma combinação um tanto rara. Estes clérigos podem ser encontrados mais facilmente no reino de Wynlla e também na Academia Arcana, que tem Wynna como patronesse.

O símbolo sagrado de Wynna é um anel metálico. Representa a magia, a energia que mantém o mundo coeso e em movimento. Não por acaso, muitos desses anéis compõem a vestimenta da própria Wynna. O mais comum, no entanto, é que seus devotos usem um simples anel.

Tendência: Caótico e Neutro, Caótico e Bom, Caótico e Mau.

Domínios: Água, Ar, Bem, Caos, Fogo, Magia, Sorte, Terra.

Poderes Concedidos: Defesa da Magia, Magia Máxima, Magia Oculta, Magia Poderosa, Mente Arcana.

Obrigações e Restrições: apenas personagens capazes de conjurar magia arcana, ou com qualquer habilidade similar a magia, podem ser clérigos de Wynna. Isso significa personagens com níveis em classes conjuradoras arcanas (magos, feiticeiros, bardos...), membros de raças com habilidades similares a magia (como sprites), ou personagens com o talento Aptidão Mágica (veja em “Novos Talentos”).

Clérigo do Panteão

Nem todos os clérigos de Arton escolhem servir a esta ou aquela divindade específica. Alguns acreditam que devem dedicar-se aos deuses como um todo, cultivar esta incrível família de entidades conhecida como “o Panteão” — bem como demonstrar respeito para com todos os deuses menores. Assim, quando fala de sua fé, este sacerdote se refere apenas aos “deuses”.

Ao contrário do que se pode pensar, estes clérigos são bastante comuns. Podem ser encontrados especialmente em comunidades distantes e isoladas, longe da influência de sacerdotes de cultos específicos. Vilas e cidades pequenas, que possuem um único padre, muito provavelmente terão um destes.

Quase todos estes clérigos são jovens: quando ganha experiência e entra em contato com outras culturas e crenças, o clérigo do Panteão tende a decidir-se por uma ou outra divindade — para então se tornar um sacerdote daquele deus. Quando isso acontece (geralmente em campanha), passa a seguir Obrigações e Restrições e ter acesso aos Poderes Concedidos de sua divindade padroeira.

Os clérigos do Panteão se vestem quase sempre como

padres convencionais, em mantos ou batinas. Podem usar qualquer tipo de armadura, mas não podem usar armas cortantes ou perfurantes — porque essas derramam sangue, algo que consideram proibido. As únicas armas que podem usar são maças, clavas, cajados, fundas...

Tendência: qualquer.

Poderes Concedidos: nenhum. No entanto, o clérigo pode escolher dois domínios, e recebe seus poderes concedidos, conforme as regras normais do *Livro do Jogador*.

Obrigações e Restrições: não pode usar armas cortantes ou perfurantes.

Druidas

Os druidas de Arton são reclusos, vivendo isolados em uma área selvagem — sozinhos ou em pequenos grupos formados apenas por outros druidas, sendo estes um tanto raros. Por seu contato maior com a natureza, o druida tem mais facilidade para sobreviver em lugares selvagens e lidar com animais. Por outro lado, tem grande dificuldade em se relacionar com pessoas e agir em grandes centros urbanos. Pouca coisa consegue deixar um druida mais nervoso que uma cidade cheia de gente.

A típica área de atuação do druida é a floresta. Mas, da mesma forma que os rangers, druidas também existem em tipos variados de terreno: deserto, floresta, selva, montanhas, planície, pântano, tundra, aquático e subterrâneo. O jogador deve escolher um destes no 1º nível.

Nem todos os druidas servem a Allihanna. Existem também aqueles que escolhem servir a seu irmão perverso, Megalokk, o Deus dos Monstros. Existem ainda druidas que servem ao Oceano, zelando principalmente pelas criaturas marinhas.

Considerações Mecânicas: druidas recebem, como um talento adicional, um dos Poderes Concedidos destinados a servos de Allihanna, Oceano ou Megalokk, e podem escolher outros Poderes Concedidos normalmente.

Druidas recebem +1 de bônus de circunstância em todas as suas perícias de classe quando atuam em seu tipo de terreno.

Druida de Allihanna

Servos de Allihanna, a Mãe Natureza, dividem-se em dois tipos básicos: druidas e xamãs (clérigos). Na verdade são poucas as diferenças, ambos são sacerdotes devotados à proteção dos animais e da vida selvagem.

“Druida de Allihanna” é praticamente uma redundância. Todos os druidas amam a natureza, e existe apenas uma Deusa da Natureza — ambos são indissolúveis. Não existe em Arton um druida verdadeiro que não demonstre devoção profunda a esta deusa. Aqueles que seguem Megalokk ou Oceano são, inclusive, considerados apenas impostores.

Uma vez que os animais são seus únicos companheiros,

os druidas costumam vestir apenas trapos. Eles encontram formas criativas de conseguir material para suas roupas: couro de grandes répteis (que descamam de tempos em tempos), membranas de grandes ovos, seda de casulos, conchas, folhas, flores, plumas...

Tendência: Neutro e Bom, Leal e Bom, Caótico e Bom. Druidas de Allihanna, ao contrário do que diz o *Livro do Jogador*, não precisam ter tendência Neutra.

Poderes Concedidos: Amigo dos Animais, Dom da Profecia, Forma Selvagem Adicional, Garras de Fera, Memória Racial, Voz de Allihanna.

Obrigações e Restrições: druidas de Allihanna não podem usar armaduras de metal ou armas cortantes (exceto no caso de armas naturais, como garras e dentes; ou armas geradas por magia). Armaduras de couro são permitidas somente se forem feitas com o couro de animais que tiveram morte natural. A morte de animais selvagens só é permitida em defesa própria.

Druidas de Allihanna não conseguem descansar adequadamente em cidades (não recuperam Pontos de Vida, e não podem preparar novas magias); por isso, sempre preferem o relento a um quarto de estalagem.

Druida de Megalokk

Dentre todos os servos dos deuses, os druidas são certamente os mais selvagens. Apenas três divindades maiores possuem druidas. Os mais conhecidos são os druidas de Allihanna, a Mãe Natureza. Outros servem ao seu cruel irmão mais velho: são os druidas de Megalokk.

Animais e monstros são inimigos desde o início dos tempos — e esta inimizade prevalece até hoje entre seus defensores. Da mesma forma que os druidas de Allihanna protegem animais e feras “normais”, druidas de Megalokk fazem o mesmo com relação a monstros, dragões e sobrenaturais.

Como todo druida, este personagem prefere viver isolado — bem diferente do xamã de Megalokk, que atua em tribos, bandos ou comunidades de monstros. Também, como todo druida, não é muito bom para se relacionar com pessoas; prefere devorá-las!

Tendência: Caótico e Mau, Caótico e Neutro, Neutro e Mau. Druidas de Megalokk, ao contrário do que diz o *Livro do Jogador*, não precisam ter tendência Neutra.

Poderes Concedidos: Garras de Fera, Forma Selvagem Adicional, Invocação de Monstros, Memória Racial, Voz de Megalokk.

Obrigações e Restrições: druidas de Megalokk não podem usar armaduras de metal ou armas cortantes (exceto no caso de armas naturais, como garras e dentes, ou armas geradas por magia).

Druidas de Megalokk não conseguem descansar adequadamente em cidades (não recuperam Pontos de Vida, e não podem preparar novas magias); por isso sempre preferem o relento a um quarto de estalagem.

Em Arton, druidas podem ser inimigos entre si



Druida do Oceano

Amigo das criaturas marinhas, este druida vive à parte da inimizade entre Allihanna e Megalokk. A Deusa da Natureza e o Deus dos Monstros têm devotos entre os habitantes do mar, cada um protegendo seus iguais. Mas o Grande Oceano é neutro quanto a animais e monstros, abrigando e protegendo todos aqueles que buscam a força de suas ondas. O verdadeiro adversário deste druida são os povos do Mundo Seco, que invadem os mares para saquear, pilhar e matar.

Druidas do oceano vivem quase sempre na escuridão, patrulhando os reinos submarinos, e muito raramente emergindo por qualquer motivo. Portanto, elfos-do-mar e outras raças capazes de respirar sob a água abraçam esta classe com muito mais frequência, enquanto humanos e outros representantes do Mundo Seco são raros.

Ao contrário dos clérigos, os druidas do Oceano preferem agir sozinhos, ou acompanhados apenas por outros druidas — assim como suas contrapartes terrestres. É raro que usem qualquer vestimenta, exceto tangas rústicas ou algas marinhas. Também não costumam usar armas, armaduras, ferramentas ou qualquer objeto que se estrague ao contato prolongado com a água do mar.

Tendência: Neutro, Neutro e Bom, Neutro e Mau, Leal e Neutro, Caótico e Neutro.

Poderes Concedidos: Anfíbio, Forma do Mar, Forma Selvagem Adicional, Garras de Fera, Tridente do Oceano, Voz do Mar.

Obrigações e Restrições: druidas do Oceano não usam armas ou armaduras metálicas de qualquer tipo. Independente da raça à qual pertençam, também não conseguem descansar adequadamente fora d'água (não recuperam Pontos de Vida, e não podem preparar novas magias. Raças que respiram ar precisam descansar pelo menos parcialmente imersas em água salgada para recobrar suas forças.

Rangers

Dentre todos os membros de classes conjuradoras divinas, o rangers são aqueles com menor ligação com os deuses.

O ranger tradicional não é um sacerdote e nem um soldado santo, mas sim um guerreiro rústico, acostumado a viver sem os confortos da civilização. Diferente de um druida, ele não tem uma ligação tão poderosa com a natureza e as feras — ele é menos protetor e mais caçador. Rangers são experientes em desafiar aos perigos selvagens. Sobrevivência é sua especialidade: se ele respeita a natureza ou não, esta escolha pertence a cada um.

Mas é difícil viver em meio à obra de Allihanna, Megalokk e Oceano sem identificar-se com pelo menos uma destas divindades. Além disso, qualquer ajuda para sobreviver em lugares selvagens é bem-vinda. Rangers que aceitam seguir as

normas de uma destas três divindades podem atuar como seus servos, e assim receber poderes especiais.

Assim como o druida, rangers atuam em tipos variados de terreno: deserto, floresta, selva, montanhas, planície, pântano, tundra, aquático e subterrâneo. O jogador deve escolher um destes no 1º nível.

Considerações Mecânicas: assim como um clérigo, um ranger de Allihanna, Megalokk ou Oceano recebe, como um talento adicional, um dos Poderes Concedidos destinados aos servos de sua divindade.

Rangers recebem +1 de bônus de circunstância em todas as suas perícias de classe quando atuam em seu tipo de terreno.

Ranges que não escolham servir a Allihanna, Megalokk ou Oceano seguem as regras normais vistas no *Livro do Jogador*.

Ranger de Allihanna

Druidas podem ser agressivos, selvagens e territoriais na defesa das florestas. Já os rangers de Allihanna adotam um papel contrário: eles asseguram que humanos e outras raças consigam resolver seus assuntos nas terras da deusa, sem causar mal a seus habitantes, nem ser feridos por eles. São os guardas florestais de Arton.

Com sua extrema habilidade de sobrevivência, o ranger de Allihanna sabe evitar conflitos com animais ferozes, conseguir alimento sem causar dano ambiental, contornar regiões de feras territoriais, e assim por diante. Eles asseguram que povos civilizados visitem o lar da Mãe Natureza, apreciem suas maravilhas, mas sem perturbá-la.

Por outro lado, rangers de Allihanna são implacáveis com os agressores da natureza. Ao contrário dos druidas — reclusos e desajeitados em grandes cidades —, rangers estão sempre prontos a perseguir caçadores clandestinos e outros criminosos em terreno urbano.

Tendência: Neutro e Bom, Leal e Bom, Caótico e Bom.

Poderes Concedidos: Amigo dos Animais, Dom da Profecia, Memória Racial, Voz de Allihanna.

Obrigações e Restrições: rangers de Allihanna são proibidos de escolher animais ou humanóides como inimigos prediletos: eles devem promover a harmonia entre estas criaturas, não matá-las.

Ranger de Megalokk

O druida de Megalokk protege monstros. O ranger desta divindade monstruosa vai muito além disso: ele caça e destrói seus inimigos.

O ranger de Megalokk é um assassino cruel, um caçador de cabeças. Ele mata animais e humanóides por puro prazer. Emprega suas habilidades de rastreamento para procurar, emboscar e trucidar viajantes em terreno selvagem. No entanto, ele não teme visitar os lugares mais perigosos da cidade, bebendo em tavernas

e começando lutas mortais à menor provocação — afinal, qualquer desculpa para ferir ou matar humanos é aceitável.

Dragões malignos muitas vezes adotam rangers de Megalokk como soldados pessoais — uma paródia dos paladinos que servem ao Bem e Ordem. Rangers menos experientes aceitam agir como simples capangas, cumprindo ordens para seus mestres draconianos. Os mais poderosos, no entanto, usam dragões como montarias.

Rangers de Megalokk são muitas vezes designados, pelos xamãs deste deus, para capturar vítimas que serão oferecidas em sacrifício. Portanto, não é raro para um destes matadores silenciosos entrar furtivamente em cidades e raptar um ou mais de seus habitantes. Rangers mais experientes são colocados na pista de grandes clérigos ou paladinos (vítimas muito mais cobiçadas para cerimônias de sacrifício).

Tendência: Neutro e Mau, Leal e Mau, Caótico e Mau.

Poderes Concedidos: Invocação de Monstros, Memória Racial, Voz de Megalokk.

Obrigações e Restrições: rangers de Megalokk podem escolher apenas animais ou humanoides como inimigos prediletos.

Ranger do Oceano

Conhecedores dos segredos dos mares, estes rangers são presença quase obrigatória em embarcações ou expedições submarinas. São exímios pescadores e nadadores, mesmo quando não pertencem a raças submarinas.

Por seu habitat e modo de vida rústico, é claro que elfos-do-mar são a raça com mais representantes nesta classe. Seus caçadores são impiedosos quando perseguem sereias, humanos e outros inimigos. Mas é surpreendente o número de nativos do “Mundo Seco” que se apaixonam pelo mar.

Um fato muito interessante entre os rangers do Oceano — e também entre nativos do reino de Khubar — é sua habilidade de cavalgar as ondas mais violentas equilibrando-se de pé sobre grandes pranchas de madeira (isso exige testes de Equilíbrio). Embora não sejam itens mágicos, estas pranchas devem ser construídas e abençoadas por xamãs do Oceano. Comunidades costeiras muitas vezes realizam grandes torneios entre os “cavaleiros das ondas”; em algumas tribos, é necessário vencer um torneio para tornar-se chefe.

Tendência: Neutro, Neutro e Bom, Neutro e Mau, Leal e Neutro, Caótico e Neutro.

Poderes Concedidos: Anfíbio, Forma do Mar, Tridente do Oceano, Voz do Mar.

Obrigações e Restrições: rangers do Oceano podem escolher apenas terreno aquático. Além disso, sempre devem adquirir graduações máximas em Equilíbrio (para cavalgar suas pranchas).

Um ranger do Oceano que não possua uma prancha

feita e abençoada por um xamã do Oceano sofre um redutor de -1 em todos os testes de habilidade, ataque, resistência e perícias, até obter ou recuperar o item.

Paladinos

Em Arton, os paladinos existem em sua forma mais tradicional: guerreiros sagrados, abençoados com o poder dos deuses, defensores do bem e da ordem.

Os paladinos são treinados quase da mesma forma que os clérigos: acolhidos em templos e mosteiros quando crianças, orientados nos caminhos da justiça e nobreza, mas também treinados como guerreiros para lutar contra o mal. Existem casos de pessoas de valor extraordinário escolhidas pelos próprios deuses, recebendo o status de paladino por seus próprios esforços, sem qualquer contato com sacerdotes ou templos. Mas essas são exceções: a grande maioria dos paladinos atua como soldados de elite em ordens clericais.

Um paladino só recebe seu título e poderes com uma vida de justiça, virtude, pureza e bondade absolutas. Qualquer ato maligno de sua parte, intencional ou acidental, resulta no cancelamento de seu status. No caso de um pecado leve, às vezes o paladino pode conseguir o perdão dos deuses após cumprir uma missão ou penitência. Além disso, por sua eterna disposição em lutar contra o mal e colocar sua vida em risco, são escassos os guerreiros sagrados que atingem a idade avançada. Em toda a história de Arton, não se conhece talvez mais de dez paladinos que tenham tido morte natural.

Além de uma vida de pureza e virtude, não é raro que os deuses exijam de seus paladinos o cumprimento de certos votos — como voto de silêncio, pobreza, castidade ou celibato. Tais exigências não partem de deuses específicos; não há uma ou outra divindade que exija este ou aquele voto. É uma escolha individual, particular para cada paladino. Ele pode ser informado sobre tais votos diretamente pelos deuses, em sonhos ou visões, mas o mais comum é conhecê-los através de clérigos. Alguns paladinos também optam por fazer votos por vontade própria, almejando abraçar ainda mais os valores e virtudes de seus deuses, sem que sejam ordenados a isso.

Entre os deuses maiores, apenas Azgher, Khalmyr, Lena, Lin-Wu, Marah, Tanna-Toh, Thyatis e Valkaria têm paladinos. Deuses menores de tendência bondosa também podem possuir um único paladino por vez.

Considerações Mecânicas: assim como um clérigo, um paladino de um dos vinte deuses do Panteão recebe um dos Poderes Concedidos destinados aos servos de sua divindade, e pode adquirir outros poderes como talentos.

Em Arton, apenas humanos ou seres de sangue humano (meio-elfos e meio-orcs) podem ser paladinos. As únicas exceções são os paladinos de Khalmyr (que também podem ser anões) e de Glórienn (apenas elfos, mas sem direito a Poderes Concedidos).

Regra Opcional: Paladinos Variantes



Certas divindades de Arton aceitam paladinos mesmo quando sua tendência não o permite, e deuses que normalmente não teriam paladinos podem contar com alguns em suas fileiras.

Paladinos sempre devem ter tendência bondosa, quanto a isso não há exceção. No entanto, às vezes surgem paladinos neutros e bons — ou, ainda mais raros, caóticos e bons. Estes guerreiros sagrados especiais, por sua filosofia incomum, têm poderes ligeiramente diferentes daqueles descritos no *Livro do Jogador*.

Deuses que aceitam clérigos de tendência NB ou CB também podem aceitar paladinos de mesma tendência, e com acesso aos mesmos Poderes Concedidos. Empregar esta regra opcional resultará em personagens extremamente incomuns, como paladinos da Natureza, dos Ladrões, ou mesmo do Caos!

Paladinos Neutros e Bons

Estes paladinos são devotados a atos de bondade, sem laços tão restritivos com a lei. Não desprezam regulamentos, mas também não permitem que esses fiquem no caminho de sua luta: vencer o mal é mais importante que obedecer à ordem.

- **Inspira Bravura (SM):** A partir do 3º nível, com sua coragem e atitude positiva, o paladino pode inspirar a si ou a seus companheiros. O paladino pode conjurar *boa esperança* um número de vezes por dia igual ao seu bônus de Carisma (mínimo 1), com um nível de conjurador igual à metade de seu nível, como uma habilidade similar a magia.

- **Habilidade de Herói:** No 5º e 11º níveis, o paladino recebe um ponto adicional em uma de suas habilida-

des básicas (à escolha do jogador), de forma idêntica ao aumento de habilidade por avanço de nível.

- **Companheiros:** Paladinos neutros e bons podem se aventurar com personagens de qualquer tendência Neutra ou Bondosa, mas jamais aceitam aliar-se a criaturas malignas, e aceitam apenas seguidores Neutros e Bons.

- Paladinos neutros e bons não possuem os seguintes poderes: Montaria Especial e Expulsar Mortos-Vivos.

Divindades Permitidas: Allihanna, Azgher, Glórienn, Khalmyr, Lena, Lin-Wu, Marah, Oceano, Tanna-Toh, Tauron, Tenebra, Thyatis, Valkaria, Wynna.

Paladinos Caóticos e Bons

Extremamente raros, os guerreiros sagrados deste tipo agem seguindo seus corações mais do que qualquer código. São ferozes lutadores contra toda forma de restrição ou escravidão, pois acreditam que ambos são frutos da tirania. No entanto, por sua atitude anarquista, tendem a ser menos inspiradores perante seus companheiros. Apesar de servir a deuses inusitados (Hyninn, Nimb...), estes paladinos tentam fazer aflorar o bem que existe nos desígnios de seus deuses, sem prejudicar a liberdade que tanto prezam.

- **Autoconfiança:** paladinos caóticos confiam mais em si mesmos, não em códigos ou proteção externa. O paladino recebe +1 de bônus por nível em sua Categoria de Armadura, até igualar seu modificador de Carisma. Por exemplo, um paladino caótico de 1º nível com Carisma 14 (+2) recebe CA+1. Chegando ao 2º nível, recebe CA+2, igualando seu modificador de Carisma. Ele não recebe mais nenhum bônus ao avançar de nível (a menos que seu Carisma aumente).

- **Desafiar o Perigo:** quanto mais poderoso o inimigo, maior a confiança do paladino de que irá vencê-lo. A partir do 2º nível, o paladino recebe +1 de bônus de circunstância em suas jogadas de ataque, dano com armas e em sua CA sempre que luta em grande desvantagem numérica (sozinho contra três ou mais oponentes), ou sempre que combate sozinho um adversário com Nível de Desafio superior a seu nível de personagem. Esse bônus aumenta para +2 no 7º nível.

- **Companheiros:** paladinos caóticos e bons podem se aventurar com personagens de qualquer tendência Neutra ou Bondosa, mas jamais aceitam aliar-se a criaturas malignas, e aceitam apenas seguidores Caóticos e Bons.

- Paladinos caóticos e bons não possuem os seguintes poderes: Aura de Coragem e Expulsar Mortos-Vivos.

Divindades Permitidas: Allihanna, Glórienn, Hyninn, Lena, Marah, Nimb, Valkaria, Wynna.

Paladino de Azgher

Também conhecidos como Guerreiros de Azgher, estes são os guerreiros santos dos povos do deserto. Vestem-se de branco e dourado, muitas vezes exibindo em um pequeno escudo o símbolo sagrado de seu deus (um sol). Seu rosto está sempre oculto, pois lhes é proibido mostrá-lo. Usam as mesmas armas preferidas pelos guerreiros de seu povo.

Tendência: Leal e Bom.

Poderes Concedidos: Arma Sagrada, Amigo de Azgher, Destruir o Mal Adicional, Discípulo do Sol, Espada em Chamas, Imunidade Contra o Fogo.

Obrigações e Restrições: O Paladino do Sol deve cobrir o rosto com uma máscara, capuz ou trapos; jamais pode mostrar seu rosto, exceto para os sumo-sacerdotes. O rosto do paladino só é revelado abertamente em seu funeral, em uma cerimônia solene. Caso seu rosto seja visto por outros, o paladino perde suas habilidades de classe (exceto uso de armas e armaduras) e Poderes Concedidos durante 1d6+2 dias.

Paladinos de Azgher devem doar para a tribo todo e qualquer ouro que venham a conseguir, seja na forma de moedas ou objetos.

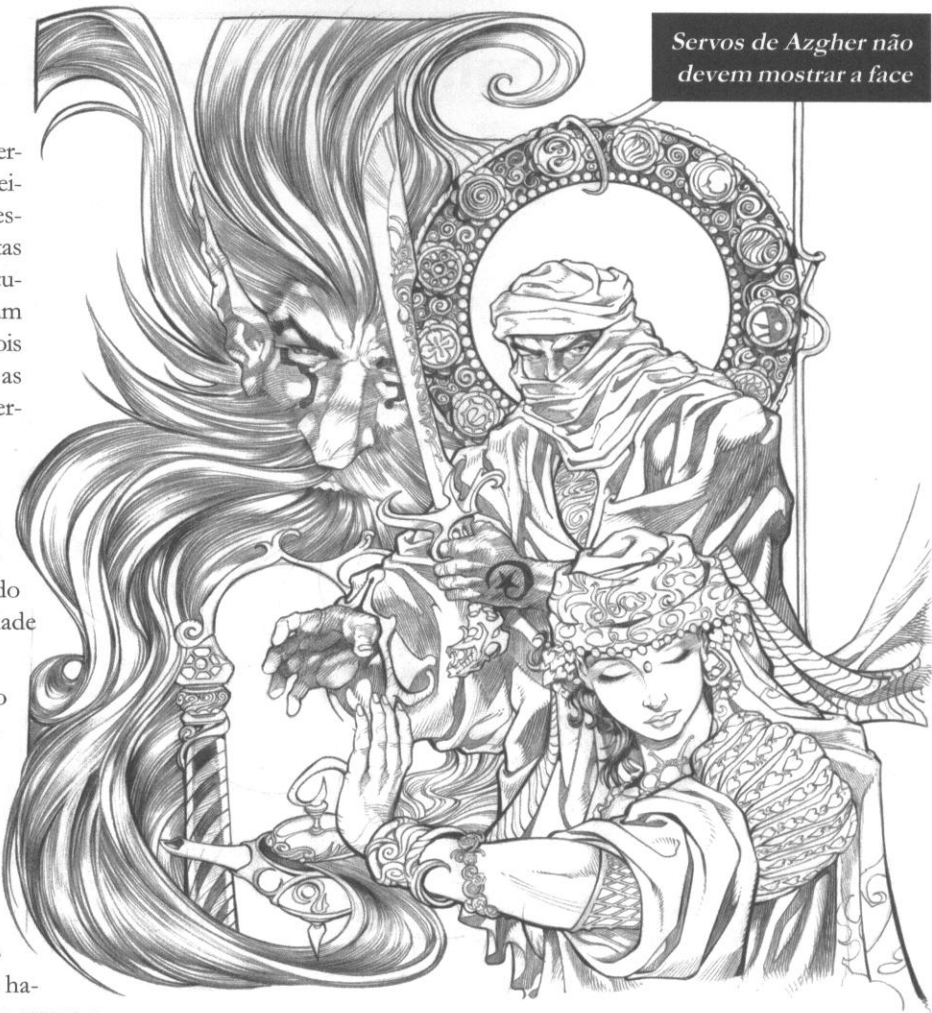
Paladinos de Azgher podem usar apenas as seguintes armas: espada longa, cimitarra, lança, arco curto e arco composto. Eles podem usar apenas armaduras leves e escudos.

Paladino de Glórienn

Há muito tempo, durante a Infinita Guerra dos elfos contra os hobgoblins, a Deusa dos Elfos tinha paladinos: eram a Espada de Glórienn, um grupo especial de guerreiros santos que recebia poderes especiais de sua deusa. Ao longo dos anos de batalha, sua atuação foi decisiva na defesa de Lenórienn contra os hobgoblins — e seu líder, Berforam, foi um dos maiores guerreiros elfos de todos os tempos.

Então veio o dia terrível em que a Aliança Negra dos goblinóides arrasou a capital dos elfos. As Espadas lutaram como puderam, clamando por sua deusa em combate, mas de nada adiantou. O reino de Lenórienn caiu. E o grande Berforam, sentindo-se traído por sua deusa, hoje comanda os

Servos de Azgher não devem mostrar a face



Elfos Negros — uma seita de elfos devotados ao ódio por Glórienn, e os maiores inimigos dos clérigos desta deusa.

Nos dias de hoje, Glórienn está fraca e sem poderes. Ela não pode mais criar paladinos poderosos. Mesmo assim, alguns poucos guerreiros elfos tentam manter vivos os antigos ideais das Espadas, e impedir a extinção total da ordem.

Ser uma Espada de Glórienn não é fácil: para isso um elfo deve viver seguindo o código de conduta de um paladino, mas *sem* receber poderes divinos adicionais. Muito poucos aceitam este tipo de vida. Eles o fazem por pura fé, acreditando que um dia o poder de sua deusa será restituído, e eles voltarão a ser legítimos guerreiros santos.

Tendência: Leal e Bom.

Poderes Concedidos: nenhum.

Obrigações e Restrições: apenas elfos podem ser paladinos de Glórienn. Um paladino de Glórienn jamais pode ignorar um pedido de ajuda de outro elfo, e deve proteger qualquer membro de seu povo até a morte, se preciso. Jamais pode atacar, ferir ou mesmo erguer a mão contra outro elfo.

Paladinos de Glórienn não têm direito a Poderes Concedidos, mas conservam todas as habilidades de classe dos paladinos.

Paladino de Khalmyr

Os paladinos de Khalmyr são os defensores supremos da lei e ordem no mundo de Arton. São os heróis mais admirados e respeitados pelo povo, e os mais temidos pelos vilões.

Paladinos da justiça geralmente fazem parte de uma das duas grandes ordens dedicadas ao deus Khalmyr: a Ordem dos Cavaleiros de Khalmyr, sediada na pequena vila de Willen, na costa oeste de Arton; ou a Ordem dos Cavaleiros da Luz, localizada em Norm, no reino de Bielefeld. É difícil encontrar um paladino de Khalmyr agindo de maneira totalmente independente destas seitas. Os poucos existentes são vistos como renegados, e precisam se esforçar muito para demonstrar sua boa vontade.

Uma vez por ano é realizado em Petrynia, na cidade de Malpetrim, o tradicional Duelo das Ordens — um torneio amistoso entre as duas ordens de Khalmyr, com seus melhores guerreiros enfrentando-se em disputas de exibição.

O paladino da justiça sempre se veste de azul e branco, exibindo com orgulho o símbolo sagrado de Khalmyr em sua armadura, escudo ou flâmula.

Tendência: Leal e Bom.

Poderes Concedidos: Arma Sagrada, Coragem Total, Destruir o Mal Adicional, Dom dos Justos, Dom da Verdade, Dom da Vontade, Fúria Guerreira.

Obrigações e Restrições: paladinos de Khalmyr jamais podem desobedecer às ordens de um superior ou ignorar um pedido de socorro. Também são proibidos de possuir itens mágicos de natureza arcana (ou seja, feitos com magias arcanas), mas podem ter itens feitos com magias divinas.

Especial: além das raças normalmente permitidas (humanos, meio-elfos e meio-orcs), anões também podem ser paladinos de Khalmyr.

Paladino de Lena

Lena aceita apenas mulheres como clérigas, e estas seguem votos que as impedem de realizar *qualquer* ato violento contra outras criaturas. Assim, guerreiros sagrados parecem ter pouco em comum com os interesses da deusa. No entanto, eles existem!

Paladinos de Lena são os únicos homens que podem receber poder divino desta deusa, sendo obrigatório que sua mãe seja uma sacerdotisa de Lena. Seu poder mágico de cura é superior ao de todos os outros paladinos — mas suas restrições de combate são as mais severas.

Devido à natureza matriarcal da ordem, o paladino de Lena deve ainda demonstrar respeito a todas as mulheres. Estes raros guerreiros podem ser reconhecidos por exibir em seus pertences a lua prateada, símbolo da deusa.

Tendência: Leal e Bom.

Poderes Concedidos: Cura Gentil, Maximizar Cura, Potencializar Cura.

Obrigações e Restrições: o paladino de Lena é proibido de usar qualquer arma, ataque ou magia capaz de ferir (ou seja, provocar a perda de Pontos de Vida). Sua única opção em combate são manobras ou ataques de imobilização, esquivas, desarme e outras que não causam dano (no entanto, podem usar armas ou ataques que provoquem dano de contusão).

Paladino de Lin-Wu

Também conhecido como Samurai de Lin-Wu, este é o guerreiro sagrado do Deus-Dragão. Assim como o guerreiro samurai comum se destaca por sua nobreza, etiqueta e estirpe aristocrática, o paladino de Lin-Wu é notório por receber poder mágico do deus tamuraniano. Exceto por este detalhe, ambos são muito parecidos.

O paladino de Lin-Wu também segue um severo código de obediência e servidão. Mas, em vez de servir a um lorde, serve ao próprio Deus-Dragão e aos altos-sacerdotes de sua ordem. Estes paladinos formam a guarda de elite dos templos e do bairro de Nitamu-ra. Muitas vezes também organizam expedições à antiga Tamu-ra, hoje uma área de Tormenta, em busca de artefatos tamuranianos. Poucas dessas são bem-sucedidas...

Uma vez que o Deus-Dragão dificilmente vá morrer, um samurai de Lin-Wu nunca vai realizar o suicídio ritual por falhar na proteção de seu mestre. Mesmo assim, sua disciplina e lealdade são inflexíveis. O paladino deve seguir cada comando de seu deus, e também obedecer a um código de honra próprio da ordem.

Da mesma forma que o samurai comum, o paladino de Lin-Wu também usa armadura de fino acabamento, trazendo no elmo um adorno metálico em forma de dragão. Suas armas também são o arco daikyū, a espada wakizashi e a espada katana.

Tendência: Leal e Bom.

Poderes Concedidos: Coragem Total, Dom da Verdade, Grito de Kiai Divino, Imunidade Contra Ilusões, Imunidade Total Contra Ilusões.

Obrigações e Restrições: apenas tamuranianos do sexo masculino podem ser paladinos de Lin-Wu. Jamais é permitido que servos de Lin-Wu lutem contra mulheres e outras fêmeas humanóides.

Paladinos de Lin-Wu só podem usar armas tradicionais de seu povo: katana (espada bastarda obra-prima), wakizashi (espada curta obra-prima), daikyū (arco longo composto obra-prima) e armas de monge (nunchaku, shuriken...).

Paladino de Marah

Paladinos são guerreiros santos, então é difícil imaginar que a Deusa da Paz recorra a eles. Na verdade, o paladino de Marah é bem diferente do guerreiro sagrado convencional.

Trazendo na armadura a pena e o coração de Marah, este aventureiro tem como missão impedir a guerra e encontrar soluções pacíficas para todos os problemas. Da mesma for-

ma que o clérigo desta ordem, o paladino é totalmente proibido de lutar. Ele emana a mesma aura de paz possuída pelos clérigos, acalmado toda a violência ao seu redor.

A maior diferença entre os clérigos e paladinos de Marah é que os primeiros são melhores como diplomatas, atuando em áreas civilizadas — enquanto os últimos são mais indicados para integrar grupos de aventureiros, pois são mais resistentes e melhor preparados para sobreviver aos perigos deste tipo de vida.

Tendência: Leal e Bom.

Poderes Concedidos: Aura de Paz, Cura Gentil, Palavras de Bondade, Talento Artístico.

Obrigações e Restrições: apesar de seu potencial como lutador, o paladino de Marah jamais procura resolver qualquer conflito através da violência, e suporta qualquer sofrimento para evitá-la.

Paladinos de Marah são proibidos de usar armas ou qualquer magia capaz de causar dano. Em situações de combate, podem apenas usar magias para proteger, ajudar ou curar a si e seus companheiros. Quando um combate é inevitável, o paladino só pode fugir, render-se ou aceitar a morte. Jamais vai ferir alguém, nem mesmo para salvar a própria vida ou um companheiro.

Paladino de Tanna-Toh

A Deusa do Conhecimento não é necessariamente pacífica. Conhecimento é um tesouro valioso como outro qualquer. Muitas vezes é preciso lutar para obtê-lo, ou para protegê-lo.

Os paladinos de Tanna-Toh são guerreiros santos especializados em missões que envolvam resgatar ou salvar tesouros culturais. São treinados para reconhecer e localizar esses itens de forma mais eficiente que outros paladinos. São grandes detetives, mestres em interrogatório, seguir pistas, localizar armadilhas, detectar passagens secretas... quando o assunto é investigação, nem mesmo os paladinos de Khalmyr se comparam.

O paladino de Tanna-Toh sempre exibe o símbolo sagrado de sua deusa na placa peitoral, escudo ou flâmula.

Tendência: Leal e Bom.

Poderes Concedidos: Arma Sagrada, Conhecimentos Gerais, Habilidades Lingüísticas, Imunidade Contra Ilusões, Imunidade Total Contra Ilusões, Talento Artístico.

Obrigações e Restrições: servos desta deusa jamais podem recusar uma missão que envolva a busca por um novo conhecimento ou informação; investigar rumores sobre um livro perdido, procurar uma aldeia lendária, pesquisar os hábitos de uma criatura desconhecida... este tipo de coisa.

Um servo do conhecimento *sempre* diz a verdade, e *nunca* pode se recusar a responder uma pergunta — mesmo que isso resulte em sua própria morte. É totalmente proibido para eles esconder qualquer conhecimento.

Paladino de Thyatis

O Deus da Ressurreição tem paladinos, embora estes sejam pouco conhecidos. Trazendo no peito, escudo ou flâmula a imagem sagrada da ave fênix, eles ensinam Arton que o bem e a justiça nunca morrem. Assim como eles próprios.

Muitos paladinos de Thyatis são imortais! Quando são mortos, retornam magicamente à vida após algum tempo (em geral 3d6 dias), não importando a causa da morte. Queime-o até as cinzas, e elas vão se reunir para refazer o corpo. Corte-o em mil pedaços, e esses pedaços se unem novamente. Afaste os pedaços, enterre bem longe um do outro... e não vai adiantar nada, pois um deles vai regenerar completamente e trazer o paladino de volta.

Esse dom torna o paladino de Thyatis muito poderoso, mas não invencível. Existe uma forma secreta de matá-lo, chamada Morte Verdadeira. Pode ser qualquer evento comum: um gole de vinho élfico, o beijo de uma fada, o soco de um ogro, o toque de um dragão, uma gota de chuva no outono... não importa. Se este evento ocorrer com o paladino de Thyatis, ele morrerá instantaneamente, e não poderá ser ressuscitado.

Em geral, para descobrir qual sua Morte Verdadeira, o paladino deve antes realizar uma missão para Thyatis. esta informação só pode ser revelada ao paladino por um grande representante deste deus (como seu sumo-sacerdote) ou pelo próprio Thyatis.

Tendência: Leal e Bom.

Poderes Concedidos: Arma Sagrada, Destruir o Mal Adicional, Dom da Ressurreição, Dom da Imortalidade, Dom da Fênix, Dom da Profecia.

Obrigações e Restrições: paladinos de Thyatis são proibidos de matar seres inteligentes (Int 3 ou mais). Podem combater e até ferir essas criaturas, mas nunca matá-las.

Paladino de Valkaria

Alguns paladinos são meio-elfos ou meio-orcs (que, apesar do nome, têm mais em comum com os humanos). Existem também os anões paladinos de Khalmyr — uma exceção compreensível, uma vez que o Deus da Justiça é também o Deus dos Anões. Mas, apesar de tudo, a imensa maioria dos paladinos é humana. E Valkaria é a Deusa da Humanidade.

Depois dos paladinos de Khalmyr, os paladinos de Valkaria são os mais numerosos em Arton — e também os mais obstinados, aqueles que melhor representam a determinação e o espírito aventureiro da raça humana. Buscam aventura com a mesma paixão com que buscam justiça. Quanto maior o desafio, quanto maior a dificuldade da missão, maior será seu desejo de participar.

Até recentemente, paladinos de Valkaria perdiam parte de seus poderes quando ultrapassavam as fronteiras de Deheon. Assim, demonstravam sua bravura, aventurando-se em terras dis-

tantes mesmo quando isso reduzia suas forças. Hoje é diferente: Valkaria está livre, e ansiosa por reencontrar seu povo. Por este motivo, seus paladinos são agora mais audaciosos que nunca.

Todo paladino de Valkaria traz na placa peitoral, escudo ou flâmula a imagem da estátua de sua deusa.

Tendência: Leal e Bom.

Poderes Concedidos: Arma Sagrada, Arma de Valkaria, Coragem Total, Fúria Guerreira, Habilidades Lingüísticas, Imunidade Contra Ilusões, Imunidade Total Contra Ilusões.

Obrigações e Restrições: com a libertação de sua deusa, os paladinos de Valkaria agora podem se aventurar em qualquer lugar, sendo este justamente o desejo de sua padroeira. Paladinos de Valkaria perdem suas habilidades de classe (exceto uso de armas e armaduras) e Poderes Concedidos caso permaneçam mais de 2d10+10 dias em uma mesma cidade (ou vila, aldeia, povoado...) ou 1d4+2 meses em um mesmo reino. Seus poderes retornam 24 horas após o início de uma nova jornada.

Paladino dos Deuses

Da mesma forma que ocorre com o clérigo do Panteão, nem todo paladino decide servir a esta ou aquela divindade. O paladino dos deuses reconhece a existência de infinitas divindades e, humildemente, não acredita que seja sua própria escolha adotar apenas uma delas. Assim, guiado apenas por sua fé e princípios morais, serve “aos deuses” sem se prender a nenhum deles.

O paladino dos Deuses jamais coloca uma crença acima de outra. Demonstra respeito perante todos os outros clérigos e paladinos que encontra. Mas todo paladino é um campeão do bem e da justiça, sempre pronto a combater sszzaazitas e outros servos do mal.

Clérigos do Panteão, em algum momento, escolhem um deus para cultuar. Com os Paladinos dos deuses ocorre o contrário — eles são escolhidos. Em certa ocasião de sua vida, pode ocorrer que este paladino seja acolhido por um dos deuses do Panteão (apenas aqueles que aceitam paladinos). Quando isso acontece (geralmente em campanha), o paladino passa a seguir as Obrigações e Restrições e ter acesso aos Poderes Concedidos de sua divindade padroeira.

Tendência: Leal e Bom.

Poderes Concedidos: nenhum.

Obrigações e Restrições: apenas o Código de Conduta normalmente exigido de todos os paladinos.

Adeptos

Assim como todos os deuses maiores têm clérigos, todos também têm adeptos.

Adeptos são conjuradores divinos com menos poderes e recursos que um clérigo, pois tipicamente não vivem aventuras. Existem em pequenas vilas, aldeias ou tribos isoladas da civilização pela distância ou por algum outro motivo. Longe de outros conjuradores mais impressionantes, os adeptos são respeitados e temidos em suas comunidades — e usam esta influência para promover o bem ou o mal. Também podem ser encontrados no comando de seitas, cultos ou grupos restritos, e em Arton estão sempre entre os principais adoradores de um deus menor.

O adepto é uma classe descrita no *Livro de Regras Básicas II*, própria para PdMs, e inadequada para personagens jogadores — para estes, o clérigo é muito melhor. No entanto, por suas qualidades únicas (boas perícias, magias exóticas e a capacidade de conjurar um familiar), nada impede um personagem jogador de ser um adepto. Como regra opcional, para proporcionar equilíbrio, um adepto aventureiro pode estar um nível de personagem acima dos demais jogadores.

Considerações Mecânicas: um adepto, ao escolher uma divindade maior, recebe gratuitamente um Poder Concedido — um talento especial destinado a servos dos deuses do Panteão, descritos mais adiante em “Novos Talentos”. Além disso, pode adquirir novos Poderes Concedidos da lista de sua divindade como se fossem talentos.

Adeptos devem obedecer às mesmas Obrigações e Restrições destinadas aos clérigos.

Adeptos que não sigam uma divindade específica seguem as mesmas regras para clérigos do Panteão. Adeptos que sigam um deus menor são explicados na Parte 2: Deuses e Avatares.



Um jovem
adepto

Novos Talentos

A maioria dos talentos apresentados adiante pertence ao grupo dos Poderes Concedidos. Cada servo de um dos deuses do Panteão recebe um deles, como um talento adicional, no 1º nível — ou assim que o personagem adquira o primeiro nível em uma classe aceita como servo da divindade.

Os demais poderes disponíveis para o servo podem ser escolhidos normalmente, como se fossem talentos comuns. Note que servos de uma divindade só podem escolher talentos que tragam o nome de sua divindade no título (como [Azgher], por exemplo).

Por exemplo, um clérigo humano de Thyatis escolhe no 1º nível o Dom da Ressurreição como um talento adicional, e ainda tem outros dois talentos para escolher (um por ser humano, outro por ser um personagem de 1º nível). Ele pode adquirir os talentos normais apresentados no *Livro do Jogador, Tormenta D20: Guia do Jogador* e outros, ou então optar por um ou mais Poderes Concedidos disponíveis para clérigos de Thyatis. Os Poderes Concedidos também podem ser adquiridos mais tarde como talentos adquiridos com aumento de nível.

Atenção: em relação a *Tormenta D20: Guia do Jogador* e quaisquer materiais anteriores, esta lista contém muitos talentos novos. Além disso, quase todos os talentos antigos foram reformulados, e alguns mudaram de nome. Sempre que encontrar regras conflitantes, os talentos a seguir têm prioridade.

Amigo dos Animais [Allihanna]

Os animais entendem que você não oferece perigo.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas.

Benefício: você recebe a habilidade de classe empatia com a natureza, como se fosse um druida de nível igual ao seu nível de personagem. Caso já possua esta habilidade, ao invés disso você recebe +4 de bônus em testes de empatia com a natureza.

Amigo de Azgher [Azgher]

Você é apto a sobreviver no deserto.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas, ou *detectar o mal* como habilidade de classe.

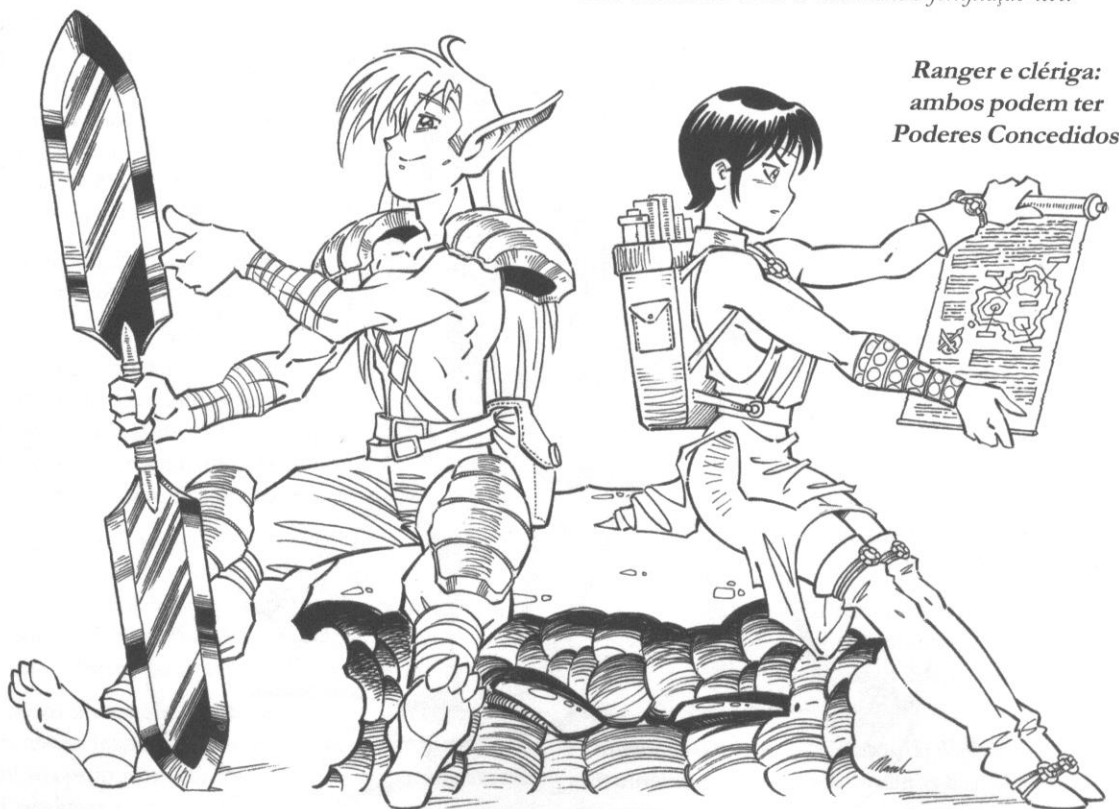
Benefício: você recebe +4 de bônus em testes de Sobrevivência em terreno desértico, e +4 de bônus em testes de Fortitude para evitar o dano causado por ambientes quentes.

Anatomia Insana [Nimb]

A loucura não distorceu apenas sua mente, mas também sua carne. Seus órgãos internos não ficam exatamente onde deveriam, o que torna um pouco mais difícil atingir você em um ponto vital.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas.

Benefício: você tem 25% de chance de ignorar um acerto decisivo ou ataque furtivo, como se estivesse usando uma armadura com a habilidade *fortificação leve*.



**Ranger e clérigo:
ambos podem ter
Poderes Concedidos**

Anfíbio [Oceano]

Você fica tão à vontade na água quanto um peixe.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas.

Benefício: você pode respirar debaixo d'água e adquire deslocamento de natação igual ao seu deslocamento terrestre. Você também recebe +8 de bônus em testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos, e sempre pode “escolher 10” nesses testes, mesmo distraído ou ameaçado.

Aptidão Mágica [Geral]

Você tem uma pequena porção de poder mágico arcano.

Pré-requisitos: Carisma 11.

Benefício: escolha um truque (magia arcana de nível 0). Você pode conjurar esta magia até três vezes por dia, como se fosse um feiticeiro de 1º nível.

Especial: ao adquirir este talento, você passa a ser considerado um conjurador de magias arcanas para efeito de satisfazer pré-requisitos.

Especial: este talento pode ser adquirido várias vezes. Cada vez que é adquirido, você deve escolher outro truque.

Arma de Valkaria [Valkaria]

A versatilidade dos servos de Valkaria é espantosa, e eles podem ser vistos dominando variadas armas com maestria.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas, ou *detectar o mal* como habilidade de classe.

Benefício: você recebe +1 de bônus em todas as jogadas de ataque com todas as armas que saiba usar.

Especial: o efeito deste talento não é cumulativo com o talento Foco em Arma.

Arma Envenenada [Sszzaas]

Suas armas são perigosas como as presas de uma serpente.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas.

Benefício: você pode aplicar veneno em armas sem correr risco de se envenenar acidentalmente.

Arma Sagrada [Azgher, Khalmyr, Lena, Lin-Wu, Tanna-Toh, Thyatis, Valkaria]

Escolha um tipo de arma (como espada longa) que você saiba usar. Você pode invocar o poder sagrado de sua divindade sobre esse tipo de arma.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas, ou *detectar o mal* como habilidade de classe, bônus base de ataque +8, tendência Boa.

Benefício: enquanto estiver empunhando uma arma do tipo escolhido, ela recebe +1 de bônus divino nas jogadas de

ataque e dano. Este bônus é cumulativo com qualquer bônus de melhoria já existente na arma. Este é um efeito sobrenatural.

Especial: este talento pode ser escolhido até cinco vezes. Cada vez que é escolhido, o bônus divino recebido pela arma aumenta em +1 (até um máximo de +5).

Asas Celestiais ou Abissais [Geral]

Você tem asas e pode voar. Suas asas são emplumadas se você é um *aggelus*, ou de couro se você é um *sulfure*.

Pré-requisitos: *aggelus* ou *sulfure*, Herança Extraplanar.

Benefícios: você pode voar, com deslocamento de vôo igual ao seu deslocamento terrestre, e capacidade de manobra média.

Especial: todos os seus testes de Disfarce para ocultar sua verdadeira raça sofrem -2 de penalidade. Além disso, os *sulfure* com este talento perdem seu bônus racial de +5 nesses testes.

Ataque Piedoso [Lena, Marah]

Você sabe golpear sem ferir seriamente seus adversários, usando partes não-afiadas da arma, atingindo áreas não-vitais, ou controlando o impacto dos golpes.

Pré-requisitos: *detectar o mal* como habilidade de classe.

Benefício: você pode usar armas brancas para causar dano de contusão sem sofrer penalidades na jogada de ataque.

Normal: quando usa uma arma branca que causa dano letal para causar dano de contusão, você sofre -4 de penalidade na jogada de ataque.

Aura de Pânico [Ragnar]

Muitos tremem diante de um servo do Deus da Morte.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas.

Benefício: você pode conjurar *medo* uma vez por dia, com nível de conjurador igual ao seu nível de personagem, como uma habilidade similar a magia (CD 14 + seu modificador de Carisma). A área da magia é 3m de raio a partir de você.

Aura de Paz [Marah]

É difícil causar-lhe qualquer mal.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas.

Benefício: qualquer criatura que deseje atacar ou molestar você de qualquer forma deve antes ser bem-sucedida em um teste de Vontade (CD 10 + seu modificador de Carisma). Caso a criatura fracasse, ela não pode continuar seu ataque, e perde a ação usada para realizá-lo, mas pode tentar novamente na rodada seguinte. Este é um efeito sobrenatural.

Especial: este talento pode ser escolhido diversas vezes. Cada vez que é escolhido, a dificuldade do teste de Vontade para atacar você aumenta em +5 (por exemplo, CD 15 + modificador de Carisma caso Aura de Paz seja escolhido duas vezes).

Beleza de Glórienn [Glórienn]

Você recebeu parte do encanto estonteante da Dama Élfica. Essa beleza engana e atordoa seus inimigos.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas, ou *detectar o mal* como habilidade de classe.

Benefício: você recebe +2 de bônus em testes de iniciativa, e +1 de bônus em todos os testes de perícias baseadas em Carisma.

Conjurar Arma [Keenn]

Armas surgem do nada em suas mãos.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas.

Benefício: você pode, uma vez por dia, com uma ação de movimento, criar uma arma branca ou de arremesso à sua escolha. A categoria de tamanho da arma é a mesma de seu personagem. A arma é comum (não mágica), mas de qualidade obra-prima. A arma criada dura uma hora, e então se desfaz. Este é um efeito sobrenatural.

Este talento não cria armas de ataque à distância, mas pode criar 10 projéteis (flechas, virotes de besta ou balas de funda).

Especial: este talento pode ser adquirido várias vezes. Cada vez que é adquirido, você recebe uma utilização diária adicional do talento.

Comunhão com as Sombras [Tenebra]

O manto da noite esconde você.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas.

Benefício: você pode conjurar *invisibilidade* uma vez por dia, com nível de conjurador igual ao seu nível de personagem, como uma habilidade similar a magia.

Conhecimentos Gerais [Tanna-Toh]

Você sabe um pouco sobre tudo.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas, ou *detectar o mal* como habilidade de classe.

Benefício: você recebe +2 de bônus em todos os testes de Conhecimento, e pode realizar testes de Conhecimento mesmo sem ter graduações na perícia.

Coragem Total [Lin-Wu, Keenn, Khalmыр, Tauron, Valkaria]

Você não teme nada. Nem seus inimigos, nem o desconhecido, nem a morte.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas.

Benefício: você é imune a efeitos de medo, mágicos ou não.

Especial: este talento não afeta fobias raciais, como o medo de altura dos centauros e minotauros.

Cura Gentil [Lena, Marah]

Seu poder de cura é reforçado por sua bondade.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas, ou *detectar o mal* como habilidade de classe, tendência Boa.

Benefício: você adiciona seu modificador de Carisma aos PVs restaurados por todas as suas magias de cura. Portanto, uma clériga de 3º nível com este talento e Carisma 14 (modificador de +2) conjurando *curar ferimentos leves* irá curar 1d8+5 PVs (ao invés de 1d8+3).

Cura sem Restrição [Keenn]

O Deus da Guerra não oferece magias de cura. Exceto para gente como você.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas.

Benefício: você pode preparar magias de cura, como qualquer outro clérigo.

Normal: clérigos de Keenn não preparam magias de cura.

Defesa da Magia [Wynna]

Você conjura magias defensivamente com mais eficácia.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas, Magias em Combate.

Benefícios: você não provoca ataques de oportunidade quando conjura magias. Além disso, você recebe +1 de bônus de esquiva em sua CA enquanto estiver conjurando uma magia. Esse bônus dura até o começo de sua próxima rodada.

Normal: conjurar uma magia defensivamente, sem provocar um ataque de oportunidade, exige um teste de Concentração (CD 15 + nível da magia).

Destruir o Mal Adicional

[Azgher, Khalmыр, Thyatis]

Você pode desferir mais ataques de destruição contra o mal.

Pré-requisitos: destruir o mal como habilidade de classe.

Benefício: você pode utilizar a habilidade de classe destruir o mal duas vezes adicionais por dia.

Especial: este talento pode ser escolhido diversas vezes. Seus efeitos se acumulam.

Devoto [Geral]

Você tem uma pequena porção de poder mágico divino.

Pré-requisitos: Sabedoria 11.

Benefício: escolha uma prece (magia divina de nível 0). Você pode conjurar esta magia até três vezes por dia, como se fosse um clérigo de 1º nível.

Especial: ao adquirir este talento, você passa a ser consi-

derado um conjurador de magias divinas para efeito de satisfazer pré-requisitos. Isso permite, entre outras coisas, adquirir talentos de Poder Concedido, mesmo que você não possua níveis em uma classe conjuradora de magias divinas. Consulte o quadro “Regra Opcional: Devotos” para mais informações.

Especial: este talento pode ser adquirido várias vezes. Cada vez que é adquirido, você deve escolher outra prece.

Discípulo do Sol [Azgher]

A luz de Azgher é temível contra mortos-vivos.

Pré-requisitos: expulsar mortos-vivos como habilidade de classe.

Benefício: você pode gastar dois usos diários de expulsar mortos-vivos para realizar um teste de expulsão, ao invés de apenas um. Se o fizer, todos os mortos-vivos que seriam expulsos são, ao invés disso, destruídos.

Disfarce Ilusório [Hyninn]

Quem serve ao Deus dos Ladrões tem mil faces.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas.

Benefício: você pode conjurar *transformação momentânea* uma vez por dia, com nível de conjurador igual ao seu nível de personagem, como uma habilidade similar a magia.

Dom da Fênix [Thyatis]

A chama da fênix é gentil com você.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas, ou *detectar o mal* como habilidade de classe.

Benefício: você recebe resistência a fogo 5.

Dom da Imortalidade [Thyatis]

Não há morte para os guerreiros sagrados de Thyatis.

Pré-requisitos: *detectar o mal* como habilidade de classe.

Benefício: você é imortal. Sempre que morrer, não importando o motivo, vai voltar à vida depois de 3d6 dias. Você não perde níveis de experiência ou pontos de Constituição, como na magia *reviver os mortos*.

Especial: personagens jogadores não recebem pontos de experiência em aventuras durante as quais tenham morrido.

Dom da Profecia [Allihanna, Thyatis]

Você recebe visões de sua divindade.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas.

Benefício: você pode conjurar *augúrio* uma vez por dia, com nível de conjurador igual ao seu nível de personagem, como uma habilidade similar a magia.

Além disso, uma vez por dia, você recebe +2 de bônus de

intuição em qualquer teste de habilidade ou perícia, jogada de ataque, ou teste de resistência. Você pode usar este bônus depois da jogada ser feita, mas deve usá-lo antes que o Mestre determine se foi um sucesso ou fracasso.

Dom da Ressurreição [Thyatis]

Você pode dar a alguém uma segunda chance de viver.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas.

Benefício: você pode conjurar *ressurreição* uma vez por mês, com nível de conjurador igual ao seu nível de personagem, como uma habilidade similar a magia.

Especial: um mesmo clérigo não pode conjurar a magia *ressurreição* concedida por este talento mais de uma vez sobre a mesma pessoa.

Sempre que usa este poder, o clérigo deve fazer um teste de Sabedoria (CD 10). Em caso de fracasso, a pessoa ressuscitada é afetada por uma *tarifa/missão*, que será determinada pelo Mestre.

Dom da Verdade [Khalmyr, Lin-Wu]

Você pode farejar a mentira e desenterrar a verdade.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas, ou *detectar o mal* como habilidade de classe.

Benefício: você recebe +2 de bônus em testes de Sentir Motivação. Além disso, você pode conjurar *discernir mentiras* uma vez por dia, com nível de conjurador igual ao seu nível de personagem, como uma habilidade similar a magia.

Dom da Vontade [Khalmyr]

Com um ato supremo de força de vontade, você sobrepunha a resistência dos inimigos mais empedernidos.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas, ou *detectar o mal* como habilidade de classe, bônus base de ataque +6.

Benefício: como uma ação padrão, você pode realizar um teste de Vontade. De acordo com o resultado, a arma que você está empunhando recebe determinadas características, para efeitos de ignorar a Redução de Dano de seus alvos.

Teste de Vontade	Característica Recebida
15	mágica
20	Boa e Leal
25	ferro frio

As características recebidas são cumulativas. Por exemplo, com um resultado 25 ou maior, sua arma será considerada mágica, Boa, Leal e de ferro frio, mas apenas para ignorar RD de criaturas. O efeito dura uma rodada por nível do personagem.

Dom dos Justos [Khalmyr]

Você é poderoso contra o mal e a morte.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divi-

nas, ou *detectar o mal* como habilidade de classe.

Benefício: você recebe +1 de bônus nas jogadas de dano contra criaturas malignas, e +2 de bônus nas jogadas de dano contra mortos-vivos. Os bônus são cumulativos (ou seja, +3 nas jogadas de dano contra mortos-vivos malignos).

Espada em Chamas [Azgher]

Você tem o poder de inflamar sua espada.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas, ou *detectar o mal* como habilidade de classe, Foco em Arma (cimitarra).

Benefício: uma vez por dia, você pode fazer com que sua cimitarra adquira as propriedades de uma arma mágica *flamejante* (+1d6 de dano adicional por fogo). Este efeito dura uma hora.

Especial: este talento pode ser adquirido várias vezes. Cada vez que é adquirido, você recebe uma utilização diária adicional do talento.

Espada de Glórienn [Glórienn]

Você é um especialista na arte élfica de manejo da espada longa ou sabre.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas, ou *detectar o mal* como habilidade de classe, Foco em Arma (espada longa ou sabre), bônus base de ataque +4.

Benefício: escolha uma arma, entre a espada longa e o sabre, com a qual você já possua o talento Foco em Arma. Você recebe +2 de bônus nas jogadas de dano usando a arma escolhida.

Especial: o efeito deste talento não é cumulativo com o talento Especialização em Arma.

Expulsão Maior [Tenebra]

Você tem maior controle sobre mortos-vivos.

Pré-requisitos: Expulsão Aprimorada.

Benefício: você recebe +2 níveis efetivos de classe para efeitos de fascinar mortos-vivos. Este bônus se acumula com o talento Expulsão Aprimorada.

Familiar Serpente [Sszzas]

Uma serpente serve a você.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas.

Benefício: você recebe a habilidade de classe invocar familiar (apenas cobras), como se fosse um feiticeiro de nível igual ao seu nível de personagem.

Filho da Luz [Geral]

Você tem maior afinidade com o bem.

Pré-requisitos: *aggelus*, Herança Extraplanar, tendência Boa.

Benefícios: o personagem recebe o subtipo (Luz). Cri-

aturas com este subtipo são imunes a dano por luz e eletricidade. No entanto, sofrem 1,5 vezes o dano (+50%) causado por trevas, independente do resultado (e da possibilidade) de um teste de resistência.

Especial: subtipos elementais e magias da Luz e Trevas são explicados com mais detalhes em *Tormenta D20: Guia do Jogador* e *Tormenta D20: Guia do Mestre*.

Filho das Trevas [Geral]

Você tem maior afinidade com o mal.

Pré-requisitos: *sulfure*, Herança Extraplanar, tendência Má.

Benefícios: o personagem recebe o subtipo (Trevas). Criaturas com este subtipo são imunes a dano por trevas e dreno de energia. No entanto, sofrem 1,5 vezes o dano (+50%) causado por luz, independente do resultado (e da possibilidade) de um teste de resistência.

Especial: subtipos elementais e magias da Luz e Trevas são explicados com mais detalhes em *Tormenta D20: Guia do Jogador* e *Tormenta D20: Guia do Mestre*.

Flecha de Glórienn [Glórienn]

Você é um especialista na arte élfica de manejo do arco curto ou longo.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas, ou *detectar o mal* como habilidade de classe, Foco em Arma (arco curto ou arco longo), bônus base de ataque +4.

Benefício: escolha uma arma, entre o arco curto e o arco longo, com a qual você já possua o talento Foco em Arma. Você recebe +2 de bônus nas jogadas de dano usando a arma escolhida.

Especial: o efeito deste talento não é cumulativo com o talento Especialização em Arma.

Forma de Macaco [Hynninn]

Você pode se transformar em um pequeno macaco.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas de 2º nível.

Benefício: três vezes por dia, você pode se transformar em um macaco (animal Miúdo) como uma habilidade sobrenatural. Este talento funciona como a forma selvagem dos druidas. A transformação dura quanto tempo você desejar, mas é interrompida caso você ataque alguém ou sofra dano.

Forma do Mar [Oceano]

Você pode se transformar em um animal marinho.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas de 2º nível, Con 13.

Benefício: você pode assumir a forma de um animal Médio ou Pequeno, do subtipo (Aquático), um número de vezes por dia igual ao seu modificador de Constituição (por exemplo,

duas vezes por dia se possuir Con 14). Você deve escolher um animal específico no momento em que adquire este talento, e só poderá assumir esta forma. Em todos os outros aspectos, este talento funciona como a forma selvagem dos druidas.

Forma Selvagem Adicional

[Allihanna, Megalokk, Oceano]

A fera em você se manifesta mais vezes.

Pré-requisitos: forma selvagem como habilidade de classe.

Benefício: você pode utilizar a habilidade de classe forma selvagem duas vezes adicionais por dia.

Especial: este talento pode ser escolhido diversas vezes. Seus efeitos se acumulam.

Fuga [Hyninn]

Quando a situação é desesperadora, você consegue providenciar uma retirada estratégica.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas, 4 graduações em Blefar, Sorrateiro.

Benefícios: como uma ação de rodada completa, você pode realizar um teste de Blefar (resistido pelo teste de Sentir Motivação do adversário que tiver mais graduações nessa perícia). Em caso de sucesso, você cria uma distração que permite a você e seus aliados fugir da batalha de maneira espetacular.

Você e quaisquer aliados a até 6m de distância são afetados pela magia *porta dimensional*, como se conjurada por um feiticeiro com nível de conjurador igual a seu nível de personagem. A porta leva para o local seguro mais próximo, a critério do Mestre. Essa é uma habilidade sobrenatural.

Fúria Guerreira [Keenn,

Khalmyr, Ragnar, Tauron, Valkaria]

Você é tão feroz em combate quanto um bárbaro.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas, ou *detectar o mal* como habilidade de classe, bônus base de ataque +3.

Benefício: você pode, uma vez por dia, entrar em uma fúria idêntica à fúria bárbara. Caso já seja um bárbaro, você recebe uma utilização diária adicional desta habilidade.

Garras de Fera

[Allihanna, Megalokk, Oceano]

Suas mãos podem se transformar em garras mortais.

Pré-requisitos: forma selvagem como habilidade de classe.

Benefício: você pode utilizar este talento para ganhar dois ataques primários com garras (ambos usando seu bônus base de ataque e adicionando seu modificador de Força). As garras causam dano perfurante e cortante equivalente a uma espada curta

para seu tamanho (1d6 pontos de dano para personagens Médios e 1d4 para Pequenos). Você pode utilizar este talento uma vez por dia, e seu efeito dura 10 minutos por nível do personagem.

Especial: este talento pode ser adquirido várias vezes. Cada vez que é adquirido, você recebe uma utilização diária adicional do talento.

Grito de Kiai Divino [Lin-Wu]

Você pode concentrar sua energia espiritual em um ataque potente e causar grande dano.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas, ou *detectar o mal* como habilidade de classe, bônus base de ataque +3.

Benefício: antes de fazer sua jogada de ataque, você pode declarar dano máximo. Se o ataque acertar, a arma automaticamente causa seu dano máximo. Se o ataque errar, mesmo assim você gasta uma utilização diária deste talento. Você pode utilizar este talento três vezes por dia.

Habilidades Lingüísticas

[Tanna-Toh, Valkaria]

Todas as línguas de seu povo são familiares para você.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas, ou *detectar o mal* como habilidade de classe.

Benefício: você pode conjurar *compreender idiomas* à vontade, com nível de conjurador igual ao seu nível de personagem, como uma habilidade similar a magia.

Especial: para servos de Tanna-Toh, este talento funciona apenas para idiomas de povos civilizados (que possuam linguagem escrita); para servos de Valkaria, funciona apenas para idiomas humanos.

Herança Extraplanar [Geral]

O sangue extraplanar é mais forte em você, afetando algumas de suas habilidades.

Pré-requisitos: *aggelus* ou *sulfure*.

Benefícios: você pode usar sua habilidade similar a magia racial (*lux do dia* para *aggelus*, *escuridão* para *sulfure*) três vezes por dia, ao invés de apenas uma. Além disso, uma de suas Resistências a Energia (fogo, frio, eletricidade ou ácido) aumenta para 10.

Normal: a habilidade similar a magia racial pode ser usada apenas uma vez por dia, e o valor das Resistências a Energia é 5.

Imunidade Contra o Calor [Azgher]

O sol abrasador e o calor implacável não o incomodam.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas, ou *detectar o mal* como habilidade de classe.

Benefício: você é imune a todo dano causado por condi-

ções climáticas quentes, como se estivesse permanentemente sob o efeito da magia *suportar elementos*.

Imunidade Contra Ilusões

[Lin-Wu, Tanna-Toh, Valkaria]

Você tem facilidade para discernir imagens falsas.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas, ou *detectar o mal* como habilidade de classe.

Benefício: você recebe +4 de bônus em testes de resistência contra magias da escola Ilusão.

Imunidade Total Contra Ilusões [Lin-Wu, Tanna-Toh]

Quando você aparece, ilusionistas praguejam e fogem.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas, ou *detectar o mal* como habilidade de classe, Imunidade Contra Ilusões.

Benefício: você é imune a magias da escola Ilusão.

Imunidade Contra Veneno [Szzaas, Tauron]

Você é resistente a venenos.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas.

Benefício: você recebe +4 de bônus em testes de resistência de Fortitude contra venenos.

Imunidade Total Contra Veneno [Szzaas]

Você usa veneno de naja para temperar a salada.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas, Imunidade Contra Veneno.

Benefício: você é imune a venenos.

Inimigo de Elfos [Ragnar, Tenebra]

Você gosta de elfos. Mortos.

Pré-requisitos: elfo negro ou goblinóide, capacidade de conjurar magias divinas.

Benefício: você recebe a habilidade inimigo predileto, como um ranger de 1º nível, contra elfos. Ou seja, você recebe +2 em testes de Belfar, Observar, Ouvir, Sentir Motivação e Sobrevida, e +2 nas jogadas de dano com armas, contra elfos.

Especial: os bônus deste talento se acumulam com os bônus conferidos pela habilidade de classe inimigo predileto.

Invocação de Monstros [Megalokk]

Você pode fazer surgir monstros para ajudá-lo.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas.

Benefício: você pode conjurar *invocar monstros III* uma vez por dia, com nível de conjurador igual ao seu nível de personagem, como uma habilidade similar a magia.

Especial: este talento pode ser adquirido várias vezes. Cada vez que é adquirido, você recebe uma utilização diária adicional.

Magia Máxima [Wynna]

Você pode conjurar uma magia com poder máximo.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas, Maximizar Magia.

Benefício: uma vez por dia, como uma ação livre, você pode aplicar os efeitos do talento Maximizar Magia a uma magia que você esteja conjurando. A magia não ocupa o lugar de uma magia de nível superior.

Especial: este talento pode ser adquirido várias vezes. Cada vez que é adquirido, você recebe uma utilização diária adicional.

Magia Oculta [Nimb, Wynna]

Você pode se concentrar em sua divindade e aumentar o poder de suas magias.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas.

Benefício: como uma ação de movimento, você pode realizar um teste de Concentração (CD 15). Se você for bem-sucedido, recebe +4 de bônus em seu nível de conjurador durante uma rodada. A cada vez que você utiliza este talento no mesmo dia, a CD do teste de Concentração aumenta em +5.

Magia Poderosa [Glórienn, Wynna]

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas.

Benefício: você recebe +1 de bônus em seu nível de conjurador para calcular os efeitos de todas as suas magias. Por exemplo, se você é um clérigo de 3º nível, sua magia *curar ferimentos leves* irá curar 1d8+4 Pontos de Vida, ao invés de 1d8+3. Este talento não afeta sua quantidade de magias por dia.

Maximizar Cura [Lena]

Suas magias de cura têm poder máximo.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas, ou *detectar o mal* como habilidade de classe, 4 graduações em Cura.

Benefício: todas as suas magias da subescola Cura curam o máximo número possível de Pontos de Vida.

Médico Nato [Regional: Salistick]

Graças à avançada ciência médica em seu reino, cujos habitantes rejeitam os clérigos e sua magia de cura, você tem habilidades médicas superiores.

Pré-requisitos: 4 graduações em Cura.

Benefício: como uma ação de rodada completa, você pode realizar um teste de Cura (CD 15) em uma criatura. Em caso de sucesso, o alvo recupera 1d4 Pontos de Vida. Para cada 5 pontos pelo qual o resultado de seu teste exceder a CD, o alvo recupera 1d4 Pontos de Vida adicionais. Por exemplo, com um resultado 27, o alvo recupera 3d4 Pontos de Vida. Você só pode usar este talento uma vez por dia em uma mesma criatura.

Especial: este talento substitui a descrição encontrada em *Tormenta D20: Guia do Jogador*.

Memória Racial [Allihanna, Megalokk]

Você pode acessar lembranças de seus ancestrais selvagens.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas ou inimigo predileto como habilidade de classe.

Benefício: você recebe +2 de bônus em testes de Sobrevivência, e +1 de bônus de esquiva em sua CA quando estiver em um ambiente natural.

Mente Arcana [Wynna]

Você é familiarizado com assuntos envolvendo magia arcana.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas.

Benefício: você recebe +1 de bônus em todos os testes de Conhecimento (arcano), Identificar Magia, Ofícios (alquimia) e Usar Instrumento Mágico.

Mestre de Cerimônia

[Keenn, Megalokk, Ragnar, Sszzaas, Tenebra]

Você sabe como impressionar entidades malignas com as vítimas que oferece em sacrifícios.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas, Conhecimento (religião) 4 graduações, tendência Má.

Benefício: o vilão (isso mesmo, o vilão; este talento não é para você, e ponto final!) recebe +4 de bônus de competência em testes de Conhecimento (religião) para realizar sacrifícios em nome de uma divindade maligna. Mais detalhes em "Sacrifícios".

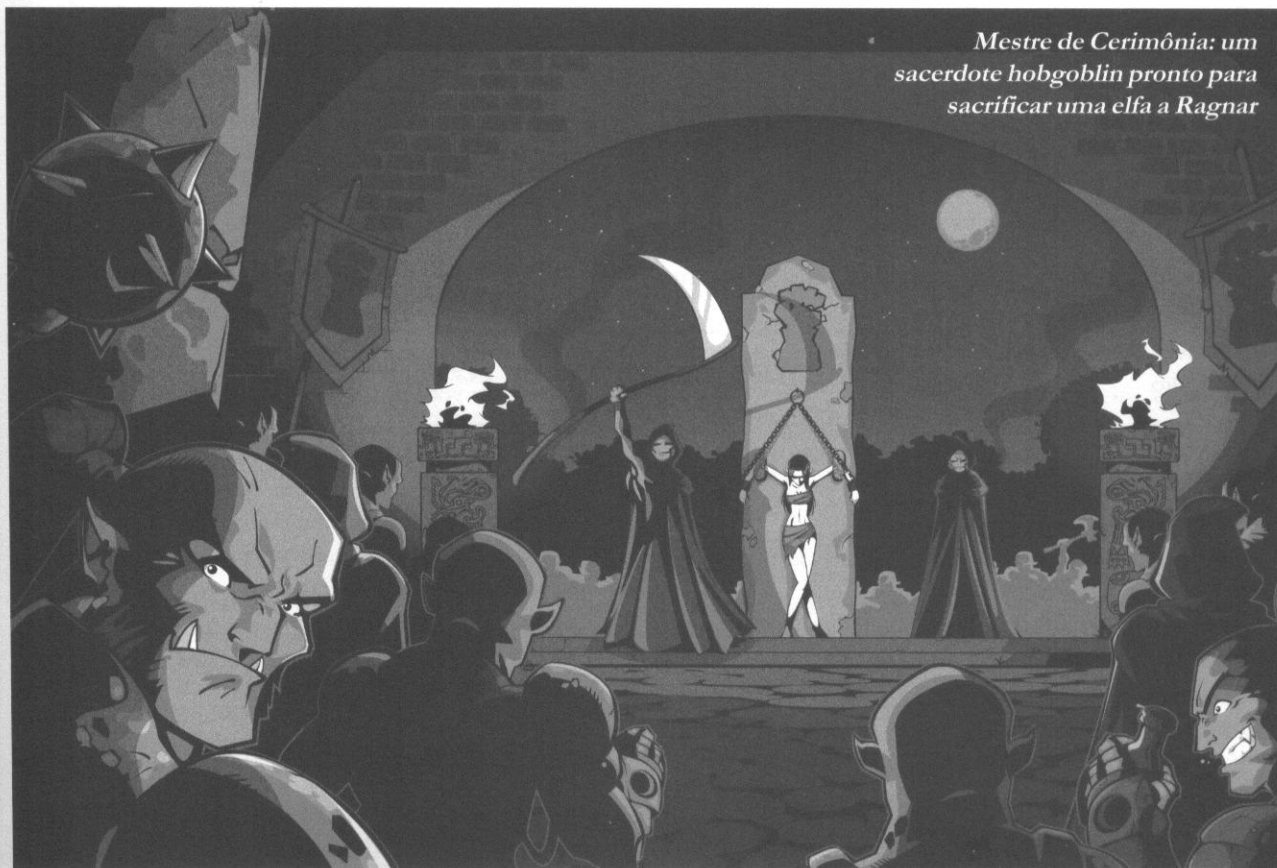
Pacto com a Serpente [Tauron]

Você pode invocar mulheres-lagarto selvagens.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas de 3º nível.

Benefício: você pode conjurar *invocar monstros IV* para invocar 1d3 dragoas-caçadoras de Galrasia, uma vez por dia. Esta é uma habilidade similar a magia, e seu nível de conjurador é igual ao seu nível de personagem. Dragoas-caçadoras são descritas em *Tormenta D20: Guia do Mestre*.

Especial: este talento pode ser adquirido várias vezes. Cada vez que é adquirido, você recebe uma utilização diária adicional do talento.



Mestre de Cerimônia: um sacerdote hobgoblin pronto para sacrificar uma elfa a Ragnar

Palavras de Bondade [Marah]

Você pode acalmar pessoas e torná-las cooperativas.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas, ou *detectar o mal* como habilidade de classe, tendência Boa.

Benefício: você pode conjurar *enfeitiçar pessoa* três vezes por dia, com nível de conjurador igual ao seu nível de personagem, como uma habilidade similar a magia.

Palavras de Bondade Aprimorada [Marah]

Você pode acalmar criaturas monstruosas, e torná-las cooperativas.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas, ou *detectar o mal* como habilidade de classe, tendência Boa, Palavras de Bondade.

Benefício: você pode conjurar *enfeitiçar monstro* três vezes por dia, com nível de conjurador igual ao seu nível de personagem, como uma habilidade similar a magia.

Poder Oculto [Nimb]

Você pode invocar a força, rapidez ou vigor dos loucos.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas.

Benefício: uma vez por dia, como uma ação livre, você recebe +4 de bônus em Força, Destreza ou Constituição (escolhido aleatoriamente). Este efeito dura 1 minuto.

Especial: este talento pode ser adquirido várias vezes. Cada vez que é adquirido, você recebe uma utilização diária adicional do talento.

Poder Oculto Aprimorado [Nimb]

A loucura de Nimb pode tornar você ainda mais forte, rápido ou resistente.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas, Poder Oculto.

Benefício: o bônus que você recebe utilizando o talento Poder Oculto aumenta para +8.

Potencializar Cura [Lena]

Suas magias de cura são mais potentes.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas, ou *detectar o mal* como habilidade de classe.

Benefício: todas as suas magias da subescola Cura curam 50% a mais de Pontos de Vida.

Sangue de Ferro [Keenn, Tauron]

Seu corpo adquire a força e resistência do ferro.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas de 3º nível.

Benefício: você pode, uma vez por dia, transformar seu sangue em ferro. Você recebe +4 de bônus em Força e redução de dano 10/adamante.

Além disso, seus ataques desarmados causam dano letal equivalente a uma espada curta para seu tamanho (1d6 pontos de dano para personagens Médios e 1d4 para personagens Pequenos), e você é considerado armado quando desfere estes ataques. O efeito dura 1 minuto por nível do personagem. Este é um efeito sobrenatural.

Especial: este talento pode ser adquirido várias vezes. Cada vez que é adquirido, você recebe uma utilização diária adicional do talento.

Talento Artístico [Marah, Tanna-Toh]

Sua divindade oferece grande inspiração para as artes.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas.

Benefício: você recebe +2 de bônus em todos os testes de Atuação.

Além disso, você pode conjurar *cativar* três vezes por dia, com nível de conjurador igual ao seu nível de personagem, como uma habilidade similar a magia.

Talento Ladino [Hyninn]

Você conhece os truques dos ladrões.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas.

Benefício: todas as perícias de classe de ladino também são consideradas perícias de classe para você.

Toque da Ruína [Keenn, Nimb, Ragnar, Sszaas, Tenebra]

Você pode desintegrar com um toque.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas.

Benefício: você pode, uma vez por dia, realizar um ataque de toque que causa 1d6 pontos de dano por nível de personagem, até um máximo de 10d6 (teste de resistência de Fortitude CD 10 + metade de seu nível + seu modificador de Carisma para meio dano). Se este ataque reduzir os Pontos de Vida do alvo para zero ou menos, seu corpo será completamente desintegrado, restando somente pó.

Especial: este talento pode ser adquirido várias vezes. Cada vez que é adquirido, você recebe uma utilização diária adicional do talento.

Transmissão da Loucura [Nimb]

Você pode contagiar outros com sua insanidade.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas.

Benefício: você pode conjurar *confusão* uma vez por dia, com nível de conjurador igual ao seu nível de personagem, como uma habilidade similar a magia.

Especial: este talento pode ser adquirido várias vezes. Cada vez que é adquirido, você recebe uma utilização diária adicional do talento.

Tridente do Oceano [Oceano]

Você é habilidoso com a arma mais tradicional dos mares.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas, ou inimigo predileto como habilidade de classe, Foco em Arma (tridente), bônus base de ataque +4.

Benefício: você recebe +2 de bônus nas jogadas de dano usando o tridente.

Especial: o efeito deste talento não é cumulativo com o talento Especialização em Arma.

Tropas de Ragnar [Ragnar]

Você pode convocar goblins gigantes para ajudá-lo.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas de 3º nível.

Benefício: você pode conjurar *invocar monstros V* para invocar 1d4+1 bugbears, uma vez por dia. Esta é uma habilidade similar a magia, e seu nível de conjurador é igual ao seu nível de personagem.

Especial: este talento pode ser adquirido várias vezes. Cada vez que é adquirido, você recebe uma utilização diária adicional do talento.

Ventriloquismo [Hyninn]

Você sabe projetar sua voz.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas.

Benefício: você pode conjurar *ventriloquismo* à vontade, com nível de conjurador igual ao seu nível de personagem, como uma habilidade similar a magia.

Vingador de Glórienn [Glórienn]

Goblin bom é goblin morto. Hobgoblin e bugbear, nem pergunte.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas.

Benefício: você recebe a habilidade de classe inimigo predileto, como se fosse um ranger

de 1º nível, contra goblinóides. Isso significa que você recebe +2 de bônus em testes de Blefar, Observar, Ouvir, Sentir Motivação e Sobrevivência, e +2 de bônus nas jogadas de dano com armas, contra goblinóides.

Especial: os bônus deste talento se acumulam com os bônus conferidos pela habilidade de classe inimigo predileto.

Visão no Escuro [Tenebra]

A Deusa das Trevas não gosta de tochas.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas.

Benefício: você adquire a habilidade racial de visão no escuro, com alcance de 18m.

Especial: caso sua raça já possua visão no escuro, ela terá seu alcance dobrado (para anões, por exemplo, será de 36m).

Voz de Allihanna [Allihanna]

Você pode falar com animais.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas.

Benefício: você pode se comunicar com animais livremente, como se estivesse permanentemente sobre efeito da magia *falar com animais*. Esta é uma habilidade sobrenatural.

Voz do Mar [Oceano]

Você pode falar com animais marinhos.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas.

Benefício: você pode se comunicar com animais do subtipo aquático livremente, como se estivesse permanentemente sobre efeito da magia *falar com animais*. Esta é uma habilidade sobrenatural.

Voz de Megalokk [Megalokk]

Você pode falar com monstros.

Pré-requisitos: capacidade de conjurar magias divinas.

Benefício: você conhece os idiomas de todos os monstros inteligentes (criaturas dos tipos aberração, besta mágica, dragão, gigante ou humanóide monstruoso, com Inteligência 3 ou mais).

Você também pode se comunicar com monstros não inteligentes (mesmas criaturas, mas com Int 1 ou 2) livremente, como se estivesse permanentemente sobre efeito de uma magia similar a *falar com animais*. Esta é uma habilidade sobrenatural.

Novos Nomes de Talentos

Os seguintes talentos de *Tormenta D20: Guia do Jogador* agora têm nomes diferentes e, em alguns casos, regras diferentes. Os talentos antigos não são permitidos em conjunto com as regras deste livro.

Nome Antigo	Nome Novo
Grito de Kiai	Grito de Kiai Divino
Habilidades Mágicas Ampliadas	Magia Poderosa
Imunidade Contra o Fogo	Imunidade Contra o Calor
Inimigo de Goblinóides	Vingador de Glórienn
Mago Nato	Mente Arcana

Novas Raças: Extraplanares Nativos

Como qualquer estudioso arcano ou aventureiro experiente pode confirmar, o Plano Material não é o único mundo existente. O multiverso é formado por numerosos outros Planos de existência, desde os inóspitos Planos Elementais aos incríveis Reinos dos Deuses, moradas do Panteão e suas criaturas; esses outros mundos também têm seus habitantes. Nativos de outros Planos de existência são conhecidos como extraplanares.

A maioria dos extraplanares pode ser classificada em dois grandes grupos: os “celestiais”, aqueles de tendência bondosa, e os “abissais”, de tendência maligna. Assim como os próprios deuses, ambos estão fortemente ligados a um dos extremos do eixo Bem e Mal, as energias conflitantes da Luz e Trevas.

Muitos pensam que todos os nativos dos Reinos dos Deuses são anjos ou demônios — sejam criados pela própria mão divina, sejam almas dos mortos renascidas como seres superiores (ou inferiores). Não é bem assim: celestiais e abissais desses tipos são raros, servos especiais das divindades maiores. Existem em número relativamente pequeno, enquanto milhões de outros seres (nem anjos, nem demônios) povoam os Planos.

Esses extraplanares mais comuns frequentemente visitam Arton. Muitos fazem jornadas voluntárias, através de feitiços, portais mágicos ou habilidades naturais. Outros são invocados (ou capturados) por conjuradores poderosos ou fenômenos sobrenaturais. Seja qual for o motivo, o resultado muitas vezes é o envolvimento amoroso entre uma criatura de Arton e um extraplanar.

Os frutos deste tipo de união são conhecidos como “tocados pelos planos”, seres que têm extraplanares como antepassados. Entre esses, os mais comuns são os *aggelus*, descendentes de celestiais, e os *sulfure*, descendentes de abissais.

É difícil traçar exatamente esta descendência. A herança planar pode se manifestar apenas muitas gerações mais tarde, quando os ancestrais da criatura já foram esquecidos. Além disso, um sem-número de criaturas residentes nos Reinos dos Deuses pode gerar este tipo de prole — um mesmo *aggelus* poderia descender de nativos dos reinos de Allihanna, Khalmyr, Marah, Lena ou outros deuses bondosos, enquanto o ancestral de um *sulfure* poderia vir dos reinos de Keenn, Megalokk, Tenebra, Ragnar... Isso sem mencionar que meio-celestiais também podem gerar *aggelus*, e meio-abissais também podem gerar *sulfure*. Apenas observadores atentos e profundos estudiosos

dos Planos conseguem identificar com precisão esta origem.

O termo “tocado pelos planos” não é muito empregado. Seres com ancestrais extraplanares são chamados por vários outros nomes, como Filhos dos Deuses, Crias dos Céus (ou Infernos), Abençoados (ou Amaldiçoados) e outros. Também não é incomum que sejam chamados de meio-anjos e meio-demônios, embora isso seja um erro.

Por sua herança planar, aqueles tocados pelos planos (*aggelus* e *sulfure*) possuem características combinadas de extraplanares e nativos do Plano Material, sendo assim conhecidos como “extraplanares nativos”. Esses seres têm alguns traços especiais:

- Magias que afetam apenas humanóides, como *enfeitiçar pessoa* ou *dominar pessoa*, não afetam extraplanares nativos.

- Um extraplanar nativo é afetado por magias e efeitos que tenham como alvo apenas criaturas extraplanares. Armas como uma *espada dos planos* também são mais efetivas contra *sulfure* e *aggelus*.

- Magias que enviam extraplanares de volta ao plano de origem, como *expulsão* e *banimento*, não afetam extraplanares nativos, já que seu plano nativo é o próprio Plano Material.

- Extraplanares nativos podem ser devolvidos à vida com magias como *reviver os mortos* ou

ressurreição normalmente, enquanto um extraplanar normal só poderia ser trazido de volta com magias como *desejo* e *milagre*.

- *Aggelus* e *sulfure* têm certos traços particulares, ligando-os aos Planos de seus ancestrais. Um teste bem-sucedido de Conhecimento (os planos) (CD 25) permite deduzir que Plano seria esse.

Aggelus e Sulfure: Bastidores

Aggelus e *sulfure* (respectivamente, formas latinas para “anjo” e “enxofre”) são equivalentes para as raças *aasimar* e *tiefling*, existentes no jogo *Dungeons & Dragons*, onde são conhecidos como “tocados pelos planos”. Suas habilidades raciais são quase exatamente as mesmas, como consta na Licença Aberta OGL.

A cosmologia de *TORMENTA* não inclui um Abismo, Infernos e outros Planos diabólicos ou demoníacos: seus extraplanares malignos habitam os próprios Reinos dos Deuses, especialmente Keenn, Megalokk, Sszzaas, Ragnar e Tenebra. Assim, seus descendentes também têm raízes ligadas ao Panteão artoniano.

Aggelus Filhos dos Anjos

Celestiais muitas vezes apaixonam-se por mortais — ou são capturados por eles — e produzem descendentes, transmitindo sua herança divina. Em outros casos, o nascimento de um Filho dos Anjos é provocado pela intervenção direta de uma divindade; este ser especial seria um enviado santo, destinado a lutar pelo Bem e cumprir um grande destino.

Personalidade: com a própria bondade dos deuses correndo no sangue, *aggelus* tendem a ser generosos e caridosos. Promover o Bem é para eles uma aptidão natural, sendo muito

Tocados pelos Planos:
um ladino sulfure e
um paladino aggelus



comum que se sacrifiquem pelos outros, e sintam-se felizes com isso. Muitos são serenos, introspectivos, evitando contato com outros mortais e buscando preservar sua pureza divina — sendo, talvez, os mais egoístas entre esta raça. Outros são radiantes, comunicativos, alegrando todos à sua volta. Aggelus manifestam os traços de personalidade mais positivos de sua raça mortal: humanos são inspiradores, elfos são poéticos, anões são determinados, halflings são inocentes, e assim por diante.

Descrição Física: um aggelus tem a aparência de um humano ou semi-humano muito atraente para os padrões de sua raça. Humanos são altos e esbeltos, elfos são ainda mais graciosos, anões exalam nobreza e imponência. Quase todos têm olhos e cabelos claros, muitas vezes em cores metálicas, como dourado ou prateado. Sua voz é límpida e poderosa.

Relações: da mesma forma que sua personalidade reflete os melhores pontos de sua raça mortal, os relacionamentos dos aggelus também tendem a seguir os padrões de sua “metade” mundana — mas de formas positivas. Humanos misturam-se facilmente, elfos são educados e graciosos, anões são amigos leais, halflings são amistosos e hospitaleiros. Claro, isso também depende da sociedade onde o aggelus cresceu, e da educação que recebeu.

Tendência: quase todos os aggelus têm tendência Boa, mas existem exceções. Alguns, por razões variadas, renegam a bondade natural de seus ancestrais e agem de formas malignas — até mesmo usando sua aparência angelical em proveito próprio, enganando e manipulando. Os aggelus podem ser Leais, Caóticos ou Neutros.

Terras dos Aggelus: por causa de sua origem incomum, os aggelus não têm terras próprias, nem mesmo nos Reinos dos Deuses. Eles normalmente vivem entre aqueles que os criaram, adotando sua cultura e costumes. Pequenas comunidades formadas apenas por esses seres não passam de lendas.

Religião: por afinidade, os aggelus tendem a seguir sua divindade ancestral, aquela de cujos servos descendem. No entanto, qualquer divindade de tendência Bondosa pode ser escolhida como favorita — Azgher, Khalmir, Thyatis, Allihanna, Lena, Marah, Glórienn ou Valkaria.

Idioma: os aggelus falam o idioma de seus pais, mas também aprendem — através de sonhos, visões, ou mesmo diretamente de um ancestral divino — o idioma Celestial.

Nomes: em geral seguem as convenções da raça de seus pais. No entanto, vistos como enviados dos deuses e destinados a grandes feitos, os aggelus em geral recebem nomes com significados positivos e poderosos.

Aventuras: os aggelus aprendem desde cedo que são especiais — portanto, têm forte tendência a abraçar a carreira de aventureiros. É comum encontrá-los como membros de grupos que combatem o mal e defendem os inocentes; ou, na falta de companheiros dignos, como justiceiros solitários. Normalmente escolhem classes que empregam poder divino, como o clérigo, o paladino, o druida e o ranger.



Feiticeira e clérigo

Traços Raciais dos Aggelus

- +2 Sabedoria, +2 Carisma. Aggelus são prudentes, dotados de bom senso e seguros de si.

- Aggelus são Extraplanares (Nativos); não pertencem ao tipo Humanóide.

- Tamanho Médio. Aggelus nascidos em famílias humanas, élficas e de outras raças de tamanho Médio também conservam este tamanho, sem receber qualquer bônus ou sofrer qualquer penalidade em relação ao tamanho.

- Tamanho Pequeno. Aggelus nascidos em famílias halflings, goblins e de outras raças de tamanho Pequeno também conservam este tamanho, recebendo os mesmos bônus e sofrendo as mesmas penalidades (+1 de bônus de tamanho nas jogadas de ataque e na Classe de Armadura, +4 de bônus de tamanho em testes de Esconder-se, armas menores e $\frac{3}{4}$ da capacidade de carga normal).

- Um aggelus Médio tem deslocamento básico de 9 metros; um aggelus Pequeno tem deslocamento básico de 6 metros.

- Exceto por seu tamanho e deslocamento, os aggelus não partilham de nenhum outro traço racial da raça de seus pais.

- Visão no Escuro: os aggelus podem enxergar no escuro a até 18m, mas em preto e branco.

- +2 de bônus racial em testes de Observar e Ouvir. Aggelus são muito atentos.

- *Luç do Dia*: aggelus podem conjurar *luç do dia* uma vez por dia, com nível de conjurador igual ao seu nível de personagem, como uma habilidade similar a magia.

- Resistência a Ácido 5, Frio 5 e Eletricidade 5.

- Idiomas Automáticos: Comum e Celestial. Idiomas Adicionais: Anão, Dracônico, Élfico, Halfling e Silvestre.

- Classe Favorecida: Paladino. O sangue celestial concede certa afinidade com a carreira de guerreiro dos deuses.

- Ajuste de nível: +1. Um personagem aggelus é um pouco mais poderoso que as raças padrão, por isso equivale a um personagem com um nível adicional (por exemplo, um paladino aggelus de 2º nível equivale a um personagem de 3º nível).

Sulfure

Crias do Inferno

Abissais visitam o Plano Material com mais frequência que os celestiais, com objetivos variados —desfrutar dos prazeres terrenos, corromper almas mortais ou cumprir missões em nome de seus lordes. Muitos têm a habilidade de assumir formas humanas, facilitando seu disfarce como nativos. Outros, da mesma forma que os celestiais, podem ser invocados e capturados como escravos. De qualquer forma, romances entre mortais e abissais podem produzir, ao longo de gerações, indivíduos sulfure.

Personalidade: de forma oposta aos aggelus, os sulfure carregam no sangue o mal de seus ancestrais, o que afeta o seu comportamento. Quase todos são egoístas, mesquinhos e gananciosos — alguns mais, outros menos, mas todos em algum grau. Pensam primeiro em si mesmos, e depois nos outros (quando se importam com isso). Têm prazer especial em ferir os sentimentos daqueles à sua volta. Estão sempre fazendo comentários carregados de sarcasmo, ironia e preconceito, vitimando até mesmo seus eventuais companheiros. Como resultado, quase nunca conseguem ser agradáveis, mesmo quando se esforçam para isso.

Descrição Física: os sulfure também apresentam a aparência de humanos ou semi-humanos, mas desagradável de alguma forma — quem os observa logo percebe “alguma coisa errada”, mesmo quando não há nenhum elemento óbvio. Seus traços são mais alongados e agudos, mesmo entre os sulfure com pais anões. Sua pele é mais escura que o padrão da raça, sendo muitas vezes negra, assim como seus cabelos. Também é comum que apresentem traços “demoníacos” mais gritantes, como pequenos chifres, língua bífida ou cauda. A perícia Disfarce (com +5 de bônus racial) pode ser usada para que o sulfure consiga se fazer passar por um membro normal da raça.

Relações: o nascimento de um sulfure é visto como mau agouro, um sinal de que os deuses estão zangados. Muitos sulfure recém-nascidos são expulsos da comunidade juntamente com suas famílias, enquanto outros são tolerados — por medo de desagradar aos deuses. De qualquer forma, quase todos os sulfure são vítimas de ódio e preconceito e, como resultado, tratam de “retribuir a gentileza” ao mundo. Eles manifestam o pior da raça de seus pais — humanos são dominadores e brutais, elfos são intolerantes e arrogantes, anões são gananciosos e desconfiados, halflings são intrometidos e impulsivos.

Tendência: quase todos os sulfure têm tendência Má, embora haja exceções. Muitos são apenas amargos e reservados, buscando viver suas vidas longe de qualquer contato com outras pessoas, sem necessariamente prejudicar ninguém. Alguns, muito raros, lutam contra sua herança infernal e adotam tendências Boas. Sulfure podem ser Leais, Neutros ou Caóticos.

Terras dos Sulfure: as Crias do Inferno também não têm terras próprias, nem mesmo nos Reinos dos Deuses. Vivem onde são aceitos (ou onde conseguem permanecer escondidos), quase nunca formando comunidades próprias — pois em geral não confiam nem mesmo em seus semelhantes, e com bons motivos!

Religião: poucos sulfure sentem-se obrigados a louvar quaisquer deuses, uma vez que esses lhes deram as costas. No entanto, promessas de poder e recompensas por comportamento maligno podem levar alguns a louvar divindades como Sszzas, Keenn, Megalokk e Ragnar. Alguns também escolhem Oceano e Tenebra.

Idioma: os sulfure falam o idioma de seus pais, e também conhecem o idioma Infernal. A forma como aprendem esta língua Planar é misteriosa; muitas vezes ela é revelada

em pesadelos, visões ou dolorosas queimaduras que surgem e desaparecem no próprio corpo do sulfure.

Nomes: ao nascer, um sulfure recebe um nome normal de acordo com sua raça. Mas é comum que, cedo ou tarde, abandone este nome para adotar outro mais adequado, muitas vezes na forma de um título em seu idioma maligno.

Aventuras: rejeitados pela sociedade, muitos sulfure acabam se tornando aventureiros errantes — mas dificilmente aceitando ou merecendo o título de “heróis”. Uma vida de batalhas, masmorras e tesouros pode render-lhes o respeito e a riqueza que nunca teriam em cidades e ofícios “normais”. Por sua astúcia e agilidade, também podem ser bem-sucedidos como membros de sociedades secretas, especialmente guildas de assassinos e ladrões. Espantosamente, muitos também decidem ser monges.

Traços Raciais dos Sulfure

- +2 Destreza, +2 Inteligência, -2 Carisma. Sulfure herdam a agilidade e astúcia dos demônios, mas têm dificuldade em ser agradáveis.

- Sulfure são Extraplanares (Nativos); não pertencem ao tipo Humanóide.

- Tamanho Médio. Sulfure nascidos em famílias humanas, élficas e de outras raças de tamanho Médio também conservam este tamanho, sem receber qualquer bônus ou sofrer qualquer penalidade em relação ao tamanho.

- Tamanho Pequeno. Sulfure nascidos em famílias halflings, goblins e de outras raças de tamanho Pequeno também conservam este tamanho, recebendo os mesmos bônus e sofrendo as mesmas penalidades (+1 de bônus de tamanho nas jogadas de ataque e na Classe de Armadura, +4 de bônus de tamanho em testes de Esconder-se, armas menores e $\frac{3}{4}$ da capacidade de carga normal).

- Um sulfure Médio tem deslocamento básico de 9 metros; um sulfure Pequeno tem deslocamento básico de 6 metros.

- Exceto por seu tamanho e deslocamento, os sulfure não partilham de nenhum outro traço racial da raça de seus pais.

- Visão no Escuro: os sulfure podem enxergar no escuro a até 18m, mas apenas em preto e branco.

- +2 de bônus racial em testes de Blefar e Esconder-se. Sulfure são escorregadios e furtivos.

- Os sulfure aprendem desde cedo a mascarar sua descendência demoníaca, recebendo +5 de bônus racial em testes de Disfarce realizados para esconder pequenos detalhes de sua aparência (chifres vestigiais, língua bifurcada, etc.).

- *Escuridão:* sulfure podem conjurar *escuridão* uma vez por dia, com nível de conjurador igual ao seu nível de personagem, como uma habilidade similar a magia.

- Resistência a Fogo 5, Frio 5 e Eletricidade 5.

- Idiomas Automáticos: Comum e Infernal. Idiomas

Adicionais: Anão, Dracônico, Élfico, Halfling e Orc.

- Classe Favorecida: Ladino. A astúcia, rapidez e esperteza naturais dos sulfure concedem-lhes uma afinidade natural com a vida de ladino.

- Ajuste de nível: +1. Um personagem sulfure é um pouco mais poderoso que as raças padrão, por isso equivale a um personagem com um nível adicional (por exemplo, um ladino sulfure de 2º nível equivale a um personagem de 3º nível).

Extraplanares por Reino

Essas são algumas características que podem ajudar a identificar a qual Reino dos Deuses pertencia o ancestral de um ser tocado pelos planos, mediante um teste de Conhecimento (os planos) (CD 25). Contudo, nem todos esses seres possuem exatamente os mesmos traços. Nenhuma das características a seguir oferece qualquer bônus ou penalidade em termos de jogo.

Ordine: comparativamente, a maior parte dos celestiais que aparecem em Arton vem do plano de Khalmyr. O Deus da Justiça envia numerosos agentes para o Plano Material, não sendo estranho que boa parte dos *aggelus* sejam seus descendentes. Esses tocados pelos planos têm feições mais “corretas” e belas, como olhos claros ou dourados, pela lisa sem manchas ou imperfeições, cabelos sempre de tons escuros ou totalmente negros — mas belos e bem penteados, mesmo ao vento. Os *aggelus* que descendem de extraplanares de Ordine costumam ter traços simétricos, iguais de cada lado.

Solaris: Azgher, o Deus-Sol e protetor dos guerreiros do Deserto da Perdição, raramente envia celestiais para Arton, mas diversas histórias falam do nascimento de “enviados do Sol” em diversas tribos nômades. Mesmo não sendo confirmada pelos grandes sacerdotes, a existência de *aggelus* com traços que remetem ao Deus-Sol mostra que há alguma verdade nessas lendas. Olhos dourados ou cor-de-fogo, cabelos vermelhos e revoltos, pele dourada ou naturalmente bronzeada são traços comuns entre os *aggelus* descendentes de extraplanares de Solaris. A cor dourada e referências ao brilho do sol são comuns entre eles.

Pyra: o plano de Thyatis é facilmente confundido com o Plano Elemental do Fogo, e também seus nativos são muito parecidos com criaturas elementais do fogo. Existem poucos celestiais por aqui, e menos ainda são enviados em missões sagradas. Todos apresentam feições que remetem ao fogo, de variadas formas. Um *aggelus* descendente desses celestiais pode apresentar cabelos de cor vermelho-fogo intensa, que se agitam como chamas, olhos negros, vermelhos ou em chamas, e penas em certas partes do corpo (ombros, costas, braços ou substituindo os cabelos).

Sora: mesmo sem ligação direta com o Bem (e sim com a Ordem e a honra), o plano do deus Lin-Wu também possui celestiais. A maior parte dos antigos clãs e famílias honradas de Tamu-ra (muito antes da catástrofe da Tormenta) tinha pelo

menos um integrante tocado pelos planos. Os *aggelus* que descendem de celestiais de Sora podem ter olhos luminosos com cor de topázio, rubi ou esmeralda, longos cabelos negros ou prateados, pele cor de pérola, pequenas escamas em algumas partes do corpo (ombros, costas, peito, braços ou pernas) e voz grave e alta. Lembram tamuranianos, sendo facilmente confundidos com mestiços.

Chacina: o plano do Deus dos Monstros é um lugar selvagem e assustador, povoado por todos os tipos de monstro conhecidos (e alguns desconhecidos). Abissais nascidos em Chacina são bestiais, com feições animais e monstruosas — que também podem surgir em seus descendentes sulfure, na forma de orelhas pontudas e peludas, chifres, asas vestigiais, olhos estranhos com pupilas de monstros, garras nas mãos, pés com cascos ou com patas, caudas e crinas.

Deathok: descendentes dos nativos do Plano de Ragnar po-

dem apresentar feições de goblinóides, assim como traços de mortos-vivos, como pele pálida ou acinzentada, olhos completamente negros ou amarelos, presas de orcs, pele fria ao toque ou um odor característico, parecido com carne em decomposição. Outros têm a perturbadora característica de não projetar uma sombra.

Venomía: embora pouco se saiba sobre os extraplanares nativos de Venomia, existem sulfure com feições que podem facilmente ser associadas ao plano do venenoso Sszzaas — olhos com pupilas verticais, língua bipartida, voz sibilante, pele esverdeada ou pequenas escamas em certas partes do corpo.

Werra: nativos do plano de Keenn, o Deus da Guerra, têm uma aparência agressiva. Exibem pequenos espinhos pelo corpo, voz alta, cabelos e olhos cor-de-sangue, dentes afiados ou cabelos duros. Um sulfure que tenha um antepassado vindo de Werra parece estar sempre prestes a lutar.



*Paladina *aggelus* com Asas Celestiais e ranger sulfure com Asas Abissais*

Nova Classe: Samaritano

Paladinos combatem o mal. O mesmo ocorre com a maior parte dos clérigos, que, com armas e armaduras, enfrentam os inimigos de sua divindade. No entanto, nem todos no Panteão acreditam que lutar é o melhor caminho. Entidades como Lena e Marah, além de um sem-número de deuses menores, escolhem usar sua magia para curar as dores do mundo, em vez de causar mais dor ainda. E muitos de seus servos seguem a mesma filosofia.

Samaritanos existem entre os servos de todas as divindades de tendência Boa, atuando não como combatentes, mas como enfermeiros — pois sua magia de cura é extremamente poderosa se comparada à dos clérigos. Como é óbvio deduzir, a ordem de Marah emprega muitos desses curandeiros, uma vez que os servos da deusa são proibidos de lutar, e têm como missão levar paz e alegria ao mundo. O mesmo vale para as sacerdotisas de Lena, proibidas de causar qualquer dor e devotadas à cura.

Muitos samaritanos atuam entre os servos de Azgher, Khalmyr, Thyatis e Valkaria. Esses deuses combatem o mal, mas também protegem os inocentes e necessitados, uma tarefa igualmente importante. Samaritanos também podem ser vistos servindo a Allihanna, usando seus poderes para proteger e curar povos e criaturas selvagens, pois membros desta classe têm aptidão para lidar com animais e feras. Glórienn também emprega curandeiros para aliviar o sofrimento do povo élfico.

Para se qualificar como servo de uma divindade — bem como cumprir Obrigações e Restrições, e receber Poderes Concedidos —, um samaritano ocupa o mesmo papel de um clérigo.



Samaritana em ação: o poder máximo da cura

Aventuras: apesar de seu papel não-combativo, samaritanos não são encontrados apenas em hospitais ou templos — muito pelo contrário, são comuns como participantes de grupos aventureiros. No campo de batalha, atuam ao lado de clérigos, guerreiros e paladinos, curando seus ferimentos para que esses possam prosseguir em sua luta.

Onde e quando existir uma chance de alguém ser ferido, haverá motivo para a presença do samaritano. Além disso, eles são adversários especialmente poderosos contra mortos-vivos, por sua capacidade de canalizar energia positiva.

Características: o samaritano pode conjurar magias de cura mais vezes que qualquer clérigo de mesmo nível, e essas serão sempre mais poderosas. Nem mesmo as clérigas de Lena se comparam em termos de poder de cura. No entanto, sua lista de magias é muito mais restrita — os samaritanos podem conjurar magias de cura, e algumas de proteção, mas não têm acesso a nenhuma magia destrutiva ou violenta.

Samaritanos têm habilidades de combate reduzidas, mas podem lutar quando necessário (exceto, é claro, quando são proibidos por suas Obrigações e Restrições). Aqueles que se aventuram em territórios perigosos tratam de vestir armaduras pesadas e escudos. Como armas, escolhem apenas aquelas que não derramam sangue, ou então lutam desarmados.

Tendência: o samaritano deve ser devotado à cura e ao bem-estar dos outros. Ele perde todas as suas habilidades de classe (exceto uso de armas e armaduras) quando se recusa a curar um aliado, ou qualquer criatura de tendência Boa que necessite de seu socorro.

Religião: conforme já explicado, os samaritanos veneram deuses bondosos. Em Arton, entram nessa categoria Allihanna, Azgher, Glórienn, Khalmyr, Lena, Marah, Thyatis e Valkaria. Deuses neutros que aceitam servos bondosos, como Hyninn, Lin-Wu, Nimb, Oceano, Tanna-Toh e Tauron, também possuem samaritanos.

Tenebra é um caso especial — embora a Deusa das Trevas aceite servos de tendência Boa, ela é a divindade dos mortos-vivos, e quaisquer usuários de magia curativa são adversários naturais dessas criaturas. No entanto, desde que aceite seguir suas Obrigações e Restrições, um samaritano pode venerar a Dama da Noite.

Um grande número de samaritanos escolhe prestar homenagem aos deuses bondosos em geral, atuando da mesma forma que os clérigos do Panteão; ou servir a deuses menores de tendência Boa.

História: a maioria dos samaritanos tem ligação com uma das muitas ordens religiosas de Arton, da mesma forma que os clérigos. Alguns, no entanto, percorrem o mundo livremente, seguindo apenas seus corações e os desígnios de suas divindades, levando conforto aos feridos onde quer que estejam.

Eles participam de grupos aventureiros para evitar que esses caiam durante sua luta contra o mal, e também na tentativa de evitar soluções violentas para qualquer conflito. Em grupos de

aventureiros formados por vários combatentes poderosos — como paladinos, guerreiros, bárbaros, rangers e monges —, um samaritano será até mesmo mais indicado que um clérigo.

Um samaritano nunca se recusa a curar um companheiro de grupo (não importando sua tendência), mas também não aprova que seus colegas recorram a qualquer violência desnecessária.

Raças: membros de qualquer raça podem ser samaritanos — mesmo os povos mais violentos reconhecem a necessidade de curar suas feridas.

Humanos são os mais comuns. Elfos e meio-elfos são atraídos pela missão do samaritano, na tentativa de aplacar o sofrimento de sua raça. Além disso, os elfos de Arton recebem +2 de bônus em Carisma, uma habilidade importante para esta classe.

Por sua natureza bondosa, os *aggelus* têm muito potencial como samaritanos. Eles recebem ainda bônus em Sabedoria e Carisma, justamente as duas habilidades mais importantes para a classe.

Sprites também são fortes candidatos. Suas capacidades de luta são extremamente limitadas — mas seu tamanho reduzido, disposição para aventuras, boa vontade e o fato de que ganham +2 de bônus em Carisma proporcionam uma excelente combinação de defesa e magia curativa. O mesmo pode ser dito sobre os *halflings*, que partilham de quase todas essas vantagens.

Centauros, *nagahs* e elfos-do-mar podem ser samaritanos. É possível, mas muito raro, encontrar anões, meio-orcs, minotauros, goblins e sulfure entre os samaritanos; membros dessas raças em geral não apresentam o carisma e gentileza necessários para a carreira.

Outras Classes: apesar de sua extrema gentileza e bondade, o samaritano é firme e irredutível em suas convicções. Acredita que provocar dor ou dano é imperdoável, e que todo problema pode ser resolvido sem luta. Por isso, sua relação com outros tipos de aventureiros — especialmente aqueles que recorrem com frequência ao combate — costuma ser conturbada.

Aqueles que melhor se ajustam à índole do samaritano são os monges. Esses, embora combativos, em geral lutam sem armas e conseguem vencer seus oponentes sem feri-los gravemente. Monges bondosos também partilham da filosofia pacifista, levando conforto aos necessitados e evitando lutas desnecessárias.

Bardos são considerados bons companheiros, pois também recorrem a meios não-violentos para resolver seus problemas. Curiosamente, ladinos também são aceitos como colegas — é sempre preferível agir furtivamente, esconder-se ou fugir em vez de lutar.

Samaritanos respeitam e admiram os paladinos, ajudando-os quando o próprio poder de cura dos guerreiros santos não é suficiente. Paladinos reconhecem o mal e o enfrentam — o mesmo mal que causa dor e sofrimento aos inocentes.

Magos e feiticeiros que empregam magias destrutivas

são evitados, enquanto que aqueles que recorrem a ilusões, encantamentos e outras magias são mais aceitos. Quanto a outras classes, o samaritano nunca se recusa a curar um colega de grupo, não importando sua filosofia — mas sempre terá uma reprimenda pronta para bárbaros, guerreiros e rangers que lutam sem necessidade.

Informações de Jogo

Habilidades: assim como o clérigo, o samaritano também conjura magias baseadas em Sabedoria. No entanto, seu poder de cura também é baseado em bondade, gentileza e boa vontade, exigindo um elevado Carisma. Bons valores em Destreza e Constituição são úteis para que o samaritano resista mais em combate.

Tendência: qualquer Boa.

Dado de Vida: d8.

Perícias da Classe: as perícias de classe de um samaritano (e a habilidade chave para cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Concentração (Con), Conhecimento (natureza) (Int), Conhecimento (religião) (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Identificar Magia (Sab), Ofícios (Int), Profissão (Int), Sentir Motivação (Sab) e Sobrevivência (Sab).

Pontos de perícia no 1º nível: (4 + modificador de Inteligência) x 4.

Pontos de perícia a cada nível subsequente: 4 + modificador de Inteligência.

Ouro Inicial: 4d4 x 10 (100 PO).

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: samaritanos sabem usar todas as armas simples e comuns que causam dano por concussão: clavas, maças, fundas, martelos e outras. Eles não sabem (e são proibidos de) usar armas cortantes ou perfurantes. Samaritanos sabem usar todos os tipos de armaduras (leves, médias e pesadas) e escudos (exceto escudo de corpo).

Magias: samaritanos conjuraram magias divinas (o mesmo tipo de magia disponível para clérigos) selecionadas de sua própria lista, apresentada mais adiante.

O samaritano precisa escolher e preparar suas magias com antecedência. Para preparar ou conjurar uma magia, o samaritano precisa ter um valor de Sabedoria igual ou superior a 10 + o nível da magia. A Classe de Dificuldade do teste de resistência contra uma magia do samaritano é igual a 10 + nível da magia + modificador de Sabedoria do samaritano.

Como outros conjuradores, o samaritano pode conjurar apenas um certo número de magias de cada nível por dia. Sua quantidade de magias disponíveis por dia está na tabela “O Samaritano”. Além dessas, ele também recebe magias diárias adicionais caso tenha um valor alto de Sabedoria. Ao contrário do clérigo, o samaritano não tem acesso a magias de domínio (mas pode receber Poderes Concedidos por ser servo de uma divindade maior).

Samaritanos meditam ou rezam por suas magias. O samaritano precisa escolher um momento do dia para passar 1 hora em estado de silenciosa contemplação ou súplica, para recuperar suas magias diárias. O tempo gasto descansando não é importante para determinar se o samaritano pode ou não recuperar suas magias diárias. Ele pode preparar e conjurar qualquer magia da lista de magias de samaritano, desde que seja capaz de conjurar magias do nível escolhido — mas precisa escolhê-las e prepará-las com antecedência, durante sua meditação e preces diária.

Foco em Perícia (Cura): o samaritano recebe o talento Foco em Perícia (Cura) como um talento adicional. Caso já possua este talento, o samaritano pode escolher outro talento qualquer, desde que cumpra seus pré-requisitos.

Cura Gentil: no 2º nível, o samaritano recebe o talento Cura Gentil como um talento adicional. Caso já possua este talento, o samaritano pode escolher outro talento qualquer, desde que cumpra seus pré-requisitos.

Ordem de Paz (SM): a partir do 3º nível, o samaritano pode conjurar *imobilizar pessoa*, uma vez por dia, com nível de conjurador igual ao seu nível nesta classe, como uma habilidade similar a magia. A CD para resistir a este efeito é igual a 10 + metade do nível de classe do samaritano + modificador de Carisma. Caso o samaritano, ou qualquer de seus aliados, cause dano letal a uma criatura afetada por esta habilidade, seu efeito termina imediatamente (dano de contusão não cancela a imobilização).

O samaritano pode usar esta habilidade mais vezes por dia no 8º, 13º e 18º níveis, conforme indicado na tabela “O Samaritano”. Além disso, a partir do 8º nível, esta habilidade pode ser usada contra qualquer tipo de criatura viva. Por fim, a partir do 18º nível, esta habilidade pode ser usada contra qualquer número de criaturas, desde que todas estejam a menos de 9m entre si.

Cura Instantânea (Ext): a partir do 5º nível, o samaritano pode aplicar os efeitos do talento metamágico Acelerar Magia a qualquer magia da subescola cura. Ele não precisa possuir este talento metamágico, nem preparar a magia antes da hora ou prepará-la com um nível acima do normal. Esta habilidade pode ser usada uma vez por dia. No 10º nível, e a cada cinco níveis subsequentes, o samaritano poderá usar esta habilidade uma vez adicional por dia, conforme indicado na tabela, até um máximo de quatro vezes por dia no 20º nível.

Cura sem Esforço (Ext): no 7º nível, o samaritano aprende a conjurar magias da subescola cura com o mínimo de esforço. Ele pode conjurar essas magias sem provocar ataques de oportunidade.

Aura de Vida (Sob): a partir do 12º nível, o samaritano emana uma aura de energia positiva. Qualquer aliado a até 3m do samaritano que esteja entre -1 e -9 pontos de vida ficará estável automaticamente. Esta habilidade também afeta o próprio samaritano, e funciona mesmo que ele esteja inconsciente.

Aura de Vida Aprimorada (Sob): a partir do 17º nível, a

aura de energia positiva que o samaritano emana fica mais poderosa. Qualquer aliado a até 3m do samaritano morrerá apenas caso seus pontos de vida cheguem a -20 ou menos. Caso um personagem com -10 pontos de vida ou menos saia do alcance da aura de vida do samaritano, vai morrer imediatamente. Esta habilidade também afeta o próprio samaritano, e funciona mesmo que ele esteja inconsciente.

Ex-Samaritanos: samaritanos violam seu código de conduta quando assumem uma tendência não-Boa, quando usam uma arma cortante ou perfurante ou quando se recusam a curar um companheiro ou qualquer criatura de tendência Boa. Caso isso ocorra, eles perdem suas magias e características de classe (exceto uso de armas e armaduras), e não podem mais adquirir níveis nessa classe, até que façam uma penitência (veja a descrição da magia *penitência*).

Lista de Magias do Samaritano

Nível 0: consertar, criar água, curar ferimentos mínimos, detectar magia, detectar venenos, ler magias, luz, purificar alimentos, visão da morte.

1º Nível: abençoar água, bom fruto, curar ferimentos leves, falar com animais, proteção contra o mal, remover medo, remover paralisia, santuário.

2º Nível: acalmar emoções, curar ferimentos moderados, descanso tranqüilo, remover cegueira/surdez, remover doença, restauração menor, retardar envenenamento.

3º Nível: condição, curar ferimentos graves, criar alimentos, neutralizar venenos, remover maldição, restauração.

4º Nível: curar ferimentos críticos, curar ferimentos leves em massa, proteção contra a morte, movimentação livre.

5º Nível: cancelar encantamento, curar ferimentos moderados em massa, penitência, pedra em carne, reviver os mortos, visão da verdade.

6º Nível: banquete de heróis, cura completa, curar ferimentos graves em massa, regeneração, restauração maior.

7º Nível: curar ferimentos críticos em massa, repulsão, ressurreição.

8º Nível: aura sagrada, cura completa em massa, discernir localização.

9º Nível: milagre, portal, ressurreição verdadeira, sexto sentido.

Samaritano

Bônus Base						Magias por Dia									
Nível	de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+0	+2	+0	+2	Foco em Perícia (Cura)	4	3	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+1	+3	+0	+3	Cura Gentil	4	4	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+1	+3	+1	+3	Ordem de paz/1 dia	5	4	3	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	+4	+1	+4	—	5	4	4	—	—	—	—	—	—	—
5	+2	+4	+1	+4	Cura instantânea/1 dia	5	5	4	3	—	—	—	—	—	—
6	+3	+5	+2	+5	—	5	5	4	4	—	—	—	—	—	—
7	+3	+5	+2	+5	Cura sem esforço	6	5	5	4	3	—	—	—	—	—
8	+4	+6	+2	+6	Ordem de paz/2 dia	6	5	5	4	4	—	—	—	—	—
9	+4	+6	+3	+6	—	6	6	5	5	4	3	—	—	—	—
10	+5	+7	+3	+7	Cura instantânea/2 dia	6	6	5	5	4	4	—	—	—	—
11	+5	+7	+3	+7	—	6	6	6	5	5	4	3	—	—	—
12	+6/+1	+8	+4	+8	Aura de vida	6	6	6	5	5	4	4	—	—	—
13	+6/+1	+8	+4	+8	Ordem de paz/3 dia	6	6	6	6	5	5	4	3	—	—
14	+7/+2	+9	+4	+9	—	6	6	6	6	5	5	4	4	—	—
15	+7/+2	+9	+5	+9	Cura instantânea/3 dia	6	6	6	6	6	5	5	4	3	—
16	+8/+3	+10	+5	+10	—	6	6	6	6	6	5	5	4	4	—
17	+8/+3	+10	+5	+10	Aura de vida aprimorada	6	6	6	6	6	6	5	5	4	3
18	+9/+4	+11	+6	+11	Ordem de paz/4 dia	6	6	6	6	6	6	5	5	4	4
19	+9/+4	+11	+6	+11	—	6	6	6	6	6	6	6	5	5	4
20	+10/+5	+12	+6	+12	Cura instantânea/4 dia	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6

Novas Classes de Prestígio

Cavaleiro Libertador

Após a libertação de Valkaria, o poder e influência da deusa não ficam mais restritos às fronteiras de Deheon. Seus servos agora tentam compensar o tempo perdido, levando sua palavra e seu espírito aventureiro para todas as outras nações do Reinado, e além.

Formada logo após a libertação de Valkaria, a Ordem dos Libertadores é composta por numerosos clérigos, paladinos e outros devotos, empenhados em trazer sua amada deusa de volta ao coração da humanidade.

Eles fazem isso realizando atos corajosos, protegendo inocentes, destruindo ameaças — enfim, agindo como verdadeiros heróis aventureiros. Para eles, nenhuma façanha é difícil demais, nenhum monstro ou vilão é perigoso demais. Inspirados pelas batalhas travadas pelos Libertadores, estes cavaleiros não temem nada nem ninguém, muito pelo contrário: quanto mais arriscada a façanha, maior sua disposição em realizá-la.

O cavaleiro libertador raramente age acompanhado por outros membros da ordem: para melhor desempenhar sua função como herói inspirador, ele prefere participar de grupos mistos, compostos pelos mais diferentes tipos de aventureiros. Quase todos os cavaleiros da ordem são clérigos, paladinos e guerreiros humanos, mas membros de praticamente qualquer classe ou raça podem adotar esta classe de prestígio — basta a disposição para viver aventuras e levar seus companheiros a fazer o mesmo! Rangers caçam os inimigos da deusa, enquanto bardos espalham pelo Reinado as lendas dos Libertadores. Magos, feiticeiros e monges são raros, mas existem. Druidas ou bárbaros, no entanto, raramente apresentam o carisma necessário para inspirar seus colegas.



Cavaleiro Libertador:
o campeão de Valkaria

Cavaleiro Libertador

Nível	Ataque Base	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1	+1	+2	+0	+0	Destemido
2	+2	+3	+0	+0	Talento adicional
3	+3	+3	+1	+1	Ação heróica 1/dia
4	+4	+4	+1	+1	Esforço heróico 1/dia, inspirar aliados 1/dia
5	+5	+4	+1	+1	Talento adicional
6	+6	+5	+2	+2	Ação heróica 2/dia
7	+7	+5	+2	+2	Esforço heróico 2/dia
8	+8	+6	+2	+2	Talento adicional, inspirar aliados 2/dia
9	+9	+6	+3	+3	Ação heróica 3/dia
10	+10	+7	+3	+3	Esforço heróico 3/dia

Pode-se servir à ordem mesmo sem pertencer a esta classe de prestígio — de fato, quase todos os comandantes são clérigos e paladinos comuns de Valkaria. O nível de um personagem nesta classe não tem ligação com a hierarquia de comando, sendo possível para um oficial graduado ter poucos níveis como cavaleiro, enquanto um soldado ou sargento pode ter mais níveis. No entanto, sendo a formação da ordem ainda muito recente, é raro encontrar qualquer personagem com mais de dois ou três níveis nesta classe.

Pré-Requisitos: para se tornar um cavaleiro libertador, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

- Bônus Base de Ataque: +4.
- Bônus Base de Resistência: Fortitude +2, Reflexos +2, Vontade +2.
- Tendência: qualquer Boa.
- Perícias: Atuação (oratória) 4 graduações, Cavalgar 4 graduações, Diplomacia 4 graduações, Conhecimento (religião) 4 graduações.
- Talentos: Tolerância.
- Especial: deve reverenciar a deusa Valkaria e integrar a Ordem dos Libertadores, sediada em Deheon.

Dado de Vida: d10.

Perícias de Classe: as perícias de classe de um cavaleiro libertador (e a habilidade chave de cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Atuação (Car), Cavalgar (Des), Cura (Sab), Conhecimento (religião) (Int), Diplomacia (Car), Escalar (For), Natação (For), Obter Informação (Car) e Saltar (For).

Pontos de perícia a cada nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: um cavaleiro libertador sabe usar todos os tipos de armas simples e comuns, e todos os tipos de armaduras e escudos.

Destemido (Ext): um cavaleiro libertador é imune a efeitos de medo. Além disso, sempre que ele for alvo de um efeito de medo, recebe +2 de bônus de moral nas jogadas de ataque e dano com armas. Esse efeito permanece ativo por um número de rodadas igual a 1 + seu bônus de Carisma.

Talentos Adicionais: no 2º, 5º e 8º níveis, um cavaleiro libertador recebe um talento adicional, que pode ser escolhido da lista de talentos adicionais do guerreiro ou da lista de Poderes Concedidos de Valkaria.

Ação Heróica (Ext): a partir do 3º nível, uma vez por dia, um cavaleiro libertador pode realizar uma ação de movimento ou uma ação padrão extra durante sua rodada, que pode ser feita antes ou depois de suas ações normais. A partir do 6º nível o cavaleiro libertador pode usar essa habilidade duas vezes por dia e, a partir do 9º nível, três vezes por dia. No entanto, essa habilidade nunca pode ser usada mais de uma vez na mesma rodada.

Esforço Heróico (Ext): a partir do 4º nível, uma vez

por dia, um cavaleiro libertador pode jogar 1d6 e adicionar seu resultado como um bônus em qualquer teste de habilidade ou perícia, jogada de ataque ou teste de resistência. Ele deve usar essa habilidade antes do Mestre determinar se o teste ou jogada foi bem-sucedido ou não. A partir do 7º nível o cavaleiro libertador pode usar essa habilidade duas vezes por dia e, a partir do 10º nível, três vezes por dia.

Inspirar Aliados (Ext): a partir do 4º nível, um cavaleiro libertador pode realizar um teste de Atuação (oratória) (DC 15) para elevar o espírito de seus aliados (e o do próprio cavaleiro libertador). Caso o teste seja bem-sucedido, todos os aliados que puderem ouvir o cavaleiro libertador recebem +1 de bônus de moral nas jogadas de ataque e 5 pontos de vida temporários. Para cada 5 pontos pelo qual o resultado do teste exceda a CD, o bônus de moral aumenta em +1 e a quantidade de PV temporários aumenta em +5. Por exemplo, se o resultado do teste de Atuação (oratória) for 26, todos os aliados que puderem ouvir o cavaleiro libertador recebem +3 de bônus de moral nas jogadas de ataque e 15 pontos de vida temporários. Esse efeito dura um número de rodadas igual a 3 + modificador de Carisma do cavaleiro libertador. Usar essa habilidade é uma ação de rodada completa, e ela pode ser usada uma vez por dia. A partir do 8º nível, essa habilidade pode ser usada duas vezes por dia.

Observação para Multiclasse: paladinos que adquiriram níveis nessa classe de prestígio podem continuar adquirindo níveis como paladinos livremente.

Cavaleiro da Luz

A Ordem da Luz é formada em sua maioria por clérigos, guerreiros e paladinos, mas não é proibida a personagens de outras classes, desde que esses sigam os preceitos da ordem. Com base na cidade de Norm, em Bielefeld, esses bravos heróis levam a justiça aonde quer que seja necessário, e mantêm os ideais de seu fundador, Arthur Donovan II.

Embora em tempos recentes inúmeras circunstâncias tenham contribuído para que o objetivo da organização e a conduta de seus membros fossem cada vez mais deturpados, os cavaleiros da luz continuam sendo respeitados e idolatrados por muitos, graças à sua longa história de honra e glória.

Nem todos os membros da Ordem da Luz adotam esta classe de prestígio, pois é possível servir à organização mesmo sem ser um cavaleiro da luz. No entanto, os líderes e oficiais mais graduados da ordem provavelmente terão alguns níveis nessa classe.

Pré-Requisitos: para se tornar um cavaleiro da luz, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

- Bônus Base de Ataque: +5.
- Tendência: Leal e Bom ou Leal e Neutro.
- Perícias: Adestrar Animais 5 graduações, Cavalgar 8 graduações, Conhecimento (nobreza e realeza) 4 graduações, Diplomacia 4 graduações.

Cavaleiro da Luz

Nível	Ataque Base	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1	+1	+2	+0	+0	Ataque subjugante 1/dia, <i>montaria especial</i>
2	+2	+3	+0	+0	Etiqueta
3	+3	+3	+1	+1	Ataque subjugante 2/dia, brado encorajador +1
4	+4	+4	+1	+1	Força da honra
5	+5	+4	+1	+1	Ataque subjugante 3/dia
6	+6	+5	+2	+2	Chamado às armas, brado encorajador +2
7	+7	+5	+2	+2	Ataque subjugante 4/dia
8	+8	+6	+2	+2	Poder da honra
9	+9	+6	+3	+3	Ataque subjugante 5/dia, brado encorajador +3
10	+10	+7	+3	+3	Armadura da integridade

- **Talentos:** Combate Montado, Usar Armadura (pesada).
- **Especial:** deve integrar a Ordem de Luz, e também seguir as mesmas obrigações e restrições exigidas de um clérigo ou paladino de Khalmyr — jamais desobedecer às ordens de um superior ou ignorar um pedido socorro, e jamais possuir ou utilizar itens mágicos de natureza arcana.

Dado de Vida: d10.

Perícias de Classe: as perícias de classe de um cavaleiro da luz (e a habilidade chave para cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (nobreza e realeza) (Int), Diplomacia (Car), Escalar (For), Intimidar (Car), Natação (For), Profissão (Sab) e Saltar (For).

Pontos de perícia a cada nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: um cavaleiro da luz sabe usar todas as armas simples e comuns, e todos os tipos de armaduras e escudos.

Ataque Subjugante (Sob): uma vez por dia, um cavaleiro da luz pode tentar subjugar seu inimigo através de um ataque corpo-a-corpo. Caso o cavaleiro da luz acerte seu ataque, a criatura atingida deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Vontade (CD 10 + nível de classe do cavaleiro da luz + modificador de Carisma) ou ficará “encurralada” (incapaz de realizar ações, -2 de penalidade na Classe de Armadura e perde seu bônus de Destreza na CA, se houver) por uma rodada. No 3º nível, e a cada dois níveis subsequentes, o cavaleiro da luz é capaz de usar esta habilidade uma vez adicional por dia.

Montaria Especial (SM): um cavaleiro da luz recebe uma montaria especial, como se fosse um paladino de nível igual ao seu nível de cavaleiro da luz. Caso ele já possua níveis de paladino, seus níveis de cavaleiro da luz se acumulam com seus níveis de paladino para determinar as características de sua montaria especial.

Etiqueta (Ext): a partir do 2º nível, um cavaleiro da luz adiciona seu nível de classe como um bônus em todos os testes de Conhecimento (nobreza e realeza). Além disso, uma vez

por dia ele pode realizar novamente uma jogada de Diplomacia que ele recém tenha feito. Ele é obrigado a ficar com a nova jogada, mesmo que ela seja pior que a jogada original.

Brado Encorajador (Ext): a partir do 3º nível, um cavaleiro da luz pode dar um grito que inspira coragem em seus aliados (e no próprio cavaleiro da luz). Todos os aliados que escutem o cavaleiro da luz recebem +1 de bônus de moral nas jogadas de ataque e dano com armas, e +1 de bônus de moral nos testes de resistência contra efeitos de Encantamento e medo, durante um número de rodadas igual a 3 + modificador de Carisma do cavaleiro da luz. No 6º nível este bônus aumenta para +2, e no 9º nível para +3. Usar esta habilidade é uma ação livre, e ela pode ser usada uma vez por dia.

Força da Honra (Sob): a partir do 4º nível, um cavaleiro da luz pode ganhar +4 de bônus na sua Força por um número de rodadas igual a 3 + modificador de Carisma do cavaleiro da luz. Usar esta habilidade é uma ação livre, e ela pode ser usada uma vez por dia.

Chamado às Armas (Ext): a partir do 6º nível, um cavaleiro da luz recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque e dano quando usa a ação de investida (para um total de +4 de bônus nas jogadas de ataque e +2 de bônus nas jogadas de dano).

Poder da Honra (Sob): a partir do 8º nível, o bônus que um cavaleiro da luz ganha ao usar a habilidade força da honra aumenta para +8.

Armadura da Integridade (Sob): no 10º nível, um cavaleiro da luz recebe +2 de bônus sagrado na Classe de Armadura.

Observação para Multiclasse: paladinos que adquiram níveis nessa classe de prestígio podem continuar adquirindo níveis como paladinos livremente.

Cavaleiro de Khalmyr

A organização da Ordem de Khalmyr é um tanto mais simples que a de sua ordem irmã do leste, a Ordem da Luz.

No topo está o sumo-sacerdote de Khalmyr e fundador da ordem, Thallen Kholdenn Devendeer. Nenhuma decisão realmente importante é tomada sem o seu conhecimento e

aprovação. Abaixo dele vem a Alta Cúpula, composta dos cavaleiros mais honrados e mais antigos da ordem. Desde sua fundação, o número de membros da Alta Cúpula é fixo em doze. Antigamente, sua principal função era debater propostas e assuntos juntamente com o Sumo-Sacerdote, que dava o seu aval final de aprovação ou reprovação. Hoje em dia, após a reclusão de Thallen, os resultados da reunião são transcritos num pergaminho e levados pelo Comandante-Mor para que o Sumo-Sacerdote possa aprovar, o que tem retardado importantes decisões. Abaixo da Alta Cúpula vêm os Alto-Comandantes e, a seguir, os Líderes de Destacamento.

O rígido código de conduta dos cavaleiros de Khalmyr é conhecido como “a Norma”. Trata-se de um extenso pergaminho escrito de próprio punho pelo Sumo-Sacerdote Thallen quando da fundação da Ordem de Khalmyr, e determina todos os princípios que devem reger a vida de um servo de Khalmyr. Não é raro, inclusive, encontrar paladinos e clérigos que, mesmo não sendo vinculados à ordem, têm a Norma como guia de conduta.

A maioria dos cavaleiros de Khalmyr é formada por clérigos, guerreiros e paladinos do Deus da Justiça, sendo incomum que membros de outras classes adquiram níveis nessa classe de prestígio. Alguns rangers, bardos e até mesmo monges acabam se tornando Cavaleiros de Khalmyr, bem como raríssimos magos e feiticeiros. Druidas e bárbaros, no entanto, não apresentam o caráter justo exigido para integrar a ordem.

Nem todos os membros da Ordem de Khalmyr adotam esta classe de prestígio, pois é possível servir à organização mesmo sem ser um cavaleiro de Khalmyr. No entanto, os líderes e oficiais mais graduados da ordem muito provavelmente terão alguns níveis nesta classe.

Pré-requisitos: para se tornar um cavaleiro de Khalmyr, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

- Bônus Base de Ataque: +5.
- Tendência: Leal e Bom ou Leal e Neutro.
- Perícias: Cavalgar 4 graduações, Cura 5 graduações, Diplomacia 4 graduações, Conhecimento (religião) 5 graduações.

- Talentos: Combate Montado, Vontade de Ferro.

- Especial: deve integrar a Ordem de Khalmyr, e também seguir as mesmas obrigações e restrições exigidas de um clérigo ou paladino de Khalmyr — jamais desobedecer às ordens de um superior ou ignorar um pedido socorro, e jamais possuir ou utilizar itens mágicos de natureza arcana.

Dado de Vida: d10.

Perícias de Classe: as perícias de classe de um cavaleiro de Khalmyr (e a habilidade chave de cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Cura (Sab), Conhecimento (religião) (Int), Diplomacia (Car), Escalar (For), Natação (For), Ofícios (Int), Saltar (For) e Sentir Motivação (Sab).

Pontos de perícia a cada nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: um cavaleiro de Khalmyr sabe usar todas as armas simples e comuns, e todos os tipos de armaduras e escudos.

Magias: um cavaleiro de Khalmyr possui a habilidade de conjurar um pequeno número de magias divinas.

O cavaleiro de Khalmyr precisa escolher e preparar suas magias com antecedência. Para preparar ou conjurar uma magia, o cavaleiro de Khalmyr precisa ter um valor de Sabedoria igual ou superior a 10 + o nível da magia. As magias de bônus de um cavaleiro de Khalmyr são baseadas em Sabedoria, e a Classe de Dificuldade do teste de resistência contra essas magias é igual a 10 + nível da magia + modificador de Sabedoria do cavaleiro de Khalmyr.

Quando a quantidade de magias de um determinado nível é igual a zero, o cavaleiro de Khalmyr recebe apenas as magias de bônus por um valor alto de Sabedoria. Se ele não possuir magias de bônus para aquele nível, não poderá conjurar magias daquele nível ainda.

Um cavaleiro de Khalmyr prepara e conjura suas magias como um clérigo, e usa a mesma lista de magias dos paladinos.

Cavaleiro de Khalmyr

Nível	Ataque Base	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Magias por dia			
						1º	2º	3º	4º
1	+1	+2	+0	+0	Talento adicional	0	—	—	—
2	+2	+3	+0	+0	Graça de Khalmyr	1	—	—	—
3	+3	+3	+1	+1	Vitória da ordem 1/dia	1	0	—	—
4	+4	+4	+1	+1	Talento adicional	1	1	—	—
5	+5	+4	+1	+1	—	1	1	0	—
6	+6	+5	+2	+2	Vitória da ordem 2/dia	1	1	1	—
7	+7	+5	+2	+2	—	2	1	1	0
8	+8	+6	+2	+2	Talento adicional	2	1	1	1
9	+9	+6	+3	+3	Vitória da ordem 3/dia	2	2	1	1
10	+10	+7	+3	+3	Manto da justiça	2	2	2	1

Talentos Adicionais: no 1º, 4º e 8º níveis, um cavaleiro de Khalmyr recebe um talento adicional, que pode ser escolhido da lista de talentos adicionais do guerreiro ou da lista de Poderes Concedidos de Khalmyr.

Graça de Khalmyr (Sob): a partir do 2º nível, um cavaleiro de Khalmyr adiciona seu bônus de Sabedoria em todos os seus testes de resistência.

Vitória da Ordem (Sob): a partir do 3º nível, uma vez por dia, quando realiza um ataque corpo-a-corpo, um cavaleiro de Khalmyr pode adicionar seu bônus de Sabedoria na sua jogada de ataque, e seu nível de classe na jogada de dano. Esta habilidade funciona apenas contra inimigos caóticos, ou que estejam agindo contra a lei. Caso seja usada contra uma criatura que não seja caótica, ou que esteja seguindo as leis locais, a habilidade não surte efeito (mas ainda assim conta como um uso diário). A partir do 6º nível esta habilidade pode ser usada duas vezes por dia e, a partir do 9º nível, pode ser usada três vezes por dia.

Manto da Justiça (Sob): no 10º nível, uma aura azulada envolve e protege o cavaleiro de Khalmyr. A aura fornece os mesmos efeitos da magia *escudo da ordem*.

- +4 de bônus de deflexão na CA e +4 de bônus de resistência nos testes de resistência.

- Resistência à magia 25 contra magias Caóticas e magias conjuradas por criaturas Caóticas.

- Bloqueia magias e efeitos de possessão e influência mental.

- Causa um efeito igual ao da magia *lentidão* em qualquer criatura Caótica que acerte um ataque corpo-a-corpo no cavaleiro de Khalmyr (teste de resistência de Vontade CD 18 + modificador de Sabedoria do cavaleiro de Khalmyr anula).

Observação para Multi-classe: paladinos que adquiram níveis nessa classe de prestígio podem continuar adquirindo níveis como paladinos livremente.

Cultista do Mal

Um cultista reverencia deuses malignos, ou mesmo demônios, fazendo oferendas e sacrifícios para receber recompensas. Suas atividades normalmente são secretas, pois quaisquer atos capazes de agradar plenamente a um deus maligno em geral são criminosos; quase sempre esses atos envolvem dor, sofrimento ou morte. Seja por parte do próprio cultista (através de auto-flagelação), seja de vítimas inocentes.

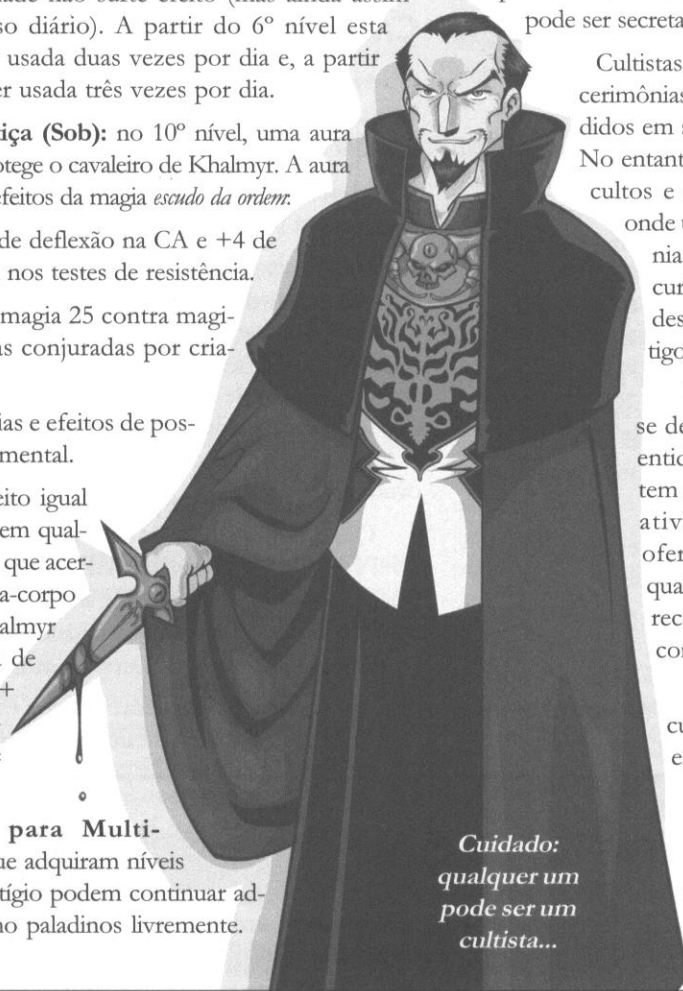
É difícil identificar um cultista, pois a maior parte deles leva vidas duplas: durante o dia são conhecidos como aventureiros, nobres, comerciantes ou plebeus normais, mas à noite entoam cânticos macabros enquanto vestem mantos e capuzes. Do mais famoso herói ao mais rico aristocrata, passando pelo simpático taverneiro e pela gentil camponesa, qualquer um pode ser secretamente um adorador de forças malignas.

Cultistas podem agir sozinhos, realizando suas cerimônias profanas em pequenos altares, escondidos em suas próprias casas ou lugares secretos. No entanto, o mais comum é que se reúnam em cultos e seitas, organizadas hierarquicamente, onde um reverendo-mor comanda as cerimônias. Estas são realizadas longe de olhos curiosos, em clareiras nas florestas, grandes cavernas, masmorras profundas ou antigos templos em ruínas.

Não é necessário pertencer a esta classe de prestígio para fazer sacrifícios a uma entidade maligna; o cultista simplesmente tem maiores habilidades para encobrir suas atividades, atrair vítimas e realizar oferendas. Conforme explicado adiante, qualquer pessoa pode sacrificar vítimas por recompensas — embora essa atitude seja, com certeza, criminosa e maligna.

Pré-requisitos: para se tornar um cultista do mal, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

- Tendência: qualquer Má.
- Perícias: Blefar 4 graduações, Conhecimento (religião) 8 graduações.
- Magias: capacidade de conjurar magias divinas.



Cuidado: qualquer um pode ser um cultista...

Cultista do Mal

Nível	Ataque Base	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Conjuração
1	+0	+0	+0	+2	<i>Falsa inocência</i> , vida dupla +1	+1 nível
2	+1	+0	+0	+3	Mestre de Cerimônia	+1 nível
3	+1	+1	+1	+3	<i>Sedução</i> , vida dupla +2	+1 nível
4	+2	+1	+1	+4	Servo do mal	+1 nível
5	+2	+1	+1	+4	Bênção das trevas, vida dupla +3	+1 nível

Herdeiro Planar

Nível	Ataque Base	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1	+1	+0	+0	+2	Destruir o bem/mal, <i>proteção contra o bem/mal</i>
2	+2	+0	+0	+3	Resistência melhorada +5
3	+3	+1	+1	+3	Aumento de habilidades +2
4	+4	+1	+1	+4	Resistência melhorada +10
5	+5	+1	+1	+4	Aumento de habilidades +4, <i>dissipar o mal/praga</i>

Dado de Vida: d6.

Perícias de Classe: as perícias de classe do cultista do mal (e a habilidade chave de cada perícia) são: Blegar (Car), Concentração (Con), Conhecimento (arcano), Conhecimento (os planos), Conhecimento (religião) (Int), Identificar Magia (Int), Ofícios (Int) e Profissão (Sab).

Pontos de perícia a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: cultistas do mal sabem usar todas as armas simples e comuns, mas nenhum tipo de armadura ou escudo.

Conjuração: um cultista do mal não abandona seu treinamento mágico divino. Quando o personagem adquire um novo nível nesta classe de prestígio, recebe mais magias diárias e aumenta seu nível de conjurador, como se estivesse avançando um nível em uma classe conjuradora divina a qual pertencia antes de se tornar um cultista do mal. Entretanto, ele não recebe qualquer outra habilidade que um personagem daquela classe ganharia.

Falsa Inocência (SM): cultistas podem conjurar *dissimular tendência* uma vez por dia, com nível de conjurador igual ao seu nível de cultista, como uma habilidade similar a magia.

Vida Dupla: a fim de ocultar melhor suas atividades, o cultista do mal recebe +1 de bônus nas seguintes perícias: Blegar, Disfarce, Esconder-se e Furtividade. Este bônus aumenta para +2 no 3º nível, e para +3 no 5º nível.

Mestre de Cerimônia: no 2º nível, o cultista recebe Mestre de Cerimônia como um talento adicional.

Sedução (SM): a partir do 3º nível, um cultista pode conjurar *dominar pessoa* uma vez por dia, com nível de conjurador igual ao seu nível de cultista, como uma habilidade similar a magia.

Servo do Mal: através de seu simples olhar ou aura, seres malignos reconhecem o cultista como servo de um grande poder maligno, mesmo sem saber exatamente qual. A partir do 4º nível, o cultista recebe +2 de bônus em testes de Diplomacia e Intimidar ao lidar com criaturas de tendência Má.

Bênção das Trevas (Sob): no 5º nível, uma vez por dia, o cultista pode invocar o nome de seu patrono maligno (devendo fazê-lo em voz alta), o que lhe concede +4 de bônus profano em qualquer teste de habilidade ou perícia, jogada de ataque, ou teste de resistência.

Herdeiro Planar

Aqueles tocados pelos Planos desfrutam de habilidades que, aos olhos mortais, podem parecer dádivas dos deuses.

Enquanto alguns desses indivíduos rejeitam ou se afastam desta herança, outros seguem o caminho contrário, buscando ainda mais proximidade com seus ancestrais. Assim como um feiticeiro desperta a magia natural presente em seu sangue, um herdeiro planar procura despertar suas habilidades celestiais ou infernais. Durante o processo, também enfraquece cada vez mais sua ligação com o Plano Material, tornando-se cada vez mais semelhante a um extraplanar verdadeiro.

Os *aggelus* e os *sulfure* podem ambos seguir o caminho do herdeiro planar por diversos motivos, desde a busca a suas origens até o puro desejo por maiores poderes. Os *aggelus* que adotam esta classe de prestígio ficam mais parecidos com celestiais, enquanto os *sulfure* ficam mais parecidos com seres abissais.

Pré-requisitos: para se tornar um herdeiro planar, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

- Raça: *aggelus* ou *sulfure*.
- Tendência: qualquer uma, exceto Neutra.
- Bônus Base de Ataque: +4.
- Bônus Base de Resistência: Vontade +3.
- Perícias: Conhecimento (os planos) 5 graduações.
- Talentos: Herança Extraplanar.

Dado de Vida: d8.

Perícias de Classe: as perícias de classe de um herdeiro planar (e a habilidade chave de cada perícia) são: Conhecimento (os planos) (Int), Conhecimento (religião) (Int), Decifrar Escrita (Int), Diplomacia (Car), Falar Idioma (n/a), Intimidar (Car), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Ouvir (Sab), Procurar (Int) e Sobrevivência (Sab).

Pontos de perícia a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: um herdeiro planar sabe usar todas as armas simples e comuns, armaduras leves e escudos (exceto escudo de corpo).

Destruir o Bem/Mal (Sob): uma vez por dia, o herdeiro planar pode destruir o mal (se for *aggelus*) ou destruir o bem (se for *sulfure*). Esta habilidade funciona como a

habilidade de classe do paladino de mesmo nome (exceto que para sulfure ela afeta apenas criaturas Boas).

Proteção contra o bem/mal (SM): um herdeiro planar pode conjurar *proteção contra o bem* (se for sulfure) ou *proteção contra o mal* (se for aggelus) um número de vezes por dia igual a 1 + seu bônus de Carisma, com nível de conjurador igual ao seu nível de personagem, como uma habilidade similar a magia.

Resistência Melhorada (Ext): no 2º nível, as resistências raciais contra energia de um herdeiro planar aumentam em 5. No 4º nível, elas aumentam em mais 5 (para um aumento total de 10).

Aumento de Habilidades (Ext): quando atinge o 3º nível, um herdeiro planar está mais próximo de seus antepassados, o que eleva suas habilidades naturais. Um aggelus recebe +2 de bônus em Constituição, Sabedoria e Carisma. Um sulfure recebe +2 de bônus em Força, Destreza e Inteligência. No 5º nível, esses bônus aumentam para +4.

Dissipar o Mal/Praga (SM): um herdeiro planar pode conjurar *dissipar o mal* (se for aggelus) ou *praga* (se for sulfure) uma vez por dia, com nível de conjurador igual ao seu nível de personagem, como uma habilidade similar a magia (CD 10 + seu nível de classe + seu modificador de Carisma).

Observação para Multiclasse: paladinos e monges que adquiram níveis nessa classe de prestígio podem continuar adquirindo níveis como paladinos ou monges livremente.

Tirano do Terceiro

Quando Kallyadranoch, o Deus dos Dragões, foi punido por Khalmyr, seu castigo foi o esquecimento. Mas o “Terceiro”, como viria a ser conhecido, assegurou que sempre seria lembrado de alguma forma através de seus mais poderosos filhos.

A verdade na declaração de Kallyadranoch é controversa. Talvez signifique que os seis Dragões-Reis, seres de imenso poder, ainda se lembram de seu criador. Talvez todos os dragões de Arton carreguem alguma fagulha do glorioso Kallyadranoch. Isso parece provável quando surgem terríveis guerreiros que tiram poder de sua ligação com os dragões. São os generais e comandantes que têm dragões sob seu serviço, os poderosos tiranos do Terceiro.

Alguns desses homens e mulheres sabem (ou sentem) a quem servem indiretamente, aguardando ansiosos pelo dia em que Kallyadranoch voltará. Outros ignoram seu verdadeiro mestre, acreditando que a força dos majestosos dragões lhes empresta suas capacidades. Sejam quais forem suas crenças, os Tiranos do Terceiro são guerreiros escolhidos como filhos de Kallyadranoch, verdadeiros exércitos em uma só pessoa, cavalgando dragões e aterrorizando o mundo com seu poderio.

Os tiranos raramente formam grupos organizados, confiando apenas em sua montaria dracônica. Eles estão entre os maiores vilões de Arton, constantes adversários de aventureiros. Se algum dia Kallyadranoch voltar — como assegurou a Khalmyr que faria —, os tiranos serão perfeitos como seus generais.

Pré-requisitos: para se tornar um tirano do Terceiro, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

- Tendência: Leal e Mau.
- Bônus Base de Ataque: +8.
- Perícias: Blefar 5 graduações, Cavalgar 11 graduações, Intimidar 11 graduações.
- Falar Idioma: Dracônico.
- Talentos: Ataque Poderoso, Combate Montado, Trespasar, Vitalidade.
- Especial: deve ter negociado com um dragão.

Dado de Vida: d12.

Perícias de Classe: as perícias de classe do tirano do Terceiro (e a habilidade chave de cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Blefar (Car), Cavalgar (Des), Equilíbrio (Des), Intimidar (Car) e Saltar (For).

Pontos de perícia a cada nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: um tirano do Terceiro sabe usar todas as armas simples e comuns, e todos os tipos de armadura e de escudos (exceto escudo de corpo).

Aspecto de Kallyadranoch (Sob): ao atingir o 1º nível nesta classe de prestígio, o tirano do Terceiro deve escolher um tipo de dragão elemental com o qual terá maior ligação e afinidade. O tirano do Terceiro então adquire o subtipo elemental do(s) elemento(s) relacionado(s) ao dragão escolhido:

- Dragões azuis: Ar (oposto a Terra).
- Dragões brancos: Luz (oposto a Trevas).
- Dragões marinhos: Água (oposto a Fogo).
- Dragões negros: Trevas (oposto a Luz).
- Dragões verdes: Terra (oposto a Ar).
- Dragões vermelhos: Fogo (oposto a Água).

Uma criatura é imune a dano por ataques de seu elemento, mas sofre dano oposto por ataque de elemento oposto. Subtipos elementais são explicados com mais detalhes em *Tormenta D20: Guia do Mestre*.

Mortalha Divina: Kallyadranoch é um deus esquecido, e sua existência deve ser mantida em segredo até que ele volte. O tirano do Terceiro soma seu nível como um bônus divino em seus testes de Blefar para ocultar tudo o que sabe sobre seu deus (caso saiba alguma coisa), e em testes de resistência contra magias e efeitos que o fariam revelar essas informações.

Ira Dracônica (Sob): a partir do 3º nível, o tirano do Terceiro passa a incorporar a terrível fúria e o assombroso poder dos dragões. Uma vez por dia, pode fazer com que sua pele se recobra de escamas (da mesma cor que o tipo de dragão com o qual tem afinidade), seus músculos inchem, e seu sangue ferva

com a magia dos dragões. O tirano do Terceiro recebe +4 de bônus de armadura natural em sua CA, +4 de bônus de aprimoramento em sua Força e Constituição e recebe resistência a magia igual a 20 + seu nível de classe. Esta habilidade pode ser usada uma vez por dia, e dura um número de rodadas igual a 3 + o modificador de Constituição (recém-ajustado) do tirano. Após este período, o personagem estará fatigado pelo restante do encontro. A partir do 7º nível, o tirano pode usar esta habilidade duas vezes por dia.

Companheiro Dragão: ao atingir o 5º nível, o tirano do Terceiro recebe sua mais poderosa habilidade, e aquela que mais lhe torna único — um aliado dragão, do mesmo tipo com o qual tem afinidade. Este dragão, embora seja orgulhoso como todos de sua raça, reconhece o tirano como um enviado de alguma força maior (mesmo que não saiba qual é), e obedecerá suas ordens dentro da medida do razoável, como se fosse um parceiro recebido pelo talento Liderança. O dragão poderá servir de montaria para o tirano, sendo esta a sua função mais comum.

O nível efetivo de personagem (soma de DV com ajuste de nível) máximo que o dragão poderá ter é igual ao nível de classe do tirano do Terceiro +10. Um tirano do Terceiro de 5º nível, por exemplo, poderia ter como aliado um dragão vermelho muito jovem (que possui 10 DV e ajuste de nível +5, para um NEP total de 15).

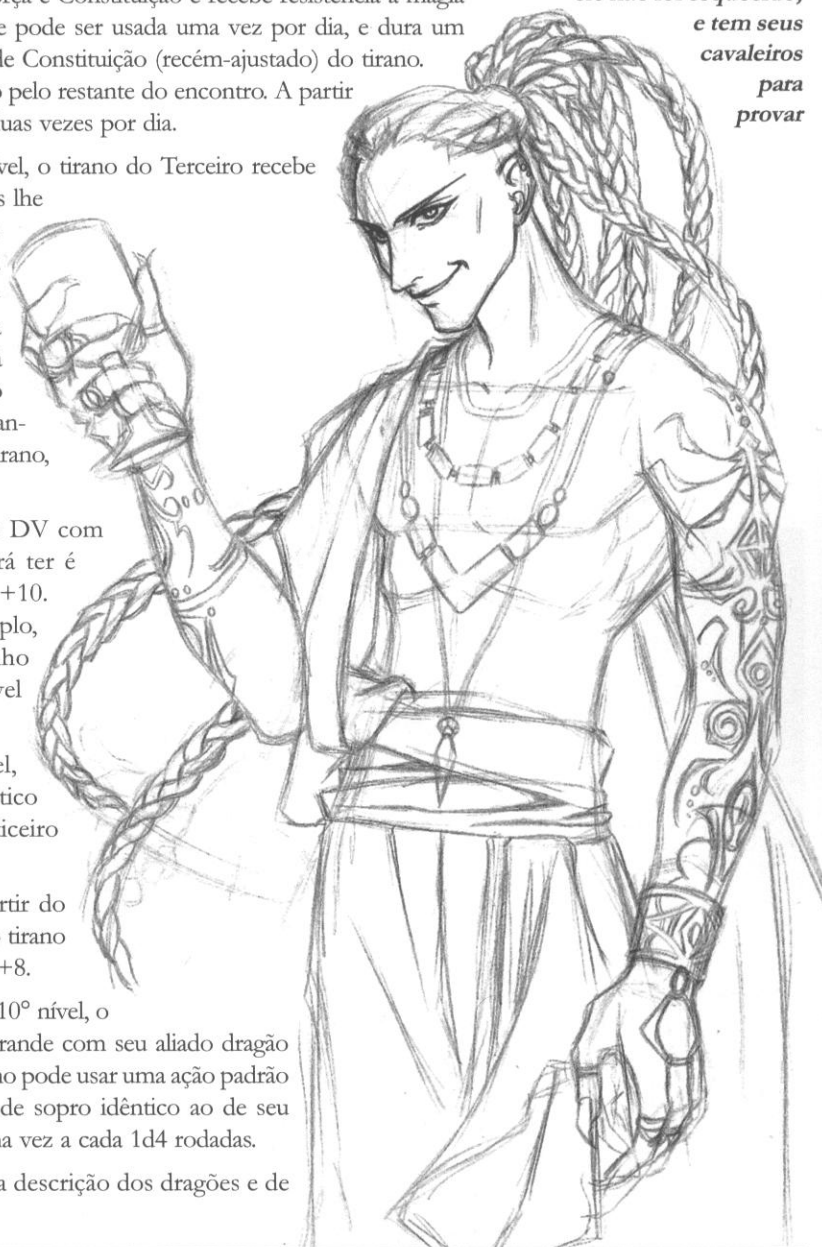
Empatia Dracônica (Ext): no 7º nível, o tirano do Terceiro adquire um vínculo empático com seu aliado dragão, igual ao que um feiticeiro possui com seu familiar.

Ira Dracônica Aprimorada (Sob): a partir do 9º nível, o bônus de Força e Constituição que o tirano recebe durante sua ira dracônica aumenta para +8.

Baforada do Terceiro (Sob): ao atingir o 10º nível, o tirano do Terceiro adquire uma afinidade tão grande com seu aliado dragão que passa a compartilhar de sua baforada. O tirano pode usar uma ação padrão para desferir, através de sua arma, um ataque de sopro idêntico ao de seu aliado dragão. Ele pode usar essa habilidade uma vez a cada 1d4 rodadas.

Consulte o *Livro de Regras Básicas III* para a descrição dos dragões e de suas estatísticas.

Kallyadranoch, o Terceiro:
ele não foi esquecido,
e tem seus
cavaleiros
para
provar



Tirano do Terceiro

Nível	Ataque Base	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1	+1	+2	+0	+2	Aspecto de Kallyadranoch, mortalha divina
2	+2	+3	+0	+3	—
3	+3	+3	+1	+3	Ira dracônica 1/dia
4	+4	+4	+1	+4	—
5	+5	+4	+1	+4	Companheiro dragão
6	+6	+5	+2	+5	—
7	+7	+5	+2	+5	Empatia dracônica, ira dracônica 2/dia
8	+8	+6	+2	+6	—
9	+9	+6	+3	+6	Ira dracônica aprimorada
10	+10	+7	+3	+7	Baforada do Terceiro

Sacrifícios

ATENÇÃO: este procedimento é reservado *apenas* para PdMs. Sacrificar uma criatura inteligente a um poder profano é um ato inquestionavelmente maligno, realizado apenas por pessoas e criaturas de tendência Má.

Quase todos os deuses requerem sacrifícios de seus servos. Mas, enquanto aqueles como Azgher, Khalmyr e Thyatis exigem devoção, votos, juramentos e atos de nobreza e bondade, deuses malignos como Keenn, Megalokk, Ragnar, Sszzaas e até mesmo Tenebra não ficam satisfeitos apenas com o sofrimento voluntário de seus próprios servos. Eles demandam vítimas.

Um “sacrifício” é, portanto, um ritual envolvendo a morte de uma criatura viva e inteligente. Qualquer criatura vivente com Inteligência 3 ou mais é uma vítima em potencial.

Sacrifícios sempre devem ser cerimoniais, realizados em

ritos. Um bando de goblinóides furiosos fazendo um banquete de carne humana certamente agradará a Ragnar, enquanto um guerreiro sanguinário pode degolar suas vítimas em honra a Keenn — mas tais mortes não são consideradas sacrifício.

Rituais de sacrifício devem ser elaborados 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 da(s) vítima(s). 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 preferência da entidade patrona.

Uma vez consumado o sacrifício, o celebrante faz um teste de Conhecimento (religião). Condições variadas oferecem bônus nesse teste. Todas são cumulativas:

Um demônio enviado por Sszzaas vem servir a uma cultista



• O celebrante é um servo ou devoto da divindade celebrada: +1

• Mais de 10 pessoas estão presentes à cerimônia: +1

• Mais de 100 pessoas estão presentes à cerimônia: +1

• A cerimônia dura pelo menos uma hora: +1

• A cerimônia é conduzida em uma área sob efeito da magia *conspurar*: +1

• A cerimônia é conduzida na presença de uma criatura ou monstro incomum, fortemente ligado à divindade celebrada (um vampiro para Tenebra, um homem-serpente para Sz-szaas...): +1 para cada 5 níveis ou DV da criatura.

• A vítima tem até 6 níveis ou Dados de Vida: +1

• A vítima tem entre 7 e 15 níveis ou Dados de Vida: +2

• A vítima tem 16 ou mais níveis ou Dados de Vida: +3

• A vítima é de tendência Boa: +1

• A vítima aceita voluntariamente ser sacrificada (para salvar ou proteger alguém, cumprir uma promessa, agradecer à divindade celebrada...): +2

• A vítima foi torturada durante pelo menos 24 horas: +1

• A vítima é um servo ou devoto de uma divindade rival (um paladino de Khalmyr sacrificado a Keenn; um clérigo de Azgher sacrificado a Tenebra): +2

• A vítima pertence a uma raça ou classe odiada pela divindade celebrada (um elfo sacrificado a Ragnar; um humano sacrificado a Megalokk): +1

• A vítima é uma criatura extraplanar nativa do plano de origem de outra divindade: +2

Recompensas

Uma cerimônia envolvendo mais de uma vítima não oferece bônus cumulativos por cada uma: o celebrante faz um teste separado para cada vítima, e fica com o melhor resultado.

O resultado do teste determina qual a recompensa oferecida pelas forças do mal. Note que a seguinte tabela contém apenas sugestões: deuses específicos podem oferecer recompensas diferentes, de acordo com suas áreas de influência.

10) Uma magia benéfica de 1º nível, arcana ou divina, é conjurada sobre o celebrante durante 24 horas. Exemplos típicos são *armadura arcana*, *compreender idiomas*, *dissimular tendência*, *escudo da fé*, *proteção contra o bem*, *santuário*, *suportar elementos* e outras.

10) Um extraplanar maligno conjurado a partir de *invocar criaturas I* serve ao celebrante durante 24 horas.

15) Uma magia benéfica de 2º nível é conjurada sobre o celebrante durante 24 horas. Exemplos típicos são *proteção contra flechas*, *resistência a elementos*, *ver o invisível* e outras.

15) Um extraplanar maligno conjurado a partir de *invocar criaturas II* serve ao celebrante durante 24 horas.

20) Uma magia benéfica de 1º nível é conjurada sobre todos os participantes da cerimônia durante 24 horas.

20) Uma magia benéfica de 3º nível é conjurada sobre o celebrante durante 24 horas. Exemplos típicos são *círculo mágico contra o bem*, *dificultar detecção*, *deslocamento* e outras.

20) Um extraplanar maligno conjurado a partir de *invocar criaturas III* serve ao celebrante durante 24 horas.

25) Uma magia benéfica de 2º nível é conjurada sobre todos os participantes da cerimônia durante 24 horas.

25) Uma magia benéfica de 4º nível é conjurada sobre o celebrante durante 24 horas. Exemplos típicos são *pele rochosa*, *invisibilidade maior* e outras.

25) Um extraplanar maligno conjurado a partir de *invocar criaturas IV* serve ao celebrante durante 24 horas.

30) Uma magia benéfica de 3º nível é conjurada sobre todos os participantes da cerimônia durante 24 horas.

30) Uma magia benéfica de 5º nível é conjurada sobre o celebrante durante 24 horas. Exemplos típicos são *santuário particular*, *voo prolongado* e outras.

30) Um extraplanar maligno conjurado a partir de *invocar criaturas V* serve ao celebrante durante 24 horas.

35) Uma magia benéfica de 4º nível é conjurada sobre todos os participantes da cerimônia durante 24 horas.

35) Um extraplanar maligno conjurado a partir de *invocar criaturas VI* serve ao celebrante durante 24 horas.

40) Uma magia benéfica de 5º nível é conjurada sobre todos os participantes da cerimônia durante 24 horas.

40) Um extraplanar maligno conjurado a partir de *invocar criaturas VII* serve ao celebrante durante 24 horas.

45) Um extraplanar maligno conjurado a partir de *invocar criaturas VIII* serve ao celebrante durante 24 horas.

50) Um *desejo restrito* é concedido ao celebrante.

50) O celebrante é permanentemente transformado em uma criatura poderosa, ligada à divindade celebrada, com ajuste de nível +2 (Tenebra poderia transformá-lo em um licantropo, por exemplo).

55) O celebrante recebe um familiar, como se fosse um feiticeiro de nível igual ao seu nível de personagem. Caso já possua um familiar, este recebe +2 de bônus inerente em um valor de habilidade.

55) Um *desejo* é concedido ao celebrante.

55) O celebrante é permanentemente transformado em uma criatura poderosa, ligada à divindade, com ajuste de nível +3.

60) Um talento adicional é concedido ao celebrante.

60) O celebrante é permanentemente transformado em uma criatura poderosa, ligada à divindade, com ajuste de nível +4.

Avatares de Tauron e
Lin-Wu: guerreiros épicos



Parte 2

Deuses e Avatares

Os deuses de Arton seguem apenas parcialmente o formato tradicional do *Livro do Jogador*. A seguir, você encontrará explicações sobre a mecânica de regras envolvendo esses personagens, suas habilidades e também outros aspectos divinos.

Estas regras *não* são compatíveis com outros títulos D20. Em Arton, deuses maiores são imensamente mais poderosos que deuses menores, o que não acontece na maior parte do material oficial de outros cenários.

Mesmo Glórienn, atualmente a deusa mais fraca do Panteão, ainda é muitíssimo superior a todos os deuses menores de Arton — e também superior a *qualquer* dos deuses oficiais de outros panteões. Eles não devem interagir entre si. Então não tente imaginar como seria um combate entre Khalmyr e qualquer outro “deus da justiça”, porque o primeiro pode vencer todos os outros *juntos*.

Os deuses maiores de Arton podem literalmente quase tudo. Em escala de poder, estão muito distantes de qualquer outra criatura. Da mesma forma, um semideus filho de um deus maior também será superior a qualquer deus menor.

Status Divino

O poder das divindades maiores é medido em uma escala de 1 a 10, chamada Status Divino. No Panteão, um Status 10 corresponde a Khalmyr, o líder dos deuses, e seu rival Nimb — enquanto a fragilizada divindade élfica Glórienn tem Status 1, à beira de perder sua condição como deusa maior.

O atual Status Divino dos deuses do Panteão, em ordem decrescente, é:

Khalmyr, Nimb: 10

Wynna, Keenn, Oceano: 8

Azgher, Tenebra, Megalokk: 7

Allihanna, Lena, Ragnar, Szzaas, Valkaria: 6

Hynninn, Marah, Tanna-Toh: 5

Thyatis, Tauron: 4

Lin-Wu: 3

Glórienn: 1

Avatares

É muito raro que deuses maiores visitem o mundo dos mortais pessoalmente. Quando precisam tratar de assuntos importantes, que exijam intervenção direta, eles enviam seus avatares.

Um avatar é a encarnação de uma divindade, uma criatura feita com uma pequena porção de essência divina — mais ou menos uma centésima parte. É como se fosse uma “versão miniatura”, mais fraca, do próprio deus. Mesmo assim, ele é incrivelmente poderoso se comparado a mortais, e mesmo a deuses menores.

Em termos de jogo, cada avatar é uma criatura única, do tipo extraplanar. Um avatar tem uma quantidade de níveis igual a 20 + o dobro do Status Divino da divindade. O avatar de Keenn, por exemplo, tem 36 níveis.

A seguir vamos apresentar as regras para a criação de um avatar, utilizando Keenn, o Deus da Guerra (Status Divino 8), como exemplo.

Habilidades: um avatar tem inicialmente os seguintes valores para distribuir entre suas habilidades: 35, 28, 25, 24, 24. Como qualquer criatura, eles recebem 1 ponto de habilidade extra a cada 4 Dados de Vida. Além disso, o avatar tem um número de pontos de habilidade extras igual a seu Status Divino.

Bônus de CA: um avatar é protegido por uma aura de energia que concede um bônus divino na CA igual ao seu Status Divino. Esta aura protege contra todos os tipos de ataque (o bônus de CA se aplica mesmo contra ataques de toque e mesmo que o avatar esteja surpreendido).

Além disso, um avatar recebe um bônus de deflexão na CA igual ao seu modificador de Carisma. Portanto, Keenn recebe +8 de bônus divino e +7 de bônus de deflexão na CA. Deuses cujo avatar possua uma forma monstruosa (como Megalokk) possuem um bônus de armadura natural na CA igual a 10 + seu Status Divino.

Bônus de Ataque: um avatar recebe um bônus divino em suas jogadas de ataque igual ao seu Status Divino.

Testes de Resistência: um avatar recebe um bônus divino em seus testes de resistência igual ao seu Status Divino.

Poderes Concedidos: um avatar tem todos os Poderes Concedidos oferecidos pela divindade. Poderes Concedidos são explicados na Parte 1: Personagens.

Magias Divinas: um avatar pode conjurar qualquer magia dos domínios que a divindade concede como uma habilidade similar a magia, sem limite diário. Seu nível de conjurador efetivo é igual a 10 + Status Divino da divindade. A CD dos testes de resistência dessas habilidades será 10 + o nível da magia + bônus de Carisma do avatar + Status Divino da divindade. Keenn, por exemplo, pode usar todas as magias dos domínios Caos, Destruição, Força, Guerra e Mal como habili-

dades similares a magia. Seu nível de conjurador efetivo para essas habilidades é 18, e a CD para resistir às magias é 25 + o nível da magia (10 + 7 de bônus de Carisma + 8 do Status Divino de Keenn).

Qualidades Especiais: todos os avatares possuem as qualidades especiais descritas abaixo.

- **Imortal:** avatares não precisam comer, dormir ou respirar. Normalmente só podem ser destruídos em combate.

- **Imunidades:** avatares são imunes a doenças, venenos, atordoamento, sono, paralisia e efeitos de morte. Também não são afetados por magias ou efeitos de ação mental, nem por magias ou efeitos capazes de alterar sua forma, como metamorfose ou petrificação.

- **Redução de Dano:** da mesma forma, avatares têm redução de dano. O valor depende do Status Divino.

Status 1-3: redução de dano 10/mágica

Status 4-6: redução de dano 15/mágica

Status 7-8: redução de dano 20/mágica

Status 9-10: redução de dano 30/épica

- **Resistência a Energia:** avatares têm resistência a dois tipos de energia, que dependem da divindade. O valor da resistência depende do Status Divino.

Status 1-3: resistência 10

Status 4-6: resistência 15

Status 7-8: resistência 20

Status 9-10: resistência 30

- **Resistência a Magia:** um avatar tem resistência a magia igual a 20 + Status Divino. O avatar de Keenn, portanto, possui resistência a magia 28.

Nível de Desafio: um avatar possui ND igual a DV + metade do Status Divino.

Destruição: embora seja muito difícil que isso ocorra, avatares podem ser destruídos. Destruir um avatar não afeta o próprio deus, mas impede que outro avatar possa ser criado durante (12 – Status Divino) meses. Então, se o avatar de Keenn fosse destruído, ele só poderia criar outro após 4 meses (e ficaria muito, *muito* zangado...).

Descrição dos Deuses

A seguir está o formato de descrição dos deuses.

Nome: o nome pelo qual a divindade é mais conhecida, seguido por seu título mais importante (“Deusa da Natureza”, “Deus da Justiça”...) e seu Status Divino.

Outros Nomes: nomes diferentes pelos quais a divindade é conhecida por certos povos, raças ou em certas regiões.

Descrição: o histórico da divindade.

Motivações: as crenças e objetivos da divindade.

Relações: suas amizades e inimizades com outros deuses.

Tendência: a tendência da divindade. Ao contrário das regras normais do *Livro do Jogador*, clérigos (e outros servos dos deuses) de Arton podem ter tendências opostas às das suas divindades, desde que sigam as Obrigações e Restrições que o deus impõe.

Crenças dos Devotos: aquilo em que acreditam os devotos do deus.

Domínios: os domínios aos quais um clérigo da divindade tem acesso. Clérigos podem escolher dois domínios, de forma normal.

Poderes Concedidos: os talentos aos quais o servo tem acesso, escolhidos na Tabela X-X: Talentos do Panteão. Esses talentos substituem os Poderes Concedidos recebidos por domínios; clérigos de Arton *não* recebem Poderes Concedidos por domínios (mas ainda recebem magias de domínio, de forma normal).

Áreas de Influência: aspectos em que o deus possui interesse e autoridade.

Símbolo Sagrado: o símbolo que deve ser ostentado abertamente por servos da divindade, seja na placa peitoral da armadura, em uma flâmula, em um escudo, em um medalhão ou de outra forma. Alguns deuses de natureza traiçoeira e furtiva, como Hyninn e Sszzaas, permitem a seus servos trazer o símbolo escondido — mas ele deve sempre ser transportado com o clérigo.

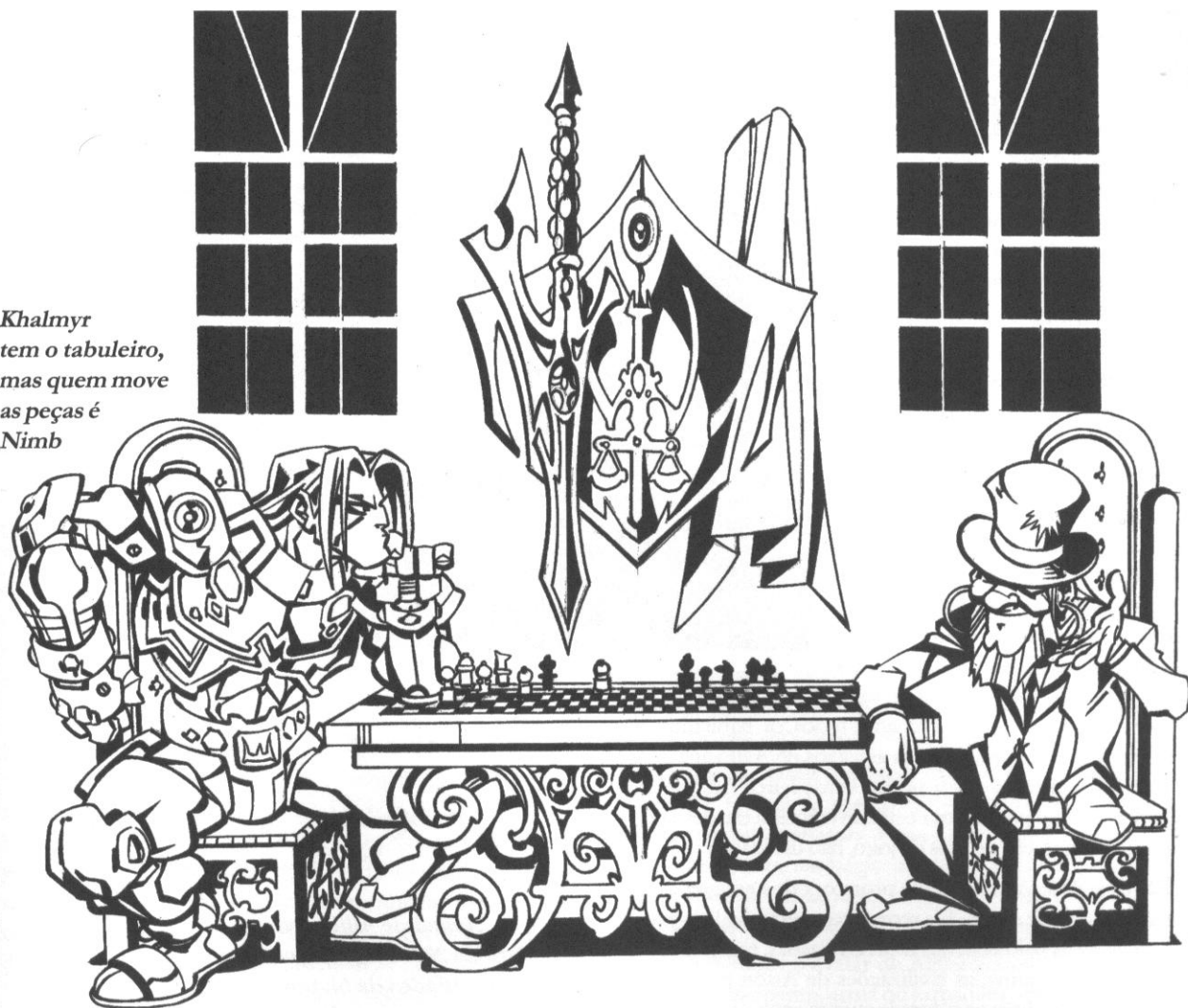
Arma Preferida: arma com a qual a divindade mais se identifica. Esta é a arma que surge quando o servo usa a magia *arma espiritual* (ou qualquer habilidade semelhante). Nomes que apareçam entre parênteses referem-se ao nome da arma pessoal usada pela divindade.

Cores Significativas: as cores normalmente usadas por servos da divindade em suas vestimentas, ou na decoração em rituais e festas religiosas.

Lema: uma frase regularmente citada pelos devotos.

Avatar: a(s) forma(s) que a divindade utiliza mais frequentemente quando interage com mortais, incluindo suas estatísticas de jogo.

*Khalmyr
tem o tabuleiro,
mas quem move
as peças é
Nimb*



Allihanna

Deusa da Natureza

Status Divino 6

Outros Nomes: Allihannatantala, entre os elfos; Oghalla, entre os minotauros; Grande Nagah, entre as nagahs; Mãe Natureza ou apenas Deusa, entre os druidas; Deus Macaco, o Grande Leão, o Urso Dourado, a Mãe Águia e centenas de outros, entre as tribos bárbaras.

Descrição: Allihanna é a deusa de toda a vida selvagem de Arton. Ela abrange quase todos os cultos bárbaros ligados aos animais — embora cada culto tenha seu próprio deus, representado por um animal diferente, na verdade todos são facetas de Allihanna. Isso significa que tanto o culto do Deus Macaco da Grande Savana quanto o culto do Urso Dourado das Montanhas Sanguinárias veneram esta deusa, assim como centenas de outros cultos animais de Arton.

Em sua forma pura, Allihanna é venerada pelos druidas. Embora esses refiram-se a ela como uma mulher, sua verdadeira aparência é a de um animal quadrúpede com muitas cabeças, cada uma representando um animal diferente.

Cogitou-se durante muito tempo que o culto a Allihanna tenha sido trazido pelos elfos ("Allihanna" seria uma contração de Allihannatantala, seu nome élfico). Mas, de acordo com estudos comprovados, a devoção à Deusa da Natureza teve início entre as primeiras tribos humanas, tornando este talvez o mais antigo culto de Arton. Praticamente todos os habitantes do continente respeitam um ou mais aspectos de Allihanna, mesmo que não conheçam seu nome verdadeiro. Até mesmo goblinóides costumam mostrar certa reverência a ela, tornando-se xamãs (clérigos, em termos de jogo, não druidas).

Motivações: Allihanna é a protetora dos animais e dos recursos naturais de Arton. Ela reconhece que parte deles precisa ser consumida pelo bem das raças civilizadas, mas não tolera abusos. Para Allihanna, as civilizações de Arton perderam a pureza de outrora, hoje encontrada apenas entre os povos bár-



Avatar de Allihanna:
Druida 20/Ranger 12, e todos
os Aliados da Natureza
que ela quiser

baros, alguns de seus principais protegidos.

Relações: Allihanna tem uma relação conturbada com seu irmão Megalokk, o Deus dos Monstros. Enquanto ela protege os animais “normais”, buscando o equilíbrio natural, ele apenas despeja sobre o mundo monstros cheios de ferocidade e desejo de matança. Felizmente para ela, os outros deuses, sob o comando de Khaalmyr, intercederam a seu favor, confinando os monstros de Megalokk a seus próprios territórios.

Allihanna odeia Tanna-Toh, a deusa do conhecimento, pelo desprezo que esta demonstra pelos povos bárbaros e “não-civilizados”, e também Ragnar, por sua praga goblinóide que destrói tudo em seu caminho.

Tendência: Neutra e Boa.

Crenças dos Devotos: a natureza, os animais e as plantas são parte do mundo. Como podemos nos afastar deles, se também o somos? A vida ao natural e o respeito à Deusa guiamos para a tranquilidade e a felicidade.

Domínios: Animais, Bem, Cura, Plantas.

Poderes Concedidos: Amigo dos Animais, Dom da Profecia, Forma Selvagem Adicional, Garras da Fera, Memória Racial, Voz de Allihanna.

Áreas de Influência: natureza, animais, plantas, povos bárbaros, terra.

Símbolo Sagrado: varia. Para bárbaros e outros adoradores de animais, seu símbolo corresponde à imagem do respectivo animal. Para os druidas, costuma ser uma pequena árvore cheia de ramos.

Arma Preferida: bordão.

Cores Significativas: verde-folha, verde-musgo, marrom.

Lema: “O caminho da natureza leva à pureza primordial.”

Avatar de Allihanna

Quando se manifesta, Allihanna costuma assumir a forma do exemplar mais belo de um animal venerado na região. Em alguns casos, prefere a forma de uma fada ou fauno, principalmente ao lidar com aventureiros ou druidas. Também pode muitas vezes ser vista como uma criatura híbrida, uma humanóide com cabeça de animal. Em todos os casos, sua voz é feminina e maternal.

Allihanna: Druida 20/Ranger 12; ND 35; Extraplanar Médio (Bem); DV 20d8+200 mais 12d8+120; 467 PV; Inic. +12; Desl. 9m; CA 50 (+6 divino, +10 deflexão, +8 Des, +16 natural), toque 34, surpresa 42; Atq Base +15; Agr +35; corpo a corpo: garra +35 (dano: 1d6+8); Atq Ttl corpo a corpo: 2 garras +35 (dano: 1d6+8); AE habilidades similares a magia, magias; QE caminho da floresta, companheiro animal, empatia com a natureza +48, evasão, forma selvagem (animal e planta, de Miúdo a Enorme, 8/dia; elemental, de Pequeno a Enorme, 3/dia), imortal, imunidades, inimigo predileto (aberrações +4, dragões +4, humanóides monstruosos +2), mil faces,

rastreador eficaz, rastro invisível, resistir à tentação da natureza, redução de dano 15/mágica, resistência a fogo 15, resistência a frio 15, resistência a magia 26, senso da natureza, visão no escuro 18m; Tend. NB; TR Fort +34, Ref +28, Von +40; For 26, Des 26, Con 30, Int 24, Sab 38, Car 30.

Perícias e Talentos: Arte da Fuga +18, Adestrar Animais +49, Concentração +30, Conhecimento (geografia) +19, Conhecimento (masmorras) +19, Conhecimento (natureza) +49, Conhecimento (religião) +17, Cura +52, Diplomacia +31, Escalar +20, Esconder-se +20, Furtividade +20, Identificar Magia +30, Natação +20, Observar +38, Ouvir +38, Procurar +19, Saltar +20, Sentir Motivação +30, Sobrevivência +57; Afinidade com Animais, Amigo dos Animais, Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas Maior, Dom da Profecia, Esquiva, Foco em Perícia (Conhecimento [natureza]), Foco em Perícia (Sobrevivência), Forma Selvagem Adicional, Iniciativa Aprimorada, Magia Natural, Magia sem Gestos, Magias em Combate, Memória Racial, Prontidão, Rastrear, Reflexos Rápidos, Tolerância, Vontade de Ferro, Voz de Allihanna.

Habilidades Similares a Magia: o avatar de Allihanna pode conjurar todas as magias dos domínios Animais, Bem, Cura, Plantas como habilidades similares a magia, sem limite de uso diário. Seu nível de conjurador para essas magias é igual a 16. A CD dos testes de resistência dessas habilidades é 26 + nível da magia.

Magias de Druida Preparadas (6/9/9/8/8/8/7/6/6/6; CD do teste de resistência 24 + nível da magia): 0° — *criar água, detectar magia, detectar venenos, luz, purificar alimentos, virtude*; 1° — *bom fruto* (2), *detectar armadilhas, detectar animais ou plantas, fogo das fadas, invisibilidade contra animais, pedra encantada* (2), *suportar elementos*; 2° — *amolecer terra e pedra, esfriar metal, forma de árvore, invocar enxames, lufada de vento, moldar madeira, névoa, restauração menor, torcer madeira*; 3° — *crescer espinhos, extinguir fogo, luz do dia, neutralizar venenos* (2), *proteção contra elementos, remover doenças, respirar na água*; 4° — *coluna de chamas, controlar água, dissipar magia, inseto gigante, movimentação livre, reencarnação, repelir insetos, vidência*; 5° — *caminhar em árvores* (2), *controlar os ventos, despertar* (2), *penitência, proteção contra a morte, santificar*; 6° — *carvalho vivo, conto das rochas, dissipar magia maior, encontrar o caminho, madeira-ferro, teletransporte por árvores* (2); 7° — *caminhar no vento, controlar o clima, cura completa, metal em madeira, vidência maior, visão da verdade*; 8° — *ciclone, curar ferimentos graves em massa, forma animal, inverter a gravidade, palavra da recordação, repelir metal ou pedra*; 9° — *antipatia, curar ferimentos críticos em massa, grupo de elementais, homens vegetais, sexto sentido, simpatia*.

Magias de Ranger Preparadas (5/5/4; CD do teste de resistência 24 + nível da magia): 1° — *acalmar animais, constrição, detectar venenos, mensageiro animal, resistência à elementos*; 2° — *falar com plantas, imobilizar animal, muralha de vento, proteção contra elementos, sabedoria da coruja*; 3° — *ampliar plantas, curar ferimentos moderados, forma de árvore, remover doenças*.

Equipamento: o avatar de Allihanna não carrega nenhum tipo de equipamento, arma ou armadura, mesmo quando aparece na forma de um animal humanóide.

Azgher

Deus do Sol

Status Divino 7

Outros Nomes: Vigilante; Aquele-que-Tudo-Vê; Seolloes, entre os minotauros; Astar, o Sorridente, entre o povo-fada.

Descrição: Azgher é o deus sol louvado pela tribo Sar-Allan, os guerreiros do Deserto da Perdição, e também numerosas outras tribos e raças. Representa tanto o calor agradável e necessário do astro-rei quanto a fúria do deserto. Azgher é também o Vigilante, Aquele-que-Tudo-Vê. Nada acontece durante o dia sem que ele saiba.

Para alguns, Azgher também é conhecido como o deus dos viajantes (afinal, todos se orientam pelo sol quando perdidos), embora seja pouco cultuado fora das áreas desérticas. Existem poucas ilustrações ou pinturas representando Azgher, mas a forma encontrada com mais frequência é uma silhueta humanóide envolta por chamas ou por uma claridade ofuscante. O próprio sol é seu símbolo mais conhecido.

Motivações: Azgher é um deus benevolente, mas também exigente e orgulhoso. Sua caminhada diária pelos céus de Arton derrama calor e conforto sobre o mundo, e ele sabe disso. Azgher vê o planeta como um filho que merece cuidados, mas que também precisa mostrar respeito ao pai. Qualquer problema acontecido durante o dia em Arton é fato conhecido por Azgher — dizem que, entre os deuses, ele foi o primeiro a perceber a chegada da Tormenta.

Relações: Azgher tem boas relações com Khalmыр e Oceano, e um ódio mortal por Ragnar, Keenn e Tenebra.

Tendência: Leal e Bom.

Crenças dos Devotos: o sol é generoso; vigia e protege Arton de todo o mal. Derrama seu calor dourado sobre o mundo. Sem ele, estaríamos nas garras da Deusa das Trevas e de suas criaturas monstruosas.

Domínios: Bem, Fogo, Ordem, Sol, Viagem.

Poderes Concedidos: Amigo de Azgher, Arma Sagrada, Destruir o Mal Adicional, Discípulo do Sol, Espada em Chamas, Imunidade Contra o Calor

Áreas de Influência: dia, vigilância, proteção, povos do deserto, fogo, luz.

Símbolo Sagrado: um sol dourado.

Arma Preferida: lança curta (Raio de Sol).

Cores Significativas: branco, dourado.

Lema: “Todo o ouro veio de Azgher, e todo o ouro deve retornar a Azgher.”

Avatar de Azgher

Quase não há notícias de manifestações de Azgher sobre o mundo. Seus clérigos dizem que ele prefere ficar nos céus, onde pode ver tudo com mais clareza. No entanto, quando problemas precisam ser resolvidos, ele surge como um humanóide de pura luz, envolto em um traje do deserto e empunhando uma espada em chamas.

Não importa a situação, o avatar de Azgher nunca se manifesta durante a noite.

Azgher: Ranger 20/Guerreiro 14; ND 37; Extraplanar Médio (Bem, Fogo, Leal); DV 20d8+200 mais 14d10+140; 510 PV; Inic. +11; Desl. 9m; CA 41 (+7 divino, +7 flexão, +7 Des, +10 armadura), toque 31, surpresa 34; Atq Base +20; Agr +45; corpo a corpo: *Labareda* +52 (dano: 1d6+20 mais 2d6 de fogo, dec. 15-20) ou *Raio de Sol* +50 (dano: 1d6+16); ou à distância: *Raio de Sol* +46 (dano: 1d6+16) ou *Mensageiro do Deserto* +46 (dano: 1d6+16, dec. x3) ou *Mensageiro do Deserto* +38 (dano: 4d6+64, dec. x3; com Tiro Múltiplo); Atq Ttl corpo a corpo: *Labareda* +52/+47/+42/+37 (dano: 1d6+20 mais 2d6 de fogo, dec. 15-20) ou *Raio de Sol* +50/+45/+40/+35 (dano: 1d6+16); ou à distância: *Raio de Sol* +46 (dano: 1d6+16) ou *Mensageiro do Deserto* +46/+41/+36/+31 (dano: 1d6+16, dec. x3) ou *Mensageiro do Deserto* +44/+44/+39/+34/+29 (dano: 1d6+16, dec. x3; com Tiro Rápido); AE habilidades similares a magia; QE caminho da floresta, camuflagem, empatia com a natureza +29, evasão, imortal, imunidades, inimigo predileto (aberrações +2, bestas mágicas +2, extraplanares caóticos +4, extraplanares malignos +4, mortos-vivos +6), mimetismo, rastreador eficaz, redução de dano 20/mágica, resistência a ácido 20, resistência a eletricidade 20, resistência a magia 27, visão no escuro 18m; Tend. LB; TR Fort +36, Ref +33, Von +34; For 33, Des 24, Con 30, Int 29, Sab 35, Car 24.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +27, Cavalgar +46, Concentração +30, Conhecimento (arcano) +32, Conhecimento (geografia) +29, Conhecimento (natureza) +31, Conhecimento (religião) +26, Cura +35, Diplomacia +26, Escalar +28, Furtividade +27, Identificar Magia +23, Intimidar +24, Observar +47, Ouvir +25, Procurar +39, Saltar +28, Sentir Motivação +23, Sobrevivência +43, Usar Cordas +26; Amigo de Azgher, Arma Sagrada, Arquearia Montada, Ataque Poderoso, Combate Montado, Desarme Aprimorado, Espada em Chamas, Especialização em Arma (cimitarra), Especialização em Arma Maior (cimitarra), Especialização em Combate, Foco em Arma (cimitarra), Foco em Arma Maior (cimitarra), Foco em Perícia (Observar), Imunidade contra o Calor, Iniciativa Aprimorada, Investida Implacável, Investida Montada, Prontidão, Rastrear, Reflexos em Combate, Sucesso Decisivo Aprimorado (cimitarra), Tiro Certo, Tiro Múltiplo, Tiro Preciso, Tiro Rápido, Tolerância, Trespasar, Vontade de Ferro.

Habilidades Similares a Magia: o avatar de Azgher pode conjurar todas as magias dos domínios Bem, Fogo, Ordem,

Sol e Viagem como habilidades similares a magia, sem limite de uso diário. Seu nível de conjurador para essas magias é igual a 17. A CD dos testes de resistência dessas habilidades é $24 + \text{nível da magia}$.

Magias de Ranger Preparadas (6/6/6/6; CD do teste de resistência $22 + \text{nível da magia}$): 1° — *acalmar animais, constrição, detectar venenos, mensageiro animal, resistência à elementos*; 2° — *falar com plantas, imobilizar animal, muralha de vento, proteção contra elementos, sabedoria da coruja*; 3° — *ampliar plantas, curar ferimentos moderados, forma de árvore, remover doenças*; 4° — *comunhão com a natureza* (2), *curar ferimentos graves* (2), *invocar aliado da natureza IV, movimentação livre*.

Equipamento: o avatar de Azgher possui três armas características — *Labareda*, uma *cimitarra afiada, da explosão flamejante e sagrada* +5 (com 2d6 de dano extra em vez de 1d6); *Raio de Sol*, uma *lança curta da distância e do retorno* +5; e *Mensageiro do Deserto*, um *arco curto composto* +5 (bônus de For +11). O avatar usa trajes mágicos que lembram roupas típicas do deserto, e fornecem +10 de bônus de armadura na CA.



Avatar de Azgher:
Ranger 20/Guerreiro 14.
Não olhe agora, mas sua espada
está pegando fogo!

Glórienn

Deusa dos Elfos

Status Divino 1

Outros Nomes: a Dama de Olhos Tristes, entre os elfos-do-mar (essa raça submarina conhece e respeita a deusa élfica, embora sua divindade principal seja o Oceano).

Descrição: Glórienn é a deusa e guardiã da raça élfica. As escrituras sagradas dos elfos dizem que Glórienn criou esta que é a mais antiga raça de Arton, e até hoje esta teoria não foi contestada. Nos tempos em que a cidade de Lenórienn ainda se erguia majestosamente em Lamnor, a deusa era amplamente cultuada entre os elfos.

Contudo, após a humilhação e quase aniquilação do povo élfico nas mãos dos goblinóides, muitos fiéis de Glórienn viraram-lhe as costas. Muitos elfos culpam Glórienn por sua derrota, e acham que a deusa falhou miseravelmente ao permitir a destruição de sua pátria.

Após abdicar da crença em Glórienn, os elfos têm adotado divindades humanas — mas isso só costuma acontecer entre os membros mais “maleáveis” e menos arrogantes da raça. A maioria prefere adorar Allihanna, a Deusa da Natureza, ou simplesmente ignorar a existência dos deuses. Eis porque sacerdotes elfos são tão incomuns em Arton.

Nas antigas ilustrações sagradas do povo élfico, Glórienn era representada como uma lin-

*Avatar de Glórienn:
Guerreira 6/Maga 6/Arqueira
Arcana 10. Mesmo assim, ela
perdeu para Thwor Ironfist*



da elfa de cabelos púrpuras. Hoje em dia, qualquer representação da deusa ressalta sua tristeza e suas lágrimas.

Motivações: assim como seu povo, hoje em dia Glórienn é uma deusa ressentida e amargurada. Não entende como os outros deuses puderam permitir que os elfos fossem quase destruídos pela mão maligna de Ragnar. Glórienn acredita que tudo fez parte de um estratagema para aniquilar a raça élfica, sua magnífica criação... tudo em nome da inveja.

Atualmente, Glórienn está tão vulnerável que certos deuses menores ameaçam tomar seu lugar no Panteão. No momento, seu principal objetivo é reconquistar a confiança dos elfos e reconstruir sua nação. E para isso será capaz de qualquer coisa, até mesmo fazer um perigoso pacto com uma força estranha desconhecida...

Relações: Glórienn está em posição delicada dentro do Panteão; está magoada com todos e não confia em mais ninguém — mas não pretende voltar-se contra os outros, pois sabe que seu povo não sobreviveria a uma guerra santa.

Por pura ironia, o único com quem Glórienn acredita que pode contar é Tauron, que sempre protegeu os fracos contra os fortes. Apesar de seu orgulho, a deusa élfica está pensando em aceitar a proteção do Deus da Força. Apenas uma coisa a impede — Tauron exige tributo por sua proteção. Glórienn teme que este pacto tenha como resultado a escravidão da raça élfica nas mãos dos minotauros, coisa que já acontece no reino de Tapista.

Tendência: Caótica e Boa.

Crenças dos Devotos: os elfos são a raça mais antiga e perfeita de Arton. São aquilo que os humanos sonham algum dia ser. Glórienn deve ser admirada e venerada por sua obra, e não rejeitada por aqueles de pouca fé.

Domínios: Bem, Caos, Guerra, Magia.

Poderes Concedidos: Beleza de Glórienn, Espada de Glórienn, Flecha de Glórienn, Magia Poderosa, Vingador de Glórienn.

Áreas de Influência: elfos, florestas, arte, beleza, magia, arqueiros.

Símbolo Sagrado: arco e flecha dourados.

Arma Preferida: espada longa.

Cores Significativas: verde, branco.

Lema: “Os elfos são a perfeição. Nunca foram e nunca poderão ser realmente derrotados.”

Avatar de Glórienn

Glórienn costuma ser vista como uma elfa arqueira ou, mais raramente, como um guerreiro elfo usando duas espadas. Sua forma de avatar, ainda que poderosa, é atualmente a mais fraca do Panteão — dizem que foi derrotada pelo próprio Thwor Ironfist durante a vitória da Aliança Negra sobre os elfos de Lenórienn.

Glórienn: Guerreira 6/Maga 6/Arqueira Arcana 10; ND 23; Extraplanar Médio (Bem, Caótico); DV 6d10+42 mais 6d4+42 mais 10d8+70; 251 PV; Inic. +20; Desl. 9m; CA 44 (+1 divino, +9 deflexão, +14 Des, +10 *cota de malha* +5), toque 34, surpresa 30; Atq Base +17; Agr +27; corpo a corpo: *espada longa* +5 +32 (dano: 1d8+15, dec. 19-20); ou à distância: *Virleranaenn* +39 (dano: 1d8+15, dec. 19-20/x3); Atq Ttl corpo a corpo: *espada longa* +5 +28/+23/+18/+13 (dano: 1d8+15, dec. 19-20) e *espada longa* +5 +28/+23 (dano: 1d8+11, dec. 19-20); ou à distância: *Virleranaenn* +39/+39/+34/+29/+24 (dano: 1d8+15, dec. 19-20/x3); AE *chuva de flechas*, *flecha alternante*, *flecha carregada*, *flecha perseguidora*, habilidades similares a magia; QE encantar flecha, *flecha da morte*, invocar familiar, imortal, imunidades, redução de dano 10/mágica, resistência a fogo 10, resistência a frio 10, resistência a magia 21, visão no escuro 18m; Tend. CB; TR Fort +22, Ref +26, Von +28; For 26, Des 38, Con 24, Int 26, Sab 24, Car 28.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +19, Cavalgar +35, Concentração +18, Conhecimento (arcano) +19, Conhecimento (natureza) +19, Conhecimento (religião) +19, Diplomacia +15, Escalar +17, Esconder-se +31, Furtividade +31, Identificar Magia +21, Natação +17, Observar +24, Ouvir +24, Saltar +17, Sobrevivência +24; Beleza de Glórienn, Escrever Pergaminhos, Espada de Glórienn, Especialização em Combate, Esquiva, Flecha de Glórienn, Foco em Arma (arco longo), Habilidades Mágicas Ampliadas, Iniciativa Aprimorada, Magia sem Gestos, Saque Rápido, Sucesso Decisivo Aprimorado (arco longo), Tiro Certeiro, Tiro Longo, Tiro Múltiplo, Tiro Preciso, Tiro Preciso Aprimorado, Tiro Rápido, Vingador de Glórienn.

Habilidades Similares a Magia: o avatar de Glórienn pode conjurar todas as magias dos domínios Bem, Caos, Guerra e Magia como habilidades similares a magia, sem limite de uso diário. Seu nível de conjurador para essas magias é igual a 11. A CD dos testes de resistência dessas habilidades é 20 + nível da magia.

Magias de Mago Preparadas (4/5/5/4; CD do teste de resistência 18 + nível da magia): 0 — *detectar magia*, *globos de luz*, *luz*, *mensagem*; 1° — *área escorregadia*, *ataque certo*, *escudo arcano*, *névoa obscurante*, *recuo acelerado*; 2° — *agilidade do gato*, *invisibilidade*, *névoa*, *reflexos*, *teia*; 3° — *bola de fogo* (2), *deslocamento*, *heroísmo*.

Grimório: o avatar de Glórienn conhece todas as magias dos níveis que pode conjurar.

Equipamento: o avatar de Glórienn usa uma *cota de malha da camuflagem* e da *fortificação (pesada)* +5. A armadura não possui chance de falha de magia arcana e nem penalidade de armadura, não limita o bônus máximo de Destreza na CA e não reduz o deslocamento. Como arma, usa *Virleranaenn*, um *arco longo composto* +5 (bônus de For +8), da *distância*, *anti-goblinóide* e da *velocidade*. O avatar de Glórienn também carrega duas *espadas longas* +5, que fornecem ao usuário os talentos Combater com Duas Armas e Combater com Duas Armas Aprimorado.

Hyninn

Deus da Trapaça

Status Divino 5

Outros Nomes: Mith-Allinnor, entre os anões; Quindallas, entre os elfos; o Brincalhão, entre os halflings e o povo-fada; Wang-Ho, entre os tamuranianos.

Descrição: o ardiloso Hyninn é o deus da trapaça, das brincadeiras e das artimanhas. Assim, não é à toa que também seja considerado o deus dos ladrões. Praticamente cada guilda de ladrões em Arton tem pelo menos um sacerdote deste deus, atuando como conselheiro ou até mesmo líder.

Mas Hyninn não é louvado apenas por ladrões — alguns de seus seguidores são governantes e estrategistas que admiram sua esperteza. Ele também tem a simpatia dos halflings, que o vêem como um deus despreocupado e brincalhão. Por sua natureza, acredita-se que Hyninn seja, na verdade, filho de Nimb. Costuma ser representado como uma raposa ou como um bufão.

Motivações: as motivações de Hyninn não podem ser consideradas boas ou más. Em um dia, ele pode armar um esquema que poderá frustrar os planos de Khalmyr; no dia seguinte seria capaz de tramar contra o próprio Ragnar, salvando milhares de vidas. Conta-se até que Hyninn teria participado do esquema que impediu o deus Sartan de atacar o plano material, durante a saga do Disco dos Três.

Ao que parece, Hyninn não quer mais poder ou mais seguidores do que já tem. Seu único objetivo é provar que é o mais esperto e ardiloso dos deuses. É conhecido por armar planos mirabolantes (mas quase sempre inofensivos) apenas para assustar, desconcertar ou humilhar os outros deuses. No Panteão, quase todos tratam-no como um deus inofensivo, uma espécie de bobo da corte. Mas outros acham o Deus da Trapaça traiçoeiro demais para ser confiável, e acreditam que por trás de suas brincadeiras existe um plano muito, muito maior...

Relações: aparentemente, Hyninn não é amigo ou inimigo de ninguém — nenhum deus é tolo o bastante para confiar nele. Mas é verdade que o deus trapaceiro costuma irritar imensamente Khalmyr e Lin-Wu.

Hyninn também costumava se considerar o grande rival de Szzaas — o deus da intriga, traição e mentira havia sido o único realmente capaz de desafiar sua esperteza.

Tendência: Caótico e Neutro.

Crenças dos Devotos: o mundo é dos astutos. Faça aos outros antes que façam com você. Lei e ordem são para os tolos, para os que se deixam apanhar. Vitorioso é quem consegue prosperar sem seguir regras.

Domínios: Caos, Enganação, Sorte, Viagem.

Poderes Concedidos: Disfarce Ilusório, Forma de Macaco, Fuga, Talento Ladino, Ventriloquismo.

Áreas de Influência: ladrões, armadilhas, mentira, ilusão, furtividade, crime.

Símbolo Sagrado: uma adaga atravessando uma máscara, ou uma raposa.

Arma Preferida: adaga (Falso Amigo).

Cores Significativas: vermelho, cinza, preto.

Lema: “Hyninn? Nunca ouvi falar. É alguma doença?”

Avatar de Hyninn

A forma mundana de Hyninn varia enormemente, dependendo da missão a ser confiada e da peça a ser pregada. Suas formas preferidas, entretanto, são um ladrão halfling, um bardo humano (vestido como bobo da corte) ou um macaco falante.

Hyninn: Ladino 10/Bardo 10/Trapaceiro Arcano 10; ND 32; Extraplanar Médio (Caótico); DV 10d6+70 mais 10d6+70 mais 10d4+70; 307 PV; Inic. +17; Desl. 9m; CA 40 (+5 divino, +7 deflexão, +13 Des, +5 *Falso Amigo*), toque 40, surpresa 27; Atq Base +14; Agr +31; corpo a corpo: *Falso Amigo* +42 (dano: 1d4+12, dec. 17-20); ou à distância: *Falso Amigo* +42 (dano: 1d4+12, dec. 17-20); Atq Ttl corpo a corpo: *Falso Amigo* +42/+37 (dano: 1d4+12, dec. 17-20); ou à distância: *Falso Amigo* +42 (dano: 1d4+12, dec. 17-20); AE ataque furtivo +10d6 (+20d6 quando usando a *Falso Amigo*), ataque furtivo improvisado 2/dia, habilidades similares a magia; QE conhecimento de bardo +23, encontrar armadilhas, esquiva sobrenatural, esquiva sobrenatural aprimorada, evasão, evasão aprimorada, imortal, imunidades, música de bardo (10/dia; *fasinar*, inspirar competência, inspirar coragem +2, inspirar grandeza, música de proteção), prestidigitação à distância 3/dia, redução de dano 15/mágica, resistência a ácido 15, resistência a fogo 15, resistência a magia 25, sentir armadilhas +3, *sugestão*, visão no escuro 18m; Tend. CN; TR Fort +23, Ref +37, Von +27; For 24, Des 37, Con 24, Int 37, Sab 24, Car 25.

Perícias e Talentos: Abrir Fechaduras +25, Acrobacia +38, Arte da Fuga +33, Atuação (humor) +22, Atuação (instrumentos de corda) +22, Avaliação +33, Blefar +40, Concentração +27, Conhecimento (arcano) +23, Conhecimento (local) +23, Decifrar Escrita +23, Diplomacia +44, Disfarces +40, Equilíbrio +45, Escalar +37, Esconder-se +53, Falsificação +23, Furtividade +48, Identificar Magia +37, Intimidar +19, Observar +29, Obter Informação +27, Operar Mecanismos +33, Ouvir +39, Prestidigitação +48, Procurar +33, Saltar +39, Sentir Motivação +37, Usar Cordas +23; Acuidade com Arma, Ataque em Movimento, Desarme Aprimorado, Disfarce Ilusório, Especialização em Combate, Esquiva, Fintar Aprimorado, Forma de Macaco, Fuga, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Mobilidade, Prontidão, Sorrateiro, Talento Ladino, Ventriloquismo.

Habilidades Similares a Magia: o avatar de Hyninn pode conjurar todas as magias dos domínios Caos, Enganação, Sorte e Viagem como habilidades similares a magia, sem limite de uso diário. Seu nível de conjurador para essas magias é igual a 15. A CD dos testes de resistência dessas habilidades é 22 + nível da magia.

Magias de Bardo Conhecidas (4/6/6/6/5/5/5; CD do teste de resistência 17 + nível da magia): 0 — *canção de ninar, detectar magia, invocar instrumento, mãos mágicas, prestidigitação, som fantasma*; 1° — *confusão menor, enfeitiçar pessoa, dissimular tendência, enfeitiçar pessoa, hipnotismo*; 2° — *confundir detecção, detectar pensamentos, imagem menor, reflexos, sugestão*; 3° — *confusão, dissipar magia, enfeitiçar monstro, loquacidade, piscar*; 4° — *cancelar encantamento, dominar pessoa, grito, modificar memória, padrão prismático*; 5° — *canção da discórdia, despistar, miragem arcana, sugestão em massa, visão falsa*; 6° — *ataque visual, dança irresistível, projetar imagem, véu*.

Equipamento: a arma do avatar de Hynnin é a *Falso Amigo*, uma *adaga afiada do retorno* +5, que oferece +5 de bônus de sorte na CA e em testes de Esconder-se. Quando usada em um ataque furtivo, a adaga causa dano dobrado, e também dobra a quantidade de dados de dano adicional do ataque furtivo. A adaga também pode ser arremessada, e seu incremento de distância é o dobro de uma adaga normal (ou seja, 6m).



Avatar de Hyninn:
Ladino 10/Bardo 10/
Trapaceiro Arcano 10 e...
Ei, aquela não é a sua
carteira?

Keenn

Deus da Guerra

Status Divino 8

Outros Nomes: Hullaimm, entre os anões; Glada, entre os minotauros; Hrumork, entre os orcs; Gorak, entre os bárbaros.

Descrição: a divindade suprema da guerra. Responsável direto ou indireto por todas as batalhas sangrentas no decorrer da história de Arton. O general supremo, o lutador invencível. Muitos guerreiros costumam reverenciar a figura de Keenn.

Conta-se que, muito tempo atrás, Keenn não era tido como um deus maligno. Muitos acreditavam que ele representava todos os aspectos da guerra, inclusive aqueles “menos ruins” (já que nunca há coisas realmente boas na guerra). Entretanto, com a expansão do culto a Khalmyr e o posterior apontamento do Deus da Justiça como representante do lado justo da guerra, Keenn passou a ser encarado como símbolo de tudo que há de maléfico nas batalhas. Não se sabe o quanto disso é verdade. O fato é que, hoje em dia, seguidores de Keenn não despertam muita simpatia entre os habitantes de Arton — especialmente porque este é o deus reverenciado pelo infame Mestre Arsenal, atualmente seu sumo-sacerdote.

Normalmente, Keenn é visto como um imenso guerreiro em armadura completa de cor negra, carregando um machado e um martelo de guerra.

Motivações: existe apenas uma certeza sobre Keenn — ele quer destruição. Quanto mais uma guerra se prolonga, quanto mais pessoas morrem em batalha, maior seu poder. Dizem que, em tempos de paz, Keenn caminha sobre Arton agindo

*Avatar de Keenn:
Guerreiro 36,
sem frescura*



como agente duplo, sussurrando intrigas entre reinos vizinhos e incitando novos conflitos. Alguns acreditam inclusive que ele, tempos atrás, acendeu o estopim do conflito que resultou na Grande Batalha — e que a atual Aliança Negra dos goblinóides seria na verdade um estratagema de Keenn, e não de Ragnar.

Cogita-se entre os estudiosos que o objetivo de Keenn é selecionar a raça suprema de Arton. Assim, a guerra funcionaria como um meio de “seleção natural”, uma vez que apenas os fortes sobrevivem. Sob este aspecto, Keenn seria muito parecido com Megalokk.

Relações: logicamente, Keenn é o grande rival de Khalmyr como o verdadeiro deus da guerra. Também está em oposição a Marah, a Deusa da Paz. Entre os poucos aliados de Keenn estão Megalokk, Tenebra e, ocasionalmente, Ragnar e Tauron.

Tendência: Caótico e Mau.

Crenças dos Devotos: a paz é para os fracos e os covardes. É patético viver sem lutar. Apenas em batalha provamos nosso valor.

Domínios: Caos, Destruição, Força, Guerra, Mal.

Poderes Concedidos: Conjurar Arma, Coragem Total, Cura sem Restrição, Fúria Guerreira, Mestre de Cerimônia, Sangue de Ferro, Toque da Ruína.

Áreas de Influência: guerra, destruição, tirania, revolução, armamento.

Símbolo Sagrado: um escudo cruzado por uma espada longa, um martelo de guerra e um machado de batalha.

Arma Preferida: machado de batalha (Fúria).

Cores Significativas: negro, vinho, prateado.

Lema: “Ataque primeiro e pergunte depois... Se a boca do oponente ainda estiver em condições de uso.”

Avatar de Keenn

A aparência de grande guerreiro em armadura negra ou escarlate é a forma principal de Keenn, vista com frequência em pinturas. Quando necessário, contudo, Keenn pode assumir formas mais inofensivas — como um elfo arqueiro, por exemplo —, mas quase nunca será visto desarmado. Afirma-se também que, vez ou outra, o Deus da Guerra disfarça-se como uma espada mágica inteligente, manipulando seu portador para seus próprios propósitos.

Keenn: Guerreiro 36; ND 40; Extraplanar Médio (Caótico, Mal); DV 36d10+468; 670 PV; Inic. +11; Desl. 6m; CA 46 (+8 divino, +7 deflexão, +7 Des, +13 *Armadura Negra*, +1 bloqueio ambidestro), toque 32, surpresa 39; Atq Base +20; Agr +52; corpo a corpo: *Fúria* +59 (dano: 1d8+25, dec. 19-20/x3); Atq Ttl corpo a corpo: *Fúria* +55/+50/+45/+40 (dano: 1d8+25, dec. 19-20/x3) e *Massacre* +55/+50/+45 (dano: 1d8+17 mais 1d6 por eletricidade, dec. 19-20/x3); AE habilidades similares a magia; QE imortal, imunidades, redução de dano 20/mágica, resistência a fogo 20, resistência a magia

28, resistência a sônico 20, visão no escuro 18m; Tend. CM; TR Fort +43, Ref +29, Von +29; For 42, Des 24, Con 37, Int 26, Sab 24, Car 24.

Perícias e Talentos*: Adestrar Animais +26, Cavalgar +48, Conhecimento (história) +18, Conhecimento (nobreza e realeza) +18, Conhecimento (religião) +18, Diplomacia +21, Escalar +30 (+35), Intimidar +48, Natação +25 (+35), Observar +26, Ofícios (armeiro) +27, Ouvir +26, Saltar +30 (+35), Sentir Motivação +17; Ataque em Movimento, Ataque Giratório, Ataque Poderoso, Bloqueio Ambidestro, Combate Montado, Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas Maior, Conjurar Arma, Coragem Total, Especialização em Arma (machado de guerra), Especialização em Arma (martelo de combate), Especialização em Arma Maior (machado de guerra), Especialização em Arma Maior (martelo de combate), Especialização em Combate, Esquiva, Foco em Arma (machado de guerra), Foco em Arma (martelo de combate), Foco em Arma Maior (machado de guerra), Foco em Arma Maior (martelo de combate), Fortitude Maior, Fúria Guerreira, Iniciativa Aprimorada, Investida Implacável, Investida Montada, Mobilidade, Reflexos de Combate, Sangue de Ferro, Saque Rápido, Separar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (machado de batalha), Sucesso Decisivo Aprimorado (martelo de combate), Sucesso Decisivo Avassalador (machado de batalha), Sucesso Decisivo Avassalador (martelo de combate), Toque da Ruína, Trespasar, Trespasar Maior.

*Os valores das perícias em parênteses não incluem penalidade por armadura.

Habilidades Similares a Magia: o avatar de Keenn pode conjurar todas as magias dos domínios Caos, Destruição, Força, Guerra e Mal como habilidades similares a magia, sem limite de uso diário. Seu nível de conjurador para essas magias é igual a 18. A CD dos testes de resistência dessas habilidades é 25 + nível da magia.

Equipamento: o avatar de Keenn costuma usar suas duas armas favoritas: *Fúria*, um machado de batalha profano, do sangramento e vorpal +5; e *Massacre*, um martelo de combate da explosão elétrica, profano e trovejante +5. Ele também pode aparecer usando qualquer outro tipo de arma, que terá um nível de poder equivalente. Quando usa armas de ataque à distância, o avatar porta um arco longo composto (bônus de For +16), da distância +5.

Normalmente o avatar de Keenn usa a *Armadura Negra*, uma armadura com as mesmas características de uma armadura de batalha da fortificação (pesada) e toque espectral +5. Ela pode ser usada para conjurar as magias *barreira de lâminas* (CD 19) e *círculo da destruição* (CD 19), cada uma três vezes por dia, com nível de conjurador 16. A *Armadura Negra* só pode ser usada por um personagem com Força acima de 21 e Constituição acima de 17. Usada por personagens de tendência não-maligna, impõe três níveis negativos. Usada pelo avatar de Keenn, a *Armadura Negra* permite que ele use todo o seu bônus de Destreza na CA.

Khalmyr

Deus da Justiça

Status Divino 10

Outros Nomes: Hedryl, em Lamnor; Dhayanor, entre os minotauros; Heredrimm, entre os anões.

Descrição: Khalmyr é considerado o Deus da Justiça e o líder do Panteão. Não se sabe, contudo, se esta é uma posição verdadeira ou apenas uma conclusão baseada na grande quantidade de seguidores deste deus. Existe apenas uma certeza — Khalmyr é o deus mais popular em Arton, com o maior número de adeptos de todos os vinte deuses principais.

As duas ordens de cavaleiros mais conhecidas de Arton foram criadas em honra a Khalmyr — a Ordem da Luz e a Ordem de Khalmyr. Também há muitas culturas — especialmente humanas — que vêem Khalmyr como o deus que representa o aspecto justo e necessário da guerra, enquanto Keenn representa seu lado destrutivo e maligno.

É curioso que, embora seja amplamente venerado por humanos, Khalmyr também seja a divindade principal dos anões do reino oculto de Doherimm. Para os anões, Khalmyr (ou Heredrimm, como eles o chamam) tem os mesmos significados que os humanos lhe atribuem. Quando representado por artistas de Doherimm, o deus é mostrado como um valoroso guerreiro anão, com cabelo e barba negros e densos; entre os humanos, pinturas e esculturas mostram Khalmyr como um cavaleiro de ar nobre, com longos cabelos negros e olhos claros. Invariavelmente, Khalmyr aparece com Rhumnam, sua espada sagrada.

Motivações: Khalmyr é um deus ponderado e bondoso. Tudo o que deseja é justiça para Arton. Ele acredita que todo o mal do mundo deve ser expurgado — e, nesse intuito, é a favor da guerra. Seu comportamento se reflete principalmente nas ordens de cavaleiros levantadas em sua honra.

Relações: Khalmyr vê o deus-sol Azgher como seu principal aliado, e é o principal opositor de Ragnar e Keenn. Como Deus da Justiça e representante da ordem, Khalmyr também costuma estar em conflito com Nimb.

Tendência: Leal e Bom.

Crenças dos Devotos: os devotos acreditam que devem obedecer às leis sagradas instituídas por Khalmyr. Matar inocentes, roubar, mentir e trapacear são pecados. Para alguns, é possível perdoar os pecados; para outros, os pecadores devem ser encarcerados ou mortos. A guerra, quando usada contra o mal, é totalmente justificada, bem como qualquer violência.

Domínios: Bem, Força, Guerra, Ordem, Proteção, Terra.

Poderes Concedidos: Arma Sagrada, Coragem Total, Destruir o Mal Adicional, Dom dos Justos, Dom da Verdade, Dom da Vontade, Fúria Guerreira.

Áreas de Influência: justiça, ordem, guerra santa, paladinos, anões, luz.

Símbolo Sagrado: uma espada sobreposta a uma bança. Em boa parte dos tribunais de Arton é comum ver o símbolo de Khalmyr gravado na tribuna onde se senta o juiz.

Arma Preferida: espada larga (Rhumnam).

Cores Significativas: azul escuro, branco.

Lema: “Minha vida é minha espada, e minha espada é minha vida.”

Avatar de Khalmyr

O avatar de Khalmyr lembra muito sua representação habitual: um imenso e poderoso guerreiro humano (ou anão) de rosto severo, vestindo uma armadura completa, sem elmo. Suas feições podem variar, mas sempre carrega uma enorme espada mágica de duas mãos.

Embora sua aparência mais comum seja humana, Khalmyr tem níveis na classe de prestígio Anão Protetor, por ser o deus patrono da raça anã.

Khalmyr: Paladino 30/Anão Protetor 10; ND 45; Extraplanar Médio (Bem, Leal); DV 30d10+300 mais 10d12+100 mais 3; 637 PV; Inic. +7; Desl. 6m; CA 55 (+10 divino, +12 deflexão, +1 Des, +13 *armadura de batalha* +5, +5 *escudo grande de metal* +3, +4 bônus de CA de anão protetor), toque 37, surpresa 50; Atq Base +20; Agr +54; corpo a corpo: *Rhumnam* +61 (dano: 2d6+20, dec. 17-20); Atq Ttl corpo a corpo: *Rhumnam* +61/+56/+51/+46 (dano: 2d6+20, dec. 17-20); AE destruir o mal 9/dia (+12 no ataque, +60 no dano), expulsar mortos-vivos 15/dia, habilidades similares a magia; QE aura de coragem, aura do bem, cura pelas mãos (360 PV/dia), defesa em movimento, *detectar o mal*, esquiva sobrenatural aprimorada, esquiva sobrenatural, graça divina, imortal, imunidades, montaria especial, posição defensiva 5/dia, redução de dano 30/épica, redução de dano 6/—, *remover doença* 10/semana, resistência a fogo 30, resistência a frio 30, resistência a magia 30, saúde divina, sentir armadilhas +2, visão no escuro 18m; Tend. LB; TR Fort +56, Ref +45, Von +54; For 38, Des 24, Con 30, Int 24, Sab 30, Car 34.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +35, Cavalgar +52, Concentração +43, Conhecimento (nobreza e realeza) +40, Conhecimento (religião) +40, Cura +43, Diplomacia +49, Intimidar +30, Observar +52, Ouvir +52, Sentir Motivação +53; Arma Sagrada (espada larga)*, Ataque Poderoso, Combate Montado, Coragem Total, Desarme Aprimorado, Destruição Maior, Destruir o Mal Adicional, Dom dos Justos, Dom da Verdade, Dom da Vontade, Especialização em Combate, Esquiva, Foco em Arma (espada larga)*, Fúria Guerreira, Investida Implacável, Investida Montada, Prontidão, Separar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada larga)*, Sucesso Decisivo Avassalador (espada larga)*, Tolerância, Trespasar, Trespasar Maior, Vitalidade, Vontade de Ferro.

*Quando está na forma de anão, esses talentos mudam

para Foco em Arma (machado grande), Sucesso Decisivo Aprimorado (machado grande) e Sucesso Decisivo Avassalador (machado grande).

Habilidades Similares a Magia: o avatar de Khalmyr pode conjurar todas as magias dos domínios Bem, Força, Guerra, Ordem, Proteção e Terra como habilidades similares a magia, sem limite de uso diário. Seu nível de conjurador para essas magias é igual a 20. A CD dos testes de resistência dessas habilidades é 32 + nível da magia.

Magias de Paladino Preparadas (6/6/6/6; CD do teste de resistência 22 + nível da magia): 1º — *auxílio divino* (2), *bênção*, *detectar mortos-vivos*, *detectar venenos*, *restauração menor*; 2º — *esplendor da águia*, *força do touro*, *proteger outro*, *remover paralisia*, *resistência à elementos*, *zona da verdade*; 3º — *círculo mágico contra o mal*, *curar montaria*, *discernir mentiras*, *dissipar magia*, *luz do dia*, *oração*; 4º — *cancelar encantamento*, *dissipar o mal*, *marca da justiça*, *neutralizar venenos*, *proteção contra a morte*, *restauração*.

Equipamento: o avatar de Khalmyr usa uma *armadura de batalha* +5 e um *escudo grande de metal* +3 (com a habilidade de *reflexão*, mesmo não sendo espelhado). Ambos não podem ser removidos e são considerados parte do avatar (por isso não causam penalidades nas perícias, embora reduzam seu deslocamento).

O avatar de Khalmyr também usa Rhumnam, a Espada da Justiça. Rhumnam é uma *espada larga* +5 inteligente com Int 22, Sab 24, Car 18, Leal e Boa, e Ego 30. Pode falar e ler todos os idiomas de Arton, mas dirige-se apenas a pessoas de bom coração (tendência Boa) e que não sejam criminosas (sem níveis de ladino). Quando usada por uma pessoa indigna, Rhumnam é apenas uma *espada larga* +1, que causa pesadelos (como a magia *pesadelo*, com DC 19) e impõe três níveis negativos ao seu portador até ser devolvida. Empunhada por

uma pessoa digna (de tendência Leal e Boa), em caso de ataque bem-sucedido, destrói automaticamente qualquer criatura de tendência Má ou com níveis de ladino, sem direito a teste de resistência. Contra outros alvos, Rhumnam não causa dano. A espada concede ao portador imunidade a magias e a qualquer tipo de ataque realizado por mortos-vivos. O avatar de Khalmyr pode usar Rhumnam com apenas uma mão.

Quando o Deus da Justiça decide aparecer na forma de anão, a espada assume a forma de um machado grande, de duas lâminas, com as mesmas habilidades.

Avatar de Khalmyr:
Paladino 30/Anão (?)
Protetor 10



Lena

Deusa da Vida

Status Divino 6

Outros Nomes: em Lamnor, antes da invasão da Aliança Negra, Lena era conhecida como Luna. Hoje em dia, considerando que seu culto foi praticamente erradicado naquela região, somente os poucos sobreviventes do massacre ainda usam este nome.

Descrição: Lena é considerada a deusa da fertilidade e da cura — enfim, a deusa da própria vida. Louvada principalmente em vilas e regiões rurais, é a ela que as mulheres rogam pela saúde dos filhos que vão nascer. Orações a Lena também são realizadas em épocas de plantio, e uma grande festa é celebrada em sua honra quando a colheita é boa. A maioria dos fiéis de Lena são mulheres, embora também haja adoradores homens.

*Avatar de Lena:
Samaritana 32, magias
de cura para uma
população inteira*



Em cidades maiores, o aspecto “curandeiro” de Lena é mais exaltado. É comum ouvir preces em seu templo quando os exércitos voltam das guerras, suplicando para que os feridos sejam curados.

Em geral, Lena é representada como uma menina humana de cerca de nove anos.

Motivações: Lena vê Arton como um mundo ferido. Os massacres provocados pela Aliança Negra e a ameaça da Tormenta a preocupam muito. Seu principal objetivo é fazer com que Arton volte a ser um mundo cheio de vida e esperança.

Relações: espantosamente, Lena é a única deusa que não tem nenhum inimigo declarado dentro do Panteão — pois mesmo os deuses mais violentos e malignos reconhecem a necessidade de curar os feridos após as batalhas. Até mesmo Ragnar entende que é preciso existir vida para depois haver morte (comenta-se que, após dominar Arton, Ragnar pretende tomar Lena como sua esposa). A única divindade que poderia ser considerada sua opositora é Tenebra, deusa da noite e dos mortos-vivos, mas até agora não ocorreu nenhum conflito direto entre as duas.

Tendência: Neutra e Boa.

Crenças dos Devotos: a vida é o mais precioso presente oferecido pelos deuses ao mundo, e deve-se protegê-la da melhor forma possível. Lutas devem ser evitadas e, mesmo quando absolutamente necessárias, jamais deve-se tirar a vida de outro ser. A vida das mulheres e crianças é ainda mais sagrada.

Domínios: Bem, Cura, Plantas, Proteção.

Poderes Concedidos: Arma Sagrada, Ataque Piedoso, Cura Gentil, Maximizar Cura, Potencializar Cura.

Áreas de Influência: vida, cura, fertilidade, lua, mulheres.

Símbolo Sagrado: lua crescente prateada.

Arma Preferida: não há. Servos desta deusa não podem conjurar a magia *arma espiritual* e similares.

Cores Significativas: verde, amarelo, branco.

Lema: “Antes perder a própria vida que tomá-la de alguém.”

Avatar de Lena

Quando necessário, Lena visita Arton na forma de uma menina ruiva, com profundos olhos verdes e cerca de nove anos de idade; ou como uma mulher de pequena estatura, pele prateada como a lua, e olhos de uma cor que não pode ser guardada na memória. Mesmo na forma de criança, como uma mulher adulta, e demonstra extrema inteligência. Lena *nunca* irá atacar outra criatura.

Lena: Samaritana 32; ND 35; Extraplanar Médio (Bem); DV 32d8+224; 371 PV; Inic. +11; Desl. 9m; CA 32 (+6 divino, +9 deflexão, +7 Des), toque 32, surpresa 25; Atq Base +10; Agr +29; AE habilidades similares a magia, ordem de paz (6/dia; monstros, em massa); QE aura de vida, aura de vida aprimorada, cura instantânea 6/dia, cura sem esforço, imunidades,

redução de dano 15/mágica, resistência a fogo 15, resistência a frio 15, resistência a magia 26, visão no escuro 18m; Tend. NB; TR Fort +31, Ref +25, Von +45; For 24, Des 24, Con 24, Int 26, Sab 48, Car 28.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +24, Concentração +42, Conhecimento (natureza) +43, Conhecimento (os planos) +25, Conhecimento (religião) +43, Cura +57, Diplomacia +46, Esconder-se +17, Furtividade +17, Identificar Magia +43, Observar +36, Ouvir +36, Sentir Motivação +54, Sobrevivência +34; Acelerar Magia, Aumentar Magia, Capacidade Mágica Aprimorada (2), Criar Item Maravilhoso, Criar Varinha, Cura Gentil, Foco em Perícia (Cura), Ignorar Componentes Materiais, Iniciativa Aprimorada, Magia sem Gestos, Magia Silenciosa, Maximizar Cura, Metamagia Aprimorada (2), Potencializar Cura, Preparar Poção, Vontade de Ferro.

Habilidades Similares a Magia: o avatar de Lena pode conjurar todas as magias dos domínios Bem, Cura, Plantas e Proteção como habilidades similares a magia, sem limite de uso diário. Seu nível de conjurador para essas magias é igual a 16. A CD dos testes de resistência dessas habilidades é 25 + nível da magia.

Magias de Samaritano Preparadas (6/11/11/11/10/10/10/9/8/7/4/4; CD do teste de resistência 29 + nível da magia): 0 — *criar água, detectar magia, detectar venenos, ler magias, luz, purificar alimentos*; 1° — *abençoar água, bom fruto* (2), *curar ferimentos leves* (2), *falar com animais, proteção contra o mal, remover medo* (2), *remover paralisia, santuário*; 2° — *acalmar emoções, curar ferimentos moderados* (2), *descanso tranquilo, remover cegueira/surdez* (2), *remover doença* (2), *restauração menor* (2), *retardar envenenamento*; 3° — *condição, curar ferimentos graves* (2), *criar alimentos, neutralizar venenos* (2), *remover maldição* (2), *restauração* (2), *santuário* (Acelerar Magia); 4° — *acalmar emoções* (Acelerar Magia), *curar ferimentos críticos* (2), *curar ferimentos leves em massa* (2), *proteção contra a morte* (2), *movimentação livre* (2), *santuário* (Acelerar Magia, Magia sem Gestos); 5° — *acalmar emoções* (Acelerar Magia, Magia sem Gestos), *cancelar encantamento* (2), *curar ferimentos leves em massa* (Aumentar Magia), *curar ferimentos moderados em massa* (2), *penitência, pedra em carne* (2), *visão da verdade*; 6° — *banquete de heróis* (2), *cura completa* (2), *curar ferimentos graves em massa* (2), *curar ferimentos leves em massa* (Acelerar Magia), *proteção contra a morte* (Acelerar magia), *restauração maior* (2); 7° — *cancelar encantamentos* (Acelerar Magia) (2), *curar ferimentos críticos em massa* (2), *curar ferimentos leves em massa* (Acelerar Magia, Aumentar Magia), *pedra em carne* (Acelerar Magia) (2), *repulsão* (2); 8° — *aura sagrada, cura completa* (Acelerar Magia) (4), *cura completa em massa* (2), *discernir localização*; 9° — *milagre* (2), *portal, repulsão* (Acelerar Magia), *ressurreição verdadeira* (2), *sexto sentido*; 10° — *cura completa em massa* (Acelerar Magia) (4), 11° — *cura completa em massa* (Acelerar Magia, Aumentar Magia), *milagre* (Acelerar Magia), *ressurreição verdadeira* (Acelerar Magia), *sexto sentido* (Acelerar Magia).

Equipamento: o avatar de Lena não carrega equipamento especial digno de nota. Quando necessário, ela possui antídotos, remédios e poções de cura ou itens equivalentes, como varinhas e pergaminhos.

Lin-Wu

Deus de Tamu-ra

Status Divino 3

Outros Nomes: Deus-Dragão; Guardião.

Descrição: Lin-Wu é o deus-dragão louvado pelos sobreviventes da tragédia de Tamu-ra. Para os tamuranianos, Lin-Wu era um guardião, o deus que protegia o reino contra os males do mundo exterior. O Deus-Dragão também é ligado à nobreza, à tradição e à honra, os valores maiores de Tamu-ra. Muitos samurais eram servos ferrenhos de Lin-Wu, sendo assim semelhantes aos paladinos encontrados no resto do continente.

Lin-Wu é geralmente representado como um imenso dragão-serpente, seu longo corpo estendendo-se por incontáveis quilômetros.

Embora o Deus-Dragão tenha “falhado” em proteger Tamu-ra contra a Tormenta, Lin-Wu não perdeu seus adeptos. Seus fiéis acreditam em ciclos, enxergam a tragédia como “a tempestade que derruba a casa, somente para que seja erguida uma moradia mais forte”.

Motivações: o objetivo de Lin-Wu é um só — proteger o povo tamuraniano, cujos últimos sobreviventes agora habitam o bairro de Nitamu-ra, em Valkaria. O deus acha que falhou por não conseguir deter a destruição de sua nação. Hoje, Lin-Wu mantém sua atenção redobrada, e jamais admitirá que qualquer coisa venha ameaçar seus protegidos.

Relações: protetor da honra e da verdade, Lin-Wu tem como maiores aliados os deuses Azgher, Khalmyr e Tanna-Toh. Coloca-se contra deuses destrutivos, como Ragnar e Keenn, ou trapaceiros, como Hyninn e Sszzaas.

Tendência: Leal e Neutro.

Crenças dos Devotos: bem e mal não existem — são invenções de povos primitivos, bárbaros. Existe apenas a honra. A honra separa o homem dos animais. O valor de um homem não se mede por sua “bondade”, mas por sua honra.

Domínios: Guerra, Ordem, Proteção, Sol.

Poderes Concedidos: Arma Sagrada, Coragem Total, Dom da Verdade, Grito de Kiai, Imunidade Contra Ilusões, Imunidade Total Contra Ilusões.

Áreas de Influência: tudo ligado ao povo, cultura e criaturas de Tamu-ra.

Símbolo Sagrado: uma placa de metal (geralmente aço) com a silhueta de um dragão-serpente.

Arma Preferida: espada katana (Kaminari).

Cores Significativas: vermelho, verde, dourado.

Lema: “A honra é mais valiosa que a vida. Antes perder a vida que perder a honra.”

Avatar de Lin-Wu

Lin-Wu costuma se apresentar em várias formas diferentes. Em tempos de paz, aparece como um pacífico ancião usando um chapéu de palha e fumando cachimbo. Nessa forma, seu principal papel é orientar os mais jovens com lições de sabedoria.

Em tempos de guerra ou em situações de ameaça aos tamuranianos, Lin-Wu é visto como um poderoso samurai trajando uma armadura cor-de-sangue, com seu símbolo gravado nas costas. Nessa forma, carrega uma afiadíssima espada katana; dizem que, dentre todos os deuses, Lin-Wu é o mais habilidoso e mortífero espadachim.

Em casos de extrema emergência, Lin-Wu se manifesta na forma serpenteante de um gigantesco dragão-serpente, medindo mais de trinta metros. Cogitou-se durante muito tempo que Tekametsu, o Imperador Dragão de Tamu-ra, fosse na verdade o avatar de Lin-Wu — mas, após seu desaparecimento, não há provas para confirmar esta teoria.

A classe básica samurai é descrita em *Tormenta D20: Guia do Jogador*.

Lin-Wu: Samurai 26; ND 27; Extraplanar Médio (Leal); DV 26d10+182; 329 PV; Inic. +13; Desl. 9m; CA 46 (+3 divino, +10 deflexão, +9 Des, +12 *meia armadura* +5, +2 Defesa do Samurai), toque 34, surpresa 35; Atq Base +20; Agr +40; corpo a corpo: *Kaminari* +48 (dano: 1d10+31 mais 1d6 de eletricidade, dec. 17-20); Atq Ttl corpo a corpo: *Kaminari* +48/+48/+43/+38/+33 (dano: 1d10+31, dec. 17-20); AE habilidades similares a magia; QE grito de kiai (+26 de For), imortal, imunidades, redução de dano 10/mágica, resistência a eletricidade 10, resistência a fogo 10, resistência a magia 23, visão no escuro 18m; Tend. LN; TR Fort +25, Ref +24, Von +25; For 38, Des 28, Con 25, Int 24, Sab 24, Car 30.

Perícias e Talentos: Atuação (oratória) +38, Blefar +24, Calvalgar +38, Conhecimento (religião) +17, Diplomacia +43, Escalar +43, Intimidar +41, Natação +43, Observar +17, Ouvir +17, Saltar +43, Sentir Motivação +36; Arma Sagrada (katana), Ataque Poderoso, Coragem Total, Defesa do Samurai, Desarme Aprimorado, Dom da Verdade, Especialização em Arma (katana), Especialização em Arma Maior (katana), Especialização em Combate, Foco em Arma (katana), Foco em Arma Maior (katana), Grito de Kiai Divino, Imunidade contra Ilusões, Imunidade Total contra Ilusões, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Perito em Arma (katana), Reflexos de Combate, Saque Rápido, Sucesso Decisivo Aprimorado (katana), Trespasar, Trespasar Maior, Usar Arma Exótica (katana).

Habilidades Similares a Magia: o avatar de Lin-wu pode conjurar todas as magias dos domínios Ordem, Proteção, Guerra e Sol como habilidades similares a magia, sem limite de uso diário. Seu nível de conjurador para essas magias é igual a 13.

A CD dos testes de resistência dessas habilidades é 23 + nível da magia.

Equipamento: o avatar de Lin-Wu usa uma armadura samurai, vermelha e preta, de fino acabamento. A *Armadura do Samurai de Sangue* é uma *meia armadura de fortificação (pesada)* e do *toque espectral +5* (embora não seja translúcida), que não possui penalidade de armadura. Além disso, quando usada por um samurai, não limita o bônus máximo de Destreza na CA e não reduz o deslocamento.

Além da armadura, o avatar de Lin-Wu ainda usa a katana *Kaminari*, uma *espada bastarda axiomática*, da *explosão elétrica*, *trovejante* e da *velocidade +5*. *Kaminari* só possui esses poderes nas mãos de um samurai; usada por qualquer outra criatura é apenas uma *espada bastarda +1*.

Avatar de Lin-Wu:
Samurai 26; quando
ele grita "kiai", é
melhor correr...



Marah

Deusa da Paz

Status Divino 5

Outros Nomes: A Dama Branca; Lyon-na, entre os elfos; Haya, entre o povo-fada.

Descrição: enquanto os outros membros do Panteão parecem se alegrar diante de guerras e massacres — seja em prol da justiça, como ordena Khalmir, seja por causas malignas, como faz Keenn —, existe uma deusa que busca apenas a harmonia. Ela é Marah, a deusa da paz e do amor. Embora não seja uma criadora como Allihanna, Valkaria, Glórienn e outras, enche-se de compaixão por todas as criaturas que habitam Arton, e só deseja sua felicidade.

Marah é venerada por aqueles que não desejam lutar; também é a deusa do amor, em todos os seus aspectos — o amor verdadeiro, a afeição, o romance, a paixão carnal... Todas as formas de amar. Nesses tempos de conflito, contudo, cada vez menos pessoas acreditam que os problemas de Arton serão resolvidos pacificamente, e o culto a Marah é menor que outrora. Mesmo assim, a devoção a esta deusa é fortemente abraçada por humanos, elfos e algumas outras raças.

Ao contrário do que possa parecer, Marah não é uma deusa pacata e contemplativa. O culto a Marah é repleto de festejos, alegria e comemorações frenéticas. Marah gosta da exaltação energética de seus fiéis.

Marah normalmente é representada como uma mulher em mantos brancos, ou vestida de forma alegre.

*Avatar de Marah:
Barda 20/Samaritana 10
(mas nem precisava)*



Motivações: com o levante dos goblinóides e a chegada da Tormenta, nunca antes Arton esteve tão ameaçada pela sombra negra da guerra. Milhões podem morrer em breve, e isso enche Marah de tristeza. A Deusa da Paz está orientando seus sacerdotes para espalhar sua palavra, para deter a violência antes que seja tarde...

Relações: Marah é vista pelos outros deuses como fraca e tola, capaz de tolerar qualquer sofrimento ou aceitar qualquer pacto apenas por um pouco de paz. De fato, ela não se importa em sofrer dor ou humilhação se isso trouxer calma e felicidade ao mundo. Obviamente, Marah não tem boas relações com os deuses da guerra Khalmyr e Keenn; Lena, Wynna e o Grande Oceano são seus maiores aliados.

Tendência: Neutra e Boa.

Crenças dos Devotos: o único caminho que leva à verdadeira felicidade é o caminho da paz. Agradeça aos deuses pela alegria de estar vivo. Por que lutar por algo que já temos dentro de nós?

Domínios: Bem, Cura, Proteção, Sorte.

Poderes Concedidos: Ataque Piedoso, Aura de Paz, Cura Gentil, Palavras de Bondade, Palavras de Bondade Aprimorada, Talento Artístico.

Áreas de Influência: paz, amor, paixão, alegria, festas, bardos.

Símbolo Sagrado: uma pena sobre um coração.

Arma Preferida: não há. Servos desta deusa não podem conjurar a magia *arma espiritual* e similares.

Cores Significativas: branco.

Lema: “A paz deve ser celebrada com alegria e amor, não com solenidade!”

Avatar de Marah

Marah é conhecida como uma mulher solene, em vestes brancas, luminosas, como se estivessem sob efeito de magia da luz — mas também pode ser vista como uma dançarina sorridente e cheia de vida.

Ela não mostra qualquer poder ou habilidade de combate — mas, em sua presença, criaturas mortais são praticamente incapazes de qualquer ato violento ou agressivo. Animais ferozes e monstros ficam mansos, guerreiros deixam cair suas armas, magos perdem a vontade de conjurar seus feitiços ofensivos... A paz é total onde Marah está.

Marah: Barda 20/Samaritana 10; ND 32; Extraplanar Médio (Bem); DV 20d6+140 mais 10d8+70; 327 PV; Inic. +7; Desl. 9m; CA 34 (+5 divino, +12 deflexão, +7 Des), toque 34, surpresa 27; Atq Base +15; Agr +32; AE habilidades similares a magia, ordem de paz (4/dia; monstros, em massa); QE aura de vida, aura de vida aprimorada, conhecimento de bardo +30, cura instantânea 4/dia, cura sem esforço, imortal, imunidades, música de bardo (20/dia; *fascinar*, inspirar compe-

tência, inspirar coragem +4, inspirar grandeza, inspirar heroísmo, *melodia da libertação*, música de proteção), redução de dano 15/mágica, resistência a fogo 15, resistência a magia 30, resistência a sônico 15, *sugestão*, *sugestão em massa*, visão no escuro 18m; Tend. NB; TR Fort +33, Ref +41, Von +47; For 24, Des 24, Con 24, Int 26, Sab 40, Car 34.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +22, Atuação (canto) +50, Belfar +37, Concentração +40, Conhecimento (arcano) +31, Conhecimento (geografia) +31, Conhecimento (história) +31, Conhecimento (natureza) +31, Conhecimento (os planos) +31, Conhecimento (religião) +41, Cura +48, Diplomacia +51, Identificar Magia +43, Obter Informação +35, Ouvir +43, Sentir Motivação +50; Aura de Paz (3), Criar Item Maravilhoso, Cura Gentil, Foco em Perícia (Atuação [canto]), Foco em Perícia (Cura), Iniciativa Aprimorada, Inspiração Duradoura, Negociador, Palavras de Bondade, Palavras de Bondade Aprimorada, Persuasivo, Preparar Poção, Prontidão, Reflexos Rápidos, Talento Artístico.

Habilidades Similares a Magia: o avatar de Marah pode conjurar todas as magias dos domínios Bem, Cura, Proteção e Sorte como habilidades similares a magia, sem limite de uso diário. Seu nível de conjurador para essas magias é igual a 15. A CD dos testes de resistência dessas habilidades é 27 + nível da magia.

Magias de Bardo Conhecidas (4/7/7/7/7/6/6; CD do teste de resistência 22 + nível da magia): 0 — *brilho*, *canção de ninar*, *detectar magia*, *invocar instrumento*, *psamar*, *prestidigitação*; 1° — *alarme*, *curar ferimentos leves*, *enfeitiçar pessoa*, *queda suave*, *remover medo*; 2° — *acalmar emoções*, *cativar*, *esplendor da água*, *psamar monstros*, *reflexos*; 3° — *boa esperança*, *curar ferimentos graves*, *deslocamento*, *dissipar magia*, *sono profundo*; 4° — *cancelar encantamento*, *curar ferimentos críticos*, *detectar vidência*, *movimentação livre*, *porta dimensional*; 5° — *despistar*, *dissipar magia maior*, *heroísmo maior*, *sonho*, *sugestão em massa*; 6° — *analisar encantamento*, *banquete de heróis*, *curar ferimentos moderados em massa*, *dança irresistível*.

Magias de Samaritano Preparadas (6/10/9/9/7/7; CD do teste de resistência 25 + nível da magia): 0 — *consertar*, *curar ferimentos mínimos*, *detectar magia*, *detectar venenos*, *luz*, *purificar alimentos*; 1° — *abençoar água*, *bom fruto*, *curar ferimentos leves* (5), *falar com animais*, *proteção contra o mal*, *remover paralisia*; 2° — *curar ferimentos moderados* (5), *remover cegueira/surdez* (2), *remover doença*, *restauração menor*; 3° — *condição*, *curar ferimentos graves* (4), *criar alimentos*, *neutralizar venenos*, *remover maldição*, *restauração*; 4° — *curar ferimentos críticos* (2), *curar ferimentos leves em massa* (2), *proteção contra a morte* (2), *movimentação livre*; 5° — *cancelar encantamento*, *curar ferimentos moderados em massa* (2), *penitência*, *pedra em carne*, *reviver os mortos*, *visão da verdade*.

Equipamento: o manto mágico de Marah concede +10 de bônus na CD para resistir à sua Aura de Paz (o que eleva a CD total para 42), +10 de bônus divino em todos os testes de resistência, aumenta sua resistência a magia para 30 e permite que ela conjure *teletransporte* três vezes ao dia. O avatar de Marah não carrega nenhum tipo de arma (ou qualquer outro item capaz de causar dano).

Megalokk

Deus dos Monstros

Status Divino 7

Outros Nomes: Fin-Horak, entre os dragões; o Destruidor, entre os centauros; Typhon, entre as nagahs; Pai-Mestre, entre quase todos os outros monstros (naturalmente, este nome será diferente em cada idioma monstro).

Descrição: enquanto Allihanna é conhecida por dar vida às plantas e animais “naturais”, Megalokk foi o criador de todos os seres grotescos e monstruosos. Esses dois deuses são parecidos, ambos representados como criaturas quadrúpedes de muitas cabeças, cada uma representando um animal... Ou monstro. Na verdade, algumas escrituras sagradas afirmam que os dois são irmãos.

Durante milhões de anos, Allihanna e Megalokk dividiram o mundo. Mas, enquanto a Deusa da Natureza era uma mãe gentil e amorosa, o Deus dos Monstros era um pai severo e violento. Ele não acreditava em coexistência pacífica; simplesmente lançava sobre o mundo monstros cada vez mais terríveis, recompensando apenas os mais fortes com a sobrevivência. Agindo como o típico irmão mais velho, gostava de arruinar as criações de Allihanna — dinossauros caçavam animais menores, que eram obrigados a viver escondidos. Apenas mais tarde, quando os outros deuses clamaram pelo direito de povoar Arton com suas próprias criações, sua crueldade foi refreada.

Estudiosos dizem que os cultos a Megalokk nasceram com o surgimento dos primeiros monstros inteligentes, algum tempo depois do nascimento dos elfos, mas alguns estudos não concordam com isso — pois os dragões surgiram antes dos elfos, e nesse caso o culto ao deus dos monstros seria o mais antigo de Arton. Na verdade, os dragões são cria de Kallydranoch, o Terceiro — e portanto, embora sejam monstros inteligentes, não eram devotos ou mesmo filhos de Megalokk.

O Deus dos Monstros costuma ser visto como a contraparte maligna de Allihanna; enquanto humanos e semi-humanos veneram a deusa, sacerdotes de espécies monstruosas preferem Megalokk — especialmente nas Montanhas Sanguinárias, o lugar mais infestado de monstros em Arton. Mas há exceções em ambos os casos — humanos ou semi-humanos veneram Megalokk, ou monstros que oram para Allihanna.

Megalokk é geralmente representado como um monstro de muitas cabeças.

Motivações: Megalokk é um pai e criador orgulhoso, como qualquer outro deus — mas não acredita em harmonia ou equilíbrio entre os povos. Este deus impiedoso crê que a perfeição vem do conflito. Quando dinossauros e outros monstros reinavam com sua selvageria, ele estava satisfeito.

Agora, forçado a dividir Arton com outros deuses, Megalokk apenas rosna raivoso, enquanto vê o mundo povoado por humanos e outras criaturas “fracas”, que nem mereciam estar vivas. O Deus dos Monstros não entende por que o Panteão insiste em desperdiçar Arton com tais coisas. Mais revoltante ainda é a crescente ascensão de Ragnar; este miserável Deus da Morte está arrebanhando legiões de seguidores entre os goblinóides, que antigamente eram adoradores de Megalokk.

Relações: Megalokk é um deus ressentido, porque terminaram seus milhões de anos de dominação e glória — e agora ele precisa “dividir seu espaço” com os outros. Seu acordo com o resto do Panteão estabelece que os monstros têm seus próprios territórios (como as Sanguinárias), sendo proibido para eles avançar contra as áreas humanas e semi-humanas.

Megalokk gosta de importunar Allihanna, mas ela é a única deusa no Panteão que ele realmente ama. Megalokk odeia Khalmyr por comandar os outros deuses contra ele, e também Ragnar, por roubar a devoção de seus filhos.

Tendência: Caótico e Mau.

Crenças dos Devotos: houve época em que o mundo pertencia apenas às criaturas de Megalokk. Dragões e monstros prosperavam, esmagavam seus inimigos. Os outros deuses, invejosos, uniram-se para apagar sua glória e povoar Arton com seres fracos e patéticos.

Domínios: Animais, Caos, Destruição, Mal, Plantas.

Poderes Concedidos: Forma Selvagem Adicional, Garra da Fera, Invocação de Monstros, Memória Racial, Mestre de Cerimônia, Voz de Megalokk.

Áreas de Influência: dragões, monstros, morte, destruição, extinção.

Símbolo Sagrado: a figura de um monstro.

Arma Preferida: maça estrela, de preferência imitando uma garra, ou qualquer arma natural.

Cores Significativas: nenhuma em especial.

Lema: “Humanos, elfos, anões... Todos devem morrer!”

Avatar de Megalokk

Megalokk visita este mundo adotando a forma de um monstro, sempre duas ou três vezes maior que um exemplar normal da espécie. Quando precisa lidar com aventureiros (costuma conduzir heróis na direção de seus monstros, pois sempre acha que suas criações serão vitoriosas), costuma usar a forma de uma esfinge, quimera ou mantícora. Quase nunca adotará uma forma humana ou semi-humana — pois despreza totalmente tais criaturas.

As estatísticas oferecidas a seguir são válidas para uma das formas preferidas por Megalokk: um humanóide alado com quase 10 metros de altura, cauda espinhosa e cinco cabeças, cada uma pertencendo a um monstro diferente — wyvern, basilisco, tiranossauro, cão infernal e ettercap.

Megalokk: ND 37; Extraplanar Enorme (Caótico, Mal); DV 34d8+578; 734 PV; Inic. +5; Desl. 12m, voo 36m (médio); CA 47 (-2 tamanho, +7 divino, +7 deflexão, +5 Des, +20 natural), toque 27, surpresa 42; Atq Base +34; Agr +72; corpo a corpo: mordida de wyvern +62 (dano: 4d8+23); ou à distância: 6 espinhos +44 (dano: 2d6+11, dec. 19-20); Atq Td corpo a corpo: mordida de wyvern +62 (dano: 4d8+23), mordida de basilisco +60 (dano: 2d6+11), mordida de tiranossauro +60 (dano: 3d6+11), mordida de cão infernal +60 (dano: 3d6+11), mordida de ettercap +60 (dano: 3d6+11 mais veneno) e 2 garras +60 (dano: 2d6+11); ou à distância: 6 espinhos +44 (dano: 2d6+11, dec. 19-20); Espaço/Alcance: 6m/6m; AE agarrar aprimorado, engolir, espinhos, habilidades similares a magia, olhar petrificante, veneno, sopro; QE imortal, imunidades, redução de dano 20/mágica, resistência a fogo 20, resistência a frio 20, resistência a magia 27, visão no escuro 18m; Tend. CM; TR Fort +45, Ref +31, Von +34; For 56, Des 21, Con 44, Int 24, Sab 26, Car 24.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +44, Blefar +44, Conhecimento (arcano) +25, Conhecimento (local – Montanhas Sanguinárias) +44, Conhecimento (natureza) +27, Escalar +60, Esconder-se +34, Furtividade +42, Intimidar +44, Natação +60, Observar +45, Ouvir +45, Procurar +44, Saltar +60, Sentir Motivação +45, Sobrevivência +47; Arma Natural Aprimorada (mordida de tiranossauro), Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Atropelar Aprimorado, Duro de Matar, Encontrar Aprimorado, Fortitude Maior, Golpe Avassalador, Invocação de Monstros, Lutar às Cegas, Memória Racial, Tolerância, Trespasar, Trespasar Maior, Voz de Megalokk.

Habilidades Similares a Magia: o avatar de Megalokk pode conjurar todas as magias dos domínios Animais, Caos, Destruição, Mal e Plantas como habilidades similares a magia, sem limite de uso diário. Seu nível de conjurador para essas magias é igual a 17. A CD dos testes de resistência dessas habilidades é 24 + nível da magia.

Agarrar Aprimorado (Ext): para utilizar esta habilidade, a cabeça de tiranossauro precisa atingir um oponente Grande ou menor com sua mordida. O avatar de Megalokk poderá iniciar a manobra Agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá tentar engoli-la na rodada subsequente.

Engolir (Ext): a cabeça de tiranossauro pode engolir um inimigo aprisionado de tamanho Médio ou menor caso obtenha sucesso em um teste resistido de Agarrar. Uma vez dentro do avatar, a vítima sofre 2d8+23 pontos de dano por esmagamento, mais 8 pontos de dano por ácido a cada rodada. Uma criatura nessa situação pode abrir caminho para se libertar (usando armas leves cortantes ou perfurantes), causando 25 pontos de dano ao sistema digestivo do avatar (CA 20; a RD ainda se aplica). Depois que a vítima sair, reações musculares fecharão a abertura, e qualquer outra vítima terá que abrir seu próprio ca-

minho. O estômago da criatura é capaz de comportar duas criaturas Médias, oito Pequenas, trinta e duas Miúdas ou cento e vinte e oito Mínimas ou menores.

Espinhos (Ext): com uma ação padrão, o avatar de Megalokk pode disparar uma saraivada de seis espinhos de sua cauda. Os espinhos têm alcance de 81 metros, sem incremento de distância. O bônus de ataque de cada espinho é de +37, e o dano é de 2d6+11, com margem de ameaça de 19-20.

Olhar Petrificante (Sob): a cabeça de basilisco pode transformar os alvos em pedra permanentemente, com alcance de 15m; Fortitude (CD 34) anula.

Sopro (Sob): a cabeça de cão infernal pode lançar um cone de fogo de 15m, a cada 2d4 rodadas; 4d6 pontos de dano por fogo; teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade (CD 44).

Veneno (Ext): a cabeça de ettercap inocula veneno através da mordida; teste de resistência de Fortitude (CD 44); dano inicial: 2d6 pontos de dano temporário de Destreza; dano secundário: 2d6 pontos de dano temporário de Destreza.

Equipamento: o avatar de Megalokk não usa nem carrega nenhum tipo de equipamento.



Nimb

Deus do Caos

Status Divino 10

Outros Nomes: curiosamente, seu nome é o mesmo entre todos os povos de Arton.

Descrição: conhecido em toda Arton como deus do caos e do acaso, da sorte e do azar, Nimb raramente é levado a sério. Se algo inesperado acontece em Arton, seja bom ou ruim, a culpa é de Nimb. Para muitos, ele é mais como uma força cósmica, e não uma entidade consciente. Outros acreditam que Nimb seja na verdade um deus louco e muito perigoso — suas mudanças repentinas de comportamento são famosas entre os deuses de Arton.

Alguns sustentam que seria Nimb, e não Khalmyr, aquele que realmente lidera o Panteão. Essas pessoas engrossam a enorme quantidade de ditados envolvendo o deus, dizendo que “Khalmyr tem o tabuleiro, mas quem move as peças é Nimb”.

Quando é representado, Nimb aparece como um emaranhado disforme de linhas e manchas, ou como um velho de cartola e enormes brincos.

Motivações: Nimb acredita na aleatoriedade das coisas. Para ele, nada é imutável, e o destino é reconstruído todos os dias. Nimb conserva grande desprezo pelos ditos profetas e oráculos — previsões e profecias são apenas hipóteses, que podem ser jogadas ao chão com uma simples jogada de dados.

Relações: como é óbvio, o deus do caos Nimb está em oposição ao deus da ordem Khalmyr — especialmente porque não se sabe ao

*Avatar de Nimb:
Bardo 10/Ladino 10/Mago 10.
Ou não...*



certo qual deles realmente comanda o Panteão. Também costuma hostilizar Lin-Wu e Thyatis. Nimb nunca faz pactos duradouros, mas é comum encontrá-lo agindo com Hyninn, que alguns dizem ser seu filho.

Tendência: Caótico e Neutro.

Crenças dos Devotos: tudo é aleatório. Nada está definido. Destino não existe. Qualquer coisa pode acontecer. Então, por que se preocupar com decisões? Jogue uma moeda... ou um dado.

Domínios: Caos, Sorte e quaisquer outros quatro (escolhidos aleatoriamente pelo mestre). Um mesmo clérigo não pode possuir domínios de tendências opostas.

Poderes Concedidos: Anatomia Insana, Magia Oculta, Poder Oculto, Poder Oculto Aprimorado, Toque da Ruína, Transmissão da Loucura.

Áreas de Influência: caos, sorte, azar, loucura, coragem, aventureiros.

Símbolo Sagrado: um dado comum de seis faces.

Arma Preferida: nenhuma, e todas! A magia *arma espiritual* pode fazer surgir qualquer arma (ou outro objeto!).

Cores Significativas: preto, branco, vermelho.

Lema: “Khalmyr tem o tabuleiro, mas quem move as peças é Nimb.”

Avatar de Nimb

Nimb dificilmente adota a mesma forma de avatar duas vezes. Ele pode ser desde um velho e louco viajante montado em uma mula, até algo inesperado como uma fada monge, um anão mago ou um halfling paladino. No entanto, quando deseja ser de fato reconhecido, surge na forma de um homenzinho de pequena estatura, olhos esbugalhados e um tipo estranho de chapéu chamado “cartola”. Quase sempre estará brincando com dados cujas faces apresentam símbolos sem sentido.

Nimb: Bardo 20/Ladino 10/Mago 10; ND 45; Extra-planar Médio (Caótico); DV 20d6+180 mais 10d6+90 mais 10d4+90; 492 PV; Inic. +14; Desl. 9m; CA 42 (+10 divino, +12 deflexão, +10 Des), toque 42, surpresa 32; Atq Base +15; Agr +42; corpo a corpo: *maça leve* +5 +47 (dano: 1d6+12); Atq Ttl corpo a corpo: *maça leve* +5 +47/+47/+42/+37 (dano: 1d6+12); AE ataque furtivo +5d6, habilidades similares a magia; QE conhecimento de bardo +37, encontrar armadilhas, esquiva sobrenatural, esquiva sobrenatural aprimorada, evasão, imortal, imunidades, invocar familiar, mente escorregadia, música de bardo (*fascinar*, inspirar competência, inspirar coragem +4, inspirar grandeza, inspirar heroísmo, *melodia da libertação*, música de proteção) 20/dia, redução de dano 30/épica, resistência a fogo 30, resistência a magia 30, resistência a sônico 30, sentir armadilhas +3, *sugestão*, *sugestão em massa*, visão no escuro 18m; Tend. CN; TR Fort +35, Ref +42, Von +39; For 24, Des 30, Con 28, Int 40, Sab 24, Car 34.

Perícias e Talentos: Abrir Fechaduras +20, Acrobacia +45, Arte da Fuga +43, Atuação (dramaturgia) +55, Blefar +57, Concentração +52, Conhecimento (arcano) +58, Conhecimento (história) +58, Conhecimento (os planos) +58, Conhecimento (religião) +58, Decifrar Escrita +25, Diplomacia +59, Disfarces +45, Equilíbrio +45, Escalar +17, Esconder-se +43, Falsificação +48, Furtividade +43, Identificar Magia +50, Intimidar +49, Observar +22, Obter Informação +45, Operar Mecanismo +25, Ouvir +40, Prestidigitação +45, Procurar +25, Saltar +19, Sentir Motivação +50; Acelerar Magia, Anatomia Insana, Ataque Atordoante, Ataque Desarmado Aprimorado, Criar Item Maravilhoso, Desviar Objetos, Escrever Pergaminhos, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Magia Oculta, Magia sem Gestos, Magia Silenciosa, Maximizar Magia, Mobilidade, Persuasivo, Poder Oculto, Poder Oculto Aprimorado, Potencializar Magia, Preparar Poção, Toque da Ruína, Transmissão da Loucura.

Habilidades Similares a Magia: o avatar de Nimb pode conjurar todas as magias dos domínios Caos, Sorte e de outros quatro domínios quaisquer, definidos aleatoriamente pelo mestre no começo do encontro, como habilidades similares a magia, sem limite de uso diário. Seu nível de conjurador para essas magias é igual a 20. A CD dos testes de resistência dessas habilidades é 32 + nível da magia.

Magias de Bardo Conhecidas (4/7/7/7/7/6/6; CD do teste de resistência 22 + nível da magia): 0 — *brilho*, *canção de ninar*, *detectar magia*, *globos de luz*, *mãos mágicas*, *prestidigitação*; 1° — *área escorregadia*, *confusão menor*, *curar ferimentos leves*, *queda suave*, *sono*; 2° — *alterar-se*, *confundir detecção*, *invisibilidade*, *poeira ofuscante*, *sugestão*; 3° — *confusão*, *deslocamento*, *dissipar magia*, *esculpir som*, *lentidão*; 4° — *cancelar encantamento*, *dominar pessoa*, *movimentação livre*, *padrão prismático*, *terreno ilusório*; 5° — *canção da discórdia*, *despistar*, *dissipar magia maior*, *névoa mental*, *sugestão em massa*; 6° — *animar objetos*, *dança irresistível*, *enfeitiçar monstro em massa*, *imagem permanente*, *vêu*.

Magias de Mago Preparadas (4/8/8/7/6/5; CD do teste de resistência 25 + nível da magia): 0 — *ler magias*, *psamar*, *som fantasma*, *toque da fadiga*; 1° — *armadura arcana*, *aumentar pessoa*, *diminuir pessoa*, *leque cromático* (2), *misséis mágicos* (2), *recuo acelerado*; 2° — *agilidade do gato*, *proteção contra flechas*, *raio ardente* (2), *reflexos*, *riso histérico*, *toque da idiotice*, *vigor do urso*; 3° — *bola de fogo* (2), *clarividência/clariaudiência*, *imobilizar pessoa*, *névoa fétida*, *piscar*, *sono profundo*; 4° — *âncora dimensional*, *globo de invulnerabilidade menor*, *metamorfose*, *névoa sólida*, *pele rochosa*, *porta dimensional*; 5° — *bola de fogo* (Potencializar Magia), *escudo arcano* (Acelerar Magia), *metamorfose tórrida*, *misséis mágicos* (Acelerar Magia), *teletransporte*.

Grimório: o avatar de Nimb conhece todas as magias dos níveis que pode conjurar.

Equipamento: o avatar de Nimb em geral não carrega armas, armaduras ou outro equipamento característico. Qualquer objeto que esteja segurando pode ser usado para atacar como uma *maça leve anárquica*, *dançarina* e *da velocidade* +5.

Oceano

Deus dos Mares

Status Divino 8

Outros Nomes: Grande Oceano; Ronn-Tirk, entre os elfos terrestres; Capitão Jor, entre os marinheiros.

Descrição: em Arton, como na Terra, toda a vida veio do mar. Embora muitas deusas do Panteão sejam consideradas as mães dos seres que habitam o mundo —Valkaria criou os humanos, Glórienn criou os elfos e Tenebra criou os anões —, seu único e verdadeiro pai é a água salgada de onde vieram. Este deus-pai que comanda os mares é talvez o mais antigo membro do Panteão, e por isso nem mesmo tem um nome — é conhecido apenas como o Grande Oceano.

Naturalmente, esta é a divindade principal dos elfos-do-mar; esses seres acreditam que o próprio mar forma o corpo do deus, e que enquanto continuarem imersos, estarão seguros sob sua bênção. Não é de admirar, portanto, que vejam o “mundo seco” como um lugar maldito, afastado da proteção divina. O Grande Oceano também é venerado por muitas outras criaturas — baleias, golfinhos, homens-peixe, dragões marinhos, certos antropossauros aquáticos... E também por alguns grupos e comunidades humanos e semi-humanos, como marinheiros, pescadores e piratas.

É raro que o Oceano seja representado em obras de arte (afinal, seus principais seguidores acreditam que só precisam olhar em volta para vê-lo!) mas, quando isso ocorre, ele costuma aparecer como um imponente elfo-do-mar portando um tridente.

Motivações: houve época em que o Oceano era muito mais ambicioso, chegando a afundar continentes inteiros para ampliar seus domínios, mas esses tempos ficaram para trás. Hoje, está totalmente mudado — é um deus pacato, indolente, até mesmo apático. Acha os outros deuses pequenos, minúsculos em suas tramas mesquinhas, brigando por miseráveis pedaços de terra, enquanto seu reino é o mais vasto de todos. Nenhum outro deus pode ameaçá-lo; talvez nem mesmo a Tormenta possa alcançar os mares.

O Grande Oceano não se incomoda com pescadores, marinheiros e outros pequenos “intrusos” em seu reino — fora de seu ambiente, eles são frágeis e totalmente inofensivos. Mas seu humor é inconstante como as marés; pode soprar bons ventos para conduzir navios com segurança, ou então despejar tempestades capazes de afundar a mais resistente embarcação. Protetor das criaturas marinhas, o Grande Oceano vai se enfurecer sempre que habitantes do “mundo seco” molestarem ou atacarem seres marinhos apenas por maldade ou ganância.

Relações: o Grande Oceano trata os outros deuses com indiferença, arrogância e às vezes até desprezo. Algumas deu-

sas, contudo, recebem dele grande respeito e cortesia — afinal, são mães de toda a vida, enquanto ele é o pai. Allihanna, Glórienn, Lena, Valkaria e Tenebra apreciam e retribuem esta gentileza; mas Wynna e Marah consideram o Grande Oceano um velho preguiçoso.

Tendência: Neutro.

Crenças dos Devotos: toda a vida veio do mar. O mar é maior, mais poderoso e mais misterioso que todas as terras emersas. O mar não tem necessidade de provar seu poder aos demais, pois é supremo e eterno. Mas ele deve, acima de tudo, ser respeitado.

Domínios: Água, Ar, Animais, Plantas.

Poderes Concedidos: Anfíbio, Forma do Mar, Forma Selvagem Adicional, Garras de Fera, Tridente do Oceano, Voz do Mar.

Áreas de Influência: mares, criaturas marinhas, marinheiros, água, tempestades.

Símbolo Sagrado: uma concha (sempre uma concha verdadeira, jamais uma imitação).

Arma Preferida: tridente (Dente do Leviatã).

Cores Significativas: azul-marinho, verde-água.

Lema: “Somente vivendo em comunhão com o Oceano podemos receber a graça divina.”

Avatar do Oceano

Quando visita o “mundo seco”, o Grande Oceano assume a aparência de um elfo-do-mar, um velho pirata ou um imenso leão-marinho. No mar, pode adotar a forma de qualquer animal ou monstro marinho — mas sua aparência mais conhecida lembra uma gigantesca água-viva, com tentáculos medindo dezenas de quilômetros.

Oceano: Druida 16/Ranger 20; ND 40; Extraplanar Médio (Aquático); DV 16d8+160 mais 20d8+200 mais 3; 528 PV; Inic. +7; Desl. 9m, nadando 9m; CA 32 (+8 divino, +7 deflexão, +7 Des), toque 32, surpresa 25; Atq Base +17; Agr +45; corpo a corpo: *Dente do Leviatã* +51 (dano: 1d8+25, dec. 19-20); ou à distância: *Dente do Leviatã* +46 (dano: 1d8+25, dec. 19-20); Atq Ttl corpo a corpo: *Dente do Leviatã* +51/+51/+46/+41/+36 (dano: 1d8+25, dec. 19-20); AE habilidades similares a magia; QE caminho da floresta, camuflagem, companheiro animal, corpo atemporal, empatia com a natureza +45, evasão, forma selvagem (animal e planta, de Miúdo a Enorme, 7/dia; elemental, de Pequeno a Grande, 1/dia), imortal, imunidades, inimigo predileto (aberrações +4, bestas mágicas +4, elementais +4, humanoides monstruosos +4, mortos-vivos +2), mil faces, mimetismo, rastreador eficaz, rastro invisível, redução de dano 20/mágica, resistência a eletricidade 20, resistência a frio 20, resistência a magia 28, resistir à tentação da natureza, senso da natureza, visão no escuro 18m; Tend. N; TR Fort +41, Ref +25, Von +25; For 34, Des 24, Con 31, Int 24, Sab 40, Car 24.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +46, Cavalgar +32, Concentração +49, Conhecimento (natureza) +46, Conhecimento (religião) +15, Cura +54, Esconder-se +30, Furtividade +30, Identificar Magias +46, Natação +51, Observar +56, Ouvir +56, Sentir Motivação +34, Sobrevivência +54; Anfíbio, Ataque Poderoso, Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas Maior, Foco em Arma (tridente), Forma do Mar, Forma Selvagem Adicional, Fortitude Maior, Garras de Fera, Lutar às Cegas, Magia Natural, Magia sem Gestos, Magias em Combate, Pron-tidão, Rastrear, Sucesso Decisivo Aprimorado (tridente), Tole-rância, Trespasar, Trespasar Maior, Tridente do Oceano,

Vitalidade, Vontade de Ferro, Voz do Mar.

Habilidades Similares a Magia: o avatar do Oceano pode con-jurar todas as magias dos domínios Água, Ar, Animais e Plantas como habilidades similares a magia, sem limite de uso diário. Seu nível de conjurador para essas magias é igual a 18. A CD dos testes de resistência dessas habilidades é 25 + nível da magia.

Magias de Druida Preparadas (6/9/9/9/7/7/6/6/4; CD do teste de resistência 25 + nível da magia): 0 — criar água, detectar magia, detectar venenos, luz, resistência; 1º — acalmar ani-mais (2), curar ferimentos leves (2), detectar animais ou plantas, falar com animais (2), névoa obscuramente, suportar elementos; 2º —

esfriar metal, força do touro, imobilizar animal, mensageiro animal, pele de árvore, resistência à elementos, res-tauração menor, sabedoria da coruja, vigor do urso; 3º — convocar relâmpa-gos, curar ferimentos moderados (2), extinguir fogo, falar com plantas, neu-tralizar venenos, remover doenças, res-pirar na água (2); 4º — controlar água, curar ferimentos graves (2), dis-sipar magia (2), movimentação livre, tempestade glacial; 5º — controlar os ventos, convocar tempestade de relâmpagos (3), curar ferimentos críticos (2), movimentação livre (Magia sem Ges-tos); 6º — dissipar magia maior (4), encontrar o caminho, força do touro em massa; 7º — controlar o clima, cura completa (2), curar ferimentos mode-rados em massa, vidência maior, visão da verdade; 8º — ciclone, forma ani-mal, palavra de recordação, terremoto.

Magias de Ranger Preparadas (7/7/7/6; CD do teste de resis-tência 25 + nível da magia): 0 — ler magias, pasmar, som fantas-ma, toque da fadiga; 1º — alarme, constrição (2), detectar armadilhas, invisibilidade contra animais, pas-sos longos (2); 2º — armadilha, crescer espinhos (2), curar ferimentos leves (2), muralha de vento (2); 3º — caminhar na água (2), curar ferimentos moderados (2), presa mágica maior (2), visão no escuro; 4º — ampliar animais (2), curar ferimentos graves (2), comunhão com a natureza (2), dificultar detecção.

Equipamento: o avatar do Oceano usa um tridente +5, da distância, do retorno e da velocidade, chamado Dente do Leviatã.

Avatar do Oceano: Druida 16/Ranger 20,
e você não vai querer ser
seu inimigo predileto



Ragnar

Deus da Morte

Status Divino 6

Outros Nomes: o Ceifador; Leen, para os humanos e outras raças não-goblinóides.

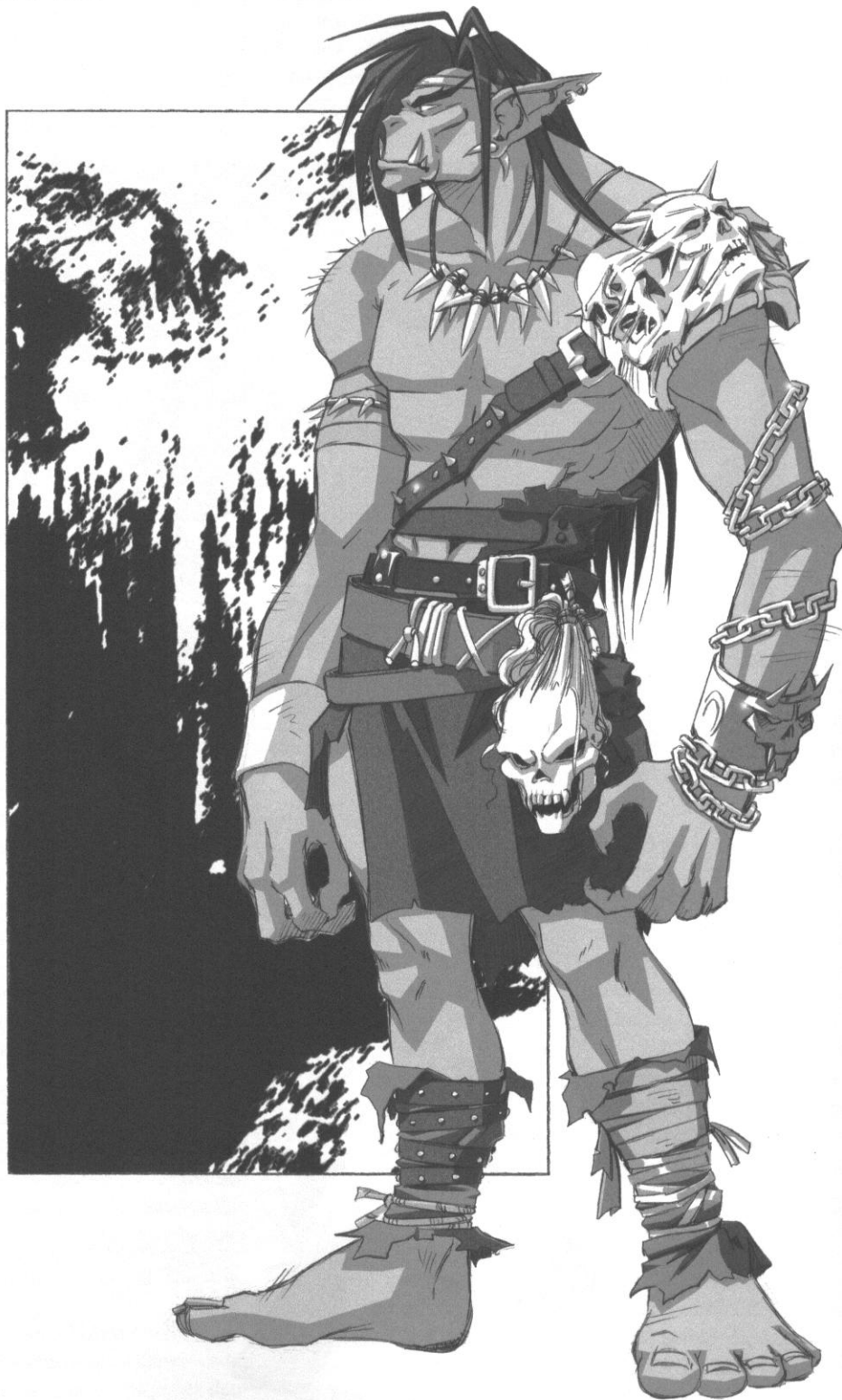
Descrição: outrora, Ragnar era considerado o Deus da Morte dos goblins gigantes, ou bugbears; hoje, graças à unificação forçada pela Aliança Negra, praticamente todos os povos goblinóides aceitam Ragnar como deus supremo, embora algumas divindades humanóides menores também sejam cultuadas por orcs e hobgoblins.

Antes do nascimento de Thwor Ironfist, o general bugbear, Ragnar era tido como um deus menor — ignorado pelos outros membros do Panteão, considerado uma “caricatura do ser perfeito”. Entretanto, depois que Lamnor foi arrasada pelos exércitos goblinóides, o poder de Ragnar aumentou, e hoje preocupa os outros deuses.

Quando é representado, Ragnar aparece como um gigan-

Avatar de Ragnar: Bárbaro 32

Thwor, é você?



tesco goblinóide com presas salientes. Esta aparência por vezes se confunde com a do próprio Thwor Ironfist.

Motivações: ao contrário do que muitos pensam, Ragnar não quer destruir Arton, e sim dizimar os humanos, elfos e anões, para vingar-se dos milênios de humilhação sofridos pelas raças goblinóides. A Aliança Negra nada mais é do que uma resposta a tudo isso. Quanto mais territórios Thwor Ironfist conquista, maior é o poder de Ragnar.

Relações: no momento, Ragnar é o deus mais odiado no Panteão. Todos temem seu poder crescente, mas poucos estão dispostos a realmente agir contra ele. Tenebra é provavelmente sua única aliada.

Tendência: Caótico e Mau.

Crenças dos Devotos: humanos, elfos, anões... são todos fracos e miseráveis. Dominaram Arton por tanto tempo apenas porque os deuses trapacearam Ragnar. Mas agora isso mudou. O General irá nos levar à vitória.

Domínios: Caos, Destruição, Guerra, Mal, Morte.

Poderes Concedidos: Aura de Pânico, Fúria Guerreira, Inimigo de Elfos, Mestre de Cerimônia, Toque da Ruína, Tropas de Ragnar.

Áreas de Influência: goblinóides, humanóides monstruosos, morte, matança, selvageria.

Símbolo Sagrado: círculo branco eclipsado por um círculo negro (representando a sombra negra de Ragnar ao passar pelo mundo).

Arma Preferida: maça estrela (Punho de Ragnar).

Cores Significativas: marrom, cinza, vermelho, preto.

Lema: "Morte aos elfos! Glória ao General! Glória a Ragnar! Glória a Thwor Ironfist!"

Avatar de Ragnar

Ragnar sempre apresenta o aspecto de um goblinóide. Suas formas preferidas são um enorme hobgoblin ou bugbear — nessa última, mais comum, é freqüentemente confundido com Thwor Ironfist. Aliás, muitos acreditam que o General da Aliança Negra e o avatar de Ragnar são na verdade a mesma criatura.

Ragnar ordena que seus clérigos usem a maça-estrela como arma escolhida, mas ele próprio prefere usar seu machado. Quando pretende passar despercebido ou disseminar a intriga, Ragnar disfarça-se como um pequeno e aparentemente frágil goblin, mas ainda mantendo todos os seus poderes e habilidades.

Ragnar: Bárbaro 32; ND 35; Extraplanar Médio (Caótico, Mal); DV 32d12+416 mais 3; 632 PV; Inic. +11; Desl. 12m; CA 36 (+6 divino, +7 deflexão, +3 Des, +10 *peitoral de aço* +5), toque 26, surpresa 33; Atq Base +20; Agr +47; corpo a corpo: *machado grande* +5 +53 (dano: 2d12+27, dec. 19-20/x3) ou *Punho de Ragnar* +50 (dano: 2d6+27); Atq Ttl corpo a

corpo: *machado grande* +5 +53/+48/+43/+38 (dano: 2d12+27, dec. 19-20/x3) ou *Punho de Ragnar* +50/+45/+40/+35 (dano: 2d6+27); AE habilidades similares a magia; QE esquiva sobrenatural, esquiva sobrenatural aprimorada, fúria 10/dia, fúria incansável, fúria maior, fúria poderosa, imortal, imunidades, redução de dano 15/mágica, redução de dano 9/—, resistência a eletricidade 15, resistência a fogo 15, resistência a magia 26, sentir armadilhas +10, visão no escuro 18m, vontade inabalável; Tend. CM; TR Fort +39, Ref +25, Von +25; For 40, Des 25, Con 37, Int 24, Sab 24, Car 24.

Perícias e Talentos*: Adestrar Animais +42, Cavalgar +44, Conhecimento (religião) +15, Escalar +47 (+50), Esconder-se +13 (+16), Furtividade +12 (+15), Intimidar +42, Natação +42 (+50), Observar +16, Ouvir +42, Saltar +47 (+50), Sobrevivência +42; Ataque Poderoso, Aura de Pânico, Encontrar Aprimorado, Foco em Arma (*machado grande*), Fortitude Maior, Fúria Aterradora, Fúria Guerreira, Iniciativa Aprimorada, Inimigo de Elfos, Lutar às Cegas, Separar, Sucesso Decisivo Aprimorado (*machado grande*), Sucesso Decisivo Avassalador (*machado grande*), Toque da Ruína, Trespasar, Trespasar Maior, Tropas de Ragnar, Vitalidade.

*Os valores das perícias em parênteses são os valores sem penalidade por armadura.

Habilidades Similares a Magia: o avatar de Ragnar pode conjurar todas as magias dos domínios Caos, Destruição, Guerra, Mal e Morte como habilidades similares a magia, sem limite de uso diário. Seu nível de conjurador para essas magias é igual a 16. A CD dos testes de resistência dessas habilidades é 23 + nível da magia.

Equipamento: o avatar de Ragnar costuma usar um *machado grande* +5, que causa 2d12 pontos de dano. Criaturas que tenham sido feridas por esse machado devem ser bem-sucedidas em um teste de resistência de Fortitude (CD 30) ou serão afetadas pelo veneno paralisante na lâmina (dano inicial: paralisia por 1d6 rodadas; dano secundário: paralisia por 1d6 horas). Contra alvos não-épicas, o machado sempre acerta (ainda assim é feita uma jogada de ataque, para determinar se foi um acerto decisivo ou não). Qualquer criatura não-Má que empunhe este machado deve ser bem-sucedida em um teste de Fortitude (CD 30) ou morrerá instantaneamente. Mesmo que o teste seja bem-sucedido, o machado impõe dois níveis negativos à criatura enquanto ela empunha o machado.

Outra arma usada pelo avatar é o *Punho de Ragnar*, uma *maça estrela Grande* +5. Uma criatura atingida por esta arma deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Vontade (CD 40) ou ficará atordoada por 1d6 rodadas. O *Punho de Ragnar* (que o avatar usa com as duas mãos) também pode conjurar *causar ferimentos críticos* (CD 17) três vezes ao dia, e *doença plena* (CD 19) uma vez por dia, com nível de conjurador 12. Ambas podem ser conjuradas ao mesmo tempo em que a maça acerta seu alvo.

Como armadura, o avatar de Ragnar usa um *peitoral de aço* +5.

Sszzaas

Deus da Traição

Status Divino 6

Outros Nomes: O Corruptor; Senhor das Víboras; Khas-sir-Thalier, entre os elfos; Lacertos, entre as nagahs; Cilhatta, entre os minotauros; Zhariesk, entre os dragões.

Descrição: patrono das víboras, das serpentes venenosas e de tudo que é traiçoeiro, Sszzaas é o senhor da intriga, da perfídia e da mentira. Astuto e sagaz, este deus também era venerado por diversas raças de criaturas reptilianas (como alguns dragões) e por aqueles que lidavam diretamente com intriga, como políticos, espões e assassinos.

Sszzaas era temido pelos outros deuses do Panteão — nem tanto por seu poder, mas por sua incrível inteligência e espantosa capacidade manipuladora. Colocar um deus contra o outro era um feito comum para ele, desde que ganhasse algo com isso.

Ao desmascarar um plano especialmente engenhoso de Sszzaas, Khalmyr condenou o deus maligno, prendendo-o em um de seus avatares. Muitos acreditaram que o Corruptor havia sido destruído, mas em vez disso foi colocado à prova por Khalmyr: ele só poderia retornar ao Panteão por seus próprios meios, sem os poderes de um deus maior.

E ele assim fez. Manipulando heróis de Arton através de um longo e complexo esquema, ele criou um monstruoso paladino insano — o Paladino de Arton — que só poderia ser vencido com o poder combinado dos vinte deuses originais. O Panteão não teve escolha, além de aceitá-lo de volta.

Em sua forma verdadeira, Sszzaas é uma serpente monstruosa com seis olhos. Atualmente, um deles está faltando — pode ser encontrado no cetro de Niele, a elfa arquimaga. As representações deste deus também costumam mostrá-lo como uma serpente de cinco olhos.

Motivações: Sszzaas está sem clérigos e sacerdotes há muito tempo. Atualmente, busca reerguer sua ordem, influenciando mortais a propagar sua “obra” e tentar trazê-lo de volta. Para isso, será capaz de fazer qualquer acordo.

Relações: ninguém no Panteão está satisfeito com o retorno de Sszzaas, ninguém confia nele (o que seria uma imensa bobagem...). É questão de tempo até que ele se envolva em um novo esquema contra seus irmãos. Muitos suspeitam que seu plano mais provável é aliar-se a Nimb, para ajudá-lo a derrubar Khalmyr e assumir o comando definitivo do Panteão. Então ficará ao lado do Deus do Caos como conselheiro... até surgir uma chance de trair-lo, é claro!

Tendência: Neutro e Mau.

Crenças dos Devotos: o poder não está na força, nas armas, ou mesmo na magia. O verdadeiro poder está na traição, na dissimulação. Poderoso é aquele que usa os recursos do inimigo para realizar seus objetivos. Vitorioso é aquele que faz os outros se sacrificarem em seu lugar.

Domínios: Conhecimento, Enganação, Mal, Morte.

Poderes Concedidos: Arma Envenenada, Familiar Serpente, Imunidade Contra Veneno, Imunidade Total Contra Veneno, Mestre de Cerimônia, Toque da Ruína.

Áreas de Influência: traição, morte, serpentes, segredos, manipulação, veneno.

Símbolo Sagrado: polígono de sete lados, com uma naja vertendo veneno pelas presas (raramente visto hoje em dia).

Arma Preferida: adaga curva (também chamada jambia) ou retorcida, como a kris (Inoculadora).

Cores Significativas: marrom, cinza, vermelho, preto.

Lema: “Sszzaazita?! Não seja ridículo! Como eu poderia cultuar Sszzaas? Ele está morto.”

Avatar de Sszzaas

Sszzaas assume uma grande variedade de formas, para evitar ser reconhecido; desde um velho de olhar sagaz e fala mansa até uma bela mulher de olhos verdes. O único ponto em comum de todas as formas é que elas carregam uma adaga mágica de lâmina negra, a *Inoculadora*.

Quando deseja ser reconhecido, Sszzaas surge na forma de uma imensa serpente com chifres e cinco olhos ou de um homem de face sombria, cabelos longos e cinco olhos brilhantes.

Sszzaas: Ladino 8/Mago 14/Assassino 10; ND 35; Extra-planar Médio (Mal); DV 8d6+56 mais 14d4+98 mais 10d6+70; 324 PV; Inic. +14; Desl. 9m; CA 34 (+6 divino, +8 deflexão, +10 Des), toque 34, surpresa 24; Atq Base +14; Agr +33; corpo a corpo: *Traidora* +41 (dano: 1d6+12 mais 1 ponto de Con, dec. 17-20/x3) ou *Inoculadora* +40 (dano: 1d4+11, dec. 19-20); Atq Ttl corpo a corpo: *Traidora* +41/+36 (dano: 1d6+12 mais 1 ponto de Con, dec. 17-20/x3) ou *Inoculadora* +40/+35 (dano: 1d4+11, dec. 19-20); AE ataque furtivo +9d6, ataque mortal (DC 37, ou 38 quando usando a *Inoculadora*), habilidades similares a magia; QE encontrar armadilhas, esquiva sobrenatural, esquiva sobrenatural aprimorada, evasão, imortal, imunidades, invocar familiar, mimetismo, redução de dano 15/mágica, resistência a eletricidade 15, resistência a frio 15, resistência a magia 26, sentir armadilhas +2, usar venenos, visão no escuro 18m; Tend. NM; TR Fort +25, Ref +32, Von +29; For 24, Des 30, Con 24, Int 45, Sab 24, Car 27.

Perícias e Talentos: Abrir Fechadura +21, Acrobacia +33, Arte da Fuga +31, Atuação +19 (dramaturgia), Atuação +19 (oratória) (+37), Avaliação +35, Blefar +40, Concentração +29, Conhecimento (arcano) +37, Conhecimento (história) +34, Conhecimento (os planos) +34, Conhecimento (religião) +34, Decifrar Escrita +38, Diplomacia +42, Disfarces +38,

Equilíbrio +33, Escalar +28, Esconder-se +40, Falsificação +45, Furtividade +40, Identificar Magia +41, Intimidar +40, Observar +35, Obter Informação +36, Operar Mecanismo +38, Ouvir +35, Prestidigitação +33, Procurar +45, Saltar +20, Sentir Motivação +35; Acuidade com Arma, Arma Envenenada, Escrever Pergaminho, Especialização em Combate, Familiar Serpente, Finta Aprimorada, Foco em Perícia (Blefar), Foco em Perícia (Diplomacia), Furtivo, Imunidade contra Veneno, Imunidade Total contra Veneno, Iniciativa Aprimorada, Magia sem Gestos, Magia Silenciosa, Maximizar Magia, Persuasivo, Toque da Ruína.

Habilidades Similares a Magia: o avatar de Sszzaas pode conjurar todas as magias dos domínios Conhecimento, Enganação, Mal e Morte como habilidades similares a magia, sem limite de uso diário. Seu nível de conjurador para essas magias é igual a 16. A CD dos testes de resistência dessas habilidades é 27 + nível da magia.

Magias de Mago Preparadas (4/9/8/8/8/7/6/5; CD do teste de resistência 24 + nível da magia): 0 — detectar magia, mensagem, som fantasma, toque da fadiga; 1° — alarme, área escorregadia, causar medo, enfeitiçar pessoa, escudo arcano, hipnotismo, mísseis mágicos, proteção contra o bem, raio do enfraquecimento; 2° — confundir detecção, escuridão, obscurecer objeto, poeira ofuscante, raio ardente, reflexos, resistência à elementos, ver o invisível; 3° — aterrorizar (Magia sem Gestos), dissipar magia, imobilizar pessoa, piscar, raio de exaustão, relâmpago, sugestão, velocidade; 4° — detectar vidência, enfeitiçar monstro, escudo de fogo, imobilizar pessoa (Magia Silenciosa), invisibilidade maior, porta dimensional, rogar maldição, vidência; 5° — cone glacial, dominar pessoa, enfraquecer o intelecto, metamorfose tórrida, pesadelo, teletransporte, velocidade (Magia sem Gestos e Magia Silenciosa); 6° — carne em pedra, corrente de relâmpagos, desintegrar, despistar, dissipar magia maior, globo de invulnerabilidade; 7° — bola de fogo controlável, cubo de energia, desejo restrito, dominar pessoa (Magia sem Gestos e Magia Silenciosa), reverter magia.

Grimório: o avatar de Sszzaas conhece todas as magias dos níveis que pode conjurar.

Magias de Assassino Conhecidas (3/3/3/3; CD do teste de resistência 27 + nível da magia): 1° — ataque certo, salto, sono, transformação momentânea; 2° — dissimular tendência, escuridão, invisibilidade, patas de aranha; 3° — confundir detecção, dificultar detecção, escuridão profunda, sono profundo; 4° — clariaudiência/clarividência, invisibilidade maior, modificar memória, porta dimensional.

Equipamento: Sszzaas usa uma espada curta afiada, profana e do sangramento +5, com multiplicador de dano decisivo x3, em vez de x2, chamada *Traidora*. A arma pode matar qualquer criatura viva com um toque, caso esta fracasse em um teste de resistência de Fortitude (CD 24). Uma vítima bem-sucedida em seu teste não pode ser afetada novamente por uma semana. Esta espada não pode ser roubada, reaparecendo nas mãos do avatar na rodada seguinte a que for pega. Outro nome para esta espada é *Backstab* ("punhalada pelas costas"). O avatar de Sszzaas também possui uma adaga +4 chamada *Inoculadora*, com as mesmas habilidades de uma adaga do assassino e de uma adaga venenosa.



Avatar de Sszzaas:
Ladino 8/Mago 14/
Assassino 10 e olhos 5

Tanna-Toh

Deusa do Conhecimento

Status Divino 5

Outros Nomes: Mãe da Palavra; Guardiã da Mente.

Descrição: o que faz uma civilização? A inteligência? A ciência? O conhecimento? A vida em sociedade? Na verdade, uma raça ou espécie só é considerada civilizada quando concebe sua maior invenção — a linguagem escrita. Este precioso dom é oferecido por Tanna-Toh, a guardiã de todas as ciências, culturas, artes, idiomas e informações. Ela é a deusa de todo o conhecimento conquistado por todas as raças e culturas de Arton.

Tanna-Toh é protetora de todos os povos civilizados (entenda-se como “civilizado” um povo que conhece a linguagem escrita). É reverenciada por escribas, bardos, magos e por todos aqueles que devotam suas vidas ao estudo ou às artes. Venerada principalmente por humanos, elfos e anões, existem cultos a Tanna-Toh em quase todas as cidades do Reinado. Recentemente, os tamuranianos também vêm abraçando o culto a esta deusa, orando por sua ajuda para resgatar e preservar a cultura destruída de Tamu-ra.

Tanna-Toh é frequentemente representada como uma velha senhora envolta em robes.

Motivações: entre os deuses, Tanna-Toh mais parece uma professora severa. Para ela, apenas os povos civilizados têm o direito de dominar Arton. Tanna-Toh deseja preservar as artes e o conhecimento em tempos de guerra, evitando que se percam, e depois voltar a espalhar conhecimento em tempos de paz.

Tanna-Toh despreza os povos e criaturas inteligentes que escolhem a ignorância e a brutalidade — como goblinóides, orcs, ogros, gigantes e tantos outros. Em sua opinião, esses povos bárbaros precisam evoluir e aceitar novos costumes e culturas. Pela força, se necessário.

Relações: como protetora dos povos civilizados, Tanna-Toh se encontra em oposição a Allihanna, a deusa dos povos selvagens — e também a seu irmão Megalokk. Tem boas relações com Lin-Wu, Thyatis, Wynna e Valkaria.

Tendência: Leal e Neutra.

Crenças dos Devotos: civilização é o que separa pessoas de animais. É a conquista máxima dos povos de Arton, o grande

*Avatar de Tanna-Toh:
Barda 10/Maga 10/Mestra do
Conhecimento 10, e ela já sabe
o que você ia perguntar*



propósito de nossas vidas. O estudo, as artes, a cultura... São os mais preciosos entre todos os tesouros, e devem ser partilhados com todas as pessoas. Conhecer o mundo é conhecer a si mesmo e aos deuses. A ignorância não deve ser tolerada.

Domínios: Conhecimento, Ordem, Proteção, Viagem.

Poderes Concedidos: Arma Sagrada, Conhecimentos Gerais, Habilidades Lingüísticas, Imunidade Contra Ilusões, Imunidade Total Contra Ilusões, Talento Artístico.

Áreas de Influência: conhecimento, artes, escribas, bardos, povos civilizados.

Símbolo Sagrado: rolo de pergaminho e pena.

Arma Preferida: bordão (Amigo do Saber).

Cores Significativas: branco, amarelo, cinza-claro.

Lema: "Nenhum conhecimento é proibido. Pergunte o que quiser."

Avatar de Tanna-Toh

Tanna-Toh costuma visitar Arton como uma anciã, curvada pelo peso de muitos livros e pergaminhos que leva nas costas; ou então como uma barda portando uma harpa. Ao contrário de quase todos os outros avatares, Tanna-Toh nunca procura se disfarçar como outra pessoa ou criatura — e nunca mentirá sobre sua verdadeira identidade.

Tanna-Toh: Barda 10/Maga 10/Mestra do Conhecimento 10; ND 32; Extraplanar Médio (Leal); DV 10d6+70 mais 10d4+70 mais 10d4+70; 297 PV; Inic. +7; Desl. 9m; CA 40 (+5 divino, +7 deflexão, +7 Des, +1 esquiva, +10 *Robe de Tanna-Toh*), toque 30, surpresa 32; Atq Base +12; Agr +29; corpo a corpo: *bordão de Tanna-Toh* +35 (dano: 1d6+13); Atq Td corpo a corpo: *bordão de Tanna-Toh* +35/+30 (dano: 1d6+12); AE habilidades similares a magia; QE conhecimento, conhecimento de bardo +37, conhecimento maior, conhecimento verdadeiro, imortal, imunidades, invocar familiar, música de bardo (10/dia; *fascinar*, inspirar competência, inspirar coragem +2, inspirar grandeza, música de proteção), redução de dano 15/mágica, resistência a eletricidade 15, resistência a fogo 15, resistência a magia 35, segredos (conhecimento aplicável, conhecimento do verdadeiro vigor, conhecimento secreto da esquiva, segredos da força interior, truque da esquiva), *sugestão*, visão no escuro 18m; Tend. LN; TR Fort +27, Ref +33, Von +44; For 24, Des 24, Con 24, Int 40, Sab 35, Car 25.

Perícias e Talentos: Atuação (canto) +32, Atuação (oratória) +32, Avaliação +17, Concentração +40, Conhecimento (arcano) +53, Conhecimento (arquitetura e engenharia) +50, Conhecimento (geografia) +50, Conhecimento (história) +53, Conhecimento (local - Arton) +50, Conhecimento (masmorras) +50, Conhecimento (natureza) +50, Conhecimento (nobreza e realeza) +50, Conhecimento (os planos) +50, Conhecimento (religião) +53, Cura +24, Decifrar Escrita +50, Diplomacia +22, Identificar Magia +53, Observar +23, Obter Informações +29, Ofícios (alquimia)

+48, Ofícios (encadernação) +38, Ouvir +23, Profissão (professora) +35; Arma Sagrada (bordão), Conhecimentos Gerais, Criar Item Maravilhoso, Criar Varinha, Diligente, Escrever Pergaminhos, Especialização em Combate, Foco em Magia (Adivinhação), Foco em Perícia (Conhecimento [arcano]), Foco em Perícia (Conhecimento [religião]), Foco em Perícia (Identificar Magia), Habilidades Lingüísticas, Imunidade contra Ilusões, Imunidade Total contra Ilusões, Iniciativa Aprimorada, Magia sem Gestos, Magia Silenciosa, Pronúncia, Talento Artístico, Vontade de Ferro.

Habilidades Similares a Magia: o avatar de Tanna-Toh pode conjurar todas as magias dos domínios Conhecimento, Ordem, Proteção e Viagem como habilidades similares a magia, sem limite de uso diário. Seu nível de conjurador para essas magias é igual a 15. A CD dos testes de resistência dessas habilidades é 22 + nível da magia.

Magias de Bardo Conhecidas (4/6/5/5/4/3; CD do teste de resistência 17 + nível da magia): 0 — *canção de ninar*, *detectar magia*, *globos de luz*, *mãos mágicas*, *prestidigitação*, *resistência*; 1° — *curar ferimentos leves*, *identificação*, *imagem silenciosa*, *servo invisível*; 2° — *acalmar emoções*, *curar ferimentos moderados*, *detectar pensamentos*, *silêncio*; 3° — *clarividência*/clariaudiência, *curar ferimentos graves*, *escrita ilusória*, *página secreta*; 4° — *cancelar encantamento*, *curar ferimentos críticos*, *detectar vidência*, *lendas e histórias*; 5° — *curar ferimentos leves em massa*, *despistar*, *miragem arcana*.

Magias de Mago Preparadas (4/8/8/8/7/7/6/5/3; CD do teste de resistência 25 + nível da magia): 0 — *consertar*, *detectar magias*, *detectar venenos*, *mensagem*; 1° — *alarme*, *área escorregadia*, *detectar mortos-vivos*, *detectar portas secretas*, *disco flutuante*, *queda suave*, *servo invisível*, *sono*; 2° — *detectar pensamentos*, *localizar objetos*, *padrão hipnótico*, *poeira ofuscante*, *proteção contra flechas*, *truque da corda*, *vento sussurante*, *ver o invisível*; 3° — *detectar pensamentos* (Magia Silenciosa), *dissipar magia*, *imobilizar morto-vivo*, *levitação* (Magia Silenciosa), *página secreta*, *pequeno refúgio do mago*, *velocidade*, *visão arcana*; 4° — *globo de invulnerabilidade menor*, *imobilizar pessoa* (Magia Silenciosa), *localizar criatura*, *olho arcano*, *vidência* (2); 5° — *cancelar encantamentos*, *imobilizar monstro*, *imobilizar pessoa* (Magia sem Gestos e Magia Silenciosa), *ligação telepática do mago*, *mão interposta do mago*, *olhos observadores*, *vidência* (Magia Silenciosa); 6° — *ataque visual*, *dissipar magia maior*, *elucubração do mago*, *mão vigorosa do mago*, *repulsão*, *visão da verdade*; 7° — *desejo restrito*, *dissipar magia maior* (Magia Silenciosa), *vidência maior*, *visão arcana maior*, *visão da verdade* (Magia Silenciosa); 8° — *antipatia*, *instante de presciência*, *labirinto*.

Grimório: o avatar de Tanna-Toh conhece todas as magias dos níveis que pode conjurar.

Equipamento: o avatar de Tanna-Toh usa o *Robe de Tanna-Toh*, um robe de aparência comum, mas com os seguintes poderes: +10 de bônus de armadura na CA, +4 de bônus em testes de resistência, +10 de bônus na resistência a magia do usuário e +4 de bônus em testes de conjurador para superar a resistência a magia de uma criatura. Tanna-Toh também usa um bordão com os mesmos poderes de um *cajado do mago*. O *Bordão de Tanna-Toh* também pode ser utilizado como um *bordão* +5.

Tauron

Deus da Força

Status Divino 4

Outros Nomes: Divina Serpente, entre povos sauróides; Grande Rei Horkkon, entre os orcs; Moréia de Fogo, entre os elfos-do-mar; Li-Chak, entre os trogloditas.

Descrição: durante anos, os estudiosos do Reinado pensavam na Divina Serpente como integrante do Panteão — o que realmente parecia estranho, levando em conta que esta deusa é cultuada apenas por um pequeno número de tribos sauróides na remota ilha de Galrasia. Mais tarde, através do contato com os minotauros de Tapista, foi revelado que o verdadeiro Deus da Força e da Coragem é Tauron, o Touro em Chamas.

E quanto à Serpente? Seria ela na verdade uma deusa menor, que nunca fez parte do Panteão? Teria sido expulsa para dar lugar ao Touro? Ou seria a Serpente apenas uma face do próprio Tauron? O Deus da Força não parece interessado em revelar a resposta...

De qualquer forma, exceto pelo aspecto físico, Tauron incorpora os mesmos aspectos da Serpente. Representa dois conceitos que parecem opostos — a dominação dos fortes sobre os fracos, e a proteção dos fracos pelos fortes. Mas, acima de tudo, é o deus da coragem, da determinação, da força física e da força interior.

Seus propósitos não podem ser claramente vistos como malignos ou benignos. Tauron é temido pelos dóceis e puros, mas venerado pelos fortes e corajosos. Por cultuá-lo como sua principal divindade, os minotauros são temidos pela maioria dos povos.

Tauron é normalmente representado como um minotauro com a cabeça em chamas.

Motivações: Tauron diz que seus guerreiros devem ser supremos. Devem ser como o leão na savana — devem caçar todos, e nunca ser caça de ninguém. Também diz que os fracos não devem ser apenas dominados pelos fortes, mas também protegidos. Os seres mansos e dóceis do mundo, frágeis diante da luta pela sobrevivência, têm o direito sagrado de receber proteção. Contudo, Tauron também exige que o fraco pague tributo ao forte — seja na forma de respeito, oferendas ou até mesmo escravidão.

Relações: Tauron é um dos mais agressivos e competitivos entre os deuses do Panteão — todos os outros evitam qualquer contato com ele. Ocasionalmente, contudo, ele recebe em seu reino a visita de Tenebra; suspeita-se que exista uma ligação secreta entre os dois, embora ninguém saiba qual é.

Tauron costuma desafiar os deuses fortes (como Khalmyr, Nimb, Ragnar, Grande Oceano...) e amparar os fracos, como Lena, Marah e especialmente a fragilizada Glórienn. Khalmyr e Nimb, tidos como líderes do Panteão, foram repetidas vezes desafiados em combate por Tauron — mas os desafios nunca foram aceitos.

Tendência: Leal e Neutro.

Crenças dos Devotos: o mundo se divide em fortes e fracos. O fraco deve tributo, respeito e obediência ao forte. De igual forma, o forte deve proteção ao fraco.

Domínios: Fogo, Força, Guerra, Ordem, Proteção.

Poderes Concedidos: Coragem Total, Fúria Guerreira, Imunidade Contra Veneno, Pacto com a Serpente, Sangue de Ferro.

Áreas de Influência: força, coragem, batalha, escravidão, minotauros, povos bárbaros.

Símbolo Sagrado: cabeça de touro em chamas.

Arma Preferida: machado grande (Destroçador) ou chifres, no caso dos minotauros.

Cores Significativas: vermelho, branco, dourado.

Lema: “Primeiro, você deve provar ser forte. Depois, deve dominar os fracos.”

Avatar de Tauron

Quando interage com mortais, Tauron assume a forma de um touro negro em chamas, ou de um grande minotauro com a cabeça envolta em chamas. Em situações que não envolvam perigo imediato, estará acompanhado por 1d8+6 belas mulheres humanas, élficas ou de outras raças, todas esposas de seu infinito harém. Orgulhoso, ele jamais disfarça sua forma ou identidade verdadeira.

Tauron: Bárbaro 16/Guerreiro 12; ND 30; Extraplanar Grande (Leal); DV 16d12+176 mais 12d10+132; 483 PV; Inic. +6; Desl. 15m; CA 42 (-1 tamanho, +4 divino, +7 flexão, +6 Des, +16 natural), toque 26, surpresa 38; Atq Base +20; Agr +52; corpo a corpo: *Destroçador* +54 (dano: 4d6+39, dec. 19-20/x3) ou chifres +47 (dano: 1d8+20 mais 2d6 de fogo); Atq Ttl corpo a corpo: *Destroçador* +54/+49/+44/+39 (dano: 4d6+39, dec. 19-20/x3) e chifres +47 (dano: 1d8+20 mais 2d6 de fogo); Espaço/Alcance: 3m/3m; AE habilidades similares a magia; QE esquiva sobrenatural, esquiva sobrenatural aprimorada, fúria 5/dia, fúria maior, imortal, imunidades, redução de dano 15/mágica, redução de dano 5/-, resistência a fogo 15, resistência a magia 24, resistência a sônico 15, sentir armadilhas +5, visão no escuro 18 m, vontade inabalável; Tend. LN; TR Fort +35, Ref +20, Von +21; For 50, Des 22, Con 32, Int 24, Sab 24, Car 25.

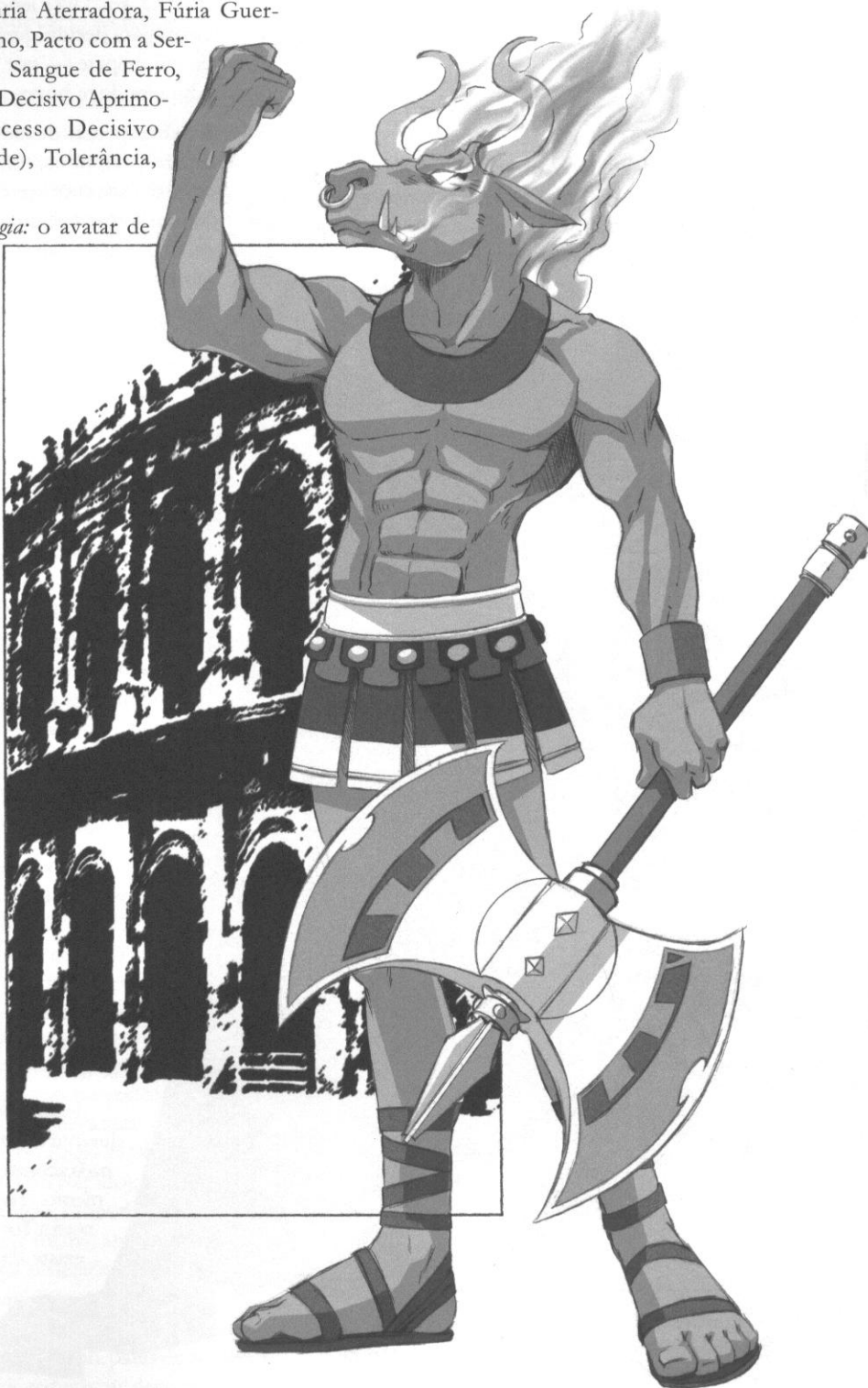
Perícias e Talentos: Adestrar Animais +26, Atuação (oratória) +13, Conhecimento (arquitetura e engenharia) +16, Conhecimento (religião) +13, Escalar +41, Intimidar +38, Na-

tação +53, Observar +22, Ofícios (alvenaria) +21, Ouvir +31, Profissão (marinheiro) +22, Saltar +51, Sentir Motivação +23, Sobrevivência +26; Ataque Poderoso, Atlético, Atropelar Aprimorado, Coragem Total, Encontrão Aprimorado, Especialização em Arma (machado grande), Especialização em Arma Maior (machado grande), Foco em Arma (machado grande), Foco em Arma Maior (machado grande), Fortitude Maior, Fúria Aterradora, Fúria Guerreira, Imunidade Contra Veneno, Pacto com a Serpente, Reflexos de Combate, Sangue de Ferro, Separar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (machado grande), Sucesso Decisivo Avassalador (machado grande), Tolerância, Trespasar, Trespasar Maior.

Habilidades Similares a Magia: o avatar de Tauron pode conjurar todas as magias dos domínios Fogo, Força, Guerra, Ordem e Proteção como habilidades similares a magia, sem limite de uso diário. Seu nível de conjurador para essas magias é igual a 14. A CD dos testes de resistência dessas habilidades é 21 + nível da magia.

Equipamento: o avatar de Tauron usa o *Destroçador*, um machado grande *Imenso da explosão flamejante* +5, que ele consegue erguer como se fosse uma criatura Imensa. Uma vítima morta por este machado (ou seja, com seus PV reduzidos a -10 ou menos) é feita em mil pedaços, e não pode ser ressuscitada por meios convencionais, exceto por intervenção divina. Apenas criaturas com Força 45 ou mais podem levantar o *Destroçador*.

Avatar de Tauron:
Bárbaro 16/Guerreiro 12,
Força 50 e a porrada mais
dolorosa do Panteão



Tenebra

Deusa das Trevas

Status Divino 7

Outros Nomes: Senhora Morte, em cultos humanos; Lulna, entre os minotauros; Luah-Kai, entre os trogloditas; Mãe-Noite, entre os mortos-vivos.

Descrição: deusa da noite, das trevas, dos reinos cavernosos e das criaturas subterrâneas, Tenebra é a grande inimiga de Azgher, o deus-sol. Diz a lenda que, no início dos tempos, os dois lutaram para decidir quem reinaria em Arton. A batalha terminou em empate — por isso, hoje, cada deus domina o mundo durante doze horas.

Tenebra é a mãe de tudo que anda ou rasteja à noite — morcegos, vampiros, zumbis e todos os tipos de mortos-vivos são seus protegidos. Isso costuma levar quase todos em Arton a pensar que se trata de uma deusa maligna. O que não é exatamente verdadeiro, pois ela protege igualmente todas as raças e criaturas noturnas e subterrâneas, sejam boas ou más. Na verdade, embora os anões tenham como divindade principal o deus Khalmyr, teria sido Tenebra a legítima criadora da raça — sendo ela a segunda divindade mais cultuada em Doherimm, o reino secreto dos anões. Outros dizem que a raça anã teria surgido de um amor momentâneo entre Khalmyr e Tenebra.

Por sua ligação com os mortos-vivos, alguns cultos humanos tratam Tenebra como uma deusa da morte — o que é uma interpretação errada, pois Leen (ou Ragnar) é o verdadeiro portador deste título. Claro que isso não colabora em nada para melhorar a péssima reputação desta deusa. Mesmo assim, alguns templos em sua honra podem ser encontrados em certos pontos do Reinado.

Tenebra geralmente é representada como uma bela e sensual mulher, com um escasso vestido negro e olhos profundos como a noite.

Motivações: pelo menos sob o ponto de vista dos humanos, dos elfos e de outras raças, Tenebra só pode ser considerada maligna. Afinal, é ela quem povoa a noite e a escuridão com criaturas perigosas. Claro que a própria deusa pensa diferente — ela deseja apenas a prosperidade dos seres noturnos e subterrâneos; especialmente os anões, sua maior criação.

Assim como Azgher vigia e protege Arton durante o dia, Tenebra é vigilante à noite — nada acontece sob as estrelas sem seu conhecimento. Tenebra também está preocupada com a Tormenta — nas áreas atacadas não existe dia ou noite, apenas tempestades



*Avatar de Tenebra:
Vampira Necromante 17/
Dançarina das Sombras 9.
Bela e perigosa como a noite*

rubras. Isso pode significar que, além de Azgher, agora existe um terceiro poder lutando por Arton. Uma guerra entre dia, noite e Tormenta. Não parece bom...

Relações: obviamente, Tenebra odeia Azgher. Também guarda ressentimentos com relação a Khalmir, uma vez que o Deus da Justiça se tornou o preferido pelos anões. Ela tem boas relações com Megalokk e Ragnar, seus aliados mais confiáveis, e também algum tipo de pacto secreto com Tauron.

Tendência: Neutra.

Crenças dos Devotos: a Mãe Noite não é compreendida. Ela oferece ao mundo frescor contra as chamas de Azgher, e abrigo contra sua luz cegante. Ela transforma os seres para que sejam capazes de viver nas trevas — assim, quando Azgher não brilhar mais (e ele *não* vai brilhar para sempre!), os povos de Arton poderão sobreviver.

Domínios: Morte, Proteção, Terra.

Poderes Concedidos: Comunhão com as Sombras, Expulsão Maior, Inimigo de Elfos, Mestre de Cerimônia, Toque da Ruína, Visão no Escuro.

Áreas de Influência: noite, anões, mortos-vivos, lican-tropos, criaturas noturnas ou subterrâneas, necromantes, trevas.

Símbolo Sagrado: estrela negra de cinco pontas.

Arma Preferida: shuriken, estrela de arremesso ninja (Luzes da Noite).

Cores Significativas: preto.

Lema: “Algo tão belo quanto a noite não pode ser maligno.”

Avatar de Tenebra

Quando vem a este mundo, Tenebra surge na forma de uma vampira extremamente atraente, sendo essa sua aparência mais conhecida. Quando deseja atuar sem ser reconhecida, adota a forma de uma velha bruxa ou de uma anã. Ela nunca visita Arton durante o dia.

Tenebra: Vampira Necromante 17/Dançarina das Sombras 9; ND 31; Morto-Vivo Médio (Extraplanar Avançado); DV 26d12; 174 PV; Inic. +16; Desl. 9m; CA 50 (+7 divino, +15 deflexão, +12 Des, +6 natural), toque 44, surpresa 38; Atq Base +12; Agr +32; corpo a corpo: pancada +32 (dano: 1d6+10 mais drenar energia); ou à distância: *Luzes da Noite* +40 (dano: 1d4+15, dec. 19-20); Atq Ttl corpo a corpo: pancada +32 (dano: 1d6+10 mais drenar energia); ou à distância: *Luzes da Noite* +40/+35/+30 (dano: 1d4+15) ou *Luzes da Noite* +38/+38/+33/+28 (dano: 1d4+15; com Tiro Rápido); AE cria, dominação, drenar energia, drenar sangue, filhos da noite, habilidades similares a magia; QE alterar forma, amortecer impacto, características de morto-vivo, cura acelerada 5, esquiva sobrenatural, esquiva sobrenatural aprimorada, evasão, forma gasosa, *ilusão sombria*, imortal, imunidades, invocar familiar, invocar sombras, mente escorregadia, mimetismo, patas de aranha, redução de dano 10/prata e mágica, redução de dano 20/mágica,

resistência a eletricidade 30, resistência a expulsão +4, resistência a frio 30, resistência a magia 27, salto das sombras 24m, visão no escuro 18m; Tend. N; TR Fort +16, Ref +24, Von +34; For 30, Des 35, Con —, Int 38, Sab 26, Car 40.

Perícias e Talentos: Acrobacia +42, Atuação (dança) +34, Blefar +51, Concentração, +29, Conhecimento (arcano) +39, Conhecimento (masmorras) +39, Conhecimento (os planos) +31, Conhecimento (religião) +29, Disfarces +24, Equilíbrio +32, Esconder-se +48, Furtividade +48, Identificar Magia +45, Intimidar +27, Observar +41, Ouvir +41, Prestidigitação +23, Procurar +31, Saltar +40, Sentir Motivação +26; Acelerar Magia, Comunhão com as Sombras, Escrever Pergaminho, Esquiva, Foco em Arma (shuriken), Foco em Magia (Necromancia), Foco em Magia Maior (Necromancia), Ignorar Componente Material, Iniciativa Aprimorada, Inimigo de Elfos, Magia sem Gestos, Magia Silenciosa, Mobilidade, Pron-tidão, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos, Tiro Certo, Tiro Rápido, Toque da Ruína, Usar Arma Exótica (shuriken), Vontade de Ferro.

Habilidades Similares a Magia: o avatar de Tenebra pode conjurar todas as magias dos domínios Morte, Proteção e Terra como habilidades similares a magia, sem limite de uso diário. Seu nível de conjurador para essas magias é igual a 17. A CD dos testes de resistência dessas habilidades é 32 + nível da magia.

Magias de Necromante Preparadas (5/9/9/8/8/8/8/6/5/4; escolas proibidas Encantamento e Evocação; CD do teste de resistência 24 + nível da magia ou 26 + nível da magia para magias de Necromancia): 0 — *detectar magia, mensagem, romper morto-vivo, som fantasma, toque da fadiga*; 1° — *armadura arcana* (2), *causar medo* (2), *detectar mortos-vivos, escudo arcano* (2), *raio do enfraquecimento* (2); 2° — *agilidade do gato, arrombar, cegueira/surdez, confundir detecção, escuridão, névoa, obscurecer objeto, teia, vitalidade ilusória*; 3° — *dissipar magia* (2), *imobilizar mortos-vivos, montaria fantasmagórica, piscar, raio de exaustão, toque vampírico, velocidade*; 4° — *âncora dimensional, assassino fantasmagórico, criar mortos-vivos menor, invisibilidade maior, medo* (2), *pele rochosa, porta dimensional*; 5° — *criar passagens, medo* (Magia sem Gestos), *névoa mortal, olhos observadores, pesadelo, raio do enfraquecimento* (Acelerar Magia) (2), *vôo prolongado*; 6° — *campo antimagia, círculo da morte, criar mortos-vivos, destruir mortos-vivos, escuridão* (Acelerar Magia), *repulsão, toque do carniçal* (Acelerar Magia) (2); 7° — *dedo da morte* (2), *toque vampírico* (Acelerar Magia) (2), *teletransporte maior, viagem planar*; 8° — *criar mortos-vivos maior, evaporação* (2), *porta dimensional* (Acelerar Magia) (2); 9° — *aprisionamento, drenar energia, parar o tempo, sombras*.

Grimório: o avatar de Tenebra conhece todas as magias dos níveis que pode conjurar; no entanto, nunca irá recorrer a magias com o descritor [Luz].

Equipamento: o avatar de Tenebra não usa nenhum tipo de armadura ou arma notável. Apenas raramente ela emprega suas *Luzes da Noite*, que são *shurikens da distância, de energia brilhante, do retorno e do toque espectral* +5, que causam 1d4 pontos de dano. Tenebra carrega cinco delas.

Thyatis

Deus da Ressurreição

Status Divino 4

Outros Nomes: Thyatis não é conhecido por outros nomes.

Descrição: deus da ressurreição e da profecia, Thyatis tornou-se conhecido em toda Arton após seu maior feito — Triumphus, a cidade da vida eterna. Foi Thyatis quem concedeu à cidade sua famosa benção/maldição, que transformou seus habitantes em “imortais”; naquele lugar, sempre que uma pessoa morre por causas não-naturais, retorna magicamente à vida.

Mesmo além das fronteiras de Triumphus, Thyatis conta com um contingente razoável de fiéis espalhados pelo continente, embora seus templos não sejam tão comuns quanto os de outros deuses.

Thyatis é também frequentemente vinculado aos dons da profecia e da premonição. Dizem que existem clérigos de Thyatis atuando como oráculos, capazes de prever o futuro e prevenir aventureiros sobre aquilo que está para acontecer. Mas esses sacerdotes são raros e difíceis de encontrar — muitos até acreditam que sejam lendas. Sem dúvida, o mais famoso e acessível (embora nem tanto) é o sempre misterioso Oráculo de Triumphus; alguns especulam que esta figura seja o verdadeiro sumo-sacerdote de Thyatis, enquanto outros afirmam que seja na verdade seu avatar. Quando interrogado a respeito da existência de outros oráculos, o clérigo apenas permanece em silêncio, aumentando ainda mais o mistério.

Por incrível que possa parecer, não existem pinturas ou esculturas de Thyatis — ninguém conhece sua verdadeira aparência.

Motivações: Thyatis acredita que a ressurreição é uma nova chance. Para ele, quando uma vida termina de modo brusco e injusto, deve ser retomada. Uma pessoa assassinada, por exemplo, teve seu “tempo de aprendizado” no plano material roubado. Voltar é ter a oportunidade de refazer a mesma lição, desta vez conhecendo os erros que se deve evitar. Thyatis é o deus da renovação, do otimismo, da crença no futuro. Para ele, sempre existe esperança, e nunca se considera vencido.

Mas apesar de justo, bondoso e generoso, Thyatis cobra um preço por sua dádiva. A ressurreição é uma chance de melhorar, de evoluir — uma chance que não deve ser desperdiçada com uma vida estagnada, pouco produtiva. Em Triumphus, aqueles que retornam da morte tornam-se prisioneiros da cidade, e não podem escapar até vencer uma série de desafios propostos pelo próprio deus — incluindo uma incursão através de cavernas sob a cidade, infestadas de monstros.

Na história de Arton, há inúmeras lendas sobre aventureiros envolvidos em grandes missões para saldar dívidas com Thyatis. Nesse aspecto, o Deus da Ressurreição é muito parecido

com Valkaria, a Deusa da Ambição — ambos desejam que seus devotos sejam corajosos, aventureiros, sem medo de desafios.

Relações: sendo considerado o deus da ressurreição, muitas vezes Thyatis é apontado também como um deus da vida, em oposição direta a Ragnar/Leen — mas este aspecto não é facilmente aceito pelos estudiosos de Arton; eles afirmam que a divindade mais próxima deste papel seria Lena.

Thyatis tem boas relações com Valkaria, Lena e Tanna-Toh. É adversário de Nimb e Tenebra.

Tendência: Leal e Bom.

Crenças dos Devotos: um grande destino não pode ser vencido. Cada ser vivente tem uma missão, um objetivo, que a morte não pode deter. Aqueles que tenham se desviado do caminho devem ser orientados a retornar.

Domínios: Bem, Conhecimento, Cura, Fogo, Ordem.

Poderes Concedidos: Arma Sagrada, Destruir o Mal Adicional, Dom da Fênix, Dom da Imortalidade, Dom da Profecia, Dom da Ressurreição.

Áreas de Influência: ressurreição, profecia, aventureiros, coragem, fogo.

Símbolo Sagrado: uma ave fênix.

Arma Preferida: kama, pequena foice (Garras da Fênix).

Cores Significativas: laranja, ouro, amarelo.

Lema: “Todos merecem uma nova chance.”

Avatar de Thyatis

Não há notícias de aparições recentes de Thyatis em Arton, ou comprovações de aparições passadas. Diz a lenda que ele surgiu pessoalmente diante do sacerdote Krilos ao lançar sua benção/maldição sobre Triumphus — mas este clérigo morreu em seguida, sacrificando a própria vida para salvar seu povo. Por isso, alguns acreditam que todos que vêem a face de Thyatis morrem, sendo esta a razão pela qual ninguém conhece sua aparência. Alguns estudiosos, contudo, acham que Thyatis pode se manifestar em Arton com a forma de uma ave fênix.

Thyatis: ND 30; Extraplanar Grande (Bem, Fogo, Leal); DV 28d8+336; 465 PV; Inic. +10; Desl. 4,5m, vôo 60m (bom); CA 52 (–1 tamanho, +4 divino, +7 deflexão, +6 Des, +10 compreensão, +16 natural), toque 36, surpresa 45; Atq Base +28; Agr +47; corpo a corpo: bico +44 (dano: 2d6+12 mais 1d6 de fogo); Atq Ttl corpo a corpo: bico +44 (dano: 2d6+12 mais 1d6 de fogo) e 2 garras +40 (2d4+5 mais 1d6 de fogo); Espaço/Alcance: 3m/1,5m; AE habilidades similares a magia, hálito flamejante; QE aura flamejante, defesa certa, imortal, imunidades, redução de dano 15/mágica, renascer das cinzas, resistência a eletricidade 15, resistência a ácido 15, resistência a magia 24, visão no escuro 18m; Tend. LB; TR Fort +32, Ref +26, Von +35; For 32, Des 22, Con 34, Int 28, Sab 40, Car 25.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +27, Concentração

+42, Conhecimento (arcano) +40, Conhecimento (história) +40, Conhecimento (natureza) +42, Conhecimento (nobreza e realeza) +40, Conhecimento (os planos) +40, Conhecimento (religião) +40, Cura +43, Diplomacia +39, Equilíbrio +34, Identificar Magia +42, Intimidar +32, Observar +52, Ouvir +45, Procurar +38, Saltar +27, Sentir Motivação +50, Sobrevivência +35; Acelerar Habilidade Similar a Magia (*ataque certo*), Arma Natural Aprimorada (bico), Arma Sagrada (bico), Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Dom da Fênix, Dom da Imortalidade, Dom da Profecia, Dom da Ressurreição, Duro de Matar, Foco em Arma (bico), Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea, Pairar, Potencializar Habilidade Similar a Magia (*bola de fogo controlável*), Tolerância.

Aura Flamejante (Sob): o avatar de Thyatis está sempre envolto em uma aura flamejante que reproduz os efeitos da magia *escudo de fogo* (na versão *escudo de calor*) (Nível de Conjurador: 28º). O avatar também causa 1d6 pontos de dano adicionais por fogo em cada ataque físico, mas pode suprimir momentaneamente esta habilidade a qualquer momento.

Defesa Certa (Sob): o avatar de Thyatis possui +10 de bônus de compreensão na CA.

Habilidades Similares a Magia: o avatar de Thyatis pode usar todas as magias dos domínios Bem, Conhecimento, Cura, Fogo e Ordem como habilidades similares a magia, sem limite de uso diário. Seu nível de conjurador para essas magias é igual a 14. A CD dos testes de resistência dessas habilidades é 21 + nível da magia. O avatar de Thyatis também possui as seguintes habilidades similares a magias: Sempre Ativas — *detectar armadilhas*, *detectar caos*, *detectar magia*, *detectar maldade*; Sem Limite — *armadilha de fogo* (CD 19), *ataque certo*, *chama contínua*, *clariaudiência/clarividência*, *coluna de chamas* (CD 21), *detectar mortos-vivos*, *detectar pensamentos*, *luz do dia*, *metamorfosear-se*, *pirotecnia* (CD 19), *ressurreição*, *ver o invisível*, 3/dia — *bola de fogo controlável* (CD 24), *desejo restrito*, *discernir localização*, *dissipar magias*, *identificação*, *localizar criatura*, *muralha de fogo*, *visão da verdade*, 1/dia — *chuva de meteoros* (CD 26), *desejo*, *explosão solar* (CD 25), *lendas e histórias*, *nuvem incendiária* (CD 25), *palavra do poder cegar*, *ressurreição verdadeira*, *tempestade de fogo* (CD 25). Nível de Conjurador: 28º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma. O avatar de Thyatis não pode ressuscitar a mesma criatura mais de uma vez usando suas magias.

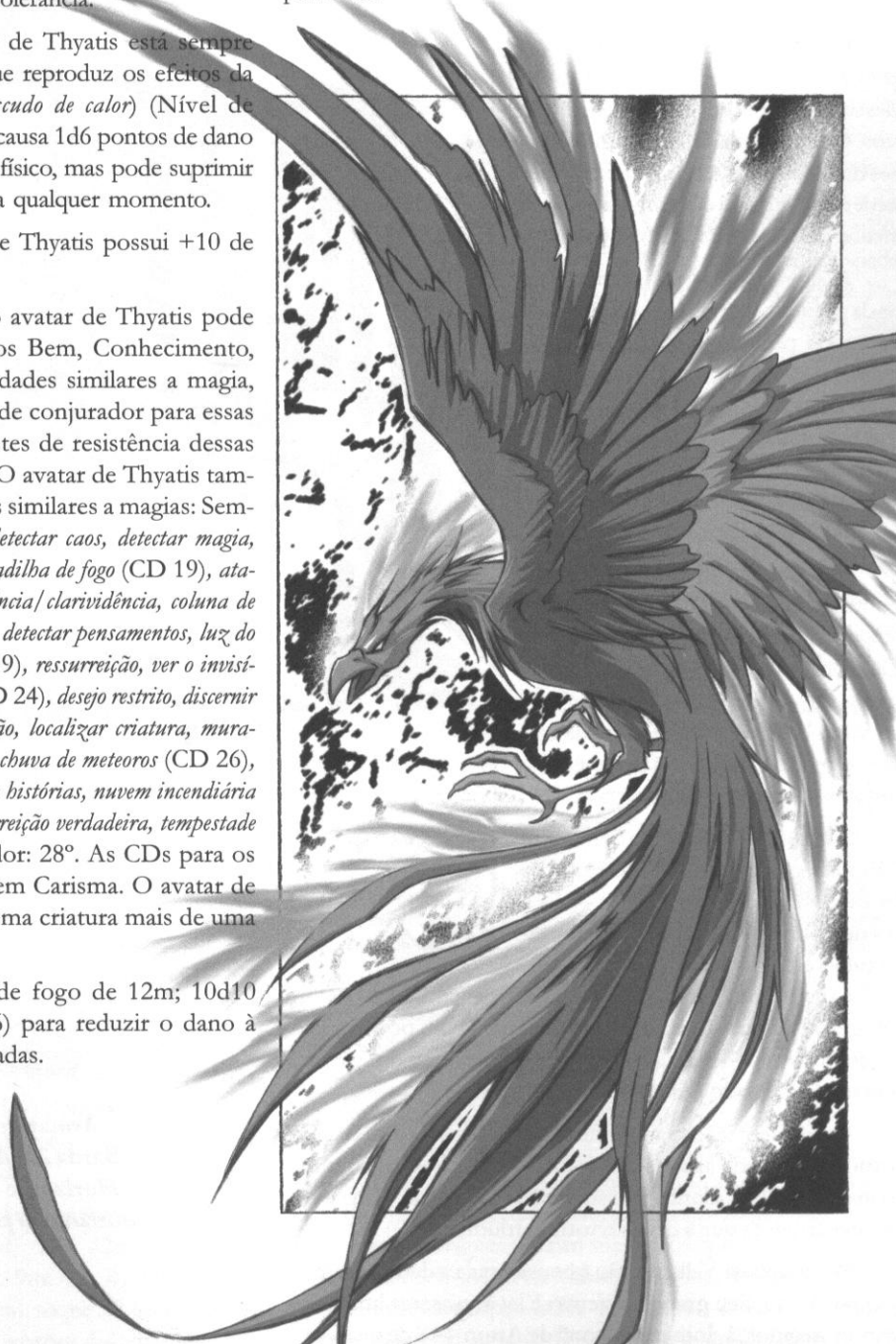
Hálito Flamejante (Sob): cone de fogo de 12m; 10d10 pontos de dano, Reflexos (CD 36) para reduzir o dano à metade. Pode usar a cada 1d4 rodadas.

Avatar de Thyatis, ND 30:
você pode até vencê-lo, mas
ele explode e volta...

Renascer das Cinzas (Sob): quando o avatar de Thyatis está perto da morte (50 PV ou menos), pode gastar uma ação de rodada completa para se concentrar e explodir em chamas, causando 20d10 pontos de dano de fogo a todos que estejam a até 9m. Após 1d6+4 rodadas, o avatar renasce das próprias cinzas como uma nova fênix, com seus PV restaurados, assim como todas as suas habilidades (exceto essa, que só pode ser empregada uma vez por dia).

Perícias: o avatar de Thyatis recebe +4 de bônus em testes de Observar, Procurar e Sentir Motivação.

Equipamento: o avatar de Thyatis não carrega nenhum equipamento.



Valkaria

Deusa da Ambição

Status Divino 6

Outros Nomes: até recentemente Valkaria não era reconhecida como deusa em outras partes de Arton, portanto não tem outros nomes.

Descrição: existe alguém responsável pela eterna insatisfação e descontentamento dos seres humanos. Outrora uma das mais importantes divindades de Arton, Valkaria concedeu aos humanos a ambição — seu maior defeito e sua maior qualidade.

Assim, Valkaria é tida como a deusa da ambição, conquista e evolução, mas de modo positivo. É a padroeira das grandes expedições, descobertas e aventuras da raça humana. Foi um bom augúrio, portanto, que os primeiros exploradores vindos de Lamnor encontrassem uma imensa estátua da deusa esperando para recebê-los em Arton.

Apesar de sua importância no Panteão, durante séculos Valkaria teve sua influência restrita ao território de Deheon — seus clérigos eram raros, e não gozavam de grandes privilégios além das fronteiras da capital. Fora do reino-capital, muitos até mesmo duvidavam de sua existência.

A situação mudou apenas em tempos recentes, quando um grupo de heróis conhecidos como os Libertadores descobriu que a deusa se encontrava cativa em uma vasta masmorra, dentro de sua própria estátua. Salvando-a, os aventureiros caíram nas graças da deusa, sendo recompensados com poderes e tesouros incríveis — e o culto a Valkaria está recobrando sua força através do Reinado e além.

A representação mais comum de Valkaria é aquela que se tornou conhecida através da estátua — uma bela mulher humana em súplica. Contudo, esta imagem humilde tende a desaparecer, agora que a deusa retornou triunfante.

Motivações: Valkaria não é considerada a deusa da ambição por acaso. Seu grande objetivo é levar os seres humanos, seus protegidos, à dominação total de Arton — e de quaisquer



*Avatar de Valkaria:
Barda 22/Andarilha do
Horizonte 10, e muitos
horizontes para percorrer*

outros mundos que existam. Ela sonha com o dia em que os humanos consigam superar os próprios deuses.

Esse mesmo sonho teria levado Valkaria a aceitar o castigo sofrido após a revolta dos três deuses — Valkaria, Tilliann e o Terceiro — contra o resto do Panteão. Todos foram derrotados e punidos. Mas Khalmyr decretou que ela teria um castigo mais brando — mesmo transformada em pedra, ainda foi permitido a ela conservar seu lugar no Panteão, como Deusa da Humanidade, e ser lembrada por seus seguidores.

Relações: após um longo isolamento, Valkaria está aos poucos restaurando suas antigas relações com os demais deuses. Ela tem boas relações com Wynna, Thyatis, Lin-Wu, Nimb e — apesar de tudo — Khalmyr.

Valkaria rejeita todas as formas de preconceito, intolerância, escravidão e estagnação; por isso, não costuma estar em bons termos com Glórienn, Tauron, Ragnar, Megalokk e Tenebra.

Tendência: Caótica e Boa.

Crenças dos Devotos: apenas estar vivo não basta. Vivemos para a evolução, para o desenvolvimento e para a conquista. O progresso é o objetivo final, a missão para a qual os humanos existem. Qualquer melhoria é sempre bem-vinda.

Domínios: Bem, Caos, Guerra, Sorte, Viagem.

Poderes Concedidos: Arma Sagrada, Arma de Valkaria, Coragem Total, Fúria Guerreira, Habilidades Lingüísticas, Imunidade Contra Ilusões.

Áreas de Influência: humanidade, ambição, evolução, conquista, aventureiros.

Símbolo Sagrado: a estátua de Valkaria, ou seis faixas entrelaçadas.

Arma Preferida: espada longa (Exploradora).

Cores Significativas: vermelho escarlate, púrpura.

Lema: “Se todos fossem felizes com o que já têm, ainda estaríamos vivendo em cavernas!”

Avatar de Valkaria

Enquanto era cativa, Valkaria não podia projetar uma forma avatar — exceto no interior da masmorra oculta em sua própria estátua, ou em áreas vizinhas. Surgia então em sua forma mais conhecida, como uma mulher humana de cabelos violeta, com ondas púrpuras sobre a pele rosada.

Hoje Valkaria não é mais vista como uma donzela seminua suplicando por ajuda. Agora tem sido encontrada como uma aventureira nômade, percorrendo o Reinado e participando de desafios ao lado de heróis valorosos — mas sem revelar abertamente sua verdadeira identidade.

Valkaria: Barda 22/Andarilha do Horizonte 10; ND 35; Extraplanar Médio (Bem, Caótico); DV 22d6+198 mais 10d8+90; 412 PV; Inic. +13; Desl. 9m; CA 47 (+5 divino, +13 deflexão, +9 Des, +10 armadura), toque 37, surpresa 25; Atq Base +15; Agr +35; corpo a corpo: *Exploradora* +42

(dano: 2d8+30, dec. 17-20); Atq Ttl corpo a corpo: *Exploradora* +42/+37/+32 (dano: 2d8+30, dec. 17-20); AE habilidades similares a magia; QE conhecimento de bardo +32, imortal, imunidades, maestria de terreno (aquático, colinas, deserto, floresta, planície, montanhas, subterrâneo), maestria de terreno planar (frio, ígneo e cavernas), música de bardo (22/dia; *fascinar*, inspirar competência, inspirar coragem +4, inspirar grandeza, inspirar heroísmo, *melodia da libertação*, música de proteção), redução de dano 15/mágica, resistência a ácido 15, resistência a eletricidade 15, resistência a fogo 20, resistência a frio 20, resistência a magia 25, sentido sísmico 9m, visão no escuro 36m; Tend. CB; TR Fort +26, Ref +32, Von +32; For 28, Des 29, Con 29, Int 28, Sab 24, Car 36.

Perícias e Talentos*: Acrobacia +24 (+28), Adestrar Animais +23, Atuação (oratória) +43, Blefar +33, Cavalgar +25, Concentração +26, Conhecimento (geografia) +29, Conhecimento (masmorras) +24, Diplomacia +32, Disfarces +28, Equilíbrio +22 (+26), Escalar +34, Esconder-se +29 (+33), Furtividade +29 (+33), Identificar Magia +29, Natação +30, Observar +23, Obter Informação +33, Ouvir +38, Prestidigitação +24 (+28), Saltar +24 (+28), Sentir Motivação +27; Arma Sagrada (espada longa), Arma de Valkaria, Ataque em Movimento, Ataque Poderoso, Coragem Total, Esquiva, Fúria Guerreira, Habilidades Lingüísticas, Imunidade contra Ilusões, Iniciativa Aprimorada, Liderança, Magias em Combate, Mobilidade, Prontidão, Reflexos de Combate, Tolerância, Vontade de Ferro.

*Os valores das perícias em parênteses são os valores sem penalidade por armadura.

Habilidades Similares a Magia: o avatar de Valkaria pode conjurar todas as magias dos domínios Bem, Caos, Guerra, Proteção, Sorte e Viagem como habilidades similares a magia, sem limite de uso diário. Seu nível de conjurador para essas magias é igual a 16. A CD dos testes de resistência dessas habilidades é 29 + nível da magia.

Magias de Bardo Conhecidas (4/8/7/7/7/6; CD do teste de resistência 23 + nível da magia): 0 — *canção de ninar, detectar magia, luz, mãos mágicas, mensagem, resistência*; 1° — *área escorregadia, curar ferimentos leves, queda suave, remover medo, sono*; 2° — *curar ferimentos moderados, heroísmo, imobilizar pessoa, poeira ofuscante, reflexos*; 3° — *boa esperança, piscar, remover maldição, velocidade, ver o invisível*; 4° — *curar ferimentos críticos, lendas e histórias, movimentação livre, neutralizar venenos, porta dimensional*; 5° — *andar nas sombras, dissipar magias maior, heroísmo maior, invocar criaturas V, sugestão em massa*; 6° — *ataque visual, banquete dos heróis, curar ferimentos moderados em massa, véu*.

Equipamento: Valkaria costumava empregar como arma pessoal o *Desbravador*, um *mangual pesado* +5, descrito em detalhes na aventura *A Libertação de Valkaria*. No entanto, este poderoso artefato foi entregue como prêmio a seus libertadores. Valkaria usa agora a *Exploradora*, uma *espada longa afiada, defensora, da velocidade e vorpal* +5. Em suas mãos apenas, a arma causa dano dobrado. O avatar de Valkaria também usa trajes mágicos com as mesmas propriedades de uma *cota de malha da fortificação (moderada)* +5, que não limita o bônus de Destreza na CA.

Wynna

Deusa da Magia

Status Divino 8

Outros Nomes: Dallia, entre os elfos.

Descrição: Wynna é considerada a Deusa da Magia. Ela protege os magos e provém as energias místicas necessárias para a execução de suas magias.

Há controvérsias entre os magos a respeito de sua própria existência. Talude, o Mestre Máximo da Magia, é um dos mais fiéis seguidores de Wynna, e diz que deve a ela sua atual condição de mago supremo. O notório Aleph Olhos Vermelhos também teria recebido da deusa seus grandes poderes. A maioria dos devotos de Wynna (em sua grande maioria magos) usa no dedo indicador um anel dourado com um pequeno rubi encravado no centro, como símbolo de sua crença.

Mas outra corrente de pensamento, defendida pelo mago Vectorius, crê que a magia é apenas uma energia natural, e considera absurda a existência da deusa. Naturalmente, isso alimenta ainda mais a eterna rivalidade entre Talude e Vectorius.

A representação mais comum de Wynna é uma extravagante e lindíssima mulher, vestida apenas com tiras de couro e anéis de metal.

Motivações: o que Wynna mais deseja é a expansão e o reconhecimento da magia. Quanto mais pessoas conhecem e utilizam magia, melhor será o mundo. As forças mágicas são uma dádiva que ela oferece ao povo de Arton, para que usem como quiserem —para o bem ou para o mal, pois Wynna acredita principalmente na liberdade de escolha. Por isso, permite que tanto magos bondosos quanto malignos usem a magia.

Relações: a Deusa da Magia é aliada de Tanna-Toh, a deusa da arte e do conhecimento, e da deusa élfica Glórienn. Também tem boas relações com Thyatis. Seus maiores oponentes são os deuses de povos que desprezam a magia, preferindo selvageria e barbárie — Ragnar, Tenebra, Keenn, Megalokk e outros.

Tendência: Caótica e Neutra.

Crenças dos Devotos: toda a magia veio de Wynna. Sem esta energia maravilhosa, o mundo seria árido e a vida seria impossível. A magia existe para trazer felicidade ao mundo. O uso da magia jamais deve ser negado a ninguém.

Domínios: Água, Ar, Caos, Fogo, Magia, Sorte, Terra.

Poderes Concedidos: Defesa da Magia, Magia Máxima, Magia Oculta, Magia Poderosa, Mente Arcana.

Áreas de Influência: magia, magos, feiticeros, fadas, usuários de magia arcana, elementos.

Símbolo Sagrado: um anel metálico.

Arma Preferida: adaga (Belo Presente).

Cores Significativas: cinza, ou as seis cores da magia combinadas: ao (verde-azulado), vermelho, azul-claro, verde, branco e preto.

Lema: “A magia é tão preciosa quanto a vida. Você negaria a vida a alguém? Então, como a magia poderia ser negada a alguém?”

Avatar de Wynna

Wynna costuma assumir a forma de uma linda e exuberante maga de cabelos longos e verdes, trajando apenas fitas coloridas. Quando deseja passar despercebida — um evento muito, muito raro! —, adota a aparência de um humano ilusionista gordo e bonachão.

Wynna: Feiticeira 31/Arquimaga 5; ND 40; Extraplanar Médio (Caótico); DV 31d4+248 mais 5d4+40; 379 PV; Inic. +7; Desl. 9m; CA 47 (+8 divino, +17 deflexão, +7 Des, +5 *Belo Presente*), toque 47, surpresa 40; Atq Base +10; Agr +33; corpo a corpo: *Belo Presente* +38 (dano: 1d4+12, dec. 19-20); Atq Ttl corpo a corpo: *Belo Presente* +38/+38/+33 (dano: 1d4+12, dec. 19-20); AE habilidades similares a magia; QE alta arcana (alcance arcano, domínio da modelagem, domínio dos elementos, maestria da contra-mágica, poder mágico), imortal, imunidades, invocar familiar, redução de dano 20/mágica, resistência a fogo 20, resistência a magia 28, resistência a sônico 20, visão no escuro 18m; Tend. CN; TR Fort +30, Ref +29, Von +35; For 24, Des 24, Con 27, Int 34, Sab 24, Car 44.

Perícias e Talentos: Blefar +53, Concentração +47, Conhecimento (arcano) +52, Conhecimento (os planos) +34, Conhecimento (religião) +34, Decifrar Escrita +31, Diplomacia +40, Identificar Magia +59, Observar +26, Ofícios (alquimia) +52, Ouvir +26, Procurar +34, Sentir Motivação +26, Usar Instrumento Mágico +39; Ampliar Magia, Aptidão Mágica, Capacidade Mágica Aprimorada, Conhecimento Mágico, Criar Cajado, Criar Item Maravilhoso, Defesa da Magia, Foco em Magia (Encantamento), Foco em Magia (Transmutação), Foco em Magia Maior (Encantamento), Foco em Perícia (Identificar Magia), Habilidades Mágicas Ampliadas, Ignorar Componentes Materiais, Magia Máxima, Magia Oculta, Magia Penetrante, Magia sem Gestos, Maximizar Magia, Mente Arcana, Metamagia Aprimorada, Potencializar Magia.

Habilidades Similares a Magia: o avatar de Wynna pode conjurar todas as magias dos domínios Água, Ar, Caos, Fogo, Magia, Sorte e Terra, como habilidades similares a magia, sem limite de uso diário. Seu nível de conjurador para essas magias é igual a 18. A CD dos testes de resistência dessas habilidades é 35 + nível da magia.

Magias de Feiticeira Conhecidas (6/11/10/10/10/9/8/7/8/9/3; CD do teste de resistência 27 + nível da magia,

ou 28 + nível da magia para magias de Transmutação e 29 + nível da magia para magias de Encantamento)*: 0 — *abrir/fechar, detectar magia, ler magias, luz, mãos mágicas, marca arcana, pascar, resistência, som fantasma*; 1° — *armadura arcana, enfeitiçar pessoa, escudo arcano, mísseis mágicos, sono*; 2° — *agilidade do gato, proteção contra flechas, raio ardente, reflexos, vigor do urso*; 3° — *bola de fogo, deslocamento, idiomas, visão arcana*; 4° — *âncora dimensional, enfeitiçar monstro, pele rochosa, porta dimensional*; 5° — *metamorfose tórrida, muralha de energia, permanência, teletransporte*; 6° — *contingência, desintegrar, dissipar magia maior*; 7° — *inverter a gravidade, passeio etéreo, viagem planar*; 8° — *labirinto, proteção contra magias, raio polar*; 9° — *chuva de meteoros, desejo, dominar monstro, parar o tempo, sexto sentido*.

*Alguns níveis têm magias a menos devido às habilidades de alta arcana.

Equipamento: o avatar de Wynna não usa nenhum tipo de armadura ou arma visíveis — quando entra em combate, normalmente emprega suas magias. A única arma de Wynna é *Belo Presente*, uma *adaga de armazenar magias e da velocidade +5*, que também fornece +5 de bônus de sorte na CA.

Avatar de Wynna:
Feiticeira 32/Arquimaga 5
e o maior Carisma
do Panteão



Deuses em Números

Então um deus maior tem Status Divino entre 1 e 10, e já sabemos como calcular as estatísticas de seu avatar. Mas e quanto ao próprio deus?

Um deus é uma versão muitíssimo mais poderosa de seu próprio avatar. As diferenças entre um deus e seu avatar são explicadas a seguir, sendo que a principal delas é que um deus recebe +200 de bônus divino nas seis habilidades básicas. Este bônus resulta em um ajuste de +100 em seus modificadores de habilidades, o que afeta seus Pontos de Vida, bônus de ataque, Classe de Armadura, perícias... Enfim, quase tudo.

Isso torna quase impossível comparar um deus maior com outras criaturas — não podemos nem estimar um Nível de Desafio para eles.

É muito raro que um deus decida caminhar pelo mundo dos mortais pessoalmente, ou mesmo abandonar seu próprio Reino. Embora seja possível um deus maior ser destruído (em geral por outro deus maior), se isso acontecer em seu próprio Plano ele ressurgirá em 1d6x10 rodadas. Deuses maiores só abandonam seus Reinos para intervir em eventos de escala cósmica.

Adotando o avatar de Keenn como base, vejamos como estimar as características de um deus maior.

Habilidades: as mesmas do avatar, mas o deus recebe +200 de bônus divino nas seis habilidades (For, Des, Con, Int, Sab, Car). Isso aumenta em +100 o modificador de habilidade do próprio avatar. Por exemplo, o avatar de Keenn tem Força 42, que oferece um bônus de +16; mas o próprio deus tem For 242, recebendo um bônus de +116, que também afetará suas jogadas de ataque e dano corpo-a-corpo, perícias baseadas em Força...

Habilidades nulas (como a Constituição de Tenebra, que é uma vampira) permanecem nulas. Mesmo assim, a divindade recebe um modificador de +100 em características relacionadas (pontos de vida, testes de resistência de Fortitude, testes de perícias baseadas em Constituição...).

Dados de Vida: um deus possui os mesmos níveis de classe que seu avatar, além de possuir 20 DV raciais (do tipo extraplanar).

Pontos de Vida: mesmos do avatar, reajustados com o novo bônus de Constituição. Mesmo deuses que não teriam valores de Constituição (como Tenebra) recebem +100 pontos de vida para cada DV que possuam. Além disso, deuses sempre têm PV máximos possíveis para seus DV.

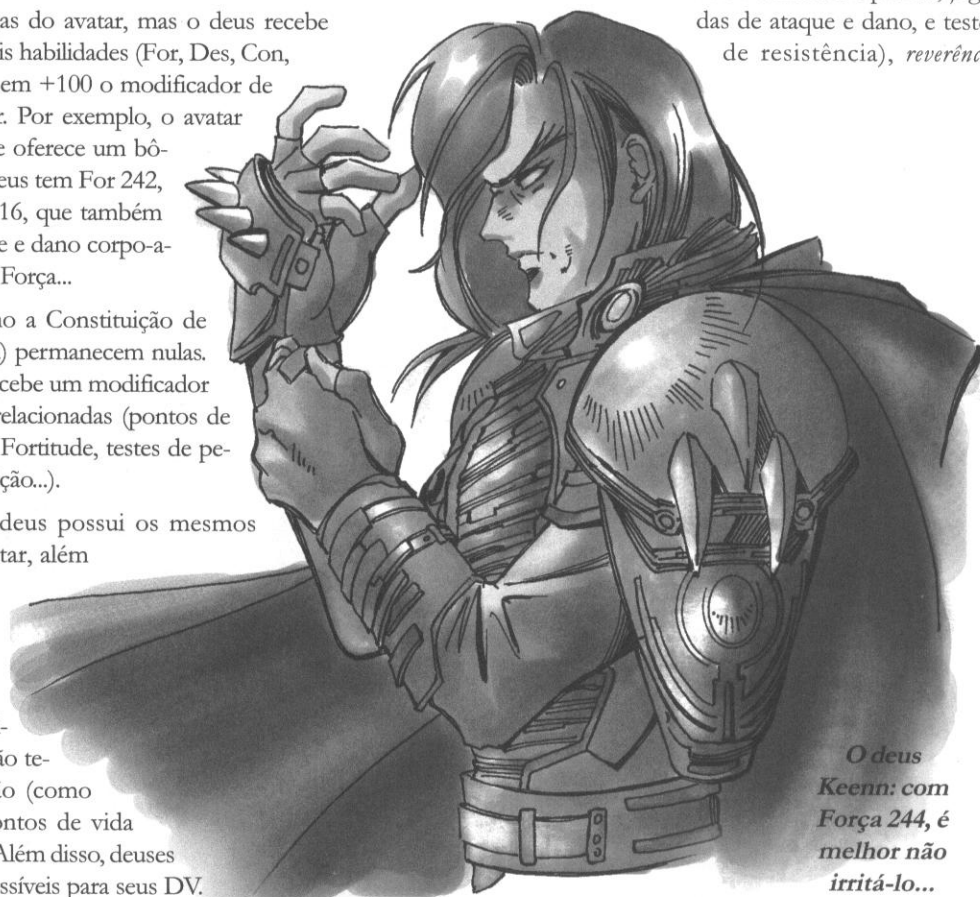
CA: mesma do avatar +100 por seu Carisma ampliado. O bônus de esquiva na CA de um deus é igual ao de seu avatar.

Deslocamento: o mesmo do avatar, embora deuses prefiram usar sua habilidade de transporte divino para se deslocarem por longas distâncias. Além disso, deuses maiores podem voar com deslocamento igual a quatro vezes seu deslocamento básico, e com capacidade de manobra perfeita.

Magias Divinas: um deus pode conjurar qualquer magia dos domínios que concede como uma habilidade similar a magia, sem limite diário. Seu nível de conjurador efetivo é igual a 20 + seu Status Divino. A CD dos testes de resistência dessas habilidades será 10 + o nível da magia + bônus de Carisma do avatar + seu Status Divino. Keenn, por exemplo, pode usar todas as magias dos domínios Caos, Destruição, Força, Guerra e Mal como habilidades similares a magia. Seu nível de conjurador efetivo para essas habilidades é 28, e a CD para resistir as magias é 125 + o nível da magia (10 + 107 de bônus de Carisma + 8 do Status Divino de Keenn).

Qualidades Especiais: as mesmas do avatar, além das descritas a seguir.

• **Aura Divina:** um deus é envolto por uma aura de poder absoluto, que se estende por um raio de um quilômetro. Qualquer criatura dentro da aura pode ser afetada por um dos seguintes efeitos, à escolha do deus: *admiração* (criatura recebe +4 de bônus de moral em testes de habilidade e perícia, jogadas de ataque e dano, e testes de resistência), *reverência*



O deus Keenn: com Força 244, é melhor não irritá-lo...

(criatura fica fascinada) ou *terror* (criatura fica apavorada). Esses efeitos duram enquanto a criatura permanecer dentro da aura, e por um dia depois que ela sair. Uma criatura pode realizar um teste de resistência de Vontade (CD 20 + Status Divino do deus) para não ser afetada por um desses efeitos. Caso a criatura obtenha sucesso, não poderá ser afetada novamente pela aura divina durante 24 horas.

• **Comunicação Divina:** um deus é capaz de entender, falar e ler qualquer idioma. Um deus pode se comunicar mentalmente com qualquer criatura em um raio igual ao seu Status Divino em quilômetros. Usando uma ação padrão, um deus pode enviar uma mensagem telepática a qualquer criatura, não importa onde ela esteja. Em vez da mensagem, o deus pode criar uma pequena manifestação — como uma brisa leve, um estrondo, um raio de sol, ou praticamente qualquer outra coisa —, que pode ser entendida como um presságio.

• **Imortal:** deuses não precisam comer, dormir ou respirar, e nunca ficam fatigados. Deuses não envelhecem, e não são afetados por efeitos de envelhecimento.

• **Imunidades:** deuses são imunes a doenças, venenos, atordoamento, sono, paralisia, dano de habilidade, dreno de energia, efeitos de morte, morte por dano maciço e a todas as formas de energia (ácido, eletricidade, fogo, frio e sônico). Também não são afetados por efeitos de ação mental e efeitos capazes de alterar sua forma, como metamorfose ou petrificação. Por fim, deuses são imunes a todas as magias (embora possam receber efeitos de magias, caso queiram). No entanto, nenhuma dessas imunidades se aplica quando a origem do efeito é um deus maior com Status Divino igual ou superior.

• **Percepção Divina:** os sentidos de um deus se estendem por um raio igual ao seu Status Divino em quilômetros. Keenn, por exemplo, pode ver, ouvir, tocar e cheirar a uma distância de 8 km, tão bem quanto um humano percebe as coisas ao alcance de suas mãos. Além disso, um deus maior sempre tem conhecimento sobre quaisquer eventos relacionados à sua área de influência, não importando a localidade ou magnitude do evento. Se uma guerra entre Deheon e Yuden acontecer, Keenn saberá. Se um ferreiro forjar uma espada em uma pequena aldeia de Trebuck, Keenn também saberá.

• **Perfeição Divina:** um deus maior não fracassa automaticamente em um ataque ou teste de resistência ao obter um resultado de 1 natural em sua jogada.

• **Poder Divino:** um deus maior pode conjurar *milagre* como um clérigo de 20º nível, um número de vezes por dia igual a 10 + seu Status Divino. Quando um deus usa esta habilidade, não suplica a outro deus para que atenda. Em vez disso, simplesmente gasta uma pequena fração de sua própria essência divina para criar o efeito desejado.

• **Redução de Dano:** deuses têm redução de dano similar a seus avatares, de acordo com seu Status Divino.

Status 1-3: Redução de Dano 10/épica

Status 4-6: Redução de Dano 15/épica

Status 7-8: Redução de Dano 20/épica

Status 9-10: Redução de Dano 30/épica

• **Transporte Divino:** um deus pode conjurar *teletransporte exato* e *viagem planar* como habilidades similares a magia, sem limite diário, como um conjurador de 20º nível.

Perícias: as mesmas do avatar, com +100 de bônus em cada uma (por seus modificadores ampliados). Um deus não recebe pontos de perícia adicionais por seu novo modificador de Inteligência (ele usa o modificador de Inteligência de seu avatar para calcular a quantidade de pontos de perícia).

Equipamento: o mesmo do avatar. Na verdade, avatares costumam carregar consigo artefatos únicos, pertencentes ao próprio deus.

Nível de Desafio: não aplicável. A derrota ou destruição de um deus maior é um evento que afeta todo o mundo, e deve ser tratado como tal. No entanto, personagens podem receber pontos de experiência por ajudar ou atrapalhar os planos de um deus.

Keenn, Deus da Guerra

Estas são as estatísticas do próprio deus Keenn.

Keenn: Guerreiro 36; Extraplanar Médio (Caótico, Mal); DV 20d8+2300 mais 36d10+4140 mais 3; 6734 PV; Inic. +111; Desl. 6m, vôo 24m (perfeita); CA 146 (+8 divino, +107 deflexão, +7 Des, +13 *Armadura Negra*, +1 bloqueio ambidestro), toque 132, surpresa 139; Atq Base +20; Agr +163; corpo a corpo: *Fúria* +170 (dano: 1d8+126, dec. 19-20/x3); Atq Ttl corpo a corpo: *Fúria* +165/+160/+155/+150 (dano: 1d8+126, dec. 19-20/x3) e *Massacre* +165/+160/+155 (dano: 1d8+67 mais 1d6 por eletricidade, dec. 19-20/x3); AE habilidades similares a magia; QE aura divina, comunicação divina, imortal, imunidades, percepção divina, perfeição divina, poder divino 18/dia, redução de dano 20/épica, transporte divino, visão no escuro 18m; Tend. CM; TR Fort +155, Ref +147, Von +147; For 244, Des 224, Con 240, Int 226, Sab 224, Car 224.

Perícias e Talentos*: Adestrar Animais +130, Blefar +118, Cavalgar +168, Conhecimento (história) +167, Conhecimento (nobreza e realeza) +167, Conhecimento (os planos) +131, Conhecimento (religião) +131, Diplomacia +122, Escalar +171 (+176), Intimidar +168, Natação +130 (+140), Observar +166, Ofícios (armeiro) +167, Ouvir +166, Saltar +171 (+176), Sentir Motivação +166; Ataque em Movimento, Ataque Giratório, Ataque Poderoso, Bloqueio Ambidestro, Combate Montado, Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas Maior, Conjurar Arma, Coragem Total, Duro de Matar, Especialização em Arma (machado de guerra), Especialização em Arma (martelo de combate), Especialização em Arma Maior (machado de guerra), Especialização em Arma Maior (martelo de combate), Especialização

em Combate, Esquiva, Foco em Arma (machado de guerra), Foco em Arma (martelo de combate), Foco em Arma Maior (machado de guerra), Foco em Arma Maior (martelo de combate), Fortitude Maior, Fúria Guerreira, Iniciativa Aprimorada, Investida Implacável, Investida Montada, Mobilidade, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos, Sangue de Ferro, Saque Rápido, Separar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (machado de batalha), Sucesso Decisivo Aprimorado (martelo de combate), Sucesso Decisivo Avassalador (machado de batalha), Sucesso Decisivo Avassalador (martelo de combate), Tolerância, Toque da Ruína, Trespassar, Trespassar Maior, Vitalidade, Vontade de Ferro.

*Os valores das perícias em parênteses são os valores sem penalidade por armadura.

Habilidades Similares a Magia: Keenn pode usar todas as magias dos domínios Caos, Destruição, Força, Guerra e Mal como habilidades similares a magia, sem limite de uso diário. Seu nível de conjurador para essas magias é igual a 28. A CD dos testes de resistência dessas habilidades é 125 + nível da magia.

Equipamento: Keenn usa o mesmo equipamento que seu avatar (suas armas *Fúria* e *Massacre*, seu *arco longo composto* +5 e sua *Armadura Negra*).

Semideuses

“Metade do infinito ainda é o infinito”. Quando um deus maior de Arton decide ter relações amorosas com uma criatura mortal — e decide também que sua prole receberá a centelha divina —, o resultado será sempre impressionante!

Um semideus herda grande parte da força divina de seu progenitor. É parecido com um avatar do deus-pai — mas muito mais poderoso. Tão poderoso que poderia, se quisesse, destruir o mundo. A concepção de um semideus é um ato de extrema responsabilidade, mesmo para os deuses do Panteão. (Se as lembranças de Vitória são verdadeiras, ela própria teria sido criada para derrotar a Tormenta... e conseguiu!)

Semideuses têm habilidades de deus e de avatar combinadas, mas também têm algumas fraquezas. Caso seja morto, um semideus não pode ser recriado como um avatar, e nem ressurge tempos depois como um deus. Também não pode ser ressuscitado ou devolvido à vida por meios convencionais. Apenas a intervenção de um deus com Status Divino acima do deus-pai pode trazê-lo de volta.

Semideuses não são deuses maiores, e não fazem parte do Panteão. No entanto, para estimar suas habilidades, usam o mesmo Status Divino de seu deus-pai.

Cada semideus é uma criatura única, do tipo extraplanar e com o subtipo Avançado relacionado ao tipo do progenitor mortal. Um semideus possui todas as características raciais da raça do progenitor mortal, e possui 20 DV raciais. Além disso, semideuses normalmente possuem níveis de classe, que

adquirem como qualquer outra criatura mortal — ao contrário de deuses maiores, um semideus pode evoluir (um dos motivos pelo qual eles são tão poderosos).

A seguir vamos apresentar as características de um semideus, utilizando Vitória (Status Divino 6), como exemplo.

Habilidades: um semideus tem inicialmente os seguintes valores para distribuir entre suas habilidades: 35, 28, 25, 24, 24, 24. Ajustes raciais se aplicam (de acordo com a raça do progenitor mortal). Como qualquer criatura, eles recebem 1 ponto de habilidade extra a cada 4 Dados de Vida, e também recebem um número de pontos de habilidade extras iguais a seu Status Divino.

Além disso, de forma similar a um deus maior, um semideus recebe +200 de bônus divino em três habilidades. Isso aumenta em +100 o modificador das habilidades ampliadas. Habilidades nulas permanecem nulas, mas mesmo assim o semideus recebe um modificador de +100 em testes relacionados. Vitória tem +200 em Força, Constituição e Carisma.

Deslocamento: mesmo da raça de seu progenitor mortal. Além disso, semideuses podem voar com deslocamento igual a quatro vezes seu deslocamento básico terrestre, e capacidade de manobra perfeita.

Bônus de CA: um semideus é protegido por uma aura de energia, que lhe concede um bônus divino na CA igual ao seu Status Divino. Esta aura protege contra todos os tipos de ataque (o bônus de CA se aplica mesmo contra ataques de toque, e mesmo que o semideus esteja surpreendido). Além disso, um semideus recebe um bônus de deflexão na CA igual ao seu modificador de Carisma. Portanto, Vitória recebe +6 de bônus divino e +111 de bônus de deflexão na CA.

Bônus de Ataque: um semideus recebe um bônus divino em suas jogadas de ataque igual ao seu Status Divino.

Testes de Resistência: um semideus recebe um bônus divino em seus testes de resistência igual ao seu Status Divino.

Qualidades Especiais: um semideus possui as qualidades especiais descritas abaixo.

- **Cura Acelerada:** semideuses têm Cura Acelerada igual ao dobro de seu Status Divino. Vitória tem Cura Acelerada 12.

- **Imortal:** semideuses envelhecem até atingir a idade adulta para a raça do progenitor mortal. A partir deste ponto, param de envelhecer, e não são afetados por efeitos de envelhecimento. Semideuses não precisam comer, dormir ou respirar.

- **Imunidades:** semideuses são imunes a doenças, venenos, atordoamento, sono, paralisia e efeitos de morte. Eles recebem +8 de bônus em testes de resistência realizados contra magias ou efeitos de ação mental, e não são afetados por magias ou efeitos capazes de alterar sua forma, como metamorfose ou petrificação.

- **Redução de Dano:** semideuses possuem redução de dano igual à de um avatar com o mesmo Status Divino.



Vitória: “apenas”
metade de um deus maior

• **Resistência a Energia:** semideuses têm resistência a dois tipos de energia, da mesma maneira que um avatar com o mesmo Status Divino.

• **Resistência a Magia:** semideuses têm resistência a magia igual a 20 + Status Divino.

Vitória, Semideusa

Vitória, a meio-elfa semideusa, teria sido criada para destruir a Tormenta que ameaçava devorar Arton. Pelo que ela se lembra, após cumprir esta missão, teria sido colocada em hibernação em planos astrais, e então invocada para a Terra atual.

No entanto, talvez isso não seja verdade. Vitória pensa ser filha do Paladino de Arton — um fato improvável, já que ela é muito mais poderosa do que o Paladino jamais foi. Na verdade, a única explicação é que tenha sido produto da união entre uma elfa e um deus maior do Panteão, que talvez tenha se apresentado à mãe fingindo ser o Paladino. Qual deles? este segredo será revelado em futuras aventuras da semideusa. Por enquanto, basta saber que seu deus-pai tinha — na ocasião do nascimento de Vitória — Status Divino 6.

Até onde se sabe, Vitória é a única semideusa legítima conhecida em Arton (e ela ainda não existe na cronologia atual do cenário; seu nascimento só aconteceria após a derrota de Thwor Ironfist e sua Aliança Negra).

Vitória: Elfa Guerreira 12/Paladina 11; ND 63; Extra-planar Médio (Humanóide Avançada, Elfa); DV 20d8+2120 mais 12d10+1272 mais 11d10+1166; 4778 PV; Inic. +22; Desl. 9m, voo 36m (perfeito); CA 142 (+6 divino, +111 deflexão, +15 Des), toque 142, surpresa 127; Atq Base +20; Agr +151; corpo a corpo: *Brenda* +158 (dano: 4d6+180, dec. 17-20); Atq Ttl corpo a corpo: *Brenda* +158/+153/+148/+143 (dano: 4d6+180, dec. 17-20); AE destruir o mal 3/dia (+111 no ataque, +22 no dano), expulsar mortos-vivos 114/dia; QE aura de coragem, aura do bem, características de elfa, cura acelerada 12, cura pelas mãos (1221 PV/dia), *detectar o mal*, graça divina, imortal, imunidades, montaria especial, redução de dano 15/mágica, *remover doença* 2/semana, resistência a fogo 15, resistência a frio 15, resistência a magia 26, saúde divina, visão na penumbra, visão no escuro 18m; Tend. LB; TR Fort +246, Ref +155, Von +147; For 239, Des 41, Con 222, Int 24, Sab 24, Car 232.

Perícias e Talentos: Acrobacia +49, Adestrar Animais +134, Atuação (canto) +134, Conhecimento (religião) +41, Cura +47, Diplomacia +147, Equilíbrio +51, Esconder-se +38, Furtividade +83, Identificar Magia +35, Natação +137, Observar +43, Ouvir +43, Procurar +9, Sentir Motivação +47, Sobrevivência +36; Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque em Movimento, Ataque Giratório, Ataque Poderoso, Atropelar Aprimorado, Desarme Aprimorado, Destruição Maior, Especialização em Arma (espada larga), Especialização em Arma Maior (espada larga), Especialização em Combate, Esquiva, Foco em Arma (espada larga), Foco em Arma Maior (espada larga), Imobilização Aprimorada, Iniciativa Aprimorada, Mo-

bilidade, Reflexos de Combate, Saque Rápido, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada larga), Sucesso Decisivo Avassalador (espada larga), Trespassar, Trespassar Maior.

Magias de Paladino Preparadas (29/29/28; CD do teste de resistência 121 + nível da magia): 1º — *arma mágica* (4), *auxílio divino* (3), *bênção* (3), *curar ferimentos leves* (15), *detectar mortos-vivos*, *detectar venenos*, *restauração menor*, *virtude*; 2º — *dissimular tendência*, *esplendor da águia* (4), *força do touro* (4), *proteger outro* (8), *remover paralisia* (4), *retardar envenenamento* (4), *resistência à elementos* (4); 3º — *círculo mágico contra o mal* (5), *discernir mentiras* (5), *dissipar magia* (10), *luz do dia* (3), *oração* (3), *remover cegueira/surdez*, *remover maldição*.

Equipamento: Vitória não usa nenhum equipamento (e quase nenhuma roupa...) além de sua espada Brenda.

Brenda, Artefato-Avatar

Brenda é uma espada larga Imensa inteligente, que se comunica com Vitória por telepatia, e pode assumir a forma de um gato doméstico comum. Como espada, também pode mudar ligeiramente de forma e aparência (seus entalhes e runas parecem diferentes), mas mantendo suas estatísticas e habilidades. Vitória pode usar Brenda como se esta fosse uma espada larga Média.

Brenda é chamada por Vitória de “artefato-avator”, pois a arma teria sido criada com parte da própria essência divina de seu deus-pai. Se isso é mesmo verdadeiro, ou se a arma tem outras habilidades não conhecidas, ainda veremos.

Brenda: *espada larga Imensa defensora, sagrada* +5; Tend. LB; Int 10, Sab 18, Car 18; Fala, telepatia, visão no escuro, percepção às cegas e audição a 36m; Ego 26.

Poderes Menores: *detectar o caos/mal* (sem limite), 10 graduações em Observar e Ouvir (modificador total +14).

Poder Maior: *velocidade* 1/dia.

Propósito Especial: derrotar criaturas caóticas e malignas.

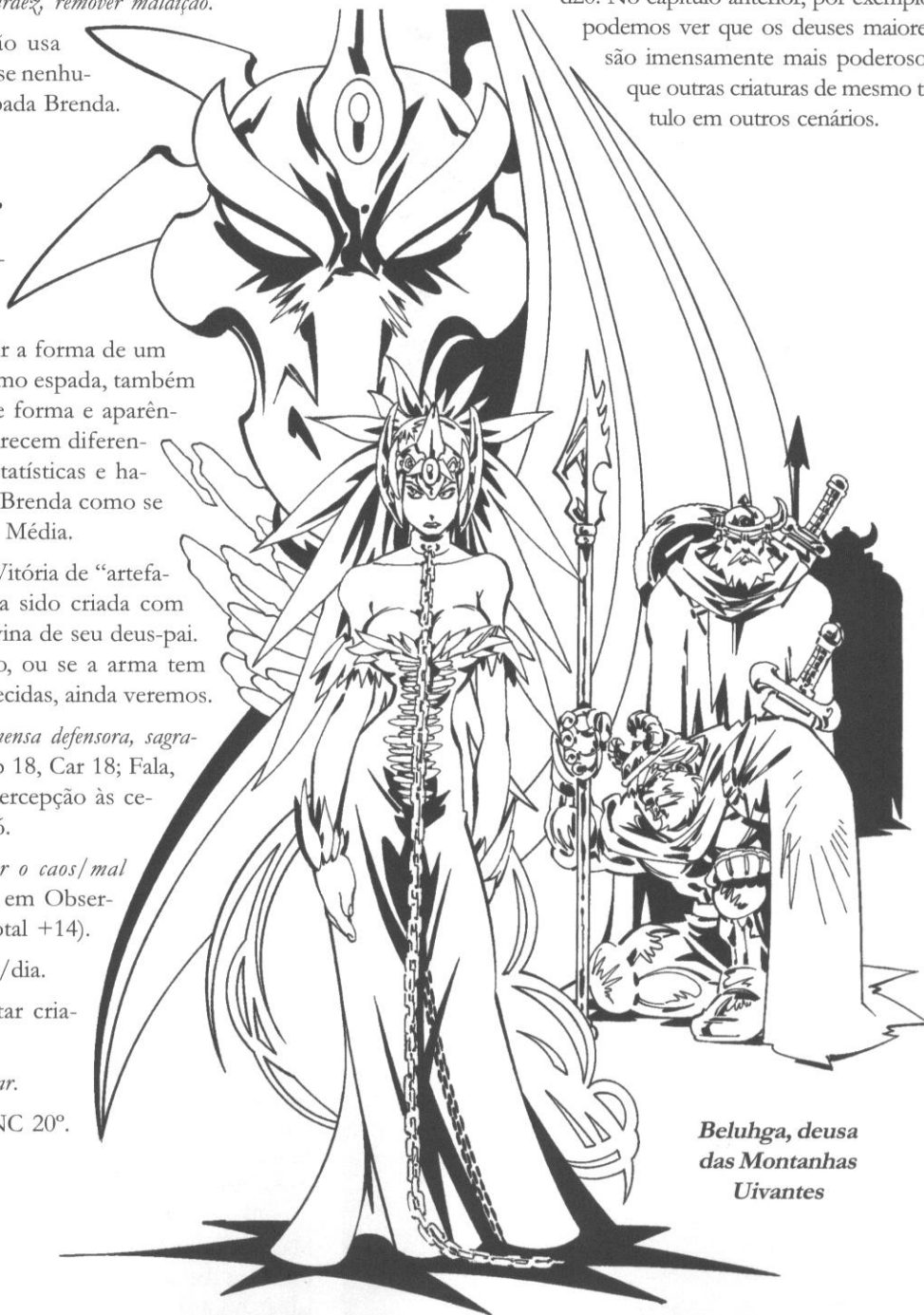
Poder Dedicado: *desintegrar*.

Transmutação (forte); NC 20°.

Deuses Menores

Os vinte membros do Panteão representam os aspectos mais importantes de Arton: justiça, guerra, natureza, sol, noite, vida, morte e outros. Existem, contudo, centenas de outras entidades ligadas a conceitos menos importantes. Eles são as chamadas divindades menores — pessoas ou criaturas de extremo poder e influência.

Os deuses de Arton são classificados de forma diferente das divindades de outros cenários e suplementos para o Sistema d20. No capítulo anterior, por exemplo, podemos ver que os deuses maiores são imensamente mais poderosos que outras criaturas de mesmo título em outros cenários.



*Beluhga, deusa
das Montanhas
Uivantes*

O oposto também é verdadeiro — os deuses menores de Arton são *bem* menores que em outras ambientações ou produtos d20 — são simplesmente criaturas épicas com muitos devotos. Exceto pela capacidade de conceder magias a seus clérigos, recebem poucos benefícios especiais por esta condição. Não possuem Planos próprios, não podem projetar avatares, e seu número máximo de servos é limitado.

Essas regras são destinadas não apenas a mestres de TORMENTA, mas a qualquer mestre que deseje introduzir em sua campanha divindades menores mais “modestas” que aquelas vistas em outros produtos — empregando uma escala de poder que permite a um grupo de personagens jogadores enfrentar e até derrotar uma delas.

Pré-Requisitos: em termos de regras, há apenas dois requerimentos para que uma pessoa ou criatura seja considerada um deus menor:

- Grande poder. Apenas seres épicos, com ND acima de 20, podem ser deuses menores.
- Muitos seguidores. Pelo menos mil pessoas (ou criaturas inteligentes) devem prestar homenagem ao deus como sua divindade principal.

Arton e outros mundos são ricos em heróis valorosos e seres prodigiosos de todos os tipos, muitos deles atingindo escalas épicas. Portanto, a primeira exigência é relativamente simples de ser alcançada. O mesmo não pode ser dito sobre a segunda: poucos conseguem — ou desejam — ser considerados deuses por devotos suficientes.

A razão mais evidente é a própria existência do Panteão. Exceto em casos especiais, quase todos os deuses maiores são conhecidos, respeitados ou temidos em todas as regiões do mundo. Seus avatares realizam façanhas extraordinárias, para sempre cantadas em lendas. Seus servos e devotos promovem feitos assombrosos, estendendo ainda mais a influência de seus patronos. Nesse cenário, como pode uma criatura mortal — ainda que poderosa — substituir um membro do Panteão no coração de seus devotos? Como pode um nobre dragão ser reverenciado no lugar de Khalmyr, o Deus da Justiça? Como pode um antigo arquimago ser adorado em vez de Wynna, a Deusa da Magia?

Existir pessoalmente no mundo dos mortais é uma maneira de conseguir isso. Os membros do Panteão podem ser ativos, mas também são distantes. Seus feitos e poderes são conhecidos, mas poucos têm a chance de ver um deles, ou mesmo seus avatares. E mesmo que a verdadeira fé seja acreditar em algo sem provas, um deus além do alcance pode não ser tão atrativo quanto um deus presente.

Um deus menor existe em carne e osso no mundo material. Você pode vê-lo brandir sua espada mágica ou conjurar bolas de fogo contra os orcs que atacam a aldeia. Você pode ouvir suas palavras de sabedoria quando ele negocia a paz com a tribo vizinha. Você pode estar ao seu lado quando ele cura a febre de seu filho. E isso é bem diferente de testemunhar os atos de um simples emissário.

Muitos deuses menores vivem próximos de seus devotos. Alguns moram realmente em meio ao seu povo, no comando de tribos, aldeias, cidades ou mesmo nações. Outros estão à distância de um olhar ou caminhada, surgindo em visões ou habitando um templo conhecido, mas sempre acessíveis. Sua constante presença e suas demonstrações de poder asseguram a lealdade de seus seguidores. Este é o caso de Beluhga, a rainha das Montanhas Uivantes, aceita como deusa entre seus súditos, e também de Sckhar, regente da nação de Sckharshantallas, e deus entre o seu povo — devoção alcançada por respeito ou por terror.

Outros deuses conseguem arrebanhar devotos assumindo áreas de influência mais específicas, ou tomando papéis importantes na vida ou na cultura de muitas pessoas. Embora a Deusa da Natureza seja procurada por aqueles que oram por bom tempo, não existe exatamente um “deus do clima” — mas há quatro seres poderosos que vagam pelo mundo em intervalos regulares, conhecidos como Primavera, Verão, Outono e Inverno. Tibar, o Deus do Comércio, tem o mesmo nome da moeda corrente no Reinado, e assim arrebanha devotos entre os negociantes. O mesmo vale para Valkar, o Deus das Palavras, pois seu nome também pertence ao idioma padrão do Reinado.

Antigos clãs, famílias ou linhagens costumam ter um deus menor como patrono. Muito provavelmente será um valoroso ancestral, responsável por feitos heróicos em nome do bem da família. Talvez ele ainda esteja presente entre seus descendentes, ou talvez viva quase como uma presença, nos corações e lares de seus protegidos.

Membros de raças específicas costumam cultuar deuses menores que também pertençam às suas próprias raças — nem todos os monstros aceitam Megalokk como seu mestre, por exemplo. Hurlaagh, o calculista Deus dos Hobgoblins, pode ser encontrado no comando de um grande acampamento militar no continente de Lamnor — atualmente em desgraça, pois muitos de sua espécie agora veneram Ragnar, o antigo Deus dos Bugbears e atual Deus da Morte.

Novo Modelo: Deus Menor

“Deus menor” é um modelo adquirido que pode ser adicionado a qualquer criatura (daqui por diante denominada “criatura-base”) que cumpra os requerimentos apresentados acima.

O deus menor conserva todas as estatísticas da criatura-base, com exceção das alterações a seguir.

Classe de Armadura: um deus menor recebe um bônus de deflexão na CA igual ao seu bônus de Carisma.

Qualidades Especiais: um deus menor possui as qualidades especiais descritas abaixo.

• **Centelha Divina:** um deus menor pode conjurar qualquer magia do domínio que concede como uma habilidade similar a magia, cada uma delas uma vez por dia. Seu nível de conjurador é igual ao seu nível de personagem. A CD dos

testes de resistência dessas magias é 10 + o nível da magia + bônus de Carisma do deus menor.

- **Imunidades:** um deus menor é imune a doenças, venenos, atordoamento, sono, paralisia e efeitos de morte.

- **Poder Menor:** um deus menor possui o poder menor que concede aos seus clérigos. Veja adiante, em “Servos de Deuses Menores”.

Habilidades: um deus menor recebe +4 de bônus em habilidade à sua escolha. Além disso, caso o Carisma do deus menor seja menor do que 12, ele é aumentado para este valor.

Nível de Desafio: mesmo da criatura-base +1.

Ajuste de Nível: mesmo da criatura-base +2.

Poderes de um Deus Menor

Além das habilidades que um deus menor recebe pelo modelo, ele pode conceder magias a seus servos divinos, e conceder um domínio aos seus clérigos.

Conceder Magias: um deus menor pode capacitar conjuradores divinos a conjurar magias, assim como os deuses maiores, sendo este o seu principal poder. Curiosamente, ele próprio não será capaz de conjurá-las, a menos que tenha níveis de conjurador divino. Veja adiante em “Magias Divinas”.

Domínio: um deus menor coloca apenas um domínio à disposição de seus clérigos. Eles recebem tanto a magia adicional quanto o poder concedido deste domínio.

Magias Divinas e Deuses Menores

Um deus menor pode ter níveis de conjurador divino, e conjurar magias como tal. Mas de onde vêm suas magias? Não se pode ser venerado como um deus e mesmo assim receber poderes por venerar outro deus. Então, como a Donzela do Luar — uma clériga 12/barda 14 —, cultuada por uma sociedade secreta de bardos, pode conjurar suas magias de clérigo?

A resposta permanece desconhecida. Estudiosos acreditam que os deuses menores atuam como os clérigos do Panteão, reverenciando os deuses como um todo, mas sem lealdade especial a qualquer um deles. Outros acreditam que exista algum tipo de pacto entre os membros do Panteão, permitindo a um conjurador divino conservar seus poderes quando se torna um deus menor — pois, se algo acontecer ao Panteão, o poder divino precisa ser preservado. E outros ainda suspeitam que os deuses menores absorvem a “energia sagrada residual ambiente” para abastecer seus poderes. As teorias são muitas, mas o fato é que deuses menores com níveis em classes conjuradoras divinas conservam suas magias e habilidades.

Servos de Deuses Menores

Essa mesma fonte misteriosa de poder também capacita um deus menor a fornecer magias para seus próprios conjuradores. Servos de deuses menores seguem as mesmas regras

destinadas a servos de deuses maiores, exceto as seguintes.

- **Poderes Concedidos:** servos de deuses menores não recebem talentos de Poderes Concedidos. Por outro lado, não precisam seguir nenhuma Obrigação e Restrição.

- **Domínio:** clérigos de deuses menores recebem apenas um domínio, determinado pelo deus menor. Eles recebem tanto a magia adicional quanto o poder concedido deste domínio.

- **Poder Menor:** clérigos de deuses menores recebem um poder específico, relacionado ao deus menor, para compensar o fato de que têm apenas um domínio.

- **Limite de Servos:** “servo” é qualquer conjurador divino — adepto, clérigo, druida, ranger ou paladino. A energia emanada por um deus menor é limitada, por isso ele está restrito a um número máximo de conjuradores. Este limite depende do tipo de conjurador (veja a seguir).

- **Limite de Nível:** servos de deuses menores possuem um limite ao nível máximo que podem alcançar em uma classe conjuradora divina, que é igual à metade do nível de personagem do próprio deus. No entanto, um servo ainda pode adquirir níveis em outras classes.

Adeptos

Os mais comuns — e muitas vezes únicos — conjuradores a serviço de um deus menor são adeptos. Como “versões mais fracas” dos clérigos, esses usuários de magia divina servem a seu mestre com humildade, quase sempre prestando serviços aos protegidos da divindade.

Para cada mil adoradores, um deus menor pode fornecer magias divinas para um número de adeptos igual a 10 x seu bônus de Carisma.

Clérigos

Um clérigo é mais habilidoso e valioso que um adepto. Além de proteger o rebanho de seu patrono, clérigos também comandam os adeptos, e costumam ser enviados em missões. Pelo menos um clérigo (em geral aquele de nível mais elevado) é mantido como um braço direito do deus, zelando por seu conforto e — no caso de deuses ausentes — muitas vezes levando sua palavra aos fiéis. Numerosos deuses menores falam ou se manifestam apenas através de seus clérigos.

Para cada mil adoradores, um deus menor pode fornecer magias divinas para um número de clérigos igual ao dobro de seu bônus de Carisma.

Druidas

Árvores antigas, animais sagrados, fadas poderosas, driades, entes, dragões... Deuses menores fortemente ligados à natureza adotam druidas em vez de clérigos. Alguns acolhem ambos, sendo que seus clérigos são mais conhecidos como xamãs. Druidas tipicamente protegem as criaturas naturais, enquanto xamãs orientam pequenas aldeias e tribos bárbaras.

O número de druidas que um deus menor pode ter está incluso em seu limite de clérigos.

Paladinos

Um paladino é um campeão valoroso, um combatente divino sem igual — e também um luxo para deuses menores. De fato, apenas deuses menores Leais e Bons, Leais e Neutros ou Neutros e Bons pode possuir um paladino. Apenas um.

Paladinos de deuses menores são sempre Leais e Bondosos, independente da tendência de seu patrono. São conhecidos como “paladinos únicos”, e reservados apenas para tarefas muito importantes. Quase sempre são responsáveis pela segurança pessoal de seu deus, atuando como fiéis guarda-costas, mas também costumam ser enviados em missões especiais. A ligação entre um deus e seu paladino é sempre muito forte — mais do que servo e senhor, muitas vezes eles são grandes amigos, ou mesmo amantes.

Rangers

A magia de um ranger é a mais fraca dentre todos os conjuradores divinos. Além disso, ao contrário de um clérigo ou paladino, um ranger confia menos nos deuses e mais em sua própria habilidade. Suas magias divinas muitas vezes provêm da natureza, não de uma entidade específica. Portanto, não há um limite real de nível ou quantidade de rangers para um deus menor, assim como não há qualquer benefício oferecido a rangers por servir a um deles.

Alguns Deuses Menores

Essa é uma lista de deuses menores de Arton, seu único domínio e o talento que seus clérigos recebem como um talento adicional. Esses são apenas alguns, entre centenas. Cada mestre é livre para criar seus próprios cultos.

Toris: deusa do minúsculo e quase desconhecido reino de Jallar. Domínio: Proteção. Poder Menor: +2 de bônus em testes de habilidade e perícias, jogadas de ataque e dano e testes de resistência quando dentro do reino de Jallar. As mesmas características são válidas para outras divindades locais.

Minx: deusa dos gatos. Domínio: Animais. Poder Menor: vínculo empático com gatos. Gatos irão sempre tratar o clérigo como um amigo. As mesmas características são válidas para outras divindades ligadas a uma única espécie animal.

Altair: deus bárbaro das montanhas. Domínio: Terra. Poder Menor: +4 de bônus em testes de Escalar. Escalar passa a ser uma perícia de classe.

Beluhga: rainha dos dragões brancos e deusa das Montanhas Uivantes. Domínio: Bem. Poder Menor: resistência a frio 5.

Benthos: rei dos dragões marinhos, deus menor dos mares. Domínio: Água. Poder Menor: +2 de bônus em testes de Natação; pode respirar debaixo d'água durante um total de 10 rodadas por dia.

Blinar: deus das máscaras e disfarces. Domínio: Enganação. Poder Menor: pode conjurar *transformação momentânea* uma vez por dia, com nível de conjurador igual ao seu nível de personagem, como uma habilidade similar a magia.

Canastra: deus das armadilhas e emboscadas. Domínio: Enganação. Poder Menor: causa 1d6 pontos de dano adicional em ataques contra criaturas que não possam usar seu bônus de Destreza na CA. Se usada com um ataque à distância, esta habilidade só funciona a até 9 metros. Esta habilidade não funciona contra criaturas imunes a sucessos decisivos.

Canora: deusa da canção. Domínio: Bem. Poder Menor: pode usar a habilidade música de bardo como se fosse um bardo de 1º nível. Caso o personagem possua níveis de bardo, seus níveis nessa classe se acumulam com seus níveis de clérigo para determinar os poderes de sua música de bardo.

Cette: deus elfo dos arqueiros. Domínio: Guerra. Poder Menor: +1 de bônus nas jogadas de dano com arcos (arco curto, arco curto composto, arco longo e arco longo composto).

Esmeralda: deusa das jóias e pedras preciosas. Domínio: Terra. Poder Menor: +4 de bônus em testes de Avaliação. Avaliação passa a ser uma perícia de classe.

Goharom: deus anão dos machados. Domínio: Guerra. Poder Menor: +1 de bônus nas jogadas de dano com machados (machadinha, machado de arremesso, machado de batalha, machado de guerra anão, machado grande e a extremidade de machado de um urgrosh anão).

Granto: deus anão dos escultores. Domínio: Terra. Poder Menor: recebe a habilidade racial ligação com pedras. Caso já possua esta habilidade, aumenta para +4 o bônus nos testes de Procurar para identificar trabalhos incomuns de alvenaria, e para +4 o bônus nos testes de Avaliação e Ofícios ligados a objetos de pedra.

Hippion: deus dos cavaleiros e amazonas. Domínio: Animais. Poder Menor: +1 nas jogadas de ataque quando estiver montado, e recebe Combate Montado como talento adicional.

Hurlaagh: deus dos hobgoblins. Domínio: Guerra. Poder Menor: uma vez por dia, pode considerar um ataque corpo-a-corpo como um ataque de toque.

Hydora: rei dos dragões azuis, deus dos céus. Domínio: Ar. Poder Menor: resistência a eletricidade 5.

Jandira: deusa das boas maneiras. Domínio: Ordem. Poder Menor: +2 de bônus em todos os testes de perícias baseadas em Carisma.

Jarkand: deus dos palhaços e artistas de circo. Domínio: Bem. Poder Menor: recebe Acrobático como um talento adicional. Acrobacias e Saltar passam a ser perícias de classe.

Kironan: deus dos jogadores. Domínio: Enganação. Poder Menor: +2 de bônus em testes de iniciativa, e +2 de bônus em testes de Blefar e Sentir Motivação.

Klangor: deus anão das armaduras. Domínio: Guerra.

Poder Menor: escolha uma armadura; aumenta em +1 o bônus de armadura recebido quando estiver usando esta armadura.

Laan: deus humano dos viajantes. Domínio: Viagem. Poder Menor: recebe Tolerância como um talento adicional. Além disso, você consegue fazer com que um número de pessoas igual ao seu nível de classe viaje a uma velocidade 25% maior do que a normal. A primeira pessoa a ser afetada por este efeito deve ser você, e você deve permanecer junto com as outras pessoas para que elas viagem mais rápido.

Laurina: deusa das estrelas. Domínio: Bem. Poder Menor: +1 de bônus no nível de conjurador quando estiver sob a luz das estrelas.

Lupan: deus dos caçadores. Domínio: Animais. Poder Menor: recebe a habilidade de classe inimigo predileto, como se fosse um ranger de 1º nível.

Marina: deusa dos marinheiros. Domínio: Água. Poder Menor: +2 de bônus de esquiva na CA e +2 de bônus de resistência em testes de resistência, enquanto estiver a bordo de um navio.

Mulk: deus dos segredos ocultos. Domínio: Enganação. Poder Menor: pode conjurar *dificultar detecção* uma vez por dia, com nível de conjurador igual ao seu nível de personagem, como uma habilidade similar a magia.

Mzzilein: rei dos dragões negros, deus menor do mal. Domínio: Mal. Poder Menor: resistência a ácido 5.

Rhond: deus das armas e armeiros. Domínio: Guerra. Poder Menor: quando cria uma arma obra-prima, ela também recebe +1 de bônus de melhoria nas jogadas de dano.

Tibar: deus do comércio. Domínio: Conhecimento. Poder Menor: você consegue vender itens por 75% de seu preço de compra, em vez de 50%.

Sckhar: rei dos dragões vermelhos, deus do reino de Sckharshantallas. Poder Menor: resistência a fogo 5.

Valkar: deus das palavras. Domínio: Conhecimento. Poder Menor: pode conjurar *compreender idiomas* uma vez por dia, com nível de conjurador igual ao seu nível de personagem, como uma habilidade similar a magia.

Zadbbblein: rainha dos dragões verdes, deusa das florestas. Domínio: Terra. Poder Menor: recebe a habilidade de classe caminho da floresta.

Zakharov: deus anão da força. Domínio: Força. Poder Menor: +2 de bônus em testes de perícias baseadas em Força.

Elrophin, Deus da Vaidade

Não se sabe muito sobre a origem de Elrophin. Alguns dizem que ele seria um filho de Valkaria, sendo assim um semideus. Também correm histórias sobre ele ter sido um grande bardo, um poderoso guerreiro, ou ambos. E outros dizem que foi um antigo sumo-sacerdote da Deusa da Ambição, atuante quando Arton-Norte nem havia sido desbravada ainda.

Dizem que Elrophin era tão seguro de si em tudo que fazia, que aos poucos foi conquistando tudo que desejava: poder sobre seus inimigos, vitórias em guerras, domínio sobre reinos, amor de mulheres... Sua lábia e autoconfiança eram admiráveis. E assim foi crescendo e conquistando uma legião de admiradores e seguidores, até que acabou por se transformar em um deus menor. Talvez este feito tenha recebido ajuda e bênção da própria Valkaria, que sempre admirou pessoas ambiciosas; outros pensam que Elrophin alcançou a divindade justamente por dar as costas a ela — pois a Ambição não vale nada quando, através da Vaidade, você se basta por si mesmo.

Muitas lendas correm em torno deste deus — que, embora um tanto obscuro, não deixa de ser poderoso e influente. Algumas falam sobre sua esperteza, outras sobre sua bondade, muitas sobre sua lábia e manipulação. Por exemplo, alguns bardos afirmam que a influência da amizade de Elrophin com Glórienn foi o fator que condenou os elfos à perdição, por tê-los feito crer que não precisavam de outros para ajudá-los — fazendo-os assim perder Lenórienn para os goblinóides. No entanto, há também um sem-número de contos que falam sobre como Elrophin, por algum motivo, adota alguma criatura sem auto-estima alguma e, através de testes, faz com que esta veja suas próprias qualidades. São lendas que mostram a ambigüidade desta divindade menor.

Adoradores típicos: principalmente elfos e humanos, embora membros de qualquer raça estejam sujeitos a cair nas graças de Elrophin — pois todos têm algo de que se orgulhar para se tornarem envaidecidos. Criaturas orgulhosas, como os minotauros, ou de pouca auto-estima, como os goblins, podem encontrar no Deus da Vaidade aquilo que procuram.

Locais de adoração: principalmente cidades grandes com alta concentração de aventureiros. Deheon parece ser o reino onde Elrophin é mais cultuado, e a capital Valkaria abriga o maior templo conhecido devotado a este deus.

Domínio: Sorte. A elevada autoconfiança dos clérigos reflete-se em magias deste domínio.

Poder Menor: uma vez por dia, o clérigo pode adicionar seu modificador de Carisma como um bônus de sorte em qualquer teste de habilidade ou perícia, jogada de ataque, ou teste de resistência que tenha acabado de fazer.

Elrophin: Humano Bardo 20/Guerreiro 5; ND 26; Humanoíde Médio; DV 20d6+80 mais 5d10+20; 200 PV; Inic. +7; Desl. 6m; CA 30 (+3 Des, +5 *anel de proteção* +5, +5 *amuleto de armadura natural* +5, +7 *peitoral do comando*), toque 18, surpresa 27; Atq Base +16; Agr +21; corpo a corpo: *Sophrollyn* +27 (dano: 2d6+10, dec. 17-20); Atq Ttl corpo a corpo: *Sophrollyn* +27/+22/+17 (dano: 2d6+10, dec. 17-20); AE —; QE centelha divina, conhecimento de bardo +28, imunidades, música de bardo (20/dia; *fascinar*, inspirar competência, inspirar coragem +4, inspirar grandeza, inspirar heroísmo, *melodia da libertação*, música de proteção), resistência a magia 21, *sugestão*, *sugestão em massa*; Tend. CN; TR Fort +17, Ref +17, Von +14; For 15, Des 16, Con 18, Int 16, Sab 11, Car 35.

Perícias e Talentos: Acrobacia +14, Atuação (canto) +37, Blefar +44, Cavalgar +18, Concentração +16, Conhecimento (arcano) +26, Conhecimento (religião) +14, Diplomacia +41, Esconder-se +15, Furtividade +15, Intimidar +32, Prestidigitação +16, Observar +2, Obter Informação +37, Ouvir +13, Sentir Motivação +17; Especialização em Arma (espada larga), Especialização em Combate, Fintar Aprimorado, Foco em Arma (espada larga), Foco em Perícia (Blefar), Fortitude Maior, Imobilização Aprimorada, Iniciativa Aprimorada, Persuasivo, Prontidão, Reflexos Rápidos, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada larga), Vontade de Ferro.

Centelha Divina: Elrophin pode conjurar qualquer magia do domínio Sorte como uma habilidade similar a magia, cada uma delas uma vez por dia. Seu nível de conjurador para essas magias é igual a 25. A CD dos testes de resistência dessas magias é 22 + o nível da magia.

Magias de Bardo Conhecidas (4/7/7/7/7/6/6; CD do teste de resistência 22 + nível da magia): 0 — *brilho, detectar magia, invocar instrumento, luz, pasmar, prestidigitação*; 1° — *alarme, curar ferimentos leves, dissimular tendência, enfeitiçar pessoa, remover*

**Elrophin,
Deus da Vaidade,
arriscando-se
com Vitória**

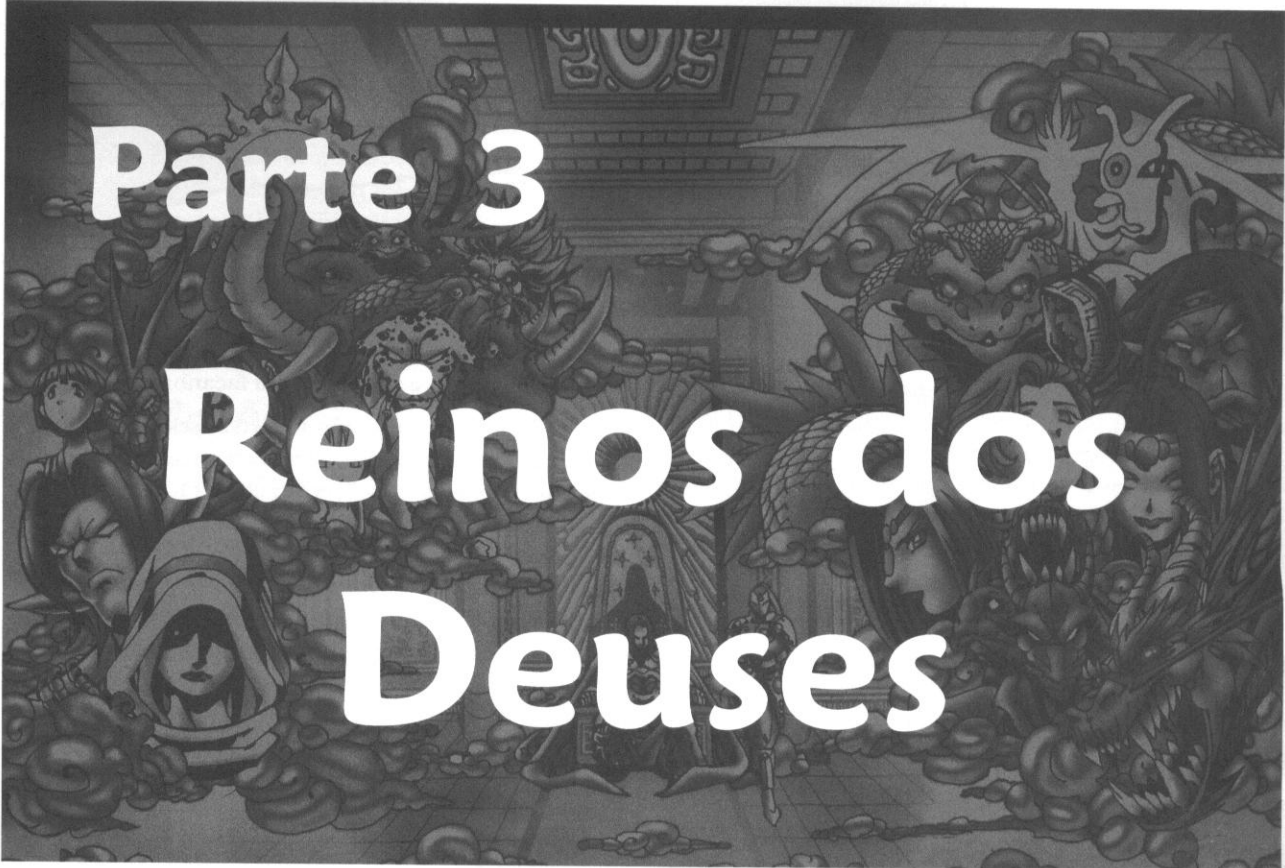
medo; 2° — *agilidade do gato, esplendor da águia, pasmar monstros, reflexos, vento sussurrante*; 3° — *confusão, deslocamento, dissipar magia, loquacidade, velocidade*; 4° — *cancelar encantamento, curar ferimentos críticos, dominar pessoa, movimentação livre, porta dimensional*; 5° — *andar nas sombras, despistar, dissipar magia maior, heroísmo maior, sonho*; 6° — *banquete de heróis, curar ferimentos moderados em massa, dança irresistível, tarefa/missão*.

Equipamento: Elrophin usa um amuleto da armadura natural +5, um anel de proteção +5, um anel de reverter magias, uma capa de carisma +6 e um manto de resistência a magia 21. Em combate, empunha a espada *Sophroliyn*, uma espada larga anárquica do toque espectral +5 e usa um peitoral do comando e um elmo de telepatia.



*Abbadon e Lamastu: dois
dos mais perigosos habitantes
dos Reinos dos Deuses*





Parte 3

Reinos dos Deuses

Um Plano é um tipo de mundo paralelo — na verdade, é algo muito maior que um mundo convencional. Em vez de um planeta, um Plano é na maioria das vezes como um “disco” que se estende por milhares de quilômetros além de seu centro, com seus próprios continentes, oceanos, ilhas, abismos e outros aspectos geográficos.

Planos são como outras dimensões. Não se pode chegar até eles de formas normais, apenas por meios mágicos ou ciência muito avançada. Magias de transporte planar são a maneira mais comum de realizar esta façanha.

A cosmologia de Arton é formada principalmente pelo Plano Material (o “mundo normal”, onde fica Arton), os quatro Planos Elementais (Água, Fogo, Ar e Terra), os dois Planos de Energia (positiva e negativa, ou Luz e Trevas), os três Planos Intermediários (astral, etéreo, sombra) e os Reinos dos Deuses. Também temos uma grande quantidade de Semiplanos, “universos compactos” criados por magia poderosa. A Grande Academia Arcana e o labirinto dentro da estátua de Valkaria são exemplos de Semiplanos.

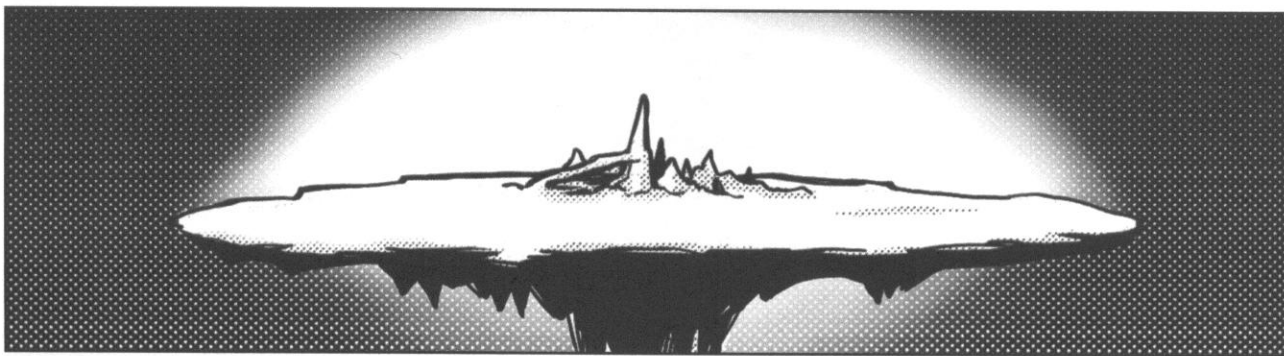
Os Reinos dos Deuses servem como habitações para os vinte deuses maiores (deuses menores não possuem Planos próprios, mas às vezes podem possuir Semiplanos). Os deuses vivem ali pessoalmente, sendo raro que abandonem seu território — pois, em seu Reino são muito mais poderosos, e não podem ser destruídos.

As almas daqueles que morrem em Arton renascem aleatoriamente (ou não, quem sabe?) em um desses vinte Reinos, com a mesma aparência e poderes que tinha em vida (mas sem seus pertences materiais). Essa pessoa passa a ser considerada então um “nativo” do Plano, e deve encontrar ali seu lugar. Nativos dos Planos não envelhecem, mas ainda podem sofrer dano e morrer por inanição, asfixia, doença, violência e outras aflições. Caso essa “segunda vida” seja perdida, então a pessoa será destruída para sempre, sua energia vital servindo de matéria-prima para a criação das almas que ainda vão nascer. Desnecessário dizer que em alguns Planos a vida é mais confortável (ou durável) que em outros.

É importante notar que membros de algumas raças não-existentes em Arton, como gnomos e elfos negros, existem em alguns Reinos dos Deuses — até mesmo formando comunidades. Supõe-se que isso acontece porque almas vindas de outros mundos também terminam aqui. O mesmo vale para alguns animais e monstros, como pégasos e hipogrifos, que não existem em Arton como vida nativa.

Não é comum que pessoas mortas venham a renascer nos Planos Elementais, Planos de Energia, Intermediários ou Semiplanos. No entanto, aventureiros experientes declaram que já tiveram encontros com almas renascidas nesses lugares.

Quando uma pessoa é ressuscitada em Arton, sua alma desaparece do Plano onde estava e retorna ao Plano Material,



recuperando sua “primeira vida”. Em geral a vítima não se recorda do que ocorreu quando estava nos Reinos dos Deuses (ou apenas tem vagas lembranças, como se fossem sonhos). Caso a pessoa tenha sido destruída enquanto estava no Reino dos Deuses, então sua ressurreição será impossível — eis porque à vezes uma ressurreição não funciona, mesmo quando todas as condições são favoráveis.

Vale lembrar, um viajante planar que venha a morrer quando está em outro Plano ainda não perdeu sua “segunda vida”. Na verdade, ele renascerá exatamente no mesmo Plano onde se encontra, tornando-se então um nativo.

Mudanças de Planos exercem sobre os viajantes planares certos efeitos colaterais. Qualquer criatura fica mais fraca quando está fora de seu Plano nativo, recebendo dois níveis negativos. Mas aqueles mais afetados são os clérigos, paladinos e outros servos dos deuses. Quando estão distantes de seu mundo nativo, estão também distantes do contato com sua divindade. Além de receber dois níveis negativos, perdem seus Poderes Concedidos. Os efeitos terminam quando retornam ao seu próprio Plano. Penalidades por estar em outro Plano são canceladas caso o personagem se torne um nativo.

A única exceção é quando um servo dos deuses viaja para o Plano da própria divindade a quem serve. Neste caso, além de não receber nenhum nível negativo, o servo tem seus poderes consideravelmente aumentados — pode usar todos os Poderes Concedidos livremente, sem limite de utilizações diárias, da mesma forma que um sumo-sacerdote.

Planos Elementais

Os Planos Elementais são manifestações das forças e elementos essenciais que compõem o universo, e que — no caso especial de Arton — também estão intimamente ligados à magia. Cada um deles está relacionado a um dos seis Caminhos Elementais da Magia. Isso faz com que magias ligadas a um determinado Caminho (veja em *Tormenta D20: Guia do Jogador*) conjuradas no Plano do elemento correspondente sejam mais poderosas, enquanto que aquelas ligadas ao Caminho oposto são mais fracas e difíceis de ser conjuradas. Alguns conjuradores aproveitaram-se fato, abrindo pequenos portais ou realizando curtas viagens aos Planos Elementais para elevar seu poder

temporariamente, e assim realizar façanhas incríveis.

Os Planos Elementais são ambientes extremamente hostis para criaturas não-nativas: apenas aventureiros poderosos e experientes conseguem sobreviver em tais lugares por muito tempo. Na verdade, não existem muitas razões para que qualquer pessoa ou criatura visite estes Planos: são compostos quase que inteiramente pelo elemento que representam, sem sinais de estruturas, objetos ou mesmo criaturas vivas — exceto por elementais, que se formam e vivem justamente nesses lugares.

Criaturas que possuam um subtipo elemental (veja quadro) correspondente são consideradas nativos.

Plano do Fogo

Formado por fogo, lava e rochas derretidas. Existem montanhas, planícies e rios (de magma), mas em todo lugar há calor intenso e muralhas de chamas, que não precisam de combustível ou ar para arder. Embora seja muito parecido com Pyra, o Reino de Thyatis, este Plano é muito mais quente e perigoso.

Magias do Fogo e habilidades similares conjuradas neste Plano recebem os benefícios dos talentos Estender Magia e Aumentar Magia, mas sem ocupar espaço de magias de níveis mais altos. Por outro lado, conjurar magias da Água exige do conjurador um teste de Identificar Magia (CD 20 + nível da magia), e mesmo em caso de sucesso a magia tem sua duração, alcance e outros valores numéricos e/ou variáveis reduzidos ao mínimo possível. Uma falha no teste consome a magia como se esta tivesse sido conjurada, mas sem surtir efeito.

Plano da Água

Este Plano é formado por um imenso oceano sem fundo ou superfície, iluminado por um brilho difuso. Exceto pelo fato de que um visitante deve ser capaz de respirar debaixo d'água (ou não respirar), este é o menos hostil dos Planos Elementais.

Ao contrário do que acontece em Pelágia, o Reino do Grande Oceano, no Plano Elemental da Água não há terras emersas — apenas água em todas as direções. As condições variam, dependendo da região: doce, salgada, fria, quente, calma, agitada (com correntezas), escura ou iluminada. Existem ainda grandes regiões de água “respirável” para criaturas não aquáticas, como também acontece no oceano de Arton. Uma vez que não

há gravidade, cada habitante determina o que é “em cima” e “embaixo” para si próprio (“para cima” e “para baixo”).

Magias da Água e habilidades similares conjuradas neste Plano recebem os benefícios dos talentos Estender Magia e Aumentar Magia, mas sem ocupar espaço de magias de níveis mais altos. Por outro lado, conjurar magias do Fogo exige do conjurador um teste de Identificar Magia (CD 20 + nível da magia), e mesmo em caso de sucesso a magia tem sua duração, alcance e outros valores numéricos e/ou variáveis reduzidos ao mínimo possível. Uma falha no teste consome a magia como se esta tivesse sido conjurada, mas sem surtir efeito.

Plano do Ar

Um imenso vazio azul, com céus intermináveis acima e abaixo, e grandes massas de nuvens à distância. Não há chão, nem gravidade, permitindo que seus habitantes flutuem livremente — mas apenas aqueles capazes de voar conseguem se deslocar por vontade própria.

Magias do Ar e habilidades similares conjuradas neste Plano recebem os benefícios dos talentos Estender Magia e Aumentar Magia, mas sem ocupar espaço de magias de níveis mais altos. Por outro lado, conjurar magias da Terra exige do conjurador um teste de Identificar Magia (CD 20 + nível da magia), e mesmo em caso de sucesso a magia tem sua duração, alcance e outros valores numéricos e/ou variáveis reduzidos ao mínimo possível. Uma falha no teste consome a magia como se esta tivesse sido conjurada, mas sem surtir efeito.

Plano da Terra

Um lugar sólido, composto de pedra, terra e rochas, com raros bolsões de ar. Um viajante despreparado (ou que não consiga navegar através de rocha sólida) pode facilmente acabar enterrado vivo. É habitado por diversas criaturas com a habilidade Cavar (como os xorns), além de elementais da terra.

Magias da Terra e habilidades similares conjuradas neste Plano recebem os benefícios dos talentos Estender Magia e Aumentar Magia, mas sem ocupar espaço de magias de níveis mais altos. Por outro lado, conjurar magias do Ar exige do conjurador um teste de Identificar Magia (CD 20 + nível da magia), e mesmo em caso de sucesso a magia tem sua duração, alcance e outros valores numéricos e/ou variáveis reduzidos ao mínimo possível. Uma falha no teste consome a magia como se esta tivesse sido conjurada, mas sem surtir efeito.

Plano da Luz

Um Plano formado por um grande vazio, sem chão ou gravidade, onde todos flutuam — e precisam ser capazes de voar ou levitar para conseguir mover-se por vontade própria. Tudo nesse Plano está impregnado de extrema energia positiva, que corresponde à vida e luz em suas formas mais puras. Este é o Plano onde se originam muitos poderes de clérigos e

paladinos, como a habilidade de expulsar mortos-vivos, a habilidade de destruir o mal, as magias de cura e assim por diante.

Luz clara, cores brilhantes, sons vibrantes e odores intensos existentes neste Plano exigem de qualquer não-nativo recém-chegado um teste de Fortitude (CD 20) para não ficar atordoado durante 1d10 rodadas, até que seus sentidos se acostumem.

Qualquer criatura neste Plano é fortemente irradiada por energia vital, recebendo temporariamente a habilidade sobre-natural Cura Acelerada 5 (ou +5, caso já a possuam). Quando seus Pontos de Vida atingem o máximo, a criatura também recebe 5 PVs temporários. No entanto, esta extrema infusão de vida pode ser perigosa: após receber seus PVs temporários, uma criatura não-nativa deve fazer um teste de Fortitude (CD 20) por rodada. Em caso de falha, o resultado é uma explosão de energia vital, que destruirá a vítima.

Mortos-vivos e criaturas com o subtipo Trevas que visitem este Plano perdem 5 PVs por rodada. Curiosamente, múmias não sofrem este efeito, mas são afetadas pelo Plano da Luz como se fossem criaturas vivas.

Magias da Luz e habilidades similares conjuradas neste Plano recebem os benefícios dos talentos Estender Magia e Aumentar Magia, mas sem ocupar espaço de magias de níveis mais altos. Por outro lado, conjurar magias das Trevas exige do conjurador um teste de Identificar Magia (CD 20 + nível da magia), e mesmo em caso de sucesso a magia tem sua duração, alcance e outros valores numéricos e/ou variáveis reduzidos ao mínimo possível. Uma falha no teste consome a magia como se esta tivesse sido conjurada, mas sem surtir efeito.

Habilidades que utilizem energia positiva, como a habilidade de classe expulsar mortos-vivos, recebem +10 de bônus na jogada para determinar o número de Dados de Vida afetados (embora seja extremamente difícil encontrar este tipo de criatura nesse plano).

Plano das Trevas

Este Plano é feito de escuridão, sem nenhum tipo de luz, sendo que apenas criaturas capazes de ver no escuro conseguem enxergar lá. Também não há chão ou gravidade: quaisquer criaturas flutuam no escuro, devendo voar ou levitar para conseguir mover-se por vontade própria. O Plano das Trevas lembra Sombria, o Reino de Tenebra, e certamente tem ligação com aquele lugar, mas é totalmente formado por energia negativa — a energia da própria morte, que oferece poder a todos os mortos-vivos, sendo assim o mais perigoso de todos os Planos.

Qualquer criatura viva não-nativa deve ser bem-sucedida em um teste de Fortitude (CD 25) por rodada, ou sofre 1d6 pontos de dano e recebe um nível negativo. Um personagem que chegue a 0 PVs ou que tenha seus níveis reduzidos a 0 morrerá e retornará como uma aparição. A magia *proteção contra a morte* evita este efeito, enquanto durar.

Magias das Trevas e habilidades similares conjuradas neste Plano recebem os benefícios dos talentos Estender Magia e

Aumentar Magia, mas sem ocupar espaço de magias de níveis mais altos. Por outro lado, conjurar magias da Luz exige do conjurador um teste de Identificar Magia (CD 20 + nível da magia), e mesmo em caso de sucesso a magia tem sua duração, alcance e outros valores numéricos e/ou variáveis reduzidos ao mínimo possível. Uma falha no teste consome a magia como se esta tivesse sido conjurada, mas sem surtir efeito.

Mortos-vivos presentes neste Plano recebem a habilidade Cura Acelerada 5 (ou +5, caso já a possuam). Testes para livrar-se de níveis negativos feitos aqui sofrem -10 de penalidade.

Magias nos Planos

Algumas magias lidam com energia dos Planos, utilizam-nos como atalhos, ou invocam criaturas extraplanares. Outras devolvem criaturas invocadas aos seus Planos originais, ou impedem que voltem ou saiam de um Plano específico.

Quando um conjurador se aventura nos Planos, algumas de suas magias (e habilidades similares) funcionam de formas diferentes. A seguir está uma lista destas magias e habilidades.

Aliado extra-planar (menor e aprimorado): criaturas elementais não podem ser convocadas em Planos Elementais opostos. Ou seja, não se pode invocar um elemental do fogo no Plano Elemental da Água. Nativos dos Reinos dos Deuses podem ser invocados em qualquer Plano, mesmo no Reino de um deus de tendência oposta.

Âncora dimensional: o deus patrono de um Plano pode impedir o uso desta magia em seu Plano com um simples pensamento. Deuses e seus enviados sempre sabem quando um objeto ou criatura está sob o efeito desta magia.

Âncora planar (menor e aprimorada): esta magia não pode ser usada para capturar uma criatura em seu Plano natal. Criaturas atraídas por uma *âncora planar* em seu próprio Plano podem simplesmente fingir que estão presas e obrigadas a prestar um serviço, apenas para atacar um conjurador despreparado.

Andar nas sombras: esta magia não tem efeito quando conjurada no próprio Plano das Sombras, e não pode ser conjurada no Plano da Luz.

Banimento: uma criatura em seu próprio Plano nativo não pode ser banida através desta magia, mas ainda há 20% de chance de que a criatura-alvo seja enviada para outro Plano qualquer (decidido aleatoriamente ou à escolha do Mestre).

Blasfêmia: funciona normalmente, mas as criaturas não são banidas caso estejam em seu Plano natal.

Conjuração de sombras (aprimorada): quando conjurada no Plano das Sombras, cria conjurações com 30% da força da magia que imita, em vez de 20% (ou 50% em vez de 40%, na versão Aprimorada).

Contato extra-planar: na tabela que consta na página 220 do *Livro do Jogador*, considere como "Plano Externo" os Reinos dos Deuses; considere como semideuses e deuses menores quaisquer criaturas nativas do Plano em questão e que sirvam



ao deus, mesmo não sendo divindades, e como deuses intermediários quaisquer criaturas nativas do Plano, muito poderosas e que sirvam ao deus em algum cargo importante, mas ainda assim não são divindades.

Ditado: funciona normalmente, mas as criaturas não são banidas caso estejam em seu Plano natal.

Evocação de sombra (Aprimorada): quando conjurada no Plano das Sombras, cria versões de magias com 30% da força da magia que imita, em vez de 20% (ou 50% em vez de 40%, na versão Aprimorada).

Expulsão: uma criatura em seu próprio Plano nativo não pode ser banida através desta magia, mas ainda há 20% de chance de que a criatura-alvo seja enviada para outro Plano qualquer (decidido aleatoriamente ou à escolha do Mestre).

Forma etérea: não tem efeito se conjurada no Plano Etéreo.

Invocar criaturas (I a IX): caso o conjurador esteja no mesmo Plano da criatura invocada, a magia tem sua duração duplicada, e a criatura recebe +1 de bônus em suas jogadas de ataque e dano, testes de perícias e resistência. Elementais não podem ser invocados em planos opostos ao Plano do seu elemento.

Passeio etéreo: não tem efeito se conjurada no Plano Etéreo.

Porta dimensional: não funciona no Plano Astral.

Projeção astral: não funciona no Plano Etéreo e no Plano das Sombras.

Sombra: conjurada no Plano das Sombras, cria versões de magias com 70% da força da magia que imita, em vez de 60%.

Truque da corda: não funciona no Plano Etéreo, no Plano Astral e no Plano das Sombras.

Itens Mágicos nos Planos

Assim como a magia, alguns itens mágicos também funcionam de formas diferentes quando transportados para outros Planos. Itens como uma *espada bastarda* +1 ou um *anel de proteção* +2 normalmente não são afetados, mas certos objetos mágicos lidam com aspectos dos Planos, e seu funcionamento é alterado.

Algemas dimensionais: nos Reinos dos Deuses, qualquer deus pode anular o efeito das algemas com um simples pensamento. Deuses e seus enviados também sabem reconhecer as algemas e suas habilidades, sem necessidade de nenhuma magia ou teste de perícia.

Anel de comandar elementais: quando o usuário está no Plano Elemental correspondente, as duas primeiras habilidades descritas no *Livro de Regras Básicas II* não funcionam. Seja qual for a condição estabelecida pelo Mestre para que o anel mostre suas verdadeiras habilidades, quando está no Plano Elemental correspondente, este item imediatamente demonstra seu poder total.

Cajado da passagem: as habilidades deste cajado estão sujeitas às alterações das magias *porta dimensional* e *projeção astral*.

Espada dos planos: esta espada não sofre modificações em

suas habilidades, mas torna-se uma *espada longa* +4 quando transportada para os Reinos dos Deuses, ou contra seres nativos destes Reinos.

Estatuetas de poderes incríveis: as criaturas invocadas pelas estatuetas são nativas do Plano Etéreo, e assim podem ser mortas definitivamente nesse Plano. O usuário ainda pode invocar seu animal quando está no Plano Etéreo (onde a criatura recebe +1 de bônus de circunstância em jogadas de ataque e dano, teste de resistência e testes de perícias) mas, caso a criatura seja derrotada, será definitivamente destruída (e a estatueta se desfaz em pedaços).

Forma etérea: não funciona no Plano Etéreo, mas armaduras com esta habilidade recebem +3 de bônus de melhoria enquanto estão no Plano Etéreo.

Luva do armazenamento: no Plano Astral, é apenas uma luva comum, e os objetos guardados em seu espaço interdimensional não podem ser acessados.

Mochila da carga: no Plano Astral, é apenas uma mochila comum, e os objetos guardados em seu espaço interdimensional não podem ser acessados.

Poço dos diversos mundos: no Plano Material, serve como portal para qualquer dos Planos Elementais ou Reinos dos Deuses. Não é possível alcançar os Planos Intermediários com este item, mas esta restrição cessa quando o *poço* é ativado em outro Plano.

Toque espectral: armas com esta habilidade podem cortar o cordão prateado que liga um personagem em *projeção astral* ao seu corpo, mas apenas quando a própria arma está no Plano Astral.

Arbória O Reino de Allihanna

O Plano da Deusa da Natureza é um dos lugares mais belos em toda a Criação. É onde muitos em Arton acreditam ser o verdadeiro Paraíso — um reino de paz e beleza eternas, onde não existe hostilidade e todas as criaturas vivem em harmonia.

O clima em Arbória é muito variado, dependendo de suas regiões. Mais quente nas savanas e florestas tropicais, mais frio nas estepes e florestas temperadas. Nunca o calor ou frio são demais. Em nenhum ponto deste Plano você irá encontrar condições climáticas adversas para a sobrevivência.

Os tipos de terreno mais comuns são campos e pradarias. Verdadeiros oceanos de vegetação rasteira estendem-se pelos continentes, cortados por rios e lagos de água potável e pontilhados de bosques de árvores frutíferas. A grama alta ondula sob a brisa suave. As chuvas são breves, suficientes apenas para trazer frescor ao verde. Tempestades são rápidas: só ocorrem quando Allihanna está muito zangada, um evento raro.

Os campos são habitados por bandos e manadas imensas. São milhões de gazelas, antílopes, cavalos selvagens, elefantes, rinocerontes, búfalos, gnus e outros, que realizam grandes mi-

grações. Animais mágicos como grifos, hipogrifos, pégasos e unicórnios formam grandes bandos. Existem predadores, mas aqui eles não caçam: leões, tigres, ursos, lobos, crocodilos e outras feras são todos herbívoros. Todos os animais nativos de Arbória são mansos, e jamais atacam por nenhum motivo. Portanto, não é incomum ver uma família de panteras bebendo água no mesmo lago que um bando de girafas.

Além de planícies, Arbória também apresenta grandes extensões de florestas, colinas, mares e montanhas de baixa altitude. Não há desertos — nem arenosos, nem gelados. Não há pântanos, charcos ou montanhas perigosas. Animais que em Arton vivem nesses ambientes são encontrados em outros tipos de terreno.

Allihanna é a protetora dos povos selvagens. Portanto, encontramos em Arbória muitas tribos bárbaras, geralmente formadas por humanos ou centauros. Existem também cidades élficas, mas diferentes daquelas que encontramos no Plano de Glórienn — em Arbória os elfos preferem uma vida mais selvagem, morando em casas nas árvores. O mesmo vale para os halflings, abrigados com todo o conforto em grandes redes de tocas. Fadas de todos os tipos revoam sobre campos floridos. Anões, orcs, meio-orcs e outros humanóides são incomuns, mas existem em pequenos grupos. Podem ocorrer conflitos ocasionais entre duas ou mais tribos, mas guerras são coisas raras.

Embora Allihanna seja representada em pinturas como uma criatura com muitas cabeças animais, esta não é sua verdadeira aparência. A Deusa da Natureza sempre assume a forma

de um animal majestoso — em geral um cervo, unicórnio ou águia. Em algumas ocasiões, também pode ser vista como uma linda druida, xamã ou ranger. Sua habitação é a Árvore do Mundo — um gigantesco carvalho que cresce até os céus, com galhos que formam torres e vastas câmaras no interior de seu tronco. Allihana é servida por milhares de dríades, fadas e animais de muitos tipos.

Solaris

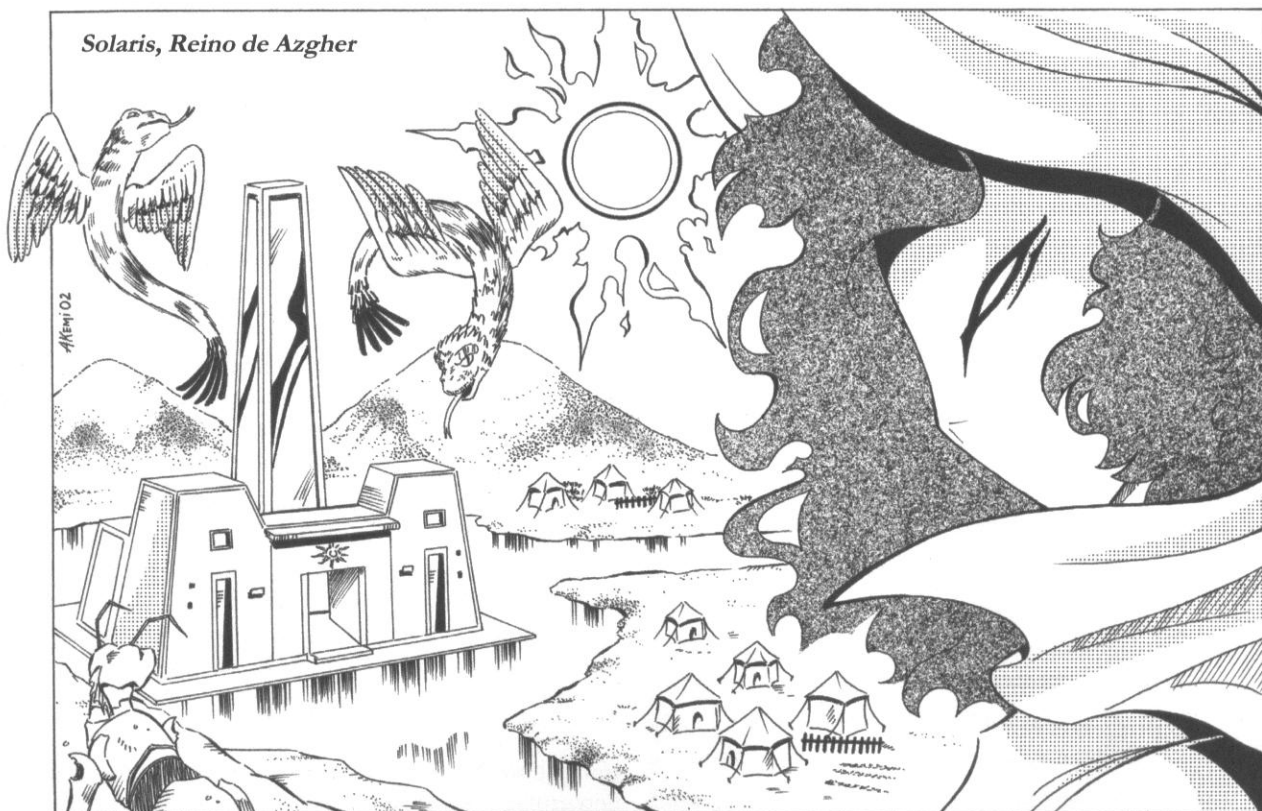
O Reino de Azgher

Sempre é dia no Plano de Azgher. Um sol gigantesco, várias vezes maior que aquele conhecido em Arton, brilha com beleza e fúria nos céus de azul profundo. Mesmo durante as raríssimas chuvas, o brilho atravessa as nuvens como se estas não existissem.

Naturalmente, o terreno predominante em Solaris é desértico. Areia por milhares de quilômetros, devorando tudo até onde a vista alcança — e além. Dunas imensas, maiores que as mais altas montanhas de Arton, podem facilmente soterrar viajantes incautos. Em algumas regiões o vento nunca sopra; outras são assoladas por tempestades de areia tão violentas que podem arrancar a carne dos ossos ou erodir metal.

Nem tudo é desolação no Reino de Azgher. Grandes rios correm através do deserto, permitindo a formação de povoados, cidades ou mesmo nações em suas margens. Temos também oásis belíssimos — muitos bem pequenos, simples lago-

Solaris, Reino de Azgher



as cercadas de vegetação; outros do tamanho de mares, cercados de florestas e abrigando grandes bandos de animais. Alguns são permanentes, enquanto outros podem surgir e sumir sem aviso, como se por mágica.

Os oásis de Solaris são paraísos de beleza e fartura, onde os nativos deste Plano podem viver com felicidade. Muitos foram criados por Azgher justamente com este objetivo — habitados por servas e servos que atendem a todos os desejos de seus hóspedes. É a recompensa para aqueles que tenham agradado ao Deus-Sol quando em vida.

Mas, assim como quase todos os outros Planos, Solaris também possui terras hostis. Desertos rochosos tão secos que reduzem qualquer criatura a uma carcaça desidratada (mas ainda viva!) em minutos, e onde nenhum tipo de magia funciona. Regiões infestadas de monstros gigantesco que espreitam sob a areia, prontos para devorar tudo que se move — bem como nuvens de gafanhotos, escaravelhos carnívoros, pragas parasitas e outras pestes. E temos ainda os terríveis mares de lava, com suas ilhas vulcânicas e chamas que engolem o céu.

Ao contrário do que possa parecer, Solaris tem grande riqueza animal — aqui vivem as mesmas criaturas encontradas em Arton, no Deserto da Perdição e no Deserto Sem Retorno, e milhares de outras! O corcel do deserto, tipo de cavalo-inseto que nunca bebe água, é a montaria mais popular. As formigas-hiena e gafanhotos-tigre são os predadores mais temidos. Como se nota, em Solaris muitas grandes criaturas insetóides ocupam o lugar dos vertebrados.

Grandes áreas povoadas podem ser encontradas em muitos pontos, sempre junto a rios ou oásis — pois a sobrevivência de grandes populações é quase impossível em outras regiões. Algumas comunidades, na falta de solo firme ou matéria-prima para construção, são quase totalmente formadas por tendas. Outras são obras magníficas de arte e engenharia, com muralhas, pontes e palácios de torres douradas. Construções em forma de pirâmide também são comuns, assim como a tradição de usar a carcaça morta de alguma criatura gigantesca como alicerce para a cidade.

Solaris é habitado principalmente por humanos, halflings, orcs e ogros, sendo que estes povos quase nunca são encontrados vivendo juntos. Formam comunidades fechadas, intolerantes com outras raças. Também encontramos aqui goblinóides, centauros e elfos, embora sejam raros. Todos os habitantes de Solaris são ligeiramente mais fortes e resistentes que o normal para suas raças, devido aos rigores da vida no deserto.

No centro do Plano fica o Oceano de Vidro, uma região tão quente que as areias do deserto são luminosas e liquefeitas. Uma ilha no meio do oceano vítreo abriga a Torre do Sol, uma construção feita inteiramente de ouro — conta-se que o ouro recolhido periodicamente pelos clérigos de Azgher vai parar lá. O brilho do sol refletido em suas paredes é tão poderoso que pode queimar como o fogo (na verdade, o Oceano de Vidro se mantém líquido graças ao calor emanado pela Torre), desfazendo em cinzas quaisquer criaturas desprotegidas, ou que não

pertencam ao subtipo Luz. Como se tudo isso não bastasse, a Torre é também protegida por um exército de couatl-sol, espécie de enorme serpente alada e emplumada.

O deus Azgher vive na Torre. Sua aparência não é conhecida, pois todos os seus servos são cegos — embora disponham de sentidos especiais para desempenhar normalmente suas funções. Nas raras ocasiões em que percorre suas terras como um avatar, Azgher usa máscara ou capuz — da mesma forma que seus clérigos e paladinos.

Em certas regiões muito quentes de Solaris, um viajante pode encontrar portais que levam para os Planos do Fogo e da Luz. Estes portais são de via dupla, pois é comum encontrar criaturas elementais no deserto do dia eterno. Outro tipo de criatura vinda de outros planos vista com facilidade em Solaris são os gênios (principalmente os efreeti e os djinn), nativos de Magika — o Plano de Wynna. Histórias antigas dizem que o próprio Azgher teria dado livre acesso ao seu plano natal a estes poderosos seres.

Nivenciuén

O Reino de Glórienn

O Reino da Deusa dos Elfos é muito semelhante ao Plano de Allihanna, com suas terras intocadas pela civilização. Ou pelo menos assim parece: capazes de uma harmonia sem igual com a natureza, os elfos conseguem — ao contrário dos humanos — mesclar sua sociedade ao mundo natural quase sem alterá-lo. Assim, embora este Plano pareça quase inteiramente tomado por áreas selvagens, na verdade muitas são habitadas.

Florestas tropicais, subtropicais e temperadas dominam a maior parte da paisagem. Estas abrigam as árvores mais altas encontradas nos Reinos dos Deuses — algumas com quilômetros de altura, e troncos tão amplos que poderiam esconder vastas redes de túneis. Na verdade, escondem! Cidades e povoados inteiros podem estar no interior de uma única árvore, bem como antigas masmorras que abrigam monstros e tesouros.

Ao contrário do que ocorre em Arbória, algumas regiões deste Plano são muito quentes, e outras muito frias — lugares onde humanos e semi-humanos normais não poderiam viver. Mas os elfos, com sua habilidade para se adaptar ao ambiente sem prejudicá-lo, conseguem. O elfo-do-deserto, mais forte e resistente, percorre as dunas sem ao menos deixar pegadas, enquanto o elfo-das-neves recebe na pele nua o vento cortante que mataria qualquer humano.

Mas a floresta ainda é onde os elfos tradicionais preferem viver. Lá, constroem suas cidades e palácios, em formas harmoniosas que só trazem ainda mais beleza ao cenário natural. Escadas espiraladas, pontes entre os galhos, casas suspensas em cordas, palácios mesclados às copas das árvores... Tudo realizado com técnica e arte desenvolvidas durante existências muito longas.

Animais são bem-vindos nessas comunidades — grande parte dos elfos se alimenta apenas de vegetais, e os poucos que caçam abatem apenas o mínimo necessário. Mas também é verdade que elfos fazem guerra. Às vezes com excesso de zelo, protegem a beleza de suas matas contra invasores — e entendem-se como “invasor” qualquer criatura que, com seus passos, cheiro ou ruídos altos, perturbe o delicado equilíbrio florestal.

Nem todas as comunidades de Nivenciuén são invisíveis. Algumas grandes cidades exibem todo o esplendor da arte élfica, através de uma arquitetura que apenas a sensibilidade desta raça poderia produzir. Visitar uma metrópole totalmente erguida por elfos é uma experiência difícil de igualar.

É importante salientar que nem todos os habitantes deste Plano pertencem à raça dos elfos. Aqui encontramos halflings, humanos, meio-elfos e até anões e meio-orcs — quase sempre vivendo em comunidades de elfos, e adaptados a seu modo de vida. Cidades ou mesmo tribos totalmente compostas por outras raças semi-humanas são raras em Nivenciuén. Apenas regiões distantes e áridas abrigam humanoides monstruosos (goblinóides, orcs, ogros...), mas em quantidade tão reduzida que não chegam a constituir ameaça.

Extremamente sensíveis a mudanças ambientais, os elfos de Nivenciuén estão percebendo algo diferente em seu mundo — coisas sutis, que humanos ou anões jamais notariam. O sol não brilha tanto. O céu traz melancolia. O verde das árvores parece mais pálido. Até mesmo as cidades parecem ter perdido um pouco de sua graça. Todos entendem que tais mudanças se devem à tristeza de sua própria deusa, magoada com o massacre de Lenórienn e com os elfos que abandonam seu culto em Arton.

Glórienn vive na maior das metrópoles, em sua Torre da Harmonia, entregue à melancolia. Até recentemente, este era um lugar de alegria, beleza e encanto, onde milhares de servos prestavam tributo à deusa na forma de canções, danças e outras formas de arte. Hoje, triste demais para apreciar tais coisas, Glórienn decidiu viver sozinha. Seus servos foram dispensados. Desde a queda de Lenórienn em Arton, ela não é vista, enquanto um exército de elfos paladinos protege a Torre — em solene respeito ao desejo de sua deusa por solidão.

Fragilizada como está, a Deusa dos Elfos corre o sério risco de perder seu posto como membro do Panteão e, portanto, também perder seu Reino...

Ramknal

O Reino de Hyninn

Em suas vestes coloridas de bufão, o deus Hyninn pode se mostrar bem-humorado e brincalhão. Mas tolos são aqueles que acreditam nessa mentira. Ele é o Deus da Trapaça e dos Ladrões — uma divindade que preza esperteza, astúcia e sutileza. Por este motivo, o Plano de Hyninn pode ser o mais perigoso de todos.

Ramknal tem paisagens muito agradáveis, de beleza pro-

funda e comovente. Florestas frondosas, campos floridos e colinas verdejantes enchem os olhos. O viajante planar desavisado pode muito bem acreditar que está em Arbória, Serena, Nivenciuén ou outro Plano mais aprazível. Será provavelmente seu último erro...

A sombra convidativa do carvalho é apenas uma isca para a armadilha de cipós estranguladores, que a árvore-carnívora usa para apanhar suas presas. A grama alta da planície ondula graciosa ao vento, mas também esconde o bando de gafanhotos-tigre devoradores de homens. Sob a água fresca do rio, feras com presas e tentáculos aguardam de tocaia, prontas para capturar quem se aproxima para beber. Mortos-vivos enterrados sob o chão fecham suas garras nos tornozelos das vítimas. Anacondas deixam-se cair dos galhos para estrangular viajantes. Aranhas-gigantes espreitam em suas tocas. Praias têm areia movediça. Ramknal é belo, mas não perdoa os ingênuos: o perigo existe em cada curva do caminho — apenas não pode ser percebido facilmente. Ninguém ousa se aventurar em suas regiões selvagens sem contar com um ranger ou um ladrão extremamente experiente (de preferência ambos!).

Toda a vida animal em Ramknal é mimética (+8 de bônus em Esconder-se, e sempre podem escolher 10). Muitos animais e monstros deste Reino são mestres da camuflagem, adotando algum tipo de disfarce engenhoso para evitar detecção — seja para fugir de predadores, seja para enganar suas presas. Alguns dos predadores mais simples a adotar esta tática são os crocodilos, que fingem ser troncos, e as serpentes que parecem cipós. Outros, mais sofisticados, adotam formas tão perfeitas que quase não podem ser detectados — como o inseto-árvore gigante, o tubarão-pedra e o dragão-camaleão. Criaturas com habilidades naturais de ilusão ou invisibilidade também são comuns: o tigre-de-Hyninn, misteriosa fera invisível conhecida como um dos mais perigosos predadores de Arton, é originário deste Plano.

Outras criaturas não se escondem, mas fingem ser o que não são. Encontramos em Ramknal grande quantidade de monstros sobrenaturais que podem adotar um disfarce humano ou semi-humano: dragões, esfinges, entes, nagas, homens-serpente, demônios da miragem e seres similares são muito mais comuns aqui do que em Arton. No entanto, o mestre supremo dos disfarces e artimanhas ainda é o duplo (ou *doppelganger*), uma criatura humanóide capaz de assumir a forma e a identidade de qualquer outro ser. Nas sociedades locais, é comum que os duplos ocupem posições de liderança (em geral após matar o antigo líder e assumir sua identidade).

Sprites e seres aparentados (*brownies*, *dryades*, *nereidas*, *dragonetes*, *sátiros*, *ninfas*...) também são muito comuns em Ramknal. Alguns estudiosos suspeitam que este seja o Plano nativo do povo-fada, enquanto outros acreditam que na verdade seja *Magika*. Em Ramknal, os sprites formam grandes sociedades, erguendo cidades tão belas e mágicas quanto aquelas encontradas no reino de Pondsmanía; ou então vivem em estado selvagem, como viajantes, pregando peças em todos que encontram.



Grandes sociedades humanas e semi-humanas prosperam em Ramknal, povoadas por gente conhecedora dos perigos locais. Humanos, elfos, anões, goblins, gnomos, halflings e outros povos vivem aqui de forma mais ou menos normal, praticando as mesmas atividades que suas raças exercem em outros mundos. A diferença é que, nessas sociedades, ladrões não são considerados criminosos — mas sim grandes aventureiros, muito mais valorosos que qualquer guerreiro, mago ou clérigo. São os mestres das artes mais apreciadas neste mundo: esperteza, furtividade, engenhosidade e talento para a sobrevivência. Assim, os maiores heróis de Ramknal são ladrões.

Claro, existem criminosos verdadeiros. Também existe lei e ordem — mas, como no reino de Ahlen, lei e ordem são para os tolos que se deixam apanhar. Em Ramknal prosperam os espertos e trapaceiros, enquanto aqueles com “aptidões menores” formam a força de trabalho braçal. As grandes cidades são governadas por teias complexas de guildas e sindicatos do crime, onde sempre existe trabalho para um ladrão, bardo, mercenário ou caça-recompensas ambicioso.

Ao contrário do que acontece com outros deuses, Hyninn não tem morada fixa em seu Plano. Nem palácio impressionante, nem torre de ossos, montanha mística ou exército de servos. O Deus da Trapaça vive entre os mortais, adotando múltiplos disfarces — ele pode ser qualquer um, a qualquer hora, em qualquer lugar. O mais comum é que atue como líder de uma grande guilda de ladrões; ou então como bardo ou bufão no castelo de um rei (na verdade, comenta-se que

todos os bardos e bufões de Ramknal sejam Hyninn). No entanto, ele também pode ser o estalajadeiro, o ferreiro, a rapariga ou qualquer outro. Você pode procurar por ele, mas só vai encontrá-lo quando *ele* quiser encontrar você.

Werra

O Reino de Keenn

As paisagens do Plano de Keenn exalam violência. As montanhas são íngremes, desafiando aqueles que ousam conquistá-las, e punindo fracassos com a morte. As estradas são longas, acidentadas e rigorosas. As praias são rochosas, com ondas que — em tempos de mar calmo — quebrariam um homem ao meio. Os rios são rápidos, repletos de corredeiras e cascatas. As chuvas são sempre fortes; as nevascas, mais ainda. Em Werra, durante o que se pode chamar de “bom tempo”, o céu traz nuvens tempestuosas através das quais se consegue às vezes enxergar o céu e o sol vermelhos.

Neste Plano, não há nada fraco ou delicado. As árvores são grossas e fortes, jamais se curvando ao vento — mas às vezes quebrando-se, sob a força das borrascas constantes. Não há flores, exceto aquelas repletas de espinhos. Não há animais inofensivos: herbívoros e carnívoros são igualmente ferozes, atacando qualquer criatura sem provocação. Mesmo animais pequenos não temem atacar seres de tamanho humano ou

maiores. Na verdade, “medo” parece ser uma emoção desconhecida neste lugar, tanto que todas as criaturas nativas do Plano são imunes a medo de qualquer tipo.

Como seria de se esperar, Werra é habitado principalmente por raças violentas e guerreiras: humanos, anões, minotauros, trogloditas, ogros, orcs e goblinóides. No entanto, não há membros de raças diferentes vivendo juntos. Os nativos deste Plano são os mais intolerantes que existem — pois, como se sabe, a intolerância é o alimento principal da guerra. Cada raça odeia as outras com todas as forças, procurando dizimar ou escravizar o “inimigo” de qualquer forma.

Formando exércitos agrupados em cidadelas e fortalezas, os nativos não parecem encontrar outra forma de viver que não seja a luta. Cidades, nações e reinos são conquistados e pilhados. Povos são escravizados para oferecer força de trabalho. Minas são exploradas para fabricar armas. Monstros são domados como bestas de guerra.

Neste mundo, como em Chacina, rege a lei do mais forte — mas em Werra os exércitos são mais fortes que os indivíduos. Os conflitos sempre envolvem grandes tropas, cobrindo o chão de cadáveres e tingindo os rios com sangue. Hordas de mortos-vivos se erguem nos campos de batalha para lutar outra vez. Pequenos grupos de guerrilha formados por raças incomuns neste Plano (como halflings, elfos e gnomos) conseguem sobreviver durante algum tempo. Mas não muito.

Os povos de Werra não são governados por reis, mais sim por generais. Os maiores mestres em tática e estratégia, aqueles que conquistam mais vitórias, tornam-se os governantes mais bem-sucedidos. Nesses cargos, encontramos alguns guerreiros experientes, magos ou clérigos poderosos, mas a maior parte dos generais são dragões vermelhos. Outros são seres demoníacos de origem desconhecida.

O Reino de Keenn tem um tipo de ligação planar com o Reino de Khalmyr, uma região intermediária onde os mundos se cruzam — um lugar desolado, conhecido apenas como a Área de Batalha. Nada existe ali além de rochas e pedras. É permitido a viajantes entrar na área através de seus respectivos Planos e então retornar, mas não atravessar para o outro Plano. Na Área de Batalha, Khalmyr e Keenn comandam seus maiores exércitos um contra o outro há milênios, para tentar determinar quem é o verdadeiro Deus da Guerra. Até agora nada foi resolvido, e os conflitos continuam.

No centro de Werra, em sua Fortaleza da Fúria, o próprio Keenn comanda suas legiões. Sempre trajado em sua armadura, parece passar grande parte do tempo discutindo estratégias com seus generais, inspecionando suas tropas e armas ou apreciando iguarias e escravas provenientes de povos conquistados.

De tempos em tempos, Werra costuma

sediar o Torneio do Deus Guerreiro, que reúne os maiores guerreiros do multiverso — vivos ou mortos. A maior parte dos competidores é composta por divindades menores de Arton. As lutas são até a morte. O campeão será desafiado pelo próprio Keenn, em sua forma de avatar: se vencer, de acordo com os regulamentos, o desafiante poderá tomar seu lugar como o novo Deus da Guerra.

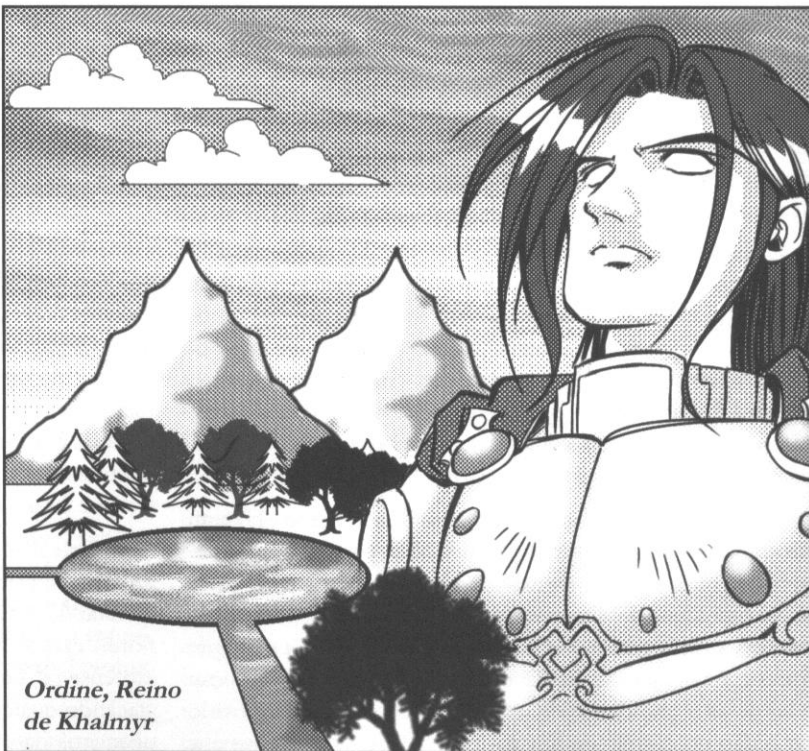
Desnecessário dizer que, até hoje, ninguém nunca derrotou Keenn.

Ordine

O Reino de Khalmyr

No Plano do Deus da Justiça, governa a ordem absoluta. Um simples vislumbre das paisagens de Ordine oferece ao visitante uma idéia de como a lei e a ordem são importantes neste lugar. Os campos e florestas são limitados em formas geométricas perfeitas, como se fossem lavouras e jardins plantados pelo homem. Os rios correm em linha reta, como canais. Os lagos são perfeitamente redondos. As montanhas são cônicas. Até mesmo as nuvens parecem correr pelo céu em formas ordenadas.

Apenas quando aproximamos o olhar podemos algumas notar irregularidades, e mesmo assim encontramos ordem escondida no caos. As árvores, embora pareçam normais, têm galhos (e folhas!) em números pares. Pequenas pedras e seixos sempre lembram figuras geométricas. A margem desgastada de um rio, aparentemente irregular, mostra um desgaste idêntico na outra margem.



Ordine, Reino de Khalmyr

A vida animal local não é muito diferente daquela encontrada em Arton, exceto pela ausência de monstros ou animais gigantes. Herbívoros se alimentam de vegetação e servem de alimento aos carnívoros, seguindo a ordem natural das coisas. Os animais são simétricos — as manchas no lado esquerdo de um cavalo são idênticas às do lado direito.

O clima em Ordine segue estações rígidas, com três meses de primavera, três de verão, três de outono e três de inverno. A transição entre elas não é gradual: logo após o último dia de outono, sempre haverá neve na primeira manhã de inverno. Durante uma estação o clima será rigorosamente igual todos os dias. No verão, por exemplo, sempre há chuva forte das três às cinco da tarde, com precisão de segundos. Ninguém é apalhado de surpresa pelo tempo em Ordine.

As próprias leis da probabilidade funcionam de forma diferente neste Plano. Não há lugar para o aleatório, o acaso. Quando a chance de que certo evento ocorra é maior do que a chance de que não ocorra, então o evento *vai* ocorrer. Quando jogamos dois dados comuns de seis faces, são maiores as chances de um resultado sete; então, ao jogar estes dados em Ordine, o resultado *sempre* será sete!

Eventos que tenham chances iguais de sucesso e fracasso — exatamente 50% — sempre se repetem. Se você jogar uma moeda pela primeira vez e cair “cara”, aquela moeda *sempre* vai dar “cara” quando jogada outra vez, não importa o quanto você tente.

Isso quer dizer que, no Plano de Khalmyr, não existe probabilidade ou chance — existe apenas a certeza, mesmo que esta não seja conhecida. Qualquer jogada de dados por um jogador cujo personagem está em Ordine resulta em metade do valor máximo (incluindo quaisquer bônus ou penalidades). Qualquer jogada de 1d20 resulta em 10.

Assim, um guerreiro de 5º nível, com Força 15 (+2), que faça um ataque com uma espada longa comum, sempre acerta uma CA 17 ou menor (jogada de 10, bônus base de ataque +5, modificador de Força +2), mas sempre erra uma CA 18 ou maior. E o dano provocado será sempre 6: jogada de 4 em 1d8 (a média de 1d8), modificador de Força +2.

No caso de magias, todos os efeitos numéricos e/ou variáveis também são determinados por seu valor médio; uma magia *curar ferimentos moderados* conjurada por um clérigo de 4º nível cura exatos 12 Pontos de Vida (média de 2d8, +4 pelos níveis do clérigo). Magias ainda podem ser maximizadas, estendidas ou afetadas por talentos metamágicos normalmente.

Em Ordine também não existe uma “média de vida” para uma raça: existe apenas a *certeza* de que membros da raça atingem o valor médio de sua Idade Máxima (veja no *Livro do Jogador*), exceto em caso de morte não-natural. Assim, um humano sempre atinge a idade de 90 anos e um anão sempre morre aos 350 anos, por exemplo. Os nativos, inclusive, sabem o dia em que morrerão — e costumam realizar uma grande festa no dia anterior, para comemorar

seu último dia de vida no Plano.

Não há valores de habilidades variáveis; todos os nativos têm as habilidades típicas de sua raça. Um anão de Ordine tem 10 em seus valores de habilidades, mas Constituição 12 e Carisma 8 devido aos ajustes raciais. O mesmo vale para todas as outras raças: 10 em todas as habilidades, mais ajustes raciais. Pontos de habilidade conquistados com avanço de níveis, ou através de modelos, são as únicas exceções entre os nativos.

Como é óbvio, tudo isso torna os nativos de Ordine todos muito parecidos e previsíveis. Eles são exatamente como esperamos que sejam. Esta lei vale apenas para criaturas que nasceram no próprio Plano ou estão aqui há muito tempo: almas recém-chegadas conservam suas habilidades antigas, que aos poucos vão se alterando na direção da média.

Muitos povos habitam Ordine. Encontramos vastos reinos humanos, com cidades muito bem organizadas. Os anões, ao contrário do que acontece no Reino de Tenebra, preferem viver na superfície — construindo cidadelas em grandes montanhas. Ambas as raças entregam o governo de seus reinos aos clérigos e paladinos de Khalmyr. Halflings, gnomos, elfos e fadas são incomuns em Ordine, pois estas raças não convivem bem com uma vida ordenada. Estranhamente, a terceira raça mais populosa neste Plano são os goblinóides — em especial os hobgoblins, que seguem uma rígida disciplina militar.

Embora Ordine seja um mundo de ordem, não é um mundo de paz. Khalmyr é também um deus guerreiro, e seus povos estão em batalhas constantes. Vastos exércitos marcham em perfeita formação, dizimando os mais fracos. Legiões formadas por mortos-vivos continuam combatendo muito depois de sua morte. Generais e estrategistas tentam prever o resultado dos combates — mas a ordem absoluta de Khalmyr raramente pode ser compreendida pelos mortais.

No centro exato do Plano de Ordine está o Jardim dos Caminhos Bifurcados — um labirinto que só pode ser vencido por uma mente absolutamente lógica. Em seu interior encontramos o Tribunal de Khalmyr, onde o próprio Deus da Justiça reside. É um castelo de torres perfeitas, sempre em número par, e com salões simétricos que sempre mostram a mesma estrutura à esquerda e direita. O Tribunal original mede centenas de metros de altura, mas reproduções menores podem ser encontradas em outras regiões do Plano. O Deus da Justiça está presente em todas ao mesmo tempo, eternamente em sua armadura de batalha. É auxiliado por milhares de servos humanos, anões e pégasos (estes últimos também podem assumir uma forma humana quando desejam).

Estudiosos acreditam que Khalmyr e seus juízes decidem, nesses tribunais, o destino de todas as almas na Criação escolhendo qual Plano vai acolher cada alma após sua morte. Além disso, também julgam crimes cometidos por divindades menores — e, às vezes, até deuses maiores. O Tribunal de Khalmyr foi onde Valkaria, Tilliann e o Terceiro receberam suas penas, e também onde Sszzas supostamente teria sido condenado à morte.



Vitalia

O Reino de Lena

Aventureiros que tenham visitado a ilha pré-histórica de Galrasia vão achar o Plano de Lena muito familiar.

Vitalia é um mundo de intensa energia positiva. Tudo que é ligado à vida prospera, toda força vital é mais poderosa. Nas paisagens deste Plano, a vida floresce mesmo nos lugares mais improváveis — das montanhas geladas aos desertos escaldantes, das crateras vulcânicas aos abismos marinhos. Todos estes lugares são tomados por vegetação exuberante, como grama de meio metro de comprimento, flores do tamanho de casas e árvores que beiram um quilômetro de altura. Até mesmo as cavernas são tomadas por densas florestas de fungos.

Pode parecer que todas estas características tornam Vitalia um lugar facilmente habitável por pessoas. Muito pelo contrário: não é nem um pouco fácil construir cidades em terras onde toda vegetação cresce de novo poucos dias depois de cortada. Abrir estradas ou trilhas é inútil — ao final do dia, estarão com antes. Só conseguem morar em Vitalia aqueles que vivem em perfeita harmonia com a natureza, sem modificá-la, como elfos, druidas, rangers e bárbaros. As cidades elevadas do povo élfico abraçam as imensas árvores e mergulham em suas copas, constituindo as maiores estruturas artificiais presentes neste mun-

do. Outros povos preferem pequenos acampamentos, aldeias, vilarejos ou o simples modo de vida nômade. Além disso, devido à dificuldade em forjar metais ou desenvolver novas tecnologias, quase todos os povos formam sociedades tribais — com a exceção óbvia dos elfos, que têm uma cultura bastante avançada.

Outro desafio para os habitantes de Vitalia são seus animais. Como ocorre em Galrasia, as criaturas nativas são muito maiores do que seus equivalentes de Arton: sapos do tamanho de lobos, lobos do tamanho de cavalos, cavalos do tamanho de elefantes... E nem pergunte o tamanho dos elefantes!

Em média, todos os animais são duas vezes maiores e oito vezes mais pesados. Isso sem mencionar certas variedades *realmente* gigantescas, como aranhas, escorpiões e besouros maiores que castelos. Na verdade, alguns chegam a ser tão titânicos que certas raças constroem aldeias em seus corpos, vivendo como parasitas.

Os animais nativos têm o dobro de Dados de Vida, e Pontos de Vida máximos! Assim, um lobo “comum” de Vitalia tem 4d8+8 DVs e 40 PVs. O aumento de Dados de Vida também incorre em aumento de tamanho, de acordo com o *Livro de Regras Básicas III*. Nativos também possuem Cura Acelerada 5.

Também como em Galrasia, o Plano de Lena abriga dinossauros. Alguns são realmente imensos, maiores que

qualquer outra espécie animal encontrada nos Planos (quilômetros de comprimento, segundo dizem). Grande parte destes e outros monstros gigantes vive em áreas restritas, distantes das regiões habitadas por humanos — mas é comum que alguns decidam ir além de seus territórios, criando problemas de bom tamanho!

Além de animais gigantes, Vitalia é habitado por um grande número de fadas (especialmente dríades, que aqui formam aldeias inteiras), entes e dragões verdes. A enfermeira, único animal conhecido capaz de conjurar magias de cura, também é encontrada aqui em abundância.

A energia positiva de Vitalia afeta os processos metabólicos dos seres vivos de forma espantosa. A cura natural funciona com o dobro da velocidade normal, significando a recuperação de 2 Pontos de Vida/nível a cada noite de repouso. O mesmo se aplica a outras formas de cura (em habilidades, por exemplo) e doenças também se curam em metade do tempo normal. Qualquer magia de cura tem efeito máximo, como se estivesse sob o efeito do talento metamágico Maximizar Magia, mas sem ocupar o espaço de magias de nível superior.

Doenças e venenos normais ou mágicos não funcionam neste Plano. Se um viajante planar está doente, sua doença cessa de agir em seu organismo — mas voltará quando o doente sair de Vitalia. Doenças associadas a maldições, como licantropia e apodrecimento de múmia, ainda funcionam aqui, mas podem ser curadas mais facilmente, e seus efeitos podem ser revertidos, mesmo quando isso não seria possível.

Magias que drenam vida, energia vital ou que estejam ligadas à energia negativa (incluindo todas as magias do tipo Trevas) são muito difíceis de conjurar, exigindo um teste de Identificar Magia (CD 25 + nível da magia), e mesmo em caso de sucesso seus efeitos são mínimos. Mortos-vivos sofrem em Vitalia, devido à energia vital excessiva; perdem 2 Pontos de Vida por rodada, e qualquer habilidade de Cura Acelerada que possuam cessa de funcionar. Poder da fé usado para expulsar ou destruir mortos-vivos recebe +5 de bônus no teste para determinar os DVs das criaturas afetadas.

No centro do Reino de Lena, uma formação arbórea com meio quilômetro de diâmetro cresce continuamente, subindo aos céus dezenas de metros por dia. Em suas câmaras e cidades-las cheias de flores vive uma população de estranhos seres planares que lembram crianças humanas, com olhos e cabelos de cores vivas. Estas Crianças de Lena passam seus dias cantando, brincando e inventando jogos. O som de sua felicidade pode ser ouvido ao longe; de acordo com as histórias contadas pelas sacerdotisas de Lena, toda a energia vital de Arton vem do canto e riso destas crianças — e, se um dia sua alegria acabar, o multiverso estará condenado.

A própria Lena, na forma de uma garotinha de seis anos com cabelos azuis, brinca com as outras crianças em sua Árvore da Vida. Ela dificilmente será hostil com quaisquer visitantes, mas talvez queira brincar um pouco antes de ouvir sobre seus problemas.

Sora

O Reino de Lin-Wu

O povo de Tamu-ra não acredita na vida eterna em outros mundos. Acreditam na reencarnação, no *dharma* e no *karma*, no retorno a este mundo para pagar por crimes passados ou ser recompensado por virtudes em vidas anteriores. Cada alma que visita o Plano de Lin-Wu será julgada, seus atos avaliados, para que então o Deus-Dragão decida como será seu retorno ao mundo dos vivos.

O Plano de Lin-Wu é um tipo de “sala de espera” para estas almas. Suas paisagens mais comuns são formadas por vastos campos com árvores de sakura — flor de cerejeira. O vento carrega ondas de suas pétalas rosadas. Sob as árvores, milhares de pessoas pertencentes a muitas raças comem e festejam ao ar livre.

Quando uma nova alma chega a Sora, é logo recebida por um servo de Lin-Wu — em geral o espírito de um jovem monge ou uma bela mulher humana em trajes cerimoniais. O espírito oferece ao recém-chegado um bolinho de arroz, e ele é então convidado a participar dos festejos à sombra das cerejeiras. Ao terminar de comer seu bolinho o espírito termina também a sua espera; os assuntos de sua encarnação anterior estão totalmente resolvidos. A alma está pronta para retornar ao mundo em uma nova forma, escolhida por Lin-Wu com base nos atos de sua vida passada.

Embora isso pareça um processo rápido, milhares de anos podem transcorrer entre a chegada e o retorno de uma alma. A passagem do tempo não é notada: os festejos são alegres, com muitas canções, danças e jogos. O clima é sempre agradável — um pouco frio para os padrões de Arton, mas apenas fresco para o povo de Tamu-ra.

Nem sempre a passagem por Sora é rápida ou feliz. Em alguns casos, o monge ou dama de quimono branco simplesmente não aparecem para receber o recém-chegado. Isso significa que ele tem algum tipo de papel a cumprir no próprio Plano de Lin-Wu. São estas pessoas e criaturas que formam a população fixa do lugar, levando suas não-vidas até o esperado momento da reencarnação.

Os campos de sakura são reservados apenas para aqueles que receberam seu bolinho de arroz. Longe destes locais, encontramos grandes florestas de bambu, montanhas geladas, vulcões ativos e oceanos com muitas ilhas. A vida nessas regiões não costuma ser fácil — elas são assoladas por muitos tipos de demônios e espíritos.

Além de humanos, encontramos em Sora raças que não existem em Arton, provenientes de outros mundos. Temos os anões korobokuru, os homens-rato nezumi, os homens-macaco vanara, os hengeyokai (animais que conseguem mudar para uma forma humana) e outros. Elfos, anões, halflings e outros semi-humanos são raríssimos — muito poucos chegam a este plano quando morrem, e menos ainda se tornam residentes.

Em geral, os vilarejos e cidades de Sora são governados por dragões. As maiores ameaças contra estas comunidades são os *oni*, palavra que serve para designar uma grande variedade de espíritos malignos. É comum que vastos exércitos destas criaturas avancem sobre cidades humanas.

No centro do Plano, no topo da mais alta das montanhas, encontramos a Fortaleza Takayama — onde vive o próprio Lin-Wu. Este palácio de muitos andares é habitado por milhares de monges, soldados samurai, magos shugenja e servas gueixas, todos empenhados em servir ao Deus-Dragão. Muitos tipos de espíritos e animais mágicos podem ser encontrados nos jardins da fortaleza. Em geral, Lin-Wu é visto em sua forma de samurai, usando armadura cor de sangue. Quando está furioso, torna-se um dragão-serpente, e pode ser observado voando em todas as regiões do Plano ao mesmo tempo, pois nesta forma seu corpo mede milhares de quilômetros de comprimento.

Serena

O Reino de Marah

O Plano reservado à Deusa da Paz é um mundo de beleza e alegria. Uma terra para onde vão aqueles que trazem paz sincera no coração — ou aqueles que, após uma vida sofrida de ódio e violência, conquistaram o direito do verdadeiro descanso eterno.

As paisagens de Serena enchem o espírito de felicidade. O céu é azul, às vezes com tons rosados, e sempre adornado com

nuvens algodoadas. Nunca anoitece: o sol apenas faz longos passeios pelo céu, às vezes chegando perto do horizonte para proporcionar belos crepúsculos. As chuvas são breves e suaves, apenas o bastante para produzir múltiplos arco-íris. E desde a criação deste Plano, nunca se viu por aqui um único relâmpago.

O relevo é suave, plano, sem grandes montanhas, abismos e outros acidentes geográficos. Campos floridos se estendem até onde a vista alcança. Borboletas e joaninhas enchem o ar. Pequenos bosques abrigam milhares de pombos selvagens, canários e pássaros multicoloridos. As colinas são verdes e baixas. Os rios correm devagar. Cada praia é um pequeno paraíso. Até mesmo as poucas regiões desérticas são agradáveis, com areia macia e muitos oásis.

Um curioso tipo de terreno encontrado em Serena são as florestas de cristal. Aqui, em vez de árvores, grandes formações de quartzo incolor se ramificam e cobrem grandes áreas. O cristal exerce efeitos curiosos sobre a visão, as ilusões e as magias baseadas em luz — elas podem ser amplificadas, anuladas ou completamente alteradas. As florestas também abrigam uma exótica fauna, com criaturas transparentes feitas de cristal. Estas são cobiçadas por seu altíssimo valor comercial, e também pela dificuldade em capturá-las — pois, em seu ambiente, são quase impossíveis de ser detectadas.

As terras-do-céu são outro fenômeno geográfico fascinante. Estas ilhas voadoras são similares à Vectora artoniana — com a diferença de que se pode ver grandes cristais incrustados sob cada ilha. Com certeza, são responsáveis pela flutuação. As ilhas maiores abrigam ecossistemas completos, e até cidades.



Serena, Reino de Marah

Muitos povos habitam Serena. Seus reinos são belos e prósperos, com costumes semelhantes aos de Arton — exceto pelo fato de que não há crime ou luta. Existem agentes da lei para lidar com eventuais problemas, mas a própria índole pacífica da população local faz com que a criminalidade seja quase inexistente. As ruas são cheias de sorrisos e crianças. As cidades de Serena são como deveria ser qualquer cidade que nunca teve problemas com a guerra.

Além de grandes metrópoles, Serena apresenta muitas aldeias e vilarejos pacatos, que em geral vivem da agricultura e pecuária. Também encontramos uma surpreendente quantidade de monastérios: eles acolhem monges que são procurados pelos aldeões para solucionar suas dúvidas.

A maior parte da população de Serena é formada por humanos, elfos, halflings e gnomos. Temos também muitos anões, em geral devotados à mineração e à joalheria — raramente fabricam armas ou armaduras, exceto como peças decorativas. Centauros e fadas preferem viver nos bosques. Orcs, ogros, goblinóides e outros humanóides monstruosos são raros, mas existem em pequenas comunidades isoladas.

Situado no centro do plano, o Palácio da Paz é onde encontramos a Deusa Marah. A estrutura lembra uma torre de cristal que desaparece nos céus, com nuvens circulando à sua volta. Seus salões abrigam alguns dos mais belos jardins em toda a Criação, onde se banham suas servas ninfas — milhares delas vivem no Palácio. Humanos, elfos e halflings também moram com Marah. Todos têm grandes asas brancas.

A cerca de um quilômetro do nível do chão, uma luz branca pode ser vista brilhando no coração do Palácio. Ali é onde vive a própria Dama Branca. Aquele que observa sua luz pessoalmente nunca mais será capaz de realizar um ato violento (em termos de regras, estará permanentemente sob efeito de *acalmar emoções*).

Chacina

O Reino de Megalokk

Enquanto o Plano de Allihanna oferece a seus habitantes um mundo de paz e beleza naturais, no Plano de Megalokk encontramos exatamente o oposto.

Chacina é um reino de medo, fome, selvageria, brutalidade e luta pela sobrevivência. Os fracos são devorados pelos fortes, que por sua vez são devorados pelos mais fortes, e estes servem de alimento para coisas ainda maiores. Cada sombra esconde um predador faminto. Cada minuto de vida pode ser o último.

As paisagens de Chacina são desoladas. O sol é vermelho, tingindo o céu com uma opressiva cor de sangue, assim como a lua e estrelas. Quase nenhuma vegetação cresce no Plano — apenas cactos, espinheiros e árvores negras retorcidas. O terreno é rochoso, com infinitas cordilheiras, grandes cavernas e vulcões. Os desertos são vastos, tão quentes que a água da chuva evapora antes de chegar ao solo — ou seja, nunca chove. As geleiras são cruéis. Os mares são ferventes, corrosivos ou venenosos. As

tempestades são furiosas. E esqueletos fossilizados do tamanho de cidades oferecem mais pavor aos viajantes.

Chacina é uma terra onde apenas monstros sobrevivem. Dos kobolds rastejantes aos maiores dragões, eles existem em todos os tamanhos e formas. Gigantes combatem nas montanhas, arremessando pedras do tamanho de navios. Dinossauros herbívoros lutam pela pouca água e comida, enquanto evitam ser devorados pelos carnívoros. Hidras aguardam com suas muitas cabeças escondidas nos pântanos. Trolls aterroizam florestas e cavernas. Dragões jovens são apanhados em teias de aranhas-gigantes. Dragões antigos governam vastas extensões de território à volta de seus covis, reunindo fartos tesouros e formando grandes haréns de companheiras.

Quando se sentem cruéis, os deuses permitem que humanos e semi-humanos venham para este Plano depois de morrer. Estes infelizes vivem como nômades primitivos, sem construir cidades, pois estas jamais poderiam resistir à investida de tantos monstros. Abrigam-se em cavernas e acampamentos temporários, e combatem as feras como podem. Acabam vivendo como antigos homens-das-cavernas.

Para os orcs, ogros, goblinóides, homens-lagarto e outras raças monstruosas, isso não é nenhum problema — eles nunca tiveram outro modo de vida. Algumas tribos conseguem erguer fortalezas poderosas, e até governar regiões inteiras. Xamãs de Megalokk atuam como regentes, liderando seus povos em guerras contra outros povos. Matança e pilhagem são o único modo de vida conhecido em Chacina.

Megalokk, o Deus dos Monstros, vive na Montanha da Fúria — um vulcão ativo, cuja cratera é maior que o reino inteiro de Deheon. O vulcão fica no centro de um oceano de lava vulcânica, infestado de dragões vermelhos. No interior da Montanha da Fúria, em uma rede de túneis e câmaras, vivem os servos pessoais de Megalokk: homens-lagarto, homens-escorpião, harpias, medusas e outras criaturas horríveis que Arton nunca conheceu.

O próprio Megalokk costuma ser encontrado em uma vasta câmara, imerso em um lago de lava. O deus realmente tem muitas cabeças monstruosas, que mudam a todo momento. Quando deseja, pode abandonar esta forma colossal e usar um corpo menor, em geral um dragão, mantícora ou algum tipo grotesco de centauro.

Al-Gazara

O Reino de Nimb

Em oposição completa ao Reino de Khamlyr, no Plano reservado ao Deus do Caos reina tudo que é aleatório, imprevisível e insano.

Basta um olhar para perceber que este mundo só poderia ter sido criado por um deus louco. Os campos e florestas formam figuras impossíveis. Montanhas se equilibram de cabeça para baixo. Rios correm ao contrário. Chuvas pesadas caem

sem aviso sobre os desertos. Dias de quatro horas são seguidos por noites que duram uma semana, ou vice-versa. *Nada* acontece como deveria.

Enquanto Ordine apresenta paisagens imutáveis, em Al-Gazara a geografia está sempre em mutação. Mapas são inúteis, pois mesmo entre cidades vizinhas as direções e distâncias mudam o tempo todo. O que é oceano hoje pode ser deserto, abismo ou floresta amanhã.

E até agora falamos apenas de aspectos geográficos e fenômenos climáticos mais ou menos normais! Nenhuma biblioteca poderia registrar todos os estranhos eventos, formações e ambientes que ocorrem em Al-Gazara. O viajante pode encontrar em seu caminho a imensa estátua de um kobold dançarino, um vulcão que expelle mel, uma montanha de pés de sapato esquerdo, uma plantação de âncoras de navio... tudo em apenas uma tarde.

Na verdade, se existe alguma coisa constante no Plano do Caos, são os jogos — é normal que sua paisagem louca apresente símbolos ligados a jogos. Campos e planícies podem ser quadriculados como tabuleiros de xadrez. Dados de muitas faces nascem em árvores. Muralhas são feitas com cartas gigantes de baralho. Amuletos da sorte (ferraduras, trevos, figas, pés-de-coelho...) aparecem com regularidade em todos os lugares.

A vida animal em Al-Gazara é tão ilógica quanto todo o resto. *Nenhum* animal se comporta como deveria. Cavalos podem ser carnívoros, insetívoros, comedores de pedra ou podem simplesmente não comer nada. Tartarugas são mais velozes que coelhos. Cegonhas fazem teias para capturar caramujos saltadores. Esquilos caçam leões. Gatos falam. Peixes voam. E quando você começa a acreditar que está entendendo tudo, os animais simplesmente mudam de comportamento. ("Ei, pensei que as galinhas deste lugar eram só venenosas! Não sabia que também podiam ficar invisíveis!")

A quantidade de criaturas fantásticas em Al-Gazara é superior àquela em qualquer outro Plano. Aqui, seres que seriam considerados raros em outros lugares formam populações inteiras. Temos cidades habitadas por dragões, gigantes, medu-

sas, ninfas, harpias e vampiros, entre outros. Entretanto, muitas vezes chega a ser difícil reconhecer estes seres — pois eles também não são como deveriam. Nem todos os vampiros precisam de sangue (na verdade, alguns são grandes apreciadores de pudim de ameixa). Nem todos os dragões têm um par de asas (alguns têm dois, quatro ou nenhum). Nem todas as medusas têm serpentes na cabeça (às vezes são tentáculos, vermes, centopéias ou margaridas). Como se vê, é difícil organizar ou classificar qualquer coisa em um mundo onde reina a de-

sordem completa.

Enquanto a certeza governa Ordine, o caos total reina em Al-Gazara. Nenhum evento ou ato pode ser previsto, mesmo quando a chance de acerto ou falha é quase certa. Jogue um dado de seis faces, e você pode conseguir um... oito! Jogue uma moeda para cara ou coroa, e você pode ver uma face que a moeda não tinha antes. Ou não!

Em termos

de jogo, *todos* os testes e jogadas de

dados têm chances iguais de sucesso e fracasso. Antes de qualquer jogada de 1d20, o jogador anuncia se o resultado será par ou ímpar — e caso sua escolha seja correta, o resultado da jogada é bem-sucedido. Modificadores nunca são aplicados, sejam bônus ou penalidades: atacar um goblin amarrado e indefeso é o mesmo que tentar atingir o mesmo goblin com uma flecha a duzentos metros, de olhos fechados. Além disso, *todos* os acertos são automaticamente ameaças de sucesso decisivo (que devem ser resolvidas com uma jogada normal de 1d20, sem aplicar modificadores), e todas as falhas têm chances de gerar resultados desastrosos.

Esse fenômeno afeta qualquer jogada de 1d20, seja ela um ataque, teste de perícia, teste de resistência, jogada de iniciativa ou quaisquer outros. Jogadas que envolvem outros tipos de dados também são afetadas, sempre com chances iguais (50%) de um resultado máximo ou mínimo. Assim, uma *bola de fogo* conjurada por um feiticeiro de 6º nível sempre causará 6 ou 36 pontos de dano (o valor mínimo ou o valor máximo).

Devido a esta condição de caos total, mesmo o mais fraco e inepto guerreiro pode derrotar o mais poderoso dos



dragões — e vice-versa, tornando este Plano muito perigoso, mesmo para os mais poderosos e experientes aventureiros.

Humanos? Semi-humanos? Em Al-Gazara são minoria, e isso quando você consegue reconhecê-los. Após algum tempo neste lugar, todos ficam loucos — e esta loucura acaba afetando sua própria aparência. Um paranóico pode ter, literalmente, olhos na nuca. Uma vítima de dupla personalidade pode ter duas cabeças. Uma fantasia pode realmente transformar a pessoa naquilo que acredita ser (ou algo parecido). E um homicida pode facilmente se transformar em algum tipo de monstro assassino, equipado com garras e presas.

Quase não existem sociedades neste plano, pois todos são loucos demais para conseguir viver juntos. Mas existem cidades. Em geral, são erguidas por criaturas poderosas, com propósitos desconhecidos. Algumas brilham com luzes mágicas e abrigam casas de jogos, como imensos cassinos. Outras são grandes prisões, sanatórios que reúnem loucos perigosos. E outras apenas refletem a loucura de seus construtores — como uma cidade inteiramente feita de açúcar e doces com o propósito de capturar crianças.

É raro que o deus Nimb use uma mesma forma várias vezes, mas em seu próprio Plano ele pode ser visto como um velho de cartola e olhar insano. Sua morada é a Mansão de Nimb, um imenso palácio de cabeça para baixo, com sua base nos céus e apenas a torre mais alta tocando o chão. É impossível mapear suas salas e corredores, que mudam a todo momento. Apenas seus moradores conseguem percorrer a Mansão sem se perder.

Não há na Mansão de Nimb humanos, elfos, anões ou membros de qualquer raça conhecida. Cada um de seus servos é uma criatura única. Conhecidos coletivamente como os Anjos de Nimb, são totalmente diferentes entre si. Não há dois Anjos iguais, ou mesmo parecidos. Um deles tem a forma de um cubo cheio de olhos, enquanto outro é uma linda fada de pele azulada com quatro pares de asas de borboleta.

Alguns clérigos de Nimb costumam contar uma história curiosa. Em tempos recentes, o Deus do Caos ficou tão furioso que alguns de seus Anjos fugiram de medo. Deixaram Al-Gazara e agora estão escondidos em algum ponto Arton. Nimb tem um plano para recapturar todos eles, envolvendo um artefato chamado *Dado Selvagem*.

Pelágia

O Reino do Oceano

O Plano do Oceano é uma infinita extensão de água salgada. Pouco acontece acima das ondas: dias e noites normais, com clima variável — do sol cálido à tempestade bravia.

Acima das ondas, Pelágia é um mundo de pescadores, marujos e piratas. Apesar da imensa quantidade de ilhas, as terras emersas são raras. Nenhuma ilha é grande o bastante

para abrigar um reino, apenas algumas vilas. Quase não há animais terrestres. Madeira e metal são artigos raríssimos. Tipicamente, navios e outras estruturas são construídos com ossos, carapaças, couro e outros produtos animais.

Ilhas flutuantes artificiais, construídas por humanos e outros povos, são muito comuns. Algumas chegam a ser gigantescas, abrigando poderosas cidadelas e fortalezas. Também há rumores sobre cidades instaladas no dorso de monstros colossais — vivos, mortos ou adormecidos — que flutuam eternamente. Este é um ambiente brutal, de recursos escassos e difícil sobrevivência.

Abaixo da superfície, entretanto, encontramos a verdadeira riqueza do Grande Oceano. Ao contrário do que acontece nos oceanos de Arton e outros mundos, a luz do sol penetra generosa a grandes profundidades. Na maioria das regiões, a água é cristalina, revelando paisagens de beleza incomparável. Florestas de algas avançam por centenas de quilômetros. Recifes de coral formam montanhas e cordilheiras. Cardumes de peixes prateados movem-se em sincronia perfeita, tão imensos que sua passagem pode levar dias.

Pelágia é o mundo das raças submarinas. Aqui erguem impérios, demarcam territórios e vivem em guerras constantes. Hordas de guerreiros lançam-se à morte em batalhas que tingem as águas com sangue. As guerras mais duradouras são travadas entre os elfos-do-mar e as sereias — duas raças com pontos de vista totalmente diferentes sobre a posição do homem e da mulher na sociedade.

Nem só elfos e sereias povoam Pelágia. Encontramos no Plano estranhas raças de homens-peixe, homens-lagosta e outras tantas, vivendo em tribos ou cidades isoladas. Além disso, muitas regiões são formadas pelas mesmas águas mágicas encontradas em certas partes do oceano artoniano, onde humanos e outras criaturas terrestres podem respirar livremente. Por esta razão, existem muitas aldeias humanas em Pelágia, e até mesmo nações! Elfos terrestres, meio-elfos, halflings, gnomos, fadas e goblinóides também são comuns, formando comunidades próprias. Anões são muito raros: aqueles que chegam a este Plano preferem tentar viver na superfície.

Embora aqui não seja possível acender fogo, e os metais sejam raros, Pelágia é rica em recursos naturais. Peixe e algas são o alimento mais comum. Coral e madrepérola são as mais populares matérias-primas. Roupas são confeccionadas a partir de couro de peixe, seda de aranha-do-mar e outros materiais. Armas e armaduras são feitas com ossos, dentes e outras partes de animais — o rosto dos peixes-espadas e peixes-serras é especialmente procurado para fabricar espadas.

No entanto, Pelágia também é um Plano repleto de perigos. Nereidas estão sempre à procura de novas vítimas para suas brincadeiras cruéis. Dragões marinhos acumulam tesouros em covis submersos. Grandes bandos de trolls marinhos vagam em busca de vítimas. Lagostas e caranguejos do tamanho de cidades podem emergir sem aviso das profundezas onde estavam escondidos. E os profundos abismos mari-

nhos escondem horrores com garras, mandíbulas e tentáculos que poderiam esmagar um continente. O Senhor das Profundezas, um gigantesco kraken que habita o oceano de Arton, seria considerado apenas um “peixinho”...

No centro de Pelágia está o Palácio de Coral, uma estrutura tão imensa que as maiores baleias podem atravessar suas menores janelas. Ali vive o Grande Oceano, em sua galante forma élfica. É servido pelos anjos-do-mar — uma raça de grande beleza, formada por humanóides com asas que lembram nadadeiras multicoloridas. É muito raro encontrar um deles fora do Palácio, e mais ainda em outros planos.

Além dos próprios anjos, o Palácio é também habitado por elfos-do-mar e sereias, ambos em eterna rivalidade, sempre tentando atrair as graças do Grande Oceano sobre sua própria espécie. Servos humanos e de outras raças também vivem no Palácio de Coral. O Palácio é protegido de invasores por uma guarda pessoal formada por dragões marinhos, que por sua vez comandam um exército de selakos (tubarões).

Deathok

O Reino de Ragnar

Se existe um Reino dos Deuses que possa genuinamente ser chamado de inferno — pelo menos por humanos e semi-humanos — é o Plano de Ragnar.

Toda e qualquer beleza parece ter sido expulsa deste mundo em ruínas. Montanhas negras e pontiagudas lembram presas que tentam devorar o céu cinzento e sem sol. Florestas de árvores queimadas lutam para reviver até que sejam novamente violentadas pelo próximo incêndio. Desertos de rocha e ferro acolhem os esqueletos daqueles que ousam desafiar sua aridez. Rios vulcânicos trazem veneno das profundezas. O próprio ar queima nos pulmões.

E quem se surpreenderia ao saber que orcs, goblinóides, ogros e outros monstros apreciam este mundo mais do que qualquer outro? Formando a maior parte da população nativa de Deathok, estas raças infestam cada montanha, vale ou caverna. Na verdade, como também ocorre no Plano de Tenebra, grandes porções do reino ficam no subsolo e formam redes de cavernas, algumas do tamanho de continentes.

Exceto pelas bestas de carga e guerra usadas pelos humanóides, quase não há vida animal em Deathok. Nem mesmo outros monstros. Entre as poucas exceções estão gigantes de vários tipos vivendo em áreas isoladas, às vezes no comando de aldeias de ogros. Temos também uma grande quantidade de vermes e pestes, que prosperam na imundície.

Para humanos e semi-humanos, viver em Deathok é um pesadelo constante. Aqui são caçados como animais, perseguidos por patrulhas humanóides que percorrem as áreas mais inacessíveis. Quando capturados com vida, são levados para trabalhar como escravos ou — caso não sirvam para isso — servir de comida para os monstros. Os poucos que conseguem

escapar deste destino vivem em pequenas comunidades escondidas, tentando localizar e acolher outros fugitivos. Humanos, elfos, anões, minotauros... em Deathok, todos se consideram irmãos. Preconceito racial é um luxo ao qual não podem se dar.

Quanto aos dominadores deste Plano, estes sim cultivam grande intolerância para com outras raças. Goblins, hobgoblins, bugbears, orcs e ogros formam nações próprias, sempre em guerra com as demais. Não praticam qualquer forma de agricultura, pecuária ou comércio: seu sustento vem unicamente de pilhagens, quando conquistam povos, tomam seus bens e escravizam ou devoram os sobreviventes.

Ragnar, na forma de um grande e feroz bugbear, vive em sua Cidadela da Morte — uma torre feita de armas e ossos de inimigos vencidos, que desaparece nos céus. Acampamentos com milhares de soldados se estendem por quilômetros à volta. Com o avanço da Aliança Negra sobre Arton, a Cidadela parece cada vez mais alta. Ragnar devora grandes banquetes de carne humana ou élfica, sua favorita, na companhia de seus servos (ocasionalmente incluindo alguns destes no cardápio).

Venomía

O Reino de Sszzaas

Alguns Planos, como Chacina, Werra e Deathok, ameaçam seus habitantes com mortes violentas. A morte também espregueia no Plano de Sszzaas, mas em formas mais sutis e sorrateiras.

Venomía é um mundo tóxico. Em seus rios e mares borbulha enxofre, ácido sulfúrico, ácido clorídrico e outras substâncias venenosas. As nuvens nos céus são de gás cloro, tão mortais quanto o sopro de um dragão verde. Nevoeiros de cores doentias preenchem os vales, cobrem os pântanos e devastam desertos. O solo escuro é tão impregnado de metais pesados que encurta a vida de qualquer criatura em contato regular. As paisagens deste Plano emanam putrefação e decadência assim como um cadáver emana o fedor da morte.

Pouca vida vegetal consegue crescer em Venomía, e quase nenhuma serve para consumo humano — seja como comida, lenha ou material de construção. Suas frutas, verduras e legumes têm altas concentrações de veneno, toleráveis apenas para as formas de vida locais. Suas árvores são negras e retorcidas, com madeira escura e gotejante de veneno: o viajante planar experiente sabe que usar esta madeira como lenha produz fumaça tóxica. Mesmo a seiva da madeira cortada emana uma toxina que, a longo prazo, mata qualquer habitante de uma cabana feita com ela.

A fauna local é composta unicamente por animais venenosos. Muitos, como rãs e insetos, trazem a toxina na carne ou na pele, matando aqueles que tentam comê-los ou tocá-los. Outros são predadores equipados com engenhosos mecanismos naturais para envenenar suas presas — das conhecidas presas inoculadoras das serpentes ao sopro de gás mortal das

hidras. Toda e qualquer forma de animal venenoso presente em Arton também existe neste Plano, em tamanhos maiores, ou com venenos piores. A luta pela sobrevivência é uma guerra química; vence a toxina mais forte, vence a imunidade mais eficiente. Mortos-vivos também são uma presença extremamente comum.

Os infelizes que morrem em Arton e terminam neste Plano não costumam durar muito. Não há cidades humanas ou semi-humanas em Venomia — nem mesmo os anões, com sua grande resistência a venenos, conseguem viver aqui. As comunidades locais são compostas por homens-serpente, homens-sapo, trogloditas, nags, homens-escorpão e outras raças monstruosas, sempre aparentadas com animais venenosos. Desnecessário dizer que estes monstros caçam os humanos que encontram, para usá-los como escravos ou coisa pior.

Apesar da crueldade inerente a esta raça, os homens-serpente formam as sociedades mais avançadas de Venomia. Erguem cidadelas impressionantes, obras arquitetônicas que evocam respeito e temor. Seus palácios, torres e pirâmides têm formas de corpos ofidios, janelas no formato de olhos e ladrilhos que lembram escamas. Fazem o observador ficar hipnotizado, prisioneiro de suas formas sedutoras e terríveis.

A maior das cidadelas de Venomia tem a forma de uma serpente gigantesca, com dezenas de quilômetros de comprimento, que morde a própria cauda e flutua sobre o pico de uma

montanha, girando lentamente. Ali vive Sszzaas, o próprio Grande Corruptor, servido por uma raça poderosa de mulheres-serpente (uma raça estranhamente semelhante à figura da Divina Serpente venerada pelas dragoas-caçadoras de Galrasia). Servos de outras raças, como homens-serpente, homens-escorpão e alguns poucos humanos (magicamente protegidos contra o veneno) também moram ali. São os magos, clérigos, conselheiros e estrategistas de Sszzaas. Por séculos, passaram seus dias tramando uns contra os outros, pensando em formas de tomar o poder de Venomia enquanto seu deus estava ausente.

Lendas diziam que o Deus-Serpente havia sido morto por Khalmir após roubar todos os Rubis da Virtude (o que não era totalmente verdade). Muitos aventureiros poderosos vieram até este Plano acreditando que as gemas sagradas poderiam estar aqui, mas estavam errados. Os Rubis da Virtude encontravam-se em Arton, protegidos pela naga Aspis, até o momento em que foram roubados por um grupo de aventureiros e implantados no corpo de um paladino morto. Este viria a se tornar o Paladino de Arton.

Erraram também aqueles que acreditaram na morte de Sszzaas; o Grande Corruptor trapaceou todos. Esteve escondido em Arton, tramando um plano complicado que envolveu o lendário Paladino e alguns aventureiros. Com sua conclusão, o Deus Serpente conseguiu retornar ao Panteão e retomar seu Reino. Hoje, ocupa seu tempo pensando em formas de castigar aqueles que haviam tentado usurpar seus domínios.



Terápolis

O Reino de Tanna-Toh

Tanna-Toh é a deusa do conhecimento e dos povos civilizados. É inimiga da ignorância, barbárie e selvageria. Por este motivo, visitar o Reino de Tanna-Toh pode ser fascinante para alguns, mas extremamente perturbador para outros.

Terápolis é o único dos vinte Reinos dos Deuses que não apresenta áreas selvagens de qualquer tipo. Todas as suas regiões são completamente tomadas por estruturas artificiais — são milhares de quilômetros quadrados de cidades, muralhas, estradas, pontes, aquedutos, redes de esgoto, campos de cultivo, pastagens... muito mais do que qualquer povo teria sido capaz de construir em mil gerações. De fato, tais estruturas não foram realmente construídas: parecem se formar naturalmente, da mesma forma que campos, montanhas e mares se formam em outros Planos.

O tipo de “terreno” mais comum são as grandes cidades, com seus infinitos quarteirões, avenidas, passarelas, palácios e outras obras arquitetônicas. Suas estruturas são impressionantes: um único templo, fortaleza, biblioteca, torre ou anfiteatro pode ser maior que uma montanha inteira de Arton. Mas, em meio à aridez do mármore e granito, também temos parques e jardins magníficos, talvez os únicos lugares em

Terápolis onde um ranger, bárbaro ou druida possa encontrar um pouco de conforto.

Estátuas de todos os tipos e tamanhos proporcionam grande beleza à paisagem. Representam figuras importantes de Arton, os deuses do Panteão, animais e monstros fantásticos e uma infinidade de outros temas. Cada estátua traz em seu pedestal informações claras sobre a figura representada, em inscrições mágicas que qualquer pessoa alfabetizada pode ler, não importando os idiomas que conheça. Na verdade, toda e qualquer forma de escrita encontrada em Terápolis — desde placas informativas ao mais obscuro livro de feitiços — aparece magicamente como o idioma nativo de cada leitor.

Em geral as cidades são separadas entre si por áreas rurais e ligadas por estradas amplas. Forças sobrenaturais do Plano fazem com que as fazendas dispensem cuidados — os campos de cultivo e áreas de pasto jamais são tomados por outros tipos de vegetação, sempre mantendo suas formas trabalhadas e ordenadas. Muitos tipos de animais vivem nessas fazendas, em áreas delimitadas por cercas e muros, formando a vida animal nativa: apesar da comida abundante e ausência de predadores, eles mantêm taxas controladas de reprodução que impedem qualquer desequilíbrio ecológico.

Apesar das grandes extensões urbanizadas, nem todas as cidades são habitadas: a população humana e semi-humana do Plano não é assim tão grande. A maior parte das cidades está



Terápolis, Reino de Tanna-Toh

vazia. Certas regiões, no entanto, servem como covil para povos ou raças perigosas.

Sobre as criaturas de Terápolis, é importante lembrar que costumam ser mais inteligentes que seus equivalentes em outros Planos. Animais de rebanho têm o intelecto de um cão. Cães podem ser tão espertos quanto macacos ou ogros. E seres humanóides que seriam bárbaros em outros mundos (como orcs e goblinóides) formam neste Plano culturas muito mais avançadas, que dominam a linguagem escrita e a prática de magia. Isso não significa, entretanto, que sejam menos cruéis...

Também não é raro que certos monstros inteligentes, como dragões, beholders, medusas e liches, ocupem suas próprias cidades — sejam elas restritas a uma só espécie, sejam mistas. Às vezes, humanos e semi-humanos também vivem em harmonia nas cidades dos monstros, mas isso é incomum; em tais lugares, muito mais provável é encontrar humanos em masmorras, ou servindo como escravos.

Felizmente, a maior parte da população de Terápolis é formada por humanos. Elfos, anões e halflings e gnomos também estão presentes, encontrados entre os humanos ou em cidades próprias. Uma vez que não existe a necessidade de caçar, construir, cultivar ou cuidar de animais, os habitantes locais tipicamente devotam suas vidas aos estudos, artes, esportes ou prática de magia. Os aventureiros nativos deste Plano são aqueles que procuram os mais preciosos e perigosos segredos em áreas remotas, em geral aquelas habitadas por monstros.

Localizada no centro de Terápolis, a Biblioteca dos Planos é maior que a maioria dos reinos de Arton. Ali vive Tanna-Toh, que pode ser encontrada em seu estúdio, em meio a quilômetros de estantes de livros. É perigoso percorrer estes corredores sem um guia: alguns livros têm histórias tão poderosas que seus personagens ocasionalmente escapam das páginas, podendo atacar aqueles que encontram.

Na forma de uma anciã recurvada sobre seus pergaminhos, a deusa registra em novos tomos todos os acontecimentos ocorridos no multiverso. Em geral está ocupada demais para falar pessoalmente com eventuais visitantes, mas seus milhares de assistentes — na maioria magos e clérigos humanos — podem solucionar dúvidas. Também é papel dos assistentes recapturar personagens fugitivos e fazer com que voltem a seus respectivos livros.

Kundali

O Reino de Tauron

Durante anos, os teólogos de Arton acreditaram na Divina Serpente como uma das divindades maiores que formavam o Panteão. Adorada principalmente por povos sauróides tribais, ela seria a deusa da Força, Coragem, Dominação e Escravidão. Surgia na forma de uma serpente gigantesca, de torso feminino, habitando uma caverna em chamas que existia no coração de seus seguido-

res. Acreditava-se, portanto, que este lugar terrível seria o Plano da Serpente.

Mais tarde, o contato com os minotauros de Tapista revelou que esta raça venerava uma divindade similar — mas masculina. Tauron, o Touro em Chamas, representava exatamente os mesmos ideais: força, coragem, o dever dos fortes de proteger os fracos, e seu direito de dominá-los. Não sendo incomum que um mesmo deus se apresente aos mortais sob várias formas, a comunidade eclesástica deduziu que Tauron e a Serpente eram a mesma divindade.

Hoje, graças a relatos de aventureiros que realizaram viagens planares até Kundali, esta hipótese está sendo contestada. Estes viajantes falam de um Plano dominado por minotauros e repleto de metrópoles e labirintos. Nenhuma caverna em chamas. Nenhuma serpente.

As teorias são muitas. Uma diz que a Divina Serpente teria sido realmente uma divindade maior — especialmente no passado, quando as raças sauróides eram mais significativas —, mas teria perdido seu posto com a ascensão dos minotauros. Outra hipótese sustenta que a Serpente de fato teria adotado a forma de Tauron, talvez como um tipo de prêmio para sua raça favorita. E alguns afirmam que a Serpente sempre foi apenas uma divindade menor, erroneamente tomada como parte do Panteão.

De qualquer forma, apenas as dragões-caçadoras de Galrasia conseguem — através de transe e rituais xamanísticos — alcançar a suposta “caverna em chamas” onde a Serpente viveria. Nenhum meio convencional de transporte planar parece capaz de repetir este feito. Viajantes planares que tentam contato com o Deus da Força chegam, invariavelmente, a Kundali.

Este mundo de grandes campos mostra, sem dúvida, muito mais afinidade com os minotauros. O relevo é baixo, com poucas colinas e nenhuma montanha — bastante conveniente para uma raça que teme alturas. Os bosques abrigam boa caça e os mares são navegáveis. Acima de tudo, não há estradas retas em Kundali: todos os caminhos são intrincados, labirínticos, de uma forma que apenas a mente de um minotauro pode entendê-los. Os minotauros conseguem percorrer estes caminhos sem nenhuma dificuldade, mas um humano ou semi-humano poderia ficar perdido durante dias apenas por tentar atravessar uma ponte!

Assim como fizeram em Tapista, os minotauros ergueram em Kundali poderosas nações que ocupam vastos territórios. Conflitos entre reinos são muito comuns — esta é, acima de tudo, uma raça guerreira. Mas a guerra entre estas criaturas é diferente daquelas travadas em Werra. Minotauros lutam por honra, glória e vitória, não pela morte do inimigo. São fortes e orgulhosos, mas respeitam um oponente superior. Assim, o número de mortos em uma guerra entre os minotauros é bastante reduzido — uma se batalha parece mais com um torneio. Neste aspecto, minotauros são similares a búfalos e outros bovinos selvagens: estes animais sempre desafiam uns aos outros em duelos de cabeçadas, mas quase nunca até a

morte. Um duelo é apenas um teste de força e soberania.

No Reino de Tauron, membros de outras raças acabam se tornando escravos — tratados com respeito, mas ainda assim escravos. Como ocorre em Tapista, a escravidão dos fracos é vista pelos minotauros como algo natural, não um ato maligno. Grande parte da população escrava aceita esta condição. Outros, no entanto, resistem e lutam. Pequenos grupos de rebeldes formados por humanos e semi-humanos unem-se para combater a tirania dos minotauros, mas sem muito sucesso.

O deus Tauron, na forma de um grande minotauro negro com a cabeça em chamas, pode ser encontrado na Arena da Glória — o maior anfiteatro de jogos conhecido no multiverso. Aqui, convoca grandes campeões de todos os Planos (incluindo divindades menores) para competições e torneios de luta. Entre os prêmios para os campeões, Tauron costuma oferecer desde artefatos poderosos até a realização de desejos. Em todo o multiverso, apenas o Torneio do Deus Guerreiro, realizado em Werra, pode rivalizar com estas competições em termos de recompensas e poder dos lutadores.

O deus minotauro ordenou, recentemente, a construção de uma grande estátua de Glórienn diante da Arena. Isso parece confirmar os rumores de que estaria planejando aceitar a Deusa dos Elfos como escrava, em troca de proteger seu povo e sua posição no Panteão (uma oferta extremamente generosa, na opinião de Tauron). Conta-se também que a Arena está sendo preparada para aquele que será seu mais grandioso torneio — algo que, talvez, envolva a Deusa dos Elfos.

Sombria

O Reino de Tenebra

O Reino das Trevas é um lugar que muitos chamariam de inferno. E com bons motivos.

Este Plano existe em noite eterna. Aqui não existe sol, apenas o céu estrelado e uma pálida lua cheia. Esta lua emite uma luz mínima, suficiente para que humanos consigam enxergar em espaços abertos, mas, em qualquer lugar fechado ou abrigado, a escuridão é quase total.

Não há campos ou florestas como conhecemos, pois nenhuma vegetação cresce em Sombria. No entanto, vastas selvas de fungos alimentam os herbívoros e abrigam as mais estranhas formas de vida. São comuns os morcegos, corujas, roedores, lobos, serpentes e todo tipo de criatura noturna, em versões normais, gigantes ou até mortas-vivas.

Algumas regiões do Plano não passam de gigantescos cemitérios e cidades-fantasma, que se estendem por centenas de quilômetros. Hordas formadas por milhões de esqueletos e zumbis vagam sem rumo, atacando e devorando qualquer criatura viva que tenha a infelicidade de passar por ali. Em geral, estas áreas são cortadas por altas cercas de arame enferrujado, que formam labirintos sem fim. Magias e poderes de expulsão, fascinação ou controle de mortos-vivos não funcionam (exceto quando

conjuradas por Clérigos de Tenebra e outros servos da deusa).

Outros pontos são dominados por licantropos. Eles formam grandes bandos de caça, que devoram tudo em seu caminho ou travam guerras sangrentas contra outras espécies. Neste Plano, licantropos não têm nenhuma vulnerabilidade especial contra prata.

Existe em Sombria um incontável número de pequenas comunidades humanas e semi-humanas. Seus habitantes vivem em constante medo e desespero, protegendo-se como podem contra os mortos-vivos, licantropos e outros monstros. Todos são unânimes em acreditar que estão no inferno, pagando por seus crimes — mas isso não explica por que muitas pessoas inocentes também são enviadas para este lugar após a morte.

Muitos vilarejos humanos ficam sob o comando de um ser poderoso, geralmente um mago, clérigo, fantasma, vampiro, licantropo ou dragão negro. O lorde protege a comunidade contra outros perigos, em troca de tributo, devoção ou sacrifícios. Este líder costuma ser um tirano sem piedade, que submete seus súditos a todo tipo de sofrimento — mas a vida seria ainda pior sem ele!

O mais surpreendente em Sombria é que, apesar de sua vastidão, a maior parte de seus habitantes vive sob a terra. Muito abaixo da superfície, uma infinita rede de túneis e cavernas abriga raças, culturas e civilizações inteiras. Algumas câmaras são do tamanho de continentes, e aqui vivem povos subterrâneos originários de milhares de mundos diferentes.

Muitos destes “submundos” são lugares bem mais aprazíveis que a superfície. Os anões escavam reinos gloriosos, magníficos, que fazem Doherimm parecer uma cova rasa. Elfos negros, halflings, gnomos, trogloditas e até mesmo alguns povos humanos também erguem nas cavernas gigantes suas cidades e impérios. Milhares de quilômetros de terra e rocha separam estas cavernas-mundos, de forma que os habitantes de uma nem mesmo chegam a saber da existência das outras. Apenas seres com grande poder mágico conseguem viajar entre elas.

Isso não quer dizer que não existe perigo nos submundos. Dragões e monstros titânicos, alguns medindo quilômetros de comprimento, rastejam através da terra. Impérios formados por demônios e outras criaturas malignas aguardam uma chance de invadir e conquistar reinos vizinhos. E os mortos-vivos também existem por aqui, infestando os túneis aos milhões.

No centro deste Plano encontramos a Torre de Tenebra, que serve como habitação para a própria deusa. Apesar de ser inteiramente feita de ossos, suas curvas e voltas exibem uma macabra sensualidade. É possível reconhecer na estrutura estranhas formas femininas, como se fossem os corpos enlaçados de muitas deusas alienígenas. Olhando atentamente, às vezes até temos a impressão de que estão vivas...

A Torre se ergue até sumir no céu noturno, sem que se consiga ver seu topo. Em seu interior, Tenebra vive acompanhada por seus mais fiéis servos. Quase todos os clérigos da deusa desejam esta honra mais que qualquer outra coisa.

Sem a permissão da própria Tenebra, é praticamente impossível para qualquer criatura se aproximar da Torre. O terreno à volta é pavimentado com os corpos mortos-vivos de todos que um dia desagradaram a deusa. Esta região se estende por centenas de quilômetros de raio, e todo aquele que tenta atravessar acaba sendo agarrado e absorvido, passando a fazer parte da paisagem. Invasores que conseguem voar são repelidos pelas revoadas de dragões negros que patrulham a Torre o tempo todo.

Pyra

O Reino de Thyatis

Chegando ao Reino de Thyatis, o viajante pode muito bem acreditar que está no Plano Elemental do Fogo. Este Reino é um mundo de chamas eternas e imensas — grande parte do Plano é formada por oceanos de lava, pontilhados por ilhas vulcânicas. Colunas de fogo sobem até os céus, criando turbilhões de chamas que atingem centenas de quilômetros de diâmetro. Estas colunas fornecem luz ao mundo, uma vez que o céu é eternamente tomado por uma densa camada de fumaça.

Mesmo em áreas continentais, as terras selvagens são desoladoras. Grandes cordilheiras de vulcões — quase sempre ativos, seus cumes acesos em fúria — e desertos de cinzas vulcânicas são o tipo de terreno mais comum. Rios de lava formam

lagos e cachoeiras que brilham contra a rocha escura. Abismos descem até as entranhas do mundo, emanando mais calor.

É surpreendente que um Plano tão árido consiga suportar tantas formas de vida — quase todas resistentes ou, de alguma forma, imunes ao calor. Uma estranha vegetação cristalina (que a ciência da Terra chamaria de “vida baseada em silício”) cresce mesmo nas áreas mais quentes, e oferece sustento aos herbívoros, enquanto estes são caçados por predadores.

Temos versões rochosas e/ou flamejantes de muitos animais normais de Arton, além de certos monstros fantásticos ligados ao fogo, como hidras, cães-do-inferno, salamandras de fogo, gênios do fogo e dragões vermelhos. O pássaro fênix, extremamente raro em Arton, pode ser encontrado aqui em grandes bandos — atraindo caçadores e aventureiros que cobiam o altíssimo preço que uma destas criaturas alcança no Plano Material. E o monstruoso pássaro Moóck, que aterroriza a cidade de Triumphus em Arton, também existe em Pyra como um animal nativo.

Pouquíssimas regiões do Plano podem ser habitadas por humanos, e mesmo nestas áreas (quase sempre montanhosas ou desérticas) a sobrevivência é dura. Água potável é um tesouro mais precioso que ouro e jóias. A agricultura é impossível, pois a vegetação de silício local não serve para consumo humano, e plantas de outros Planos não crescem aqui. Felizmente, alguns animais locais (incluindo a própria ave fênix) podem ser caçados ou criados em cativeiro para abate.



Pyra, Reino de Thyatis

As cidades de Pyra são em geral fortalezas rochosas construídas à volta de nascentes ou oásis. Seus muros são necessários para afastar monstros errantes e tribos bárbaras de orcs, ogros, gnolls e goblinóides. Membros de muitas raças vivem juntos nessas cidades, sendo os humanos e anões os mais comuns. Embora orcs e humanos sejam inimigos, algumas cidades são habitadas por estas raças, resultando em uma população considerável de meio-orcs.

Pode-se pensar que os habitantes de Pyra vivam em medo, opressão e desespero constantes, mas isso não é verdade. Thyatis é o patrono da ressurreição e renovação. Logo, uma característica de seus súditos é a confiança na possibilidade de vitória e um futuro melhor. Por piores que sejam as condições, em Pyra predomina o otimismo.

Sendo Thyatis o Deus da Ressurreição, o Plano de Pyra oferece uma estranha dádiva a seus habitantes: todo aquele que morre aqui — seja um visitante ou um nativo — sempre volta a viver. A ressurreição em geral ocorre alguns dias depois da morte. Note, entretanto, que alguns tipos de morte não podem ser revertidos: alguém que caia em um oceano de lava vai queimar continuamente, e nunca poderá voltar a viver (a menos que seu corpo seja resgatado de alguma forma). Da mesma forma, mortes por fome, sede ou asfixia também não são revertidas, a menos que a vítima seja alimentada ou possa voltar a respirar.

Infelizmente, muitos viajantes planares já descobriram (da pior maneira!) que morrer em Pyra não é uma boa idéia. Quando isso acontece, a vítima não pode mais abandonar o Plano — exatamente da mesma forma que ocorre na notória Triunphus. As formas normais de transporte planar ainda funcionam, mas a vítima começa a morrer quando deixa Pyra. Supõe-se que, para escapar, algum tipo de desafio precise ser vencido (também como em Triunphus), mas até agora ninguém tem idéia do que este poderia ser. Não há notícias de nenhum aventureiro aprisionado que tenha sido bem-sucedido na empreitada.

Outra particularidade de Pyra é que este Plano fica no futuro! Com certeza isso tem ligação com o fato de que Thyatis é também o Deus da Profecia, e seus clérigos têm visões do que está por vir. É extremamente arriscado para viajantes planares visitar Pyra, pois, quando retornarem a seu Plano de origem, algum tempo terá se passado. Quanto tempo? Podem ser dias, semanas, meses ou, em alguns casos, anos!

É possível viajar até Pyra e, por meios mágicos, observar o Plano Material para conhecer o futuro. Aventureiros poderosos, empenhados em missões de grande importância, às vezes se utilizam deste recurso para desvendar grandes mistérios. Infelizmente, não há garantias de que consigam voltar a Arton antes do futuro que observaram.

O deus Thyatis, na forma de uma majestosa e gigantesca fênix, habita a Montanha de Fogo — o maior dos vulcões de Pyra, no centro do Plano. Um castelo encravado na lateral do vulcão abriga uma raça inteira de homens-pássaros que atuam

como observadores dos Planos, registrando o futuro em seus pergaminhos e bibliotecas. Suspeita-se que estes servos sejam também encarregados de enviar visões e missões aos clérigos de Thyatis em Arton.

Odisséia

O Reino de Valkaria

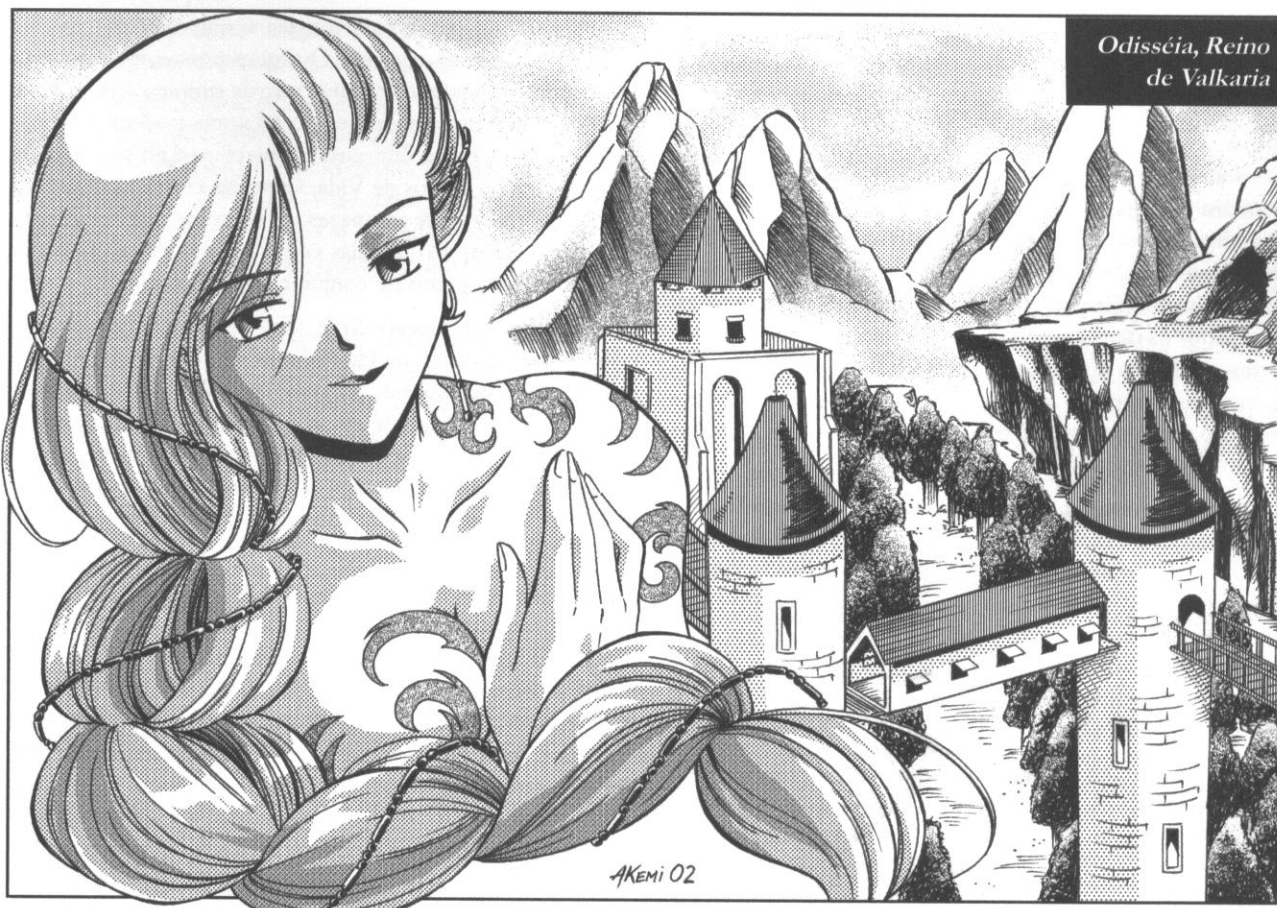
Se existe um lugar que mereça realmente ser chamado de “Mundo da Aventura”, este lugar é sem dúvida o Plano de Valkaria. A Deusa da Humanidade acredita que, para ser verdadeiramente completo e feliz, todo ser vivente precisa de desafios. E Odisséia parece existir exatamente para cumprir este objetivo; oferecer desafios, perigos e aventuras.

Valkaria é a criadora da raça humana, e cedeu a ela seu atributo mais importante — a ambição. O descontentamento eterno que impede que os humanos fiquem satisfeitos com aquilo que são ou possuem. A energia que os impele a lutar, conquistar, dominar e evoluir. Membros de outras raças muitas vezes temem, odeiam ou desprezam os humanos por sua ambição (ou ganância, diriam alguns), que é sem dúvida sua maior fraqueza. Mas esta é também sua maior força, aquilo que faz a raça humana dominar quase todos os reinos e mundos em que vive.

Para o olho destreinado, as paisagens de Odisséia não parecem muito diferentes daquelas de qualquer região do Reinado. Há vastas planícies, florestas, montanhas e oceanos, com vida animal e vegetal normais. Variados tipos de terreno permitem a humanos e semi-humanos prosperar como fariam em seus mundos nativos — seja fixando-se em grandes metrópoles, seja como bandos de bárbaros errantes. Agricultura e pecuária são práticas muito difundidas, bem como a caça, pesca e mineração. Cidades arborícolas de elfos, tocas de halflings, colônias subterrâneas de anões... há lugar para todos os tipos de comunidade e todos os modos de vida. Mesmo assim, temos ocasionais conflitos entre povos ou raças, e até mesmo grandes guerras.

No entanto, o observador mais atento notará certas peculiaridades neste Plano. De alguma forma, tudo parece mais grandioso e desafiador. Suas montanhas são mais altas, seus abismos mais profundos. As florestas são vastas, densas, repletas de animais selvagens. Grandes redes de cavernas e túneis percorrem o subsolo. Formações naturais assumem a aparência de rostos humanos, monstros ou deuses, sem nenhuma explicação.

Em Odisséia não há lugar totalmente inacessível — mas os caminhos são sempre perigosos. Sobre cada rio caudaloso há uma árvore caída ou formação rochosa, possibilitando uma travessia arriscada. Cada montanha íngreme tem uma trilha estreita e precária que leva ao topo. Para cada vale perdido existe uma passagem secreta através de um desfiladeiro. É como se a pró-



pria geografia estivesse dizendo: “você ousa me enfrentar?”

Também encontramos em Odisséia uma quantidade es-tonteante de cavernas, masmorras e ruínas de todos os tipos — praticamente duas ou três nas vizinhanças de cada aldeia ou vilarejo. São templos de antigos cultos, castelos assombrados, torres de magos loucos, tocas de kobolds, fortalezas voadoras, covis de dragões...

Lugares de perigo, ação e aventura.

Essas masmorras apresentam uma arquitetura estranha, elaborada de forma que pareça não ter outro objetivo além de desafiar aventureiros. Pode-se encontrar, por exemplo, antigos palácios reais com armadilhas mortais a cada metro de seus corredores (“como os nobres conseguiam viver aqui sem cair nas próprias armadilhas?”).

Da mesma forma, as masmorras são povoadas por monstros que não deveriam coexistir de forma alguma: no aposento vizinho ao covil dos escorpiões-gigantes pode-se encontrar a morada de um grupo de ogros, ou o laboratório de um mago maligno (“por que diabos os escorpiões não atacavam os ogros ou o mago, ou vice-versa?”). É inútil procurar explicações. Em Odisséia, certos lugares não existem para fazer sentido: existem apenas para oferecer oportunidades de aventura e batalha.

Quando está em seu Plano, Valkaria habita o Calabouço do Desafio, uma vasta cidadela feita apenas de corredores e câmaras. Para atingir a câmara central onde morava a deusa, e

receber suas graças, o visitante deve antes vencer várias camadas de labirintos, por onde vagam criaturas e monstros de todos os tipos — os servos pessoais da deusa, que combatem intrusos até a morte.

Tudo isso pode fazer parecer que Valkaria seja um tanto cruel, mas não é bem assim: ela apenas gosta que seus visitantes sejam aventureiros. Toda criatura morta no Calabouço ressurge com vida bem diante do portão de entrada, com seus pertences intactos (mas também sem nenhum dos tesouros que tenha encontrado pelo caminho).

Durante os últimos oito séculos, a deusa não podia ser encontrada em seu Plano. Como castigo por participar da Revolta dos Três Deuses, havia sido transformada por Khalmyr em uma imensa estátua, e condenada a permanecer assim até que seus devotos — os aventureiros de Arton — provassem sua fidelidade. Encerrado em um Semiplano dentro da estátua existia um labirinto, talvez o maior e mais perigoso em todo o multiverso, com monstros e armadilhas que fariam até mesmo deuses menores tremerem de medo.

Em tempos recentes, o Labirinto foi vencido por heróis e a deusa, liberta. Seus salvadores, hoje conhecidos como os Libertadores, estão entre os maiores heróis do mundo conhecido. Quanto à própria Valkaria, é raro encontrá-la em seu próprio Plano: a deusa vem saboreando sua recém-conquistada liberdade, viajando pelo multiverso disfarçada como uma aventureira comum.

Magika

O Reino de Wynna

À semelhança do Reino de Azgher, o Plano de Wynna também apresenta vastos desertos — mas com um calor mais brando e areias mais gentis. Esta é uma terra de magia intensa, tão poderosa que a paisagem não escapa de seus efeitos. Múltiplas formações de arco-íris pintam os céus todos os dias, em todas as direções, enquanto ventos fortes modelam nuvens em formas impossíveis. Seis sóis fazem seus próprios *lestes* e *oestes*. Todos se erguem e põem ao mesmo tempo, para proporcionar noites seis luas e incontáveis estrelas.

O número seis tem grande significado no Plano de Wynna, pois representa os seis Caminhos Elementais da Magia e suas cores: Fogo (vermelho), Ar (azul-claro), Água (“ao”, uma cor verde-azulada, semelhante (ao) à cor do mar), Terra (verde), Luz (branco) e Trevas (negro). Quase todas as coisas importantes em Magika existem em número de seis, e quase sempre ligadas a estas cores. Os arco-íris têm seis faixas coloridas. Os seis sóis e seis luas têm cada um sua cor.

O ano em Magika é dividido em seis estações, que recebem o nome nativo de suas cores. Começa em Branco, a estação do degelo, com dias mais longos e luas mais brilhantes; Ao, a estação das chuvas; Vermelho, a estação das flores, equivalente à nossa primavera; Verde, a estação da vida, semelhante ao verão; Vermelho, a estação dos frutos, seu outono; e Negro, a estação da escuridão e frio, com noites longas e sem luas.

A vida animal em Magika é uma surpresa: praticamente toda a fauna é composta por animais fantásticos e sobrenaturais, considerados muito raros em Arton. Aves fênix enchem os céus em grandes bandos. Pequenos espíritos, demônios e fadas são mais numerosos que insetos. Pégasos, unicórnios e hipogrifos pastam nas savanas, enquanto grifos, hidras e dragões de pequeno porte espreitam como predadores. De fato, para caçadores de criaturas raras, o Plano de Wynna oferece uma grande chance de fazer fortuna — desde que se consiga chegar até aqui, é claro. Infelizmente, animais mágicos removidos de Magika para outros Planos morrem em poucos dias (não que isso perturbe magos que só desejam estes animais como ingredientes para poções...).

Quanto às raças nativas, Magika é um dos poucos Planos onde os humanos são a espantosa minoria — chegam a ser raros até, vivendo entre outras raças e quase nunca formando comunidades próprias. As fadas, em sua imensa variedade (sprites, ninfas, dríades, brownies...), formam a maior parte da população. Em segundo lugar ficam os gênios, classificados em seis espécies (uma para cada Caminho Elemental), e raramente encontrados fora deste Plano. Em terceiro, os elfos: grande parte das almas provenientes do massacre de Lenórienn veio para cá.

Os demais habitantes de Magika são halflings, gnomos, goblinóides, orcs, ogros, minotauros e anões. Uma particula-

ridade entre os nativos de Magika é que *todos* têm poder mágico, por menor que seja. Qualquer pessoa, mesmo sem treinamento, consegue conjurar magias simples. Em termos de jogo, todos os personagens e criaturas podem conjurar magias arcanas como feiticeiros de nível igual ao seu nível de personagem ou Dados de Vida. Criaturas com Carisma 9 ou menor (normalmente incapazes de conjurar magias arcanas como feiticeiros) são tratadas como se possuíssem Carisma 10, apenas para efeito de conjurar magias arcanas.

Conjuradores reais (que tenham níveis em classes conjuradoras arcanas, ou Habilidades Similares a Magias) podem conjurar qualquer de suas magias à vontade, sem que as magias sejam “gastas” (mas ainda exigindo componentes). Além disso, podem aplicar a qualquer magia conjurada o efeito de qualquer talento metamágico que possuam, sem que a magia precise ocupar o lugar de uma magia de nível superior. Nada disso se aplica a magias divinas.

As cidades de Magika lembram as histórias das Mil e Uma Noites, com suas luxuosas torres abobadadas de ouro e mármore, seus toldos e tapeçarias coloridos, seus mercados e feiras agitados. Pessoas voam pelos céus, seja com seus próprios poderes, seja a bordo de tapetes, vassouras e outros “veículos” voadores. Itens mágicos domésticos são comuns, como baldes que carregam água sozinhos, roupas que nunca ficam sujas e harpas que tocam boa música sem a necessidade de um bardo. No entanto, como muita coisa em Magika, boa parte destes itens deixa de funcionar quando removida do Plano. Mas também é verdade que itens mágicos de outros Planos ficam *mais* poderosos quando levados para Magika (uma *espada* +2, por exemplo, torna-se uma *espada* +3).

O centro do Plano abriga a maior de suas cidades, habitada principalmente por gênios, e que tem como estrutura mais alta e impressionante o Palácio de Wynna. A alegre Deusa da Magia mora ali, com os magos e gênios mais poderosos do Reino. Dentre todos os deuses, Wynna é a mais acessível a visitantes: seu palácio não tem defesas (não que ela precise...), e a deusa está sempre disposta a receber visitas. Uma vez que consegue estar em vários pontos do Palácio ao mesmo tempo, Wynna pode entreter qualquer número de visitantes por quanto tempo quiser — especialmente Talude, o Mestre Máximo da Magia, com quem tem o hábito de tomar chá...

Infernos dos Deuses: Demônios e Diabos

Além de avatares e dragões, os antagonistas mais perigosos e poderosos de Arton sempre foram as criaturas extraplanares malignas. Em outras palavras, demônios e diabos — também conhecidos respectivamente como *tanar’ri* e *baatezu*.

Estes são, muitas vezes, os inimigos mais terríveis que um grupo de heróis poderia encontrar. Campanhas inteiras e

aventuras famosas têm como vilão um demônio poderoso, com seus planos maléficos e hordas de seguidores.

Tais monstros são conjuradores poderosos, e também formidáveis em combate corpo-a-corpo. Alguns têm incríveis poderes de persuasão, e tentam os mortais para que cometam atos malignos, condenando suas almas à servidão eterna aos demônios depois da morte. Os indivíduos mais antigos destas raças têm mais poder até que os grandes dragões, ficando abaixo apenas dos deuses.

Mas, se os tanar'ri e baatezu são tão poderosos, por que ainda não dominaram o Plano Material e fizeram dos mortais seus escravos? A resposta é simples. Demônios e diabos acreditam ser a encarnação do mal — e de fato o são. Mas representam dois tipos diferentes de maldade.

De um lado, a raça dos baatezu (diabos) simboliza o mal pérfido. Aquele que lentamente domina, corrompe, tenta e destrói tudo que é bom, com planos intrincados, utilizando a inteligência afiada e maligna para vencer.

A outra raça, os tanar'ri (demônios), é a força destrutiva pura e simples. É o mal que destrói o bem, que mata sem qualquer

motivo além do próprio prazer de matar. Força bruta e atos caóticos são as principais armas destas criaturas, que vencem não pela estratégia, mas pela imensa superioridade numérica.

Para cada raça, a versão de “mal” da outra é uma afronta. Os baatezu acreditam que os tanar'ri são um bando de loucos imbecis, que desprezam a inteligência, estratégia e planejamento. Por sua vez, os tanar'ri acham que os baatezu são um bando de fracos que recorrem a estas “frescuras” para tentar vencer.

E, como criaturas malignas que são, tanto baatezu como tanar'ri acreditam que devem eliminar qualquer oposição às suas opiniões e planos. Cada lado tem absoluta certeza de ser a encarnação correta do mal no universo, e que só poderá destruir (ou dominar) tudo quando não for mais “atrapalhado” pela outra facção. Assim, seus combates são tão intrincados e catastróficos que consomem seus recursos, impedindo-os de reunir forças para conquistar o Plano Material.

Sua Origem: diabos e demônios são criaturas de pura maldade, que só podem ser geradas em lugares essencialmente malignos por natureza. Assim, costumam ocorrer nos Reinos dos Deuses de tendência maligna.



Note que, para plebeus, camponeses e outras pessoas de pouca instrução, qualquer criatura assustadora que não se pareça com nenhum ser vivo conhecido, que demonstre poderes impressionantes e perigosos e que saia por aí matando e destruindo acabará sendo chamada de demônio — independente de ser um tanar'ri, baatezu ou outro tipo de extraplanar. Muitos elementais já foram confundidos com demônios, e até mesmo celestiais e criaturas bondosas! Por causa deste fato, é comum que os relatos sobre demônios sejam confusos e conflitantes.

Outras raças de criaturas conscientes têm indivíduos de tendências variadas, mas isso não acontece com os seres infernais. Todos os tanar'ri são Caóticos e Maus e todos os baatezu são Leais e Maus.

Devido à forte ligação que possuem com sua ética e moral (ambas pervertidas), diabos e demônios só podem se originar em Planos que representem estes mesmos valores. Em outras palavras, demônios só podem surgir em Planos de deuses com

tendência Caótica e Má, e diabos apenas em Planos com tendência Leal e Má (teoricamente, veja adiante).

Dentre os Reinos dos Deuses malignos, temos os planos malignos do Caos: Werra, o Reino de Keenn; Chacina, o Reino de Megalokk, e Deathok, o Reino de Ragnar. Todos podem originar demônios.

Entre os planos malignos temos ainda Venomia, o Reino de Sszzaas. No entanto, este não é um Plano nem Leal nem Caótico, mas neutro. Não pode originar diabos ou demônios, embora seja habitado por outras formas de vida extraplanar maligna. Não há, entre os Reinos dos Deuses, um plano Leal e Mau capaz de originar diabos.

Demônios, ou Tanar'ri: os tanar'ri existem em número enorme, impossível de ser contado ou avaliado. Nos Reinos de Keenn, Megalokk e Ragnar podem ser encontrados tanar'ri nativos. Os tanar'ri podem nascer de outros tanar'ri, podem ser gerados a partir de almas de mortais extremamente malignos (alguns dizem que esta seria uma forma de recompensar os mais fiéis seguidores dos deuses malignos) ou podem se transformar, passando de tanar'ri mais fracos para mais poderosos.

Mas os demônios nascidos em cada plano guardam um certo traço que os diferenciam. Em Werra, têm aparência mais ameaçadora, mais hostil. Normalmente, possuem cicatrizes e marcas de batalha (motivos de orgulho), ou então mostram uma expressão que beira a loucura, parecendo sempre prestes a iniciar uma luta por quaisquer motivos. Os demônios gerados em Chacina têm traços mais bestiais que o normal para seu tipo. Um glabrezu gerado nesse Plano, por exemplo, em vez de possuir a cabeça de um cão, parece-se mais com um worg. Uma súcubo tem feições felinas. Aqueles nascidos em Deathok geralmente têm feições de goblinóides, ou no mínimo uma leve semelhança. Outros lembram mais mortos-vivos, com feridas aparentes ou pele pálida e fria ao toque.

Nenhum destes traços diferenciadores proporciona nenhuma habilidade adicional ao demônio, sendo apenas uma influência do Plano onde se originaram. Graças a eles, no entanto, é possível reconhecer o Plano nativo da criatura com um teste bem-sucedido de Conhecimento (os planos) (CD 15).

Um demônio gerado — por exemplo — em Chacina não é necessariamente um servo de Megalokk. Os demônios não acreditam em servir aos deuses como os mortais fazem. Podem reconhecer o poder dos deuses e de criaturas poderosas que vivem nos planos, mas isso não significa que trabalham para eles.

Normalmente, os demônios seguem as ordens de um líder, quase sempre alguém carismático ou forte o suficiente para punir os que o desobedecem. Nem sempre este será um demônio — qualquer criatura que mostre tais qualidades pode liderar estes monstros.

Diabos, ou Baatezu: sem um Plano Leal e Mau onde poderiam ser gerados, os baatezu não deveriam, teoricamente, existir na cosmologia de Arton. Mas existem.

Segundo se especula, estes extraplanares malignos de hierarquia rígida teriam se originado em um Plano não mais existente, que teria sido destruído por algum grande cataclismo e que não pode mais ser encontrado. De fato, a teoria mais plausível diz que os baatezu seriam originários do reino de um deus antigo e esquecido — e que este Plano teria se desfeito com a morte do deus. Esta é a hipótese mais provável, já que os diabos realmente existem, mas não há um Plano dedicado ao Mal e à Ordem para originá-los. E mesmo assim, eles parecem conhecer muito bem o Panteão e sua intrincada história. Embora ninguém em Arton saiba disso, os diabos são originários do Plano de Kallyadranoch — o Terceiro. O que prova que os sábios artonianos estão mais perto da verdade do que imaginam.

Escapar à destruição de seu Plano nativo não foi tarefa fácil para os baatezu. Criaturas extraplanares têm uma ligação muito poderosa com seus Planos, bem maior que as criaturas mortais. Tanto que, quando morrem longe de seu Plano natal, os extraplanares não morrem verdadeiramente — são transportados de volta a ele. Portanto, para realmente fugir, os diabos não apenas tiveram que ir embora, mas também cortar sua ligação com o Plano nativo.

Assim, quando um baatezu é destruído, reaparece em um outro plano qualquer. Este seria um efeito colateral do ritual que os diabos teriam executado para romper sua ligação com o Plano de Kallyadranoch. Graças a este fato, um diabo é virtualmente



imortal; esta imortalidade também compensa o fato de que o surgimento de novos diabos é um evento extremamente raro (mesmo para os padrões de criaturas extraplanares). Contudo, a menos que possa contar com certas magias poderosas, um baatezu não pode retornar ao Plano onde foi destruído por pelo menos 100 anos — o que geralmente atrapalha seus planos, ou os planos de seus superiores.

Ainda que numericamente sejam muito inferiores aos tanar'ri, os baatezu formam um gigantesco exército, como nenhum mortal jamais viu. Seus líderes são os estrategistas mais competentes e geniais que existem — o que é uma pena, pois tamanha organização e planejamento costumam ser desperdiçados em escaramuças selvagens contra os tanar'ri.

Embora não tenham Planos próprios, os baatezu costumam ficar sediados em numerosos Reinos dos Deuses — preferencialmente aqueles de tendência Leal e Neutra: Lin-Wu, Tanna-Toh e Tauron, muitas vezes seguindo ordens de seus superiores e travando batalhas monumentais, para realizar partes do intrincado plano dos líderes da raça.

O Expurgo: os diabos e os demônios vivem em um constante estado de guerra declarada. Esta guerra sem fim é chamada — por ambos os lados — de “O Expurgo”.

Para os ordeiros baatezu, é uma simples questão de eliminar os tanar'ri, que seriam versões imperfeitas e erradas deles mesmos. Os diabos clamam o direito tomar os Planos dos tanar'ri e impor sua ordem, transformando-os em seus próprios Planos natais. A ausência de um Plano natal diminui muito sua força de ataque, pois não permite que novos diabos sejam gerados.

Já os caóticos demônios tanar'ri não precisam de muitos motivos para odiar uma outra raça, ou desejar sua total eliminação. No entanto, consideram os diabos uma força invasora arrogante, que se acredita superior mas que ataca em número inferior. Destruir um inimigo mais fraco dá muito prazer aos tanar'ri — mas, quando este inimigo é um baatezu, o prazer é ainda maior.

E quanto a Sszzaas? Curiosamente, em Venomia não surgem tanar'ri ou baatezu. Ambas as raças abissais podem ser encontradas no reino do Senhor das Serpentes, mas nenhuma é nativa.

Os sábios especulam que, seguindo a lógica e a teoria de que os demônios são fortemente ligados às tendências dos Planos, haveria uma terceira raça de criaturas malignas, semelhantes aos demônios e diabos — mas sem uma relação tão poderosa com o Caos ou a Ordem.

Essa raça, se é que existe, seria praticamente o mal puro, e seguiria seus próprios planos, indiferentes para a grande guerra entre diabos e demônios. Alguns acreditam que estes seres teriam descoberto maneiras de lucrar com o Expurgo, fazendo negócios com os dois lados. Outros, obviamente, suspeitam que estes extraplanares desconhecidos poderiam muito bem ser os demônios da Tormenta — colocando em

ação um plano supremo de Sszzaas para conquistar Arton.

Se existirem, estas criaturas seriam extremamente furtivas e esquivas, pouco conhecidas pelos mortais. Poderiam muito bem se apresentar como demônios ou diabos, quando isso fosse vantajoso.

Com a ausência de Sszzaas em seu Reino, especula-se que estas criaturas estariam até recentemente comandando Venomia, manipulando e arranjando os fatos da maneira que melhor lhes convém. Ninguém sabe ao certo se elas serviriam ao Mestre das Intrigas como servos ou como mercenários.

Os Líderes: cada uma das duas raças de criaturas malignas possui seus líderes. São exemplares “comuns” de demônios ou diabos, que de alguma forma conseguiram se elevar entre os seus semelhantes, e acabaram por assumir postos influentes.

Entre os tanar'ri, a liderança é mantida através da força, e portanto os ditos líderes podem ser depostos ou trocados de uma hora para outra. Os demônios inferiores seguem as ordens dos superiores por puro medo.

Já os baatezu preferem seguir uma rígida linha de hierarquia. Os diabos inferiores, quando se mostram competentes, são recompensados com a transformação em estágios superiores, até atingirem o limite de poder, representado pela forma chamada apenas de “Lorde das Profundezas”.

Os indivíduos mais poderosos das duas raças são descritos adiante em “Criaturas”. No caso dos tanar'ri, é bem possível que nem todos concordem com quem ocupa o cargo, mas mesmo assim preferem seguir (ou fingir que seguem) as ordens destes “líderes”.

Novas Criaturas

Corcel das Trevas

Esta criatura tem o aspecto de um grande cavalo negro com olhos vermelhos e brilhantes, embora seja, na verdade, um poderoso morto-vivo — uma criação de Tenebra, para ser oferecida como montaria aos seus mais devotados servos. Vampiros, liches e clérigos das trevas às vezes podem ser vistos cavalgando um corcel das trevas, sendo esta uma demonstração clara de seu grande poder.

Corcel das Trevas: ND 4; Morto-vivo Grande (Trevas); ND 5; DV 8d12; 52 PV; Inic. +7; Desl. 12m, voo 27m (bom); CA 19 (–1 tamanho, +3 Des, +7 natural), toque 12, surpresa 16; Atq Base +4; Agr +13; corpo a corpo: casco +8 (dano: 1d6+5); Atq Total corpo a corpo: 2 cascos +8 (dano: 1d6+5) e mordida +3 (dano: 1d4+2); Espaço/Alcance: 3m/1,5m; AE habilidades similares a magia; QE características de morto-vivo, ligação com o mestre, redução de dano 5/ferro frio, visão no escuro 18m; Tend. Sempre Neutro; TR Fort +2, Ref +5, Von +7; For 20, Des 16, Con —, Int 12, Sab 14, Car 8.

Perícias e Talentos: Conhecimento (os planos) +6, Intimidar +14, Observar +13, Ouvir +13, Saltar +16, Sobrevivência +8; Ataque Poderoso^B, Atropelar Aprimorado, Encontrão Aprimorado, Iniciativa Aprimorada.

Habilidades Similares a Magia: 1/dia —andar nas sombras, velocidade, viagem planar.

Ligação com o Mestre (Sob): um corcel das trevas tem uma ligação poderosa com aquele a quem foi entregue por Tenebra. Ambos podem se comunicar telepaticamente se estiverem dentro de alcance visual. Fora de vista, podem perceber emoções gerais um do outro, e sempre sabem em que direção e a que distância o outro está. Caso um dos parceiros morra, o outro sofre -2 de penalidade em todos os seus testes de habilidade ou perícia, jogadas de ataque e testes de resistência durante um mês. Graças a esta ligação, o corcel não é afetado por qualquer magia ou efeito de ação mental, e nem pela habilidade de expulsar ou fascinar mortos-vivos.

Perícias: um corcel das trevas recebe +4 de bônus racial em testes de Intimidar.

Divina Serpente

Encontrada nos Reinos de alguns Deuses — sobretudo Azgher, Tauron e Thyatis —, esta criatura flamejante é formada por um torso humano feminino, com cabeça e cauda de serpente. Cultuada pelos povos-dinossauro da remota ilha de Galrasia, assim como por alguns outros povos bárbaros, durante muitos anos a Serpente foi confundida com o deus Tauron, supostamente ocupando seu lugar no Panteão como a Deusa da Força e da Coragem. Como resultado, alguns poucos exemplares da espécie gozam do status de deusas menores, enquanto outras são prisioneiras do próprio Tauron, castigadas por sua arrogância.

Uma Divina Serpente em geral habita cavernas em chamas, reunindo grandes tesouros em seus ninhos — pois apreciam ouro e jóias tão apaixonadamente quanto dragões. Também é comum que escravizem criaturas mais fracas (normalmente apenas aquelas imunes ao fogo), mantendo-as cativas para seu prazer.

A chegada de invasores faz com que este monstro prontamente apanhe sua espada de fogo e assuma posição de combate; seu falcione mágico é muito poderoso, e bastante cobiçado por aventureiros grandes o bastante para usá-lo.

Ela já foi considerada uma deusa maior



Divina Serpente: ND 19; Extraplanar Imenso (Fogo); DV 25d8+200; 312 PV; Inic. +8; Desl. 12m, escalar 9m; CA 35 (-4 tamanho, +4 Des, +25 natural), toque 10, surpresa 31; Atq Base +25; Agr +49; corpo a corpo: *falcione mágico* +37 (dano: 4d6+21 mais 1d6 de fogo, mais 1d10 de fogo em sucessos decisivos, dec.15-20); Atq Total corpo a corpo: *falcione mágico* +37/+32/+27/+21 (dano: 4d6+21 mais 1d6 de fogo, mais 1d10 de fogo em sucessos decisivos, dec.15-20) e mordida +28 (dano: 4d6+6); Espaço/Alcance: 6m/6m; AE agarrar aprimorado, constrição 2d8+18, corpo em chamas, habilidades similares a magia; QE imunidade a dano de habilidade, efeitos de morte, paralisia, sono e veneno, redução de dano 15/ferro frio e mágica, resistência a magia 29; Tend. Geralmente LN; TR Fort +22, Ref +18, Von +21; For 35, Des 18, Con 26, Int 14, Sab 20, Car 18.

Perícias e Talentos: Avaliação +16, Concentração +30, Conhecimento (arcano) +16, Conhecimento (os planos) +16, Conhecimento (religião) +20, Equilíbrio +18, Escalar +40, Identificar Magias +18, Intimidar +32, Observar +33, Ouvir +33, Saltar +32, Sentir Motivação +23, Sobrevivência +25; Ataque Poderoso, Esquiva, Foco em Arma (falcione), Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Sucesso Decisivo Aprimorado (falcione), Trespasar, Trespasar Aprimorado, Vontade de Ferro.

Agarrar Aprimorado (Ext): para utilizar esta habilidade, a Divina Serpente precisa atingir um alvo Enorme ou menor com sua mordida. Ela poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ela prende a vítima e poderá usar a constrição. Uma Divina Serpente pode atacar uma criatura agarrada sem sofrer -4 de penalidade na jogada de ataque.

Constrição (Ext): uma Divina Serpente causa 2d8+18 pontos de dano caso obtenha sucesso num teste resistido de Agarrar.

Corpo em Chamas (Sob): uma Divina Serpente está sempre envolta em chamas, e qualquer criatura em um raio de 3m sofre 3d6 pontos de dano por fogo a cada rodada. Ela pode suprimir esta habilidade como uma ação livre.

Habilidades Similares a Magia: Sem Limite — *chama contínua, compreender idiomas, criar chamas, detectar magia, detectar o caos, detectar pensamentos* (CD 16); 3/dia — *bola de fogo* (CD 17), *dissipar magia, invocar criaturas VII* (apenas elementais do fogo), *luz cegante* (CD 17), *purgar invisibilidade*; 1/dia — *bola de fogo controlável* (CD 21), *coluna de chamas* (CD 19), *muralha de fogo* (CD 18). Nível de Conjurador: 18°. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Equipamento: Divinas Serpentes lutam usando um *falcione Imenso da explosão flamejante* +3.

Escolhidos dos Deuses

Lindíssimas dríades em trajes de flores vivas dançam sob a Árvore do Mundo para alegrar Allihanna. No reino de seu irmão Megalokk, homens-escorpião capturam vítimas para alimentar o Deus dos Monstros. Anjos-do-mar servem ao Grande Oceano em seu palácio, enquanto a infinita Biblioteca dos Planos é protegida pelos golens vivos de Tanna-Toh.

É raro que um deus maior seja encontrado fora de seu próprio Plano. Quase todas as divindades maiores vivem em lugares especiais, que marcam o centro dos Reinos dos Deuses. Nessas moradas sagradas (ou profanas), além dos próprios deuses, encontramos verdadeiras populações de criaturas especiais. Seres de beleza ou poder incríveis, escolhidos ou criados pela própria mão divina de seu patrono.

As divindades do Panteão cercam-se de servos poderosos — seres especiais que atuam como guardas, criados, companheiros ou mesmo amantes. Muitas vezes, essas criaturas são

geradas a partir da própria vontade divina, nascendo do nada. Outras vezes, são escolhidas entre as almas recém-chegadas dos mortos, e então transformadas. É um convite difícil de recusar: viver na própria morada dos deuses é possivelmente a maior honra concedida a um mortal, e em geral significa uma eternidade de alegrias e prazeres. De fato, a maior parte dos clérigos, paladinos, druidas e outros servos dos deuses sonham receber esta recompensa após uma vida de total dedicação.

Os escolhidos existem apenas nos lares dos deuses, sendo muitíssimo raro encontrá-los em qualquer outro lugar do multiverso: os deuses investem neles parte significativa de seu poder e atenção, e não desejam de forma alguma perdê-los de vista. Ao longo das eras, servos importantes já foram raptados por divindades rivais (ou por seus cultistas) e então usados como reféns para assegurar favores. Por outro lado, em ocasiões excepcionais, pode ser permitido a um escolhido abandonar a proteção de seu padroeiro por um breve período.

Também é possível que escolhidos fujam de seus lares. Correm rumores, por exemplo, de que recentemente o Deus do Caos ficou tão furioso que apavorou todos os moradores da Mansão de Nimb. Esses teriam se refugiado em vários pontos de Arton, assumindo formas e identidades diversas. Agora vivem disfarçados como criaturas “comuns” — sendo que muitos Clérigos do Caos têm recebido, através de sonhos insanos, a missão de recapturar os “anjos de Nimb”.

Seja nascido da centelha criadora, seja transmutado pela vontade dos deuses, um escolhido é uma versão aperfeiçoada de uma criatura normal. Sua exata natureza depende da divindade a quem serve. No Tribunal de Khalmir, por exemplo, encontramos humanos e anões; no Palácio da Paz, a deusa Marah é servida por ninfas, elfos, halflings...

Embora sejam conhecidos coletivamente como “escolhidos”, na verdade cada tipo de criatura é único. Muitas vezes são chamados por nomes ligados à sua divindade, como “Crianças de Lena”, “Anjos de Nimb”, “Horrores de Megalokk” e outros.

A seguir estão quatro exemplos de escolhidos.

Braços de Ragnar

O impiedoso Ragnar valoriza a força e a selvageria. Entre as infinitas bestas humanóides que habitam sua Cidadela da Morte, o deus em pessoa está sempre cercado de guardas e soldados criados por sua própria mão maligna; os Braços de Ragnar são bugbears extremamente ferozes e astutos, armados com machados mágicos e usando grandes colares feitos com crânios de elfos, dríades, ninfas e outros seres sobrenaturais.

Este Braço de Ragnar usa um bugbear bárbaro de 6º nível como criatura-base.

Braço de Ragnar: Bugbear Bárbaro 6; ND 10; Extraplanar Médio (Goblinóide, Humanóide Avançado); DV 3d8+21 mais 6d12+42; 115 PV; Inic. +4; Desl. 9m; CA 24 (+4 Des, +3 natural, +5 *gibão de peles* +2, +2 *anel de proteção* +2), toque 16, surpresa 20; Atq Base +8; Agr +15; corpo a corpo: *machado*

grande +3 +19 (dano: 1d12+13, dec. 19-20/x3); Atq Ttl corpo a corpo: *machado grande* +3 +19/+14 (dano: 1d12+13, dec. 19-20/x3); AE olhar apavorante; QE cura acelerada 5, esquiva sobrenatural, esquiva sobrenatural aprimorada, fardo, fúria 2/dia, redução de dano 10/mágica, sentir armadilhas +2, visão no escuro 18m; Tend. Sempre CM; TR Fort +13, Ref +9, Von +4; For 24, Des 19, Con 24, Int 14, Sab 12, Car 10.

Perícias e Talentos: Escalar +16, Esconder-se +7, Furtividade +11, Intimidar +9, Natação +10, Observar +7, Ouvir +13, Procurar +8, Saltar +13, Sobrevivência +10; Ataque Poderoso, Foco em Arma (*machado grande*), Sucesso Decisivo Aprimorado (*machado grande*), Trespasar.

Fúria (Ext): duas vezes por dia, um Braço de Ragnar pode entrar em um estado de fúria que permanece ativo durante 12 rodadas. Use as seguintes estatísticas enquanto a criatura estiver em fúria: 133 PV; CA 22 (toque 14, surpresa 18); corpo a corpo: *machado grande* +3 +21/+16 (dano: 1d12+16, dec. 19-20/x3); TR Fort +15, Von +6; For 28, Con 28; Escalar +12, Saltar +12. Quando a fúria terminar, o Braço de Ragnar estará fatigado até o final do encontro.

Olhar Apavorante (Sob): deixa os alvos amedrontados por 1d6 rodadas, alcance de 9m; Vontade (CD 14) anula.

Equipamento: *anel de proteção* +2, *gibão de peles* +2, *machado grande* +3. Um Braço de Ragnar possui ainda 2.800 PO em jóias.

Homens Metálicos

Encontrados na Biblioteca dos Planos de Tanna-Toh, esses autômatos vivos têm o aspecto de belos homens e mulheres de metal, com pele dourada ou prateada. Ao contrário de construtos comuns, têm vida e inteligência. Esses gigantes empregam seu tamanho e grande força para trabalhos braçais, e convivem pacificamente com os demais habitantes da Biblioteca, onde entregam-se a longas discussões filosóficas. Também não é raro encontrá-los imóveis como estátuas, pensando profundamente durante dias em algum assunto complexo.

Este Homem Metálico usa um guardião protetor como criatura-base.

Homem Metálico: ND 11; Extraplanar Grande (Constructo Avançado); DV 15d10+30; 112 PV; Inic. +2; Desl. 9m; CA 26 (-1 tamanho, +2 Des, +15 natural), toque 11, surpresa 24; Atq Base +11; Agr +23; corpo a corpo: pancada +19 (dano: 1d8+8); Atq Ttl corpo a corpo: pancada +19/+14/+9 (dano: 1d8+8); Espaço/Alcance: 3m/3m; AE olhar petrificante; QE *armazenar magia*, características de constructo, cura acelerada 5, encontrar o mestre, guarda, *proteger outro*, redução de dano 10/mágica, resistência a magia 25, visão na penumbra, visão no escuro 18m; Tend. Sempre N; TR Fort +5, Ref +7, Von +8; For 26, Des 14, Con -, Int 10, Sab 12, Car 10.

Perícias e Talentos: Avaliação +2, Conhecimento (arcano) +18, Conhecimento (história) +18, Conhecimento (natureza) +18, Conhecimento (os planos) +18, Conhecimento (religião) +18, Decifrar Escrita +23, Ofícios (alquimia) +18, Procurar

+18; Ataque Poderoso, Diligente, Foco em Arma (pancada), Foco em Perícia (Decifrar Escrita), Separar, Vontade de Ferro.

Olhar Petrificante (Sob): transforma os alvos em pedra permanentemente, alcance de 9m; Fortitude (CD 17) anula.

Equipamento: *mochila da carga* (tipo 2), onde carrega um pergaminho de *falar com animais*, um de *augúrio*, um de *falar com mortos*, um frasco de *solvente universal*, e 1.700 PO em jóias.

Crianças de Lena

Lena é conhecida pelos viajantes planares como uma garotinha de nove anos com cabelos azulados, que brinca eternamente com outras crianças de numerosas raças, aos pés de sua Árvore da Vida. Essas crianças pertencem a uma raça extraplanar criada pela deusa e, naturalmente, são mais do que parecem...

Esta Criança de Lena usa uma humana plebéia de 4º nível como criatura-base.

Criança de Lena: Humana Plebéia 4; ND 6; Extraplanar Pequeno (Humanóide Avançado); DV 4d8+15; 33 PV; Inic. +5; Desl. 6m; CA 12 (+1 tamanho, +1 Des), toque 12, surpresa 11; Atq Base +2; Agr -3; corpo a corpo: por arma +2 (dano: por arma -1); AE encantar; QE cura acelerada 5, habilidades similares a magia; Tend. Sempre NB; TR Fort +4, Ref +4, Von +3; For 9, Des 13, Con 17, Int 14, Sab 15, Car 16.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +7, Arte da Fuga +3, Atuação (humor) +6, Cura +5, Diplomacia +6, Esconder-se +8; Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos, Vitalidade.

Encantar (Sob): como uma ação padrão, uma Criança de Lena pode afetar uma criatura a até 9m com um efeito idêntico ao da magia *enfeitiçar monstro* (Nível de Conjurador: 4º; Vontade CD 15 anula).

Habilidades Similares a Magia: 4/dia – *ajuda, curar ferimentos graves*. Nível de Conjurador: 6º.

Equipamento: uma Criança de Lena não carrega nenhuma arma, armadura, ou qualquer item que sirva para atacar um inimigo, mas tem uma *bolsa de truques* (cor ferrugem) de onde costuma tirar animais para brincar. Ainda possui objetos, roupas e brinquedos feitos de materiais preciosos, que valem ao todo 6.500 PO.

Esposas de Tauron

Conhecidos por tomar suas esposas entre fêmeas de outras raças, os minotauros formam vastos haréns. O próprio Tauron não é diferente, e com certeza não há harém maior e mais cobiçado no multiverso — as mais belas mulheres humanas, elfas e de outras raças residem na Arena da Glória, voluntariamente ou não, servindo ao Deus da Força enquanto ele comanda seus jogos de gladiadores.

Esta Esposa de Tauron usa uma humana plebéia de 6º nível como criatura-base.

Esposa de Tauron: Humana Plebéia 6; ND 6; Extraplanar

Médio (Humanóide Avançado); DV 6d8+36; 63 PV; Inic. +7; Desl. 9m; CA 16 (+3 Des, +3 *anel de proteção* +3), toque 16, surpresa 13; Atq Base +3; Agr +4; corpo a corpo: por arma +4 (dano: por arma +1); AE encantar; QE habilidades similares a magia, resistência à magia 16; Tend. Geralmente N; TR Fort +8, Ref +7, Von +4; For 12, Des 17, Con 22, Int 12, Sab 14, Car 18.

Perícias e Talentos: Atuação (dança) +11, Diplomacia +8, Observar +13, Ouvir +13; Foco em Perícia (Atuação [dança]), Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Reflexos Rápidos.

Encantar (Sob): como uma ação padrão, uma Esposa de Tauron pode afetar uma criatura a até 9m com um efeito idêntico ao da magia *enfeitiçar monstro* (Nível de Conjurador: 6º; Vontade CD 17 anula).

Habilidades Similares a Magia: 5/dia – *mensagem*, *detectar pensamentos* (CD 16). Nível de Conjurador: 6º.

Equipamento: Esposas de Tauron usam um *anel de proteção* +3. Elas se vestem com roupas de seda e jóias que têm um valor total de 6.500 PO.

Como Criar um Escolhido

“Escolhido” é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura (daqui por diante denominada “criatura-base”).

O escolhido conserva todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com exceção das alterações a seguir.

Tipo: o tipo da criatura muda para extraplanar. O tamanho não é afetado.

Dado de Vida: muda para d8. Se a criatura-base tinha Dados de Vida melhores, esses são mantidos.

Ataque Especial: um escolhido conserva todos os ataques especiais da criatura-base, e recebe um ataque especial escolhido da lista a seguir.

Encantar (Sob): como uma ação padrão, o escolhido pode afetar uma criatura a até 9m com um efeito idêntico ao da magia *enfeitiçar monstro*. Seu nível de conjurador para este efeito é igual ao seu DV. Um teste de resistência de Vontade (CD 10 +1/2DV do escolhido + modificador de Carisma) bem-sucedido anula esta habilidade.

Olhar Apavorante (Sob): qualquer criatura em um raio de 9m que encontre o olhar do escolhido fica amedrontada por 1d6 rodadas. Um teste de resistência de Vontade (CD 10

+1/2 DV do escolhido + modificador de Carisma) bem-sucedido anula esta habilidade.

Olhar Petrificante (Sob): qualquer criatura em um raio de 9m que encontre o olhar do escolhido é transformada em pedra. Um teste de resistência de Fortitude (CD 10 +1/2 DV do escolhido + modificador de Constituição) bem-sucedido anula esta habilidade.

Sopro (Sob): apenas uma criatura-base de tamanho Pequeno ou maior pode escolher esta habilidade. Uma

Uma escolhida de Nimb. Ou não.



2004

vez a cada 1d4 rodadas, o escolhido pode expelir pela boca um cone de 9m de energia (o tipo de energia é definido pelo escolhido quando esta habilidade é adquirida). O dano causado pelo sopro depende do tamanho do escolhido: 1d8 (Pequeno), 2d6 (Médio), 3d6 (Grande), 4d6 (Enorme), 6d6 (Imenso), 8d6 (Colossal). Um teste de resistência de Reflexos (CD 10 + 1/2 DV do escolhido + modificar de Constituição) bem-sucedido reduz o dano à metade.

Veneno (Ext): apenas uma criatura-base com um ataque natural pode escolher esta habilidade. Um dos ataques naturais do escolhido adquire um veneno, com dano inicial e secundário de 1d6 pontos de dano temporário em Força, 1d8 pontos de dano temporário em Destreza, ou 1d4 pontos de dano temporário em Constituição (definido pelo escolhido quando esta habilidade é adquirida). O teste de Fortitude contra o veneno tem CD 10 + 1/2 DV do escolhido + modificador de Constituição.

Qualidades Especiais: um escolhido conserva todas as qualidades especiais da criatura-base, e recebe duas qualidades especiais da lista a seguir.

Asas: o escolhido recebe +2 de bônus em Destreza, e adquire um par de asas que lhe concede deslocamento de voo igual ao dobro de seu deslocamento base terrestre. Sua capacidade de manobra depende de sua Destreza: média (Des 11 ou menos), boa (Des 12-15) ou perfeita (Des 16 ou mais). Caso a criatura-base já seja alada, passa a ter dois pares de asas, seu deslocamento de voo aumenta em 9 metros, e sua capacidade de manobra melhora em uma categoria.

Garras: o escolhido recebe dois ataques de garra (o dano das garras para uma criatura Média é igual a 1d4 + metade do modificador de Força). Caso a criatura-base já possua garras, seu dano com elas aumenta em uma categoria.

Habilidade Similar a Magia: o escolhido pode conjurar uma magia de clérigo, ou de feiticheiro/mago, de até 3º nível, como uma habilidade similar a magia. O nível de conjurador é igual ao DV do escolhido, e ele pode usar esta habilidade uma quantidade de vezes por dia igual a 1 + seu modificador de Carisma. A magia tem CD 10 + nível da magia + modificador de Carisma.

Membros Adicionais: apenas uma criatura-base que possua



*Escolhida de
Glorienn*

membros pode escolher esta habilidade. O escolhido tem um par extra de braços (ou patas, tentáculos, ou apêndices semelhantes) que podem ser usados para realizar ataques secundários.

Percepção às Cegas (Ext): o escolhido adquire percepção às cegas com um alcance de 18m.

Poder Camaleônico (Ext): o escolhido pode mudar de cor e textura, o que lhe concede +8 de bônus em testes de Esconder-se.

Presas: o escolhido recebe um ataque de mordida (o dano da mordida para uma criatura Média é igual a 1d6 + seu modificador de Força). Caso a criatura-base já possua um ataque de mordida, seu dano com ele aumenta em uma categoria.

Redução de Dano (Ext): o escolhido adquire redução de dano 10/mágica.

Cura Acelerada (Sob): o escolhido adquire cura acelerada 5.

Resistência a Magia: o escolhido adquire resistência a magia igual a DV + 10.

Habilidades: acrescente os seguintes valores às habilidades da criatura-base: For +4, Des +4, Con +8, Int +2, Sab +2, Car +2. Criaturas-base com Int, Sab ou Car abaixo de 10 terão estas habilidades aumentadas até 10 (sem receber novos ajustes). Caso não seja capaz de falar, a criatura-base também recebe a habilidade de falar o idioma Comum, além de um idioma extra para cada ponto de seu modificador de Inteligência.

Nível de Desafio: mesmo da criatura-base +2.

Tesouro: escolhidos sempre carregam consigo tesouro correspondente ao seu ND, na forma de jóias, trajes finos, armaduras, armas e outros objetos pessoais (quase nunca em moedas). Todo escolhido tem pelo menos um item mágico pessoal no valor de pelo menos 5.000 PO.

Ajuste de Nível: mesmo da criatura-base +4.

Guerreiro da Luz

Esta criatura tem a aparência de um guerreiro de armadura, totalmente feito de vidro, sob o qual circula algo que parece luz líquida, o que resulta em uma figura de brilho impressionante.

Apesar da forma vítrea, o guerreiro da luz não tem nada de frágil: seu corpo é mais resistente que qualquer armadura metálica. Além disso, ele conta com uma espada e um escudo mágico, e pode disparar um raio luminoso pela fenda de seu elmo.

O guerreiro da luz é construído de forma a seguir os mesmos ideais de um paladino. Esses leais soldados são utilizados como guardas em templos e outros locais sagrados de deuses como Azgher, Khalmyr, Lena, Tanna-Toh, Valkaria e Wynna.

Guerreiro da Luz: ND 7; Constructo Médio (Bem, Luz); DV 9d10+20; 69 PV; Inic. +1; Desl. 6m; CA 27 (+1 Des, +13 natural, +3 *escudo da luz*), toque 11, surpresa 26; Atq Base +6, Agr +10; corpo a corpo: *espada da luz* +12 (dano: 1d8+5, dec. 17-20); ou toque à distância: *raio de luz* +7 (dano: veja descrição); Atq Ttl corpo a corpo: *espada da luz* +12/+7 (dano: 1d8+5, dec. 17-20); AE raio de luz; QE características de constructo; Tend. Sempre LB; TR Fort +3, Ref +4, Von +5; For 18, Des 13, Con —, Int 10, Sab 15, Car 16.

Perícias e Talentos: Conhecimento (religião) +6, Diplomacia +9, Observar +7, Ouvir +7, Sentir Motivação +8; Ataque Poderoso, Foco em Arma (espada longa), Prontidão, Separar Aprimorado.

Raio de Luz (SM): três vezes por dia, o guerreiro da luz pode atacar com um efeito idêntico ao da magia *luz cegante* (Nível de Conjurador: 9º).

Equipamento: todo guerreiro da luz possui uma *espada da luz* (uma *espada longa afiada e sagrada* +1) e um *escudo da luz* (um *escudo grande* +1 com a habilidade *reflexão*, que pode ser usada até três vezes por dia). Ambos são presos ao corpo do guerreiro da luz, e não podem ser removidos. Caso o guerreiro da luz seja destruído, os itens perdem seus poderes.

Construção

O material necessário para a criação do corpo de um guerreiro da luz custa 2.000 PO. A montagem do corpo exige um sucesso num teste de Ofícios (vidraceiro) (CD 20).

Nível de Conjurador: 9º; Fabricar Constructo, *comunhão, luz cegante*; conjurador de 9º nível ou superior; Preço de Mercado: 25.000 PO. Custo 13.500 PO + 920 XP.

Criaturas Únicas

Abahddon

Senhor das Tropas do Fosso Profundo e líder incontestável dos baatezu

Todos os planos seguidos e executados pelos baatezu foram criados e concebidos pela mente assustadoramente genial de Abahddon, o maior e mais poderoso entre os Lordes das Profundezas conhecidos.

Foi ele que conseguiu realizar o ritual que desligou sua raça de seu Plano moribundo, tornando possível sua sobrevivência em outros Planos. Alguns outros Lordes conseguiram realizar o mesmo ritual, mas apenas depois de jurar lealdade a Abahddon.

Foi graças a este general diabólico que os baatezu conseguiram escapar à destruição, e eles reconhecem este fato — sem qualquer gratidão, é claro, mas obedecendo às ordens de seu líder com um afinco que beira o fanatismo.

Abahddon aproveitou a destruição do seu plano natal para eliminar seus concorrentes (deixando-os lá...) e roubar parte de seu poder, tornando-se assim muito mais poderoso do que já era. De fato, não fosse sua constante batalha contra os tanar'ri, ele poderia muito bem começar uma campanha para conquistar um lugar no Panteão.

Este baatezu extremamente inteligente tece planos sobre planos. Nunca é apanhado de surpresa ou sem uma alternativa em que obtenha alguma vantagem. Suas tramas são tão complexas que apenas ele mesmo consegue entendê-las. Seus subordinados apenas seguem suas instruções, confiando que fazem a coisa certa.

Abahddon usa de todos os meios para alcançar seus objetivos. Nem sempre utiliza-se de força bruta ou ataques diretos: gosta de manipular, mentir, ludibriar e enganar outras pessoas e criaturas, para que realizem parte de seus planos. Se o alvo é uma criatura de bom coração, tanto melhor: um de seus grandes prazeres é ver o bem causar o mal inadvertidamente.

Além de sua forma normal — a aparência de um poderoso Lorde das Profundezas — Abahddon costuma usar a forma de um homem idoso vestido como um nobre, com voz rouca e grave, geralmente muito atencioso e solícito, sempre sorridente. No entanto, ele obviamente possui uma coleção de infinitos outros disfarces.

General Abahddon: Lorde das Profundezas; ND 30; Extraplanar Grande (Baatezu, Leal, Mal); DV 28d8+280; 409 PV; Inic. +11; Desl. 12m, vôo 18m (média); CA 44 (-1 tamanho, +3 Des, +23 natural, +9 *peitoral de aço* +4), toque 12, surpresa 41; Atq Base +28; Agr +48; corpo a corpo: *Kazidbaan* +49 (dano: 2d8+29, dec. 17-20); Atq Ttl corpo a corpo: *Kazidbann* +49/+44/+39/+34 (dano: 2d8+29, dec. 17-20), 2 asas +41 (dano: 2d6+8), mordida +41 (dano: 4d6+8 mais veneno e doença) e cauda +41 (dano: 2d8+8); Espaço/Alcance: 3m/3m; AE agarrar aprimorado, aura de medo, constrição 2d8+24, habilidades similares a magia, *invocar baatezu*, QE imunidade a fogo e veneno, redução de dano 15/bem e prata, regeneração 5, resistência a ácido 10, resistência a frio 10, resistência a magia 32, telepatia 30m, ver na escuridão, visão no escuro 18m; Tend. LM; TR Fort +26, Ref +23, Von +27; For 42, Des 25, Con 30, Int 31, Sab 28, Car 26.

Perícias e Talentos*: Blefar +39, Concentração +41, Conhecimento (arcano) +41, Conhecimento (história) +41, Conhecimento (nobreza e realeza) +41, Conhecimento (os planos) +41, Conhecimento (religião) +41, Diplomacia +45, Disfarce +39, Esconder-se +17 (+18), Furtividade +22 (+23), Identificar Magia +43, Intimidar +41, Observar +40, Obter Informação +39, Ouvir +40, Procurar +41, Sentir Motivação +40, Usar Instrumento Mágico +39; Acelerar Habilidade Similar a Magia (*bola de fogo*), Acelerar Habilidade Similar a Magia (*dissipar magia maior*), Ataques Múltiplos, Ataque Poderoso, Especialização em Combate, Foco em Arma (espada larga), Iniciativa Aprimorada, Trespasar, Trespasar Aprimorado, Vontade de Ferro.

*Os valores das perícias em parênteses são os valores sem penalidade por armadura.

Agarrar Aprimorado (Ext): para utilizar esta habilidade, Abahddon precisa atingir um oponente com sua cauda. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar a constrição.

Aura de Medo (Sob): Abahddon pode irradiar uma aura de medo com 6m de raio como uma ação livre. Qualquer criatura na área deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 32) ou será afetada pela magia *medo* (Nível de Conjurador: 28°). Uma criatura que obtenha sucesso no teste de resistência não poderá ser afetada novamente pela aura de Abahddon durante 24 horas. Outros

diabos são imunes a aura. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Constrição (Ext): Abahddon causa 2d8+24 pontos de dano caso obtenha sucesso num teste resistido de Agarrar.

Doença (Sob): uma criatura atingida pela mordida de Abahddon deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 34) ou será infectada pela terrível doença chamada “calafrios diabólicos” (período de incubação: 1d4 dias; dano: 1d4 pontos de dano temporário de Força). A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Habilidades Similares a Magias: Sem Limite — *aura profana* (CD 26), *blasfêmia* (CD 25), *bola de fogo* (CD 21), *círculo mágico contra o bem*, *criar mortos-vivos*, *dissipar magia maior*, *imagem persistente* (CD 23), *imobilizar monstros em massa* (CD 27), *invisibilidade*, *palavra de poder atordoar*, *teletransporte maior* (pessoal, mais 25 kg de equipamento); 1/dia — *chuva de meteoros* (CD 27). Nível de Conjurador: 28°. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

General Abahddon: um diabo a ser evitado



Uma vez por ano, Abahddon pode conjurar uma magia *desejo* (Nível de Conjurador: 20°).

Invocar Baatezu (SM): duas vezes por dia, Abahddon pode invocar automaticamente 2 lêmures, diabos dos ossos ou diabos barbados, ou 1 erinyes, diabo de chifres ou diabo do gelo. Esta habilidade equivale a uma magia de 8° nível.

Regeneração (Ext): Abahddon sofre dano normal de armas de prata de tendência boa (sagradas) e das magias ou efeitos com o descritor [Bem].

Veneno (Ext): inoculação através da mordida; teste de resistência de Fortitude (CD 34); dano inicial: 1d6 pontos de dano temporário de Constituição; dano secundário: morte. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Equipamento: a espada de Abahddon, *Kazidbaan* ("Eliminadora", na língua dos diabos), é uma *espada larga Grande afiada, ordeira e profana* +5; Abahddon possui também um *peitoral de aço de mitral* +4.

Hipogrifo

O hipogrifo é uma estranha combinação de cavalo e águia: tem corpo equino, 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 os de seu deus criador. Em uma ocasião pode ajudar um grupo de aventureiros, e no dia seguinte matar todo o grupo. Diz uma lenda que apenas insanos podem cavalgar o Hipogrifo; pessoas sãs que tentem isso enlouquecem imediatamente.

Caso o Hipogrifo seja destruído, sempre vai ressuscitar após 1d4 dias, recriado por Nimb. Em vôo, é mais lento que o Pégaso, mas é mais perigoso em combate.

O Hipogrifo também pode se transformar em uma figura humana: um jovem cigano com muitas jóias e roupas coloridas, que se diverte propondo enigmas para aventureiros. Ele pode falar em ambas as formas.

Hipogrifo: ND 10; Extraplanar Grande (Caótico); DV 12d8+84; 141 PV; Inic. +9; Desl. 15m, vôo 30m (médio); CA 23 (-1 tamanho, +5 Des, +9 natural), toque 14, surpresa 18; Atq Base +12; Agr +25; corpo a corpo: garra +21 (dano: 1d8+9); Atq Ttl corpo a corpo: 2 garras +21 (dano: 1d8+9) e mordida +18 (dano: 1d8+4); Espaço/Alcance: 3m/1,5m; AE habilidades similares a magia; QE alterar forma, faro, imortal, imunidade a paralisia e petrificação, maldição da insanidade, redução de dano 15/leal, resistência a magia 25, visão na penumbra, visão

no escuro 18m; Tend. CN; TR Fort +15, Ref +13, Von +9; For 28, Des 20, Con 24, Int 15, Sab 13, Car 19.

Perícias e Talentos: Blear +19, Concentração +22, Conhecimento (os planos) +17, Conhecimento (religião) +17, Esconder-se +16, Furtividade +20, Observar +20, Ouvir +16, Procurar +17, Sobrevivência +16; Acelerar Habilidade Similar a Magia (*confusão menor*)^B, Arma Natural Aprimorada (garras), Ataques Múltiplos, Foco em Arma (garras), Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea.

Alterar Forma (Sob): como uma ação padrão, o Hipogrifo pode assumir a forma de um humano com vestes de cigano. Nessa forma ele perde seus ataques naturais e seu deslocamento de vôo, mas mantém todas as suas outras habilidades. Ele pode voltar a sua forma normal com uma ação padrão.

Habilidades Similares a Magia: Sem Limite — *confusão menor* (CD 15), *escudo entrópico, proteção contra a ordem*, 3/dia — *confusão* (CD 18), *despedaçar* (CD 16), *dificultar detecção*. Nível de Conjurador: 12°. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Imortal (Sob): caso o Hipogrifo seja morto ou destruído de qualquer forma, Nimb irá ressuscitá-lo em 1d4 dias. Apenas Nimb pode destruir permanentemente o Hipogrifo.

Maldição da Insanidade (Sob): caso um personagem de qualquer tendência que não seja caótica e neutra monte o Hipogrifo, sofrerá os efeitos da magia *insanidade* (Nível de Conjurador: 20°; Vontade CD 21 anula; o teste de resistência sofre -4 de penalidade). Caso o Hipogrifo deseje, poderá fazer com que criaturas caóticas e neutras sofram este efeito; no entanto, essas criaturas não sofrem a penalidade de -4 em seus testes de resistência.

Perícias: o Hipogrifo recebe +4 de bônus racial nos testes de Observar.

Lamashtu

Senhora do Genocídio, Rainha dos Massacres, líder suprema dos tanar'ri

Esta marilith nascida em Werra é a mais feroz combatente entre os tanar'ri. Sua ferocidade em combate rendeu-lhe os títulos de Senhora do Genocídio e Rainha dos Massacres, entre outras alcunhas similares.

Diferente dos outros generais demoníacos, Lamashtu lidera suas tropas seguindo à frente delas, e não na retaguarda ou cercada de guardas. É uma das primeiras a "saudar" o inimigo com suas armas.

Em tempos de "paz", Lamashtu costuma reunir-se com seus conselheiros para avaliar quais batalhas serão vantajosas e lucrativas, e onde e como travá-las. Mas existe o momento de planejar e momento de matar: quando o combate inicia, a Senhora do Genocídio é tomada pelo calor da batalha, e não segue nenhuma tática ou plano pré-estabelecido. Sua única "estratégia" é matar e destruir todos os inimigos que encontrar.

Alguns demônios espalham boatos de que Lamashtu seria uma amante de Keenn, e que o Senhor da Guerra nutre certa admiração pela fúria desta tanar'ri. Conta-se também que Lamashtu é uma participante regular nos torneios promovidos por Keenn em Werra, onde o vencedor seria considerado o novo Deus da Guerra.

Se Lamashtu possui um defeito que pode ser explorado, é sua vaidade e seu apego por jóias. Ela adora ver-se como uma mulher de beleza extrema e exótica, sensual e provocante. Mas adulações e bajulações são perigosas, pois, se ela percebe motivos escondidos, seu humor muda instantaneamente — e a marilith pode facilmente assassinar o bajulador, para “ensinar-lhe uma lição”.

Lamashtu possui uma verdadeira fortuna em jóias raras e únicas. Em mais de uma ocasião, levou suas tropas em batalhas apenas para se apropriar de um item mágico ou uma jóia que ela havia desejado, e que pertencia ao “inimigo”. Mas, mesmo em ocasiões como essas, a marilith não se torna uma criatura estúpida ou perde seu senso de preservação por causa de um elogio ou um presente. Ela continua sendo um inimigo imensamente inteligente e perigoso.

Raras são as vezes em que Lamashtu aparece em outra forma além da sua natural. Quando o faz, assume a aparência de uma elfa selvagem, muito forte e bonita, com cabelos e olhos azuis e vestindo pouca roupa.

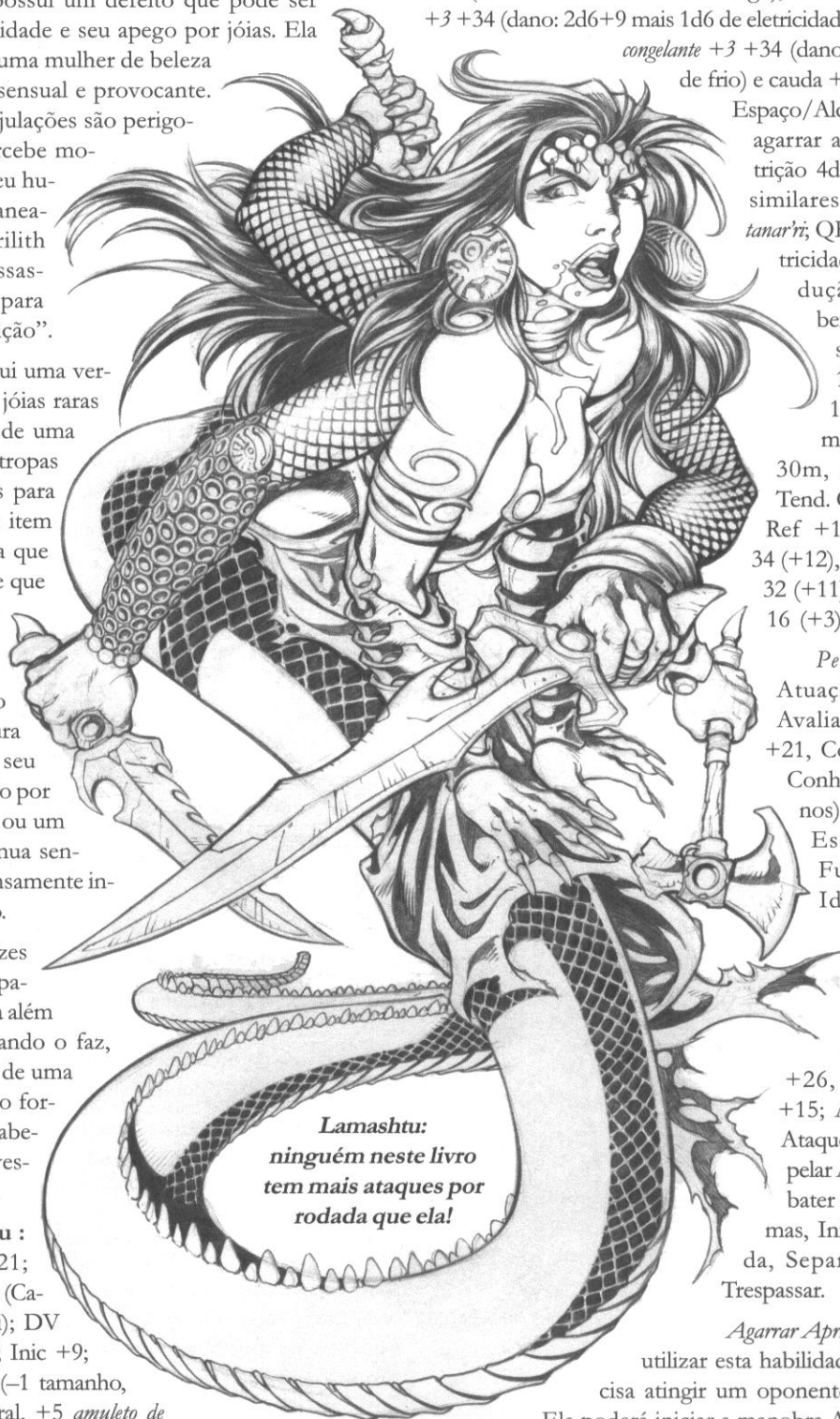
Lamashtu:
Marilith; ND 21;
Extraplanar Grande (Caótico, Mal, Tanar'ri); DV 20d8+220; 313 PV; Inic +9; Desl. 12m; CA 40 (-1 tamanho, +5 Des, +16 natural, +5 *amuleto de*

armadura natural +5, +5 *anel de proteção* +5), toque 19, surpresa 35; Atq Base +20; Agr +36; corpo a corpo: *cimitarra afiada* +4 +35 (dano: 1d8+16, dec. 15-20); Atq Td corpo a corpo: *cimitarra afiada* +4 +35/+30/+25/+20 (dano: 1d8+16, dec. 15-20), *maça pesada profana* +3 +34 (dano: 2d6+9), *martelo de combate trovejante* +3 +34 (dano: 2d6+9, dec. x3), *tridente flamejante* +3 +34 (dano: 2d6+9 mais 1d6 de fogo), *machado de batalha elétrico* +3 +34 (dano: 2d6+9 mais 1d6 de eletricidade, dec. x3), *mangual congelante* +3 +34 (dano: 2d6+9 mais 1d6 de frio) e cauda +29 (dano: 4d6+6);

Espaço/Alcance: 3m/3m; AE agarrar aprimorado, constrição 4d6+18, habilidades similares a magia, *invocar tanar'ri*; QE imunidade a eletricidade e venenos, redução de dano 10/bem e ferro frio, resistência a ácido 10, frio 10 e fogo 10, resistência a magia 25, telepatia 30m, *visão da verdade*; Tend. CM; TR Fort +23, Ref +17, Von +15; For 34 (+12), Des 21 (+5), Con 32 (+11), Int 18 (+4), Sab 16 (+3), Car 28 (+9).

Perícias e Talentos:
Atuação (dança) +32, Avaliação +15, Blefar +21, Concentração +22, Conhecimento (os planos) +19, Escalar +29, Esconder-se +24, Furtividade +28, Identificar Magia +27, Intimidar +34, Natação +29, Observar +34, Ouvir +34, Sentir Motivação +26, Sobrevivência +15; Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Atropelar Aprimorado, Combater com Múltiplas Armas, Iniciativa Aprimorada, Separar Aprimorado, Trespasar.

Agarrar Aprimorado (Ext): para utilizar esta habilidade, Lamashtu precisa atingir um oponente com sua cauda. Ela poderá iniciar a manobra Agarrar como uma



ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ela prende a vítima e poderá usar a constrição.

Constrição (Ext): Lamashtu causa 4d6+18 pontos de dano caso obtenha sucesso num teste resistido de Agarrar.

Habilidades Similares a Magias: Sem Limite — *arma mágica, aura profana* (CD 27), *barreira de lâminas* (CD 25), *metamorfose, projetar imagem* (CD 25), *telecinésia* (CD 24), *teletransporte maior* (pessoal, mais 25 kg de equipamento), *tendência em arma, ver o invisível*. Nível de Conjurador: 20°. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Invocar Tanar'ri (SM): uma vez por dia, Lamashtu pode tentar invocar 4d10 dretch, 1d4 hezrou ou um nalfeshnee com 50% de chance de sucesso, ou ainda um glabrezu ou outra marilith com 20% de chance de sucesso. Esta habilidade equivale a uma magia de 5° nível.

Visão da Verdade (Sob): Lamashtu usa esta habilidade constantemente, com efeitos similares à magia homônima (Nível de Conjurador: 20°).

Perícias: Lamashtu recebe +8 de bônus racial nos testes de Observar e Ouvir.

Talentos: combinado às suas características naturais, o talento Combater com Múltiplas Armas permite que Lamashtu ataque com todos os seus braços sem nenhuma penalidade.

Equipamento: Lamashtu usa uma arma diferente em cada um de seus seis braços. Essas armas costumam variar, pois ela gosta de colecionar armas de oponentes que derrota.

A única arma que arma Lamashtu sempre usa é uma *cimitarra afiada* +4, que ela muda de nome a cada combate. Lamashtu nunca usa uma arma com encantamento menor que +3.

Um típico conjunto de armas usado por ela pode ser o seguinte: *maça pesada profana* +3, *martelo de combate trovejante* +3, *tridente flamejante* +3, *machado de batalha elétrico* +3 e *mangual congelante* +3.

Lamashtu não costuma usar armaduras, mas possui itens de proteção, desde que sejam jóias bonitas. Sabe-se que Lamashtu possui os seguintes itens: um *amuleto de armadura natural* +5, um *anel de proteção* +5, um *anel de refletir magias* e um par de *brincos do deslocamento* (que funcionam como um *manto do deslocamento maior*).

Como é uma criatura muito vaidosa, é bem possível que Lamashtu mude frequentemente de jóias e itens mágicos. Para ela, o poder do item também o torna lindo.

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 de fantasia, em Arton existe apenas um Pégaso. Ele foi criado

pelo deus Khalmyr como montaria pessoal de seu avatar, quando este visita Arton. Em outras ocasiões, o Pégaso percorre Arton para servir àqueles que provem ser dignos desta honra, podendo surgir subitamente em momentos de grande necessidade para ajudar heróis empenhados em missões nobres. O Pégaso tem como inimigo mortal o Hipogrifo, a montaria pessoal do deus Nimb.

Embora utilize a aparência de cavalo alado com mais frequência, o Pégaso pode se transformar em um ser humano. Nessa forma, parece um elegante guerreiro em armadura prateada. O Pégaso pode falar em ambas as formas.

Pégaso: ND 10; Extraplanar Grande (Leal); DV 12d8+80; 153 PV; Inic. +10; Desl. 15m, vôo 45m (perfeito); CA 24 (-1 tamanho, +6 Des, +9 natural); Atq Base +12; Agr +23; corpo a corpo: casco +18 (dano: 1d6+7); Atq Ttl corpo a corpo: 2 cascos +18 (dano: 1d6+7) e mordida +13 (dano: 1d3+3); AE habilidades similares a magia; QE alterar forma, faro, imortal, imunidade a atordoamento e paralisia, visão na penumbra, visão no escuro 18m, redução de dano 15/caótica, resistência a magia 25, rigor da ordem; Tend. LN; TR Fort +16, Ref +14, Von +12; For 24 (+7), Des 22 (+6), Con 26 (+8), Int 13 (+1), Sab 15 (+2), Car 19 (+4).

Perícias e Talentos: Concentração +23, Conhecimento (nobreza e realeza) +16, Conhecimento (os planos) +16, Conhecimento (religião) +16, Diplomacia +23, Observar +21, Ouvir +21, Procurar +16, Sentir Motivação +17; Corrida, Iniciativa Aprimorada, Inversão, Investida Aérea, Pairar^B, Vontade de Ferro.

Alterar Forma (Sob): como uma ação padrão, o Pégaso pode assumir a forma de um humano em armadura prateada. Nessa forma ele perde seus ataques naturais e seu deslocamento de vôo, mas mantém todas as suas outras habilidades. Ele pode voltar a sua forma normal com uma ação padrão.

Habilidades Similares a Magia: Sem Limite — *detectar o bem, detectar o mal, remover medo*; 3/dia — *benção, curar ferimentos moderados, proteção contra o caos*; 1/dia — *cura completa, dissipar o caos* (CD 18), *remover doenças, remover maldição*. Nível de Conjurador: 12°. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Imortal (Sob): caso o Pégaso seja morto ou destruído de qualquer forma, Khalmyr irá ressuscitá-lo no dia seguinte. Apenas o Deus da Justiça pode destruir permanentemente o Pégaso.

Rigor da Ordem (Sob): caso um personagem de qualquer tendência que não seja leal e neutra monte o Pégaso, sofrerá os efeitos da magia *tarefa/missão* (Nível de Conjurador: 20°; Vontade CD 20 anula; o teste de resistência sofre -4 de penalidade). A tarefa que o personagem terá de fazer será relacionada aos desígnios do Deus da Justiça. Em ocasiões de extrema necessidade, o Pégaso pode usar esta habilidade mesmo contra criaturas leais e neutras; no entanto, essas criaturas não sofrem a penalidade de -4 em seus testes de resistência.

Perícias: o Pégaso recebe +4 de bônus racial nos testes de Observar e Ouvir.

Open Game License

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License

to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.



TORMENTA

Pelos Deuses!

Vinte deuses comandam o mundo de Arton. Alguns são nobres e honrados, outros tiranos e cruéis. Todos agem através de seus campeões: clérigos, druidas, rangers, paladinos. Aventureros que lutam por suas divindades, recebendo incríveis poderes divinos em troca de sua devoção.

O PANTEÃO, um dos mais aguardados títulos para a linha TORMENTA, é uma compilação e reformulação de todo o material sobre os deuses artonianos e seus servos.

- Finalmente revelada a verdadeira identidade do Terceiro, o Deus Esquecido.
- Duas novas raças: Aggelus, filhos dos anjos, e Sulfure, crias do inferno.
- Uma nova classe básica: Samaritano, o mais poderoso conjurador de magias de cura.
- Seis novas classes de prestígio: Cavaleiro Libertador, Cavaleiro de Khalmyr, Cavaleiro da Luz, Cultista do Mal, Herdeiro Planar e Tirano do Terceiro.
- Mais de 80 talentos atualizados, incluindo Poderes Concedidos inéditos.
- Novas regras opcionais: devotos não-conjuradores, paladinos variantes, sacrifícios rituais, e mais.
- Regras completas para a construção de avatares, deuses maiores, deuses menores e semideuses.
- Pela primeira vez, fichas completas de todos os vinte avatares do Panteão, além de outros PdMs épicos.
- Tudo sobre os Reinos dos Deuses, agora com informações adicionais sobre os Planos Elementais, diabos, demônios e outras criaturas extraplanares.

Requer o uso do Livro do Jogador de Dungeons & Dragons®, versão 3.5, publicado pela Devir Livraria®.



Classificação
Inadequado para
menores de 14 anos
Ministério da Justiça

