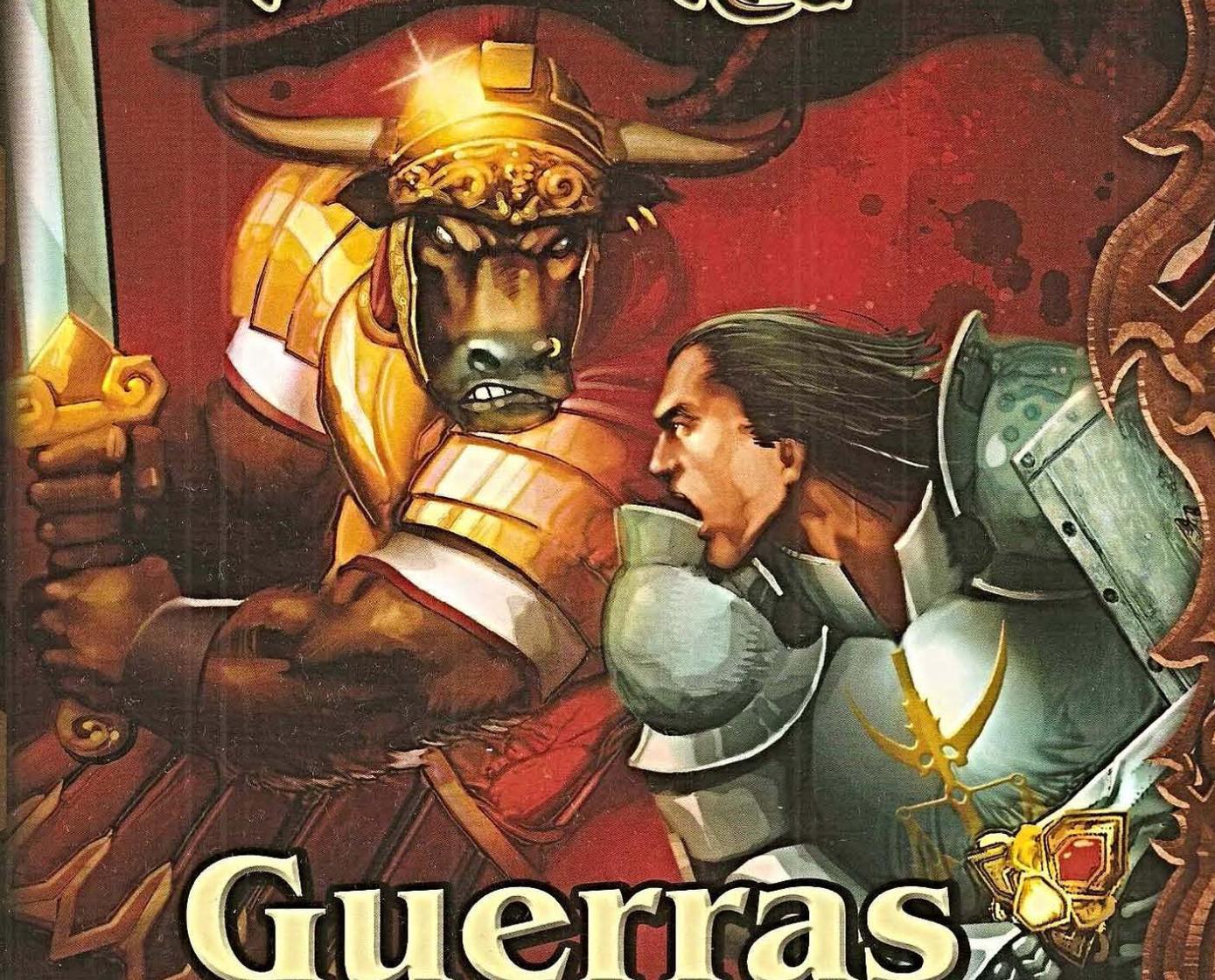


TORMENTA RPG



Guerras Táuricas

Brauner • Caldela



TORMENTA RPG

Gustavo Brauner

Leonel Caldela



TORMENTA RPG

Criação: Gustavo Brauner e Leonel Caldela.

Edição: Guilherme Dei Svaldi.

Capa: Rod Reis.

Arte: André Vazzios, Edu Francisco, Erica Awano, Erica Horita, Leonel Domingos, Luiz Eduardo Oliveira, Marco Poli Araújo, Patricia Knevez, Rod Reis, Roger Medeiros.

Diagramação: Guilherme Dei Svaldi.

Revisão: Gustavo Brauner.

Editor-Chefe: Guilherme Dei Svaldi.

Gerente-Geral: Rafael Dei Svaldi.

Os minotauros de *Tormenta* são uma criação de Marco Poli de Araújo. *Tormenta* é uma criação de Marcelo Cassaro, Rogério Saladino e J.M. Trevisan. Todos os direitos reservados.

Baseado nas regras originais do jogo Dungeons & Dragons®, criadas por E. Gary Gygax e Dave Arneson, e nas regras da nova edição do jogo Dungeons & Dragons®, desenvolvidas por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkison.

Este livro é publicado sob os termos da Open Game License. Todo o conteúdo Open Game é explicado na página 80.

Esta é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com conflitos existentes terá sido causada por um excesso de jogos de tiro baseados na 2ª Guerra Mundial.

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 9610 de 19/02/98. 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, 627 • Porto Alegre, RS
CEP 90050-170 • Fone/Fax (51) 3012-2800
editora@jamboeditora.com.br • www.jamboeditora.com.br

Publicado em agosto de 2010
ISBN: 978858913451-4

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

B825g Brauner, Gustavo
Guerras táuricas / Gustavo Brauner e Leonel Caldela; ilustrado por Patricia Knevez e Roger Medeiros [et al.]. -- Porto Alegre: jambô, 2010.
80p. il.
1. Jogos eletrônicos - RPG. I. Brauner, Gustavo. II. Caldela, Leonel. III. Título.

CDU 794:681.31



Sumário

Capítulo 1: Invasão..... 4

Sementes da Guerra..... 6

Tapista..... 6

 História..... 6

 Revolução..... 7

 O Nascimento de um Reino..... 8

 Tiberus..... 8

 O Avanço do Reino..... 10

As Guerras Táuricas..... 10

 Pré-Guerra..... 10

A Gazeta do Reinado..... 10

Capítulo 2: O Dia Seguinte..... 18

O Pós-Guerra..... 19

O Despertar de uma Nova Era..... 19

A Vida sob Domínio..... 21

Religião..... 21

Os Territórios Conquistados..... 22

 Fortuna..... 22

 Hershey..... 22

 Lomatubar..... 24

 Petrynia..... 24

 Tollon..... 25

Capítulo 3: Às Armas!..... 26

Personagens..... 27

 Abelardus, Legião do Inverno..... 27

Ahasureus, Sacerdote-Guerreiro de Tauron..... 28

Aurakas, Imperator..... 28

Galtan Silverson, Bardo..... 30

Mark Silver, Paladino de Khalmyr..... 31

Razthus Quebra-Muros..... 31

PdMs Genéricos..... 32

 Centurião..... 32

 Clérigo da Legião..... 33

 Gladiador..... 33

 Governador..... 34

 Legio Auxilia Magica..... 34

 Legionários..... 34

 Líder da Resistência..... 34

 Membro da Resistência..... 36

Unidades Militares..... 36

Missões..... 38

 O Forte do Triunfo..... 38

 Refugiados..... 41

 Amigo ou Inimigo?..... 41

 Letra & Música..... 42

 O Segredo do Centurião..... 43

 A Relíquia do Senador..... 44

Ganchos..... 45

Capítulo 4: Rebeldes & Conquistadores..... 48

Novos Talentos..... 49

Equipamento..... 50

 Armas..... 50

 Armaduras..... 51

Classes de Prestígio..... 52

 Arqueiro Escravo..... 52

 Centurião..... 53

 Clérigo Clandestino..... 55

 Engenheiro de Guerra..... 56

 Filósofo de Tauron..... 58

 Guerrilheiro..... 60

 Legio Auxilia Magica..... 61

 Sabotador Arcano..... 62

 Senador..... 64

Novas Magias..... 65

Itens Mágicos..... 66

Apêndice: A Gazeta do Reinado..... 68

 O Próximo Inimigo?..... 69

 Pirata Desafia Minotauros..... 70

 Guerra Próxima..... 71

 GUERRA!..... 71

 Petrynia — Nossos enviados especiais trazem notícias bombásticas... 72

 Devastação no Oeste do Reinado..... 74

 Folha do Império..... 75

 Direto do Fronte..... 77

 O Fim ou um Novo Começo..... 79

Open Game License..... 80





Capítulo 1

Invasão

O que você tem nas mãos é um novo começo.

As Guerras Táuricas foram criadas como muita coisa em Tormenta: casualmente, no meio de uma conversa, e com várias mudanças pelo caminho. Durante uma viagem a São Paulo, há vários anos, estávamos eu, o Guilherme Dei Svaldi, o Gustavo Brauner, o Cassaro, o Saladino e o Trevisan, reunidos num supermercado — comprando refrigerante, suco, sorvete e salgadinhos para passar uma tarde na casa do Cassaro. Alguém veio com a idéia de um conflito entre Tapista e o Reinado. Realmente não lembro quem foi, então já ficam aqui as minhas desculpas.

Imediatamente pensei em razões políticas intrincadas para a guerra: e se uma pequena escaramuça desse origem a um mal-entendido, que fosse interpretado como um ato de guerra e exigisse retaliação? E se os minotauros tivessem razão em atacar o Reinado? E se os dois lados tivessem seus motivos, sem heróis e vilões definidos?

Segundo o Cassaro, “Só mesmo o Leonel para pensar que os minos precisam de algum motivo complicado pra sair destruindo tudo”.

Nessa época, nossa maneira de trabalhar era bem diferente. Eu já escrevera O Inimigo do mundo, mas os outros romances ainda não existiam. Já terminara Área de Tormenta, mas ainda precisava de dicas dos autores mais experientes o tempo todo. O Gustavo ainda não escrevera nada para Tormenta, apenas para a revista DragonSlayer. Era, essencialmente, um fã e amigo dos autores. Nenhum de nós ainda participava regularmente da revista.

Enquanto voltávamos do supermercado, eu pedi para escrever a Gazeta do Reinado na DragonSlayer. Ficou acertado então: as tais Guerras Táuricas seriam desenvolvidas por mim, como minha primeira atribuição regular na revista.

Não aconteceu bem assim. Os romances, suplementos e outros trabalhos acabaram ocupando muito tempo, e eu negligenciei a Gazeta. Acabei mexendo em Tormenta muito mais através da trilogia e dos suplementos do que das Guerras. Enquanto isso, o Gustavo continuava colaborando, mas sem um papel fixo na equipe.

Tudo mudou quando o Cassaro ficou ocupado demais para tocar a DragonSlayer (que ele fazia praticamente sozinho), e eu, o Gustavo e o Guilherme assumimos. Enfim, as Guerras Táuricas receberam o tratamento merecido, nas mãos daquele que mais se entusiasmou com a trama e mais trabalhou para que ela funcionasse: Gustavo Brauner.

Ele desenvolveu o enredo não como uma série de manobras e mal-entendidos políticos, mas como o resultado de um longo planejamento de Tapista. Incorporou elementos de todas as aparições dos minotauros em Arton, e unificou tudo em uma progressão coesa. Fico feliz em dizer que a visão do Gustavo é bem mais interessante que a minha.

Hoje, ele é um autor fixo do cenário. Portanto, o que você tem nas mãos é um novo começo: o primeiro fruto de uma equipe expandida, de um novo autor, e o primeiro suplemento para Tormenta RPG (enquanto escrevemos Guerras Táuricas, o livro básico ainda nem foi finalizado!). As Guerras Táuricas foram uma porta de entrada importante, assim como a trilogia de romances foi há alguns anos. Então, seja bem-vindo a essa nova era. É o momento ideal para conhecer ou reencontrar Arton.

E para chacinar uns minotauros na parede de escudos.

— Leonel Caldela

Não tenho certeza de quem teve a idéia de uma guerra entre Tapista e o resto de Arton. Só lembro que eu já pensava em um enredo

parecido há muito tempo. Mas, na trama que eu tinha em mente, as Guerras Táuricas eram apenas parte de algo maior.

Na época daquela conversa, na casa do Cassaro, regada a salgadinhos, sorvete e refrigerante, eu já tinha todo um esboço de como seria o confronto. Sabia como e por que começaria e onde terminaria. Sabia inclusive quais seriam seus desdobramentos e a trama que viria depois (que era o meu foco na época). Quando o Leonel assumiu o papel de escritor das Guerras Táuricas, fiquei tranqüilo — o projeto estava em boas mãos. Não eram as minhas mãos, nem o meu projeto, mas eu tinha certeza que ficaria bom.

Nessa época eu era pouco mais que um fã — era um amigo e colaborador, trabalhando nos bastidores, revisando os livros de Tormenta e dando idéias para o cenário em bate-papos em Porto Alegre e nos encontros com o Trio em São Paulo. Até já tinha publicado um ou dois artigos e algumas notas na DragonSlayer, mas ainda não tinha um papel fixo na equipe.

Entretanto, a quantidade de trabalho do Leonel, do Cassaro e do Guilherme só aumentou. O tempo começou a ficar curto para todo mundo. O Leonel tinha a trilogia de romances e os suplementos e seus outros trabalhos na Jambô, o Cassaro tinha a DragonSlayer, os suplementos e depois a Turma da Mônica Jovem, o Guilherme tinha seus muitos afazeres como autor e editor múltiplo. Logo as Guerras Táuricas foram ficando de lado.

Então o Cassaro ficou ocupado demais para continuar tocando a DragonSlayer, que ele fazia quase sozinho, e o Guilherme, o Leonel e eu assumimos a revista.

Antes de assumir a DragonSlayer como um dos editores, eu já tinha revisado (quase) todos os livros de Tormenta da Jambô, e acompanhava o cenário desde antes de ele existir de verdade (quando Mestre Arsenal, Malpetrim e Triumphus eram apenas umas poucas matérias sem qualquer ligação entre si na antiga Dragão Brasil). Fora isso, eu jogava RPG há quase duas décadas, e estava acostumado com as mudanças de regras, de edições e com o contexto do jogo no Brasil e no exterior.

Logo na primeira reunião da nossa DragonSlayer decidimos quem faria o quê. Tanto o Leonel quanto o Guilherme conheciam os meus planos para as Guerras Táuricas, e eu fiquei responsável por desenvolvê-las na Gazeta do Reinado. Valorizando alguns ganchos que o Leonel já tinha escrito, comecei a apresentar a minha versão da Guerra: mais do que um conjunto de mal-entendidos políticos, uma verdadeira apoteose dos minotauros de Tauron. E que começara a ser planejada há muito mais tempo que (quase) qualquer criatura viva de Arton pudesse lembrar.

O resultado foi que, junto com O terceiro deus e Contra Arsenal, as Guerras Táuricas ajudaram a manter o cenário vivo durante mais de um ano. Nesse período, Tormenta teve várias mudanças: o retorno de Kalydranoch, a queda de Glórienn, a primeira vitória de Arton sobre a Tormenta, a batalha contra Mestre Arsenal, a invasão do Reinado por Tapista, a queda do Rei-Imperador Thorny e, é claro, a ascensão de Tauron à liderança do Panteão.

Junto com o módulo básico Tormenta RPG, Guerras Táuricas é um novo começo. Um novo começo para o RPG brasileiro e para o cenário mais querido do Brasil. E a boa notícia é que ainda há muito mais por vir.

Bem-vindo a Arton.

— Gustavo Brauner

Sementes da Guerra

As Guerras Táuricas são o ponto culminante de séculos de planejamentos cuidadosos e estratégias refinadas.

O ataque que deu início ao conflito começou a ser planejado pelos minotauros muito antes que qualquer habitante de Arton tivesse nascido, quando o continente norte era quase inabitado. Havia alguns povos bárbaros, formados por humanos, goblins, hobgoblins, bugbears e outros, no que viria a ser o Reinado. E existiam apenas duas civilizações: os anões e os tamuranianos. Entretanto, os anões logo deixaram os vales e planícies da superfície de Arton para os subterrâneos do continente. Os tamuranianos viviam isolados em sua ilha, afastados e desinteressados da situação do resto do mundo.

Além desses, uma raça exclusivamente pastoril levava a vida no isolamento do outro lado do Rio dos Deuses: eram os minotauros, criaturas fortes, resistentes e trabalhadoras, que viviam da agricultura e do artesanato. Quem diria que um dia aquele povo isolado até mesmo entre si viria a erigir um grande reino, chegando até mesmo a invadir o resto do continente?

Tapista

Tapista é o maior reino em extensão de Arton — pelo menos na superfície — e uma das mais sólidas civilizações do mundo.

A população de minotauros, descendente de simples tribos pastoris, hoje é uma potência cultural e militar, exemplo para todos os outros povos. Formada quase que exclusivamente por minotauros, a população de Tapista é uma das mais refinadas em termos culturais, apesar da aparência brutal de seus membros. Acreditar que as metrópoles de Tapista não podem equiparar-se a cidades como Valkaria é prova do mais puro pensamento provinciano.

História

Ninguém sabe de onde vieram os minotauros. Sabe-se hoje que eles foram criados por Tauron, quando este ainda não era um dos vinte Deuses Maiores do Panteão. Mas se vieram de fora de Arton — como os elfos — ou se foram criados diretamente neste mundo, nem mesmo os maiores historiadores e arqueólogos sabem precisar.

Entretanto, os relatos mais antigos remontam a um vale na região entre o norte das Montanhas Uivantes e o leste da Floresta de Naria, do lado do Rio dos Deuses, onde hoje fica Tapista. O Vale de Naria é uma vasta região pastoril, de planícies verdes e fauna e flora abundantes. Era nele que viviam os primeiros minotauros, em pequenas tribos familiares.

Os minotauros então eram poucos e levavam uma vida típica dos habitantes do campo, plantando, lavrando, colhendo, criando trobos e pequenos animais e enfrentando perigos típicos, como lobos e aranhas gigantes. Não havia grandes cidades, apenas vilas e aldeias de pequeno porte.

As tribos nem sempre foram aliadas, e muitas vezes guerreavam entre si, principalmente quando um líder mais jovem conquistava a chefia através do combate. Mas o estado geral era de paz, principalmente devido à grande distância entre cada uma. A falta de inimigos na região permitia que os minotauros gozassem de dias tranqüilos.

Mas o perigo rondava já nessa época. Vindo das Montanhas Uivantes, um ambicioso rei orc decidiu expandir seus domínios até o outro lado do Rio dos Deuses. Espalhados e sem liderança, os pacíficos minotauros tornaram-se presas fáceis para os invasores. Logo, quase todas as tribos haviam sido subjugadas e escravizadas pelos orcs.

Sendo grandes e fortes — além de bons trabalhadores —, os minotauros serviram bem aos planos do Rei Orc. Sob o estalo dos chicotes, erigiram acampamentos e fortificações para os inimigos, plantaram para alimentá-los, e até mesmo escavaram o solo em busca de riquezas para enfeitá-los. E, quando o esforço da escravidão era demais e um minotauro caía doente, aleijado, mutilado ou inválido, na maioria das vezes ainda servia como diversão em arenas, enfrentando guerreiros, animais ou irmãos minotauros.

Foi nessa época de necessidade extrema, quando tudo parecia perdido, que nasceu um herói. Alguém que não tinha mais nada a perder, disposto a libertar seus irmãos e reagir aos invasores. Não um general, não um guerreiro, mas um simples fazendeiro. Seu nome era Goratikis.

Revolução

Goratikis não era diferente de nenhum dos minotauros da região do Vale de Naria. Era um fazendeiro como os outros, plantando, colhendo e trocando sua produção por bens que sua família não produzia. Mas foi diferente de seus irmãos em uma coisa: sobreviveu à brutalidade do ataque de um pelotão orc. Quando sua fazenda foi atacada, viu sua mulher e filhos serem mortos e seu lar, queimado. Apesar de gravemente ferido e dado como morto, sobreviveu. Desnortado, Goratikis fugiu para a Floresta de Naria. Após recompor-se e voltar ao que restara de sua fazenda, onde recolheu e enterrou os cadáveres de sua família, fez um juramento: os orcs pagariam por aquilo!

Os primeiros a sofrer a fúria da vingança de Goratikis foram os membros do pelotão. Seguindo seus rastros, o minotauro emboscou-os durante a noite, armado apenas de um forcado. Matou os orcs um a um em silêncio, com prazer. Mas aquela vitória deixou apenas um vazio que exigia mais: a libertação de outros pais de família como ele, de esposas e filhos como os seus, de mais do que seus amigos e companheiros de tribo — minotauros de todas as tribos do Vale de Naria. Era o início do fim da Liga dos Orcs das Montanhas Uivantes.

Goratikis não era um soldado. Nem tinha qualquer treinamento marcial mais refinado. Entretanto, emboscando aquele pelotão, havia percebido que os orcs e goblinóides da Liga não eram páreos para a força de um minotauro. Nem para sua inteligência.

Assim, passou a habitar a Floresta de Naria e vigiar suas fronteiras, emboscando e matando todos os inimigos que se aproximassem. Com o tempo, os membros da Liga passaram a ver a Floresta como um lugar amaldiçoado.

Nessa época Goratikis já havia libertado outros minotauros, que juntaram-se a ele em sua luta. Não apenas membros de sua tribo, mas indivíduos de locais distantes. Trabalhando em conjunto, logo os revoltosos não estavam limitados apenas à Floresta de Naria, mas também a suas cercanias. Com o tempo, uma comunidade acabou sendo criada nas profundezas da Floresta, formada por membros de várias tribos, algumas até inimigas nos tempos anteriores à chegada dos invasores.

As forças dos revoltosos cresceram e cresceram, agregando minotauros libertados de campos de prisioneiros e de pelotões errantes que viajavam pelo Vale. Até a chegada do inevitável. Temerosos da floresta e arredores, os membros da Liga não mais aventuravam-se nas proximidades da região. Assim, os revoltosos de Goratikis tiveram de levar a batalha até eles.

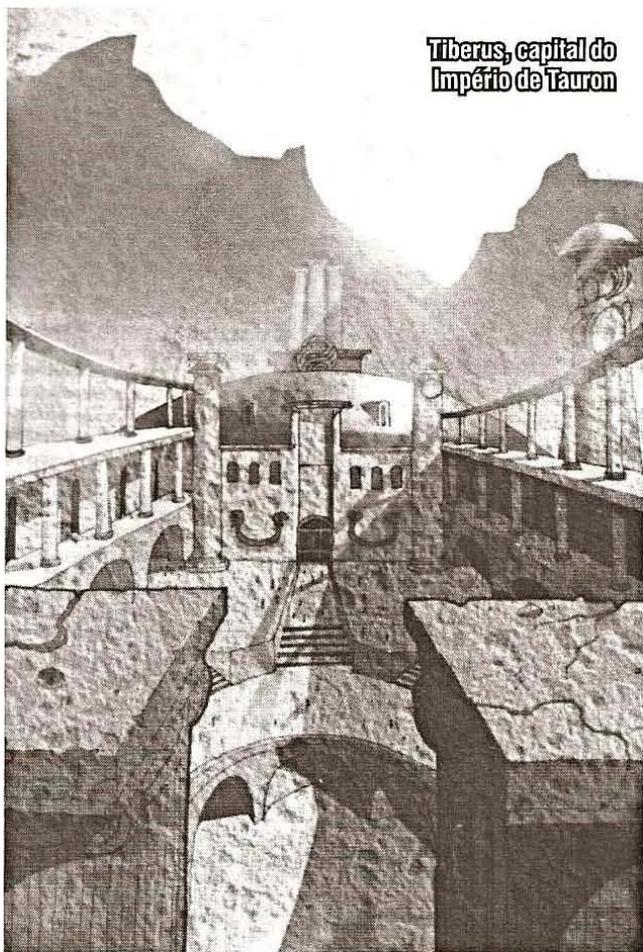
Usando a mão-de-obra de seus muitos escravos minotauros, a Liga dos Orcs havia erigido um reino de vilas e aldeias de médio porte — mais parecidos com grandes acampamentos militares. O Rei Orc morava em uma cidadela-fortaleza, verdadeira capital do seu “reino”. E foi para lá que os revoltosos marcharam.

Mais organizados e experientes devido às muitas batalhas e de espírito alto e renovado devido às palavras de um último discurso de Goratikis, os minotauros de todas as tribos que formavam o exército dos revoltosos partiram da Floresta de Naria decididos a libertar seu povo. Nenhuma vila ou aldeia conseguiu fazer frente à força dos minotauros unidos.

Aonde chegasse a notícia de que o exército aproximava-se, os minotauros rebelavam-se e fugiam para unirem-se ao general Goratikis. Logo, quase todos os acampamentos dos orcs e goblinóides haviam sido destruídos, e Goratikis marchou para a fortaleza-capital.

A batalha foi longa — mas para os minotauros em fúria, foi curta demais. Com Goratikis sempre à frente, eles tomaram o local. Enquanto a capital ardia, Goratikis perseguia o Rei Orc, que havia fugido por uma passagem secreta. Mas em vão. Uma vez morto, o Rei Orc teve a cabeça decepada, que passou a adornar o cinturão do general minotauro. Terminava assim o domínio da Liga dos Orcs das Montanhas Uivantes e do Rei Orc. Tão grande era o ódio de Goratikis e seus aliados pelo Rei Orc e sua Liga que seu nome foi esquecido, apagado de todas as referências.





Tiberus, capital do Império de Tauron

Aclamado como o grande idealizador da revolução e general vitorioso, Goratikis foi saudado como líder de todos os minotauros agora livres. Entretanto, ele mostrou que a vitória não pertencia somente a ele, um fazendeiro tornado rebelde, mas aos minotauros como um todo — pois só através da união eles haviam tornado-se fortes. Como o fazendeiro que era, Goratikis não sentiu-se à vontade com a liderança despejada sobre seus ombros. Pregando a união entre os membros das diversas tribos, partiu em peregrinação para as montanhas em busca de sabedoria, deixando como regente um grupo de minotauros, formado por pelo menos um representante de cada tribo presente.

O Nascimento de um Reino

Após a revolução, seguiu-se um período de prosperidade. No início, Tiberus era uma pequena cidade chamada Gorakis, às margens do Rio dos Deuses. Com o passar dos anos, tornou-se uma metrópole e cidade-estado que dominava toda a região e além, fruto do trabalho de Goratikis e seus irmãos. Pouco a pouco, a população aumentou e houve contato com outras civilizações, o que levou à construção de outras cidades, outras metrópoles, e à união de todas as cidades-estado. Nascia Tapista, o Reino dos Minotauros.

Goratikis retornou um ano depois. O caminho de sua peregrinação até hoje permanece um mistério. Para sua surpresa, encontrou as fundações de uma grande cidade às margens do Rio dos Deuses, suas casas de madeira cobrindo toda a paisagem. A

capital não de uma tribo, mas de um reino. Em homenagem a seu herói e libertador, essa cidade foi batizada Gorakis. Reunido com seu povo, Goratikis foi finalmente aclamado rei dos minotauros.

Feliz com o crescimento e a união de seu povo, Goratikis pôde compartilhar com seus irmãos minotauros a visão que tivera durante sua peregrinação: um império de todos e para todos os minotauros. Reunindo os mais sábios de sua raça, enviou-os aos três cantos de Arton, em grandes expedições para recolher informações e descobrir o que havia além do Rio dos Deuses. Sua tarefa não era simples: mapear as terras próximas e distantes, identificar rios, florestas e montanhas, encontrar rotas e aproximar-se de outros povos para aprender sobre seus hábitos e cultura. Ao final deste trabalho deveriam voltar e dividir todo seu conhecimento com os membros do Reino dos Minotauros. Goratikis e seu povo haviam sofrido com a invasão do Rei Orc e sua Liga, e o rei preferia estar preparado para o que quer que existisse além das fronteiras.

Enquanto isso, Goratikis, agora devidamente coroado, tratou de unificar as tribos restantes. Acompanhado de seu forte exército, a Primeira Legião de Gorakis, visitou as aldeias e tribos que haviam sido intocadas pelos orcs e convidou-as a fazer parte do emergente reino dos minotauros. Quando a resposta era negativa, o próprio Goratikis desafiava e enfrentava o chefe, assim consolidando sua regência sobre todos os minotauros. Por combate ou aclamação, logo tornou-se o líder de todas as tribos. Além disso, a Primeira de Gorakis ainda visitou as Montanhas Uivantes e destruiu os últimos resquícios da Liga, dos orcs e assemelhados, assegurando a proteção do povo. Nessa época surgiram os primeiros acampamentos avançados dos minotauros.

Anos depois, quando os sábios retornaram, encontraram um Goratikis mais velho, sábio e poderoso. O que era uma cidade às margens do Rio dos Deuses havia se tornado uma metrópole, de onde partiam esquadras para vigiar a costa e navios para pescar e comercializar, caravanas rumo às aldeias e vilas mais distantes e legiões para salvaguardar os pontos mais longínquos do reino.

O relatório dos sábios tranqüilizou Goratikis e seu Conselho. Do outro lado do Rio dos Deuses havia um continente imenso, mas parcamente habitado. Os poucos povos do outro lado eram formados por tribos de bárbaros com pouco contato entre si. Havia apenas duas civilizações mais avançadas. Uma ficava a milhares de quilômetros, do outro lado do mundo: uma ilha cujos habitantes “humanos” (cujos homens eram frágeis como as mulheres dos minotauros) não tinham nenhum interesse pelos assuntos do continente. A outra era formada por um povo bravo e trabalhador que, assim como os minotauros, nutria um ódio tremendo dos orcs, goblins e criaturas semelhantes: eram os anões.

Logo, os minotauros estreitaram seus laços com os anões, que ficaram felizes em encontrar um povo que, apesar da aparência bestial e força extrema, buscava a prosperidade e a cultura, vivendo de maneira ordeira. Assim, os minotauros e os anões logo formaram alianças fortes e duradouras. Essa amizade dura até hoje.

Tiberus

A aliança com os anões foi mais do que benéfica para os minotauros. Os anões mostraram-se fontes quase inesgotáveis de conhecimento. Mesmo que, por uma questão de segurança, os professores não revelassem tudo a seus discípulos, estes acabavam por desenvolver algumas das técnicas secretas.

Dentre os muitos conhecimentos adquiridos pelos minotauros, a arquitetura e engenharia se destacavam. Assim, baseados no conhecimento dos anões e em suas próprias experiências, eles projetaram prédios de grande altura e resistência. Entretanto, dada a limitação dos minotauros com relação à altura, precisavam erigir prédios e construções ao mesmo tempo altas e extremamente largas, não só para aproveitar o espaço e a vantagem que a vista das alturas oferecia, mas também para que um minotauro, quando olhando na linha do horizonte no alto de um prédio, sentisse que estava no solo, com seus pés firmes no chão.

Durante esse período de grande prosperidade, Gorakis cresceu tanto horizontal quanto verticalmente. Seus prédios atingem alturas até hoje quase desconhecidas no resto do continente. Suas muralhas são intransponíveis, e aqueles que caminharam sobre elas e outros prédios táuricos afirmam que na verdade acreditavam passear sobre planícies ou colinas.

Quando a amizade entre anões e minotauros atingia seu auge e os frutos das primeiras trocas de conhecimentos começavam a surgir, Goratikis já estava em idade avançada. Adoeceu, vindo a falecer pouco depois. Seu reinado durou cinqüenta anos.

Em seu leito de morte, Goratikis nomeou como sucessor Tiberus, um de seus mais fiéis companheiros e seu mais querido amigo — além de engenheiro-chefe do reino. Além disso, mudou o nome da capital de Gorakis para Tiberus. O novo líder adotou o púrpura como a cor dos reis dos minotauros e colocou Goratikis como seu maior herói, erigindo estátuas por todo o reino. Tiberus tornou-se o maior dos reis minotauros.

Embora Goratikis tivesse o sonho de um império para todos os minotauros, foi Tiberus quem o tornou realidade. Sob sua tutela, outras grandes cidades foram construídas, e o reino, ampliado. Pouco a pouco, à medida que os laços entre anões e minotauros ficavam mais fortes, o povo táurico derrubava quarteirões inteiros da capital, cobrindo a cidade com prédios novos e de uma arquitetura mais moderna e funcional. Os planos de urbanização espalharam-se por todo o território. Ligando cada cidade, estradas largas e extensas. Tudo projetado pelos engenheiros e arquitetos táuricos, que já sentiam ter superado seus antigos mestres, sob a tutela e supervisão do Rei Tiberus. Assim surgiram as cidades de Calacala, na costa, e Marma, na fronteira com a Grande Savana.

Além da ampla urbanização do reino, Tiberus também organizou o exército. Se antes os minotauros contavam com pouco mais do que milicianos de boa vontade, passaram a contar com forças armadas profissionais. A partir do reinado de Tiberus, todo minotauro precisava servir no exército ou na marinha por um período mínimo de um ano, garantindo que o povo estaria sempre pronto para o combate, para a guerra, para receber e rechaçar os inimigos. Foi quando surgiram novas legiões e novos generais.

Com o domínio de algumas das técnicas de metalurgia dos anões, e com o desenvolvimento de outras próprias, os minotauros passaram a forjar e usar armas, armaduras e escudos de metal, aumentando a proteção e eficiência das tropas. Também desenvolveram armas de cerco capazes de romper muralhas e paredes como aquelas da cidadela-fortaleza do Rei Orc. Embora o inimigo tivesse sido apagado da história, sua sombra para sempre guiou os esforços dos minotauros.

Tiberus também foi o responsável pela elaboração de leis, estabelecimento de cortes, juízes e de todo o primeiro sistema legal

do reino. Também fundou escolas e hospitais. Quando morreu, nenhum minotauro sentiu-se apto a reinar sozinho e eles então criaram uma república, governada pelo Senado — que nos governos de Goratikis e Tiberus era o Conselho das Tribos. Sua função era administrar o reino e apontar um rei em tempos de guerra. Um desses reis, Tellos, usou de sua força e prestígio para ser nomeado regente vitalício, denominando-se Primeiro Cidadão — ou *Princeps*, no idioma dos minotauros. Este sistema perdura até hoje.

A Igreja de Tauron

No passado, os artonianos acreditavam que os minotauros adoravam uma deusa chamada Divina Serpente (ou pelo menos uma de suas facetas). A Divina Serpente, uma divindade primitiva cultuada por tribos na misteriosa ilha de Galrasia, tinha os mesmos dogmas de Tauron, e era considerada a verdadeira Deusa Maior da Força e da Coragem, membro do Panteão. Isso deixava os teólogos confusos — afinal, como poderia uma divindade tão obscura fazer parte dos vinte Deuses Maiores? Essa teoria caiu por terra quando os humanos conheceram melhor os minotauros. Os teólogos então passaram a acreditar que a Divina Serpente era uma impostora, usurpando o lugar de Tauron como Deus da Força.

Agora existe uma nova teoria: Tauron nem sempre foi um dos vinte Deuses Maiores de Arton. Embora tivesse os mesmos domínios que a Divina Serpente, esta última era uma divindade mais antiga, adorada há milênios pelos povos-dinossauro da distante ilha de Galrasia e por alguns povos bárbaros de Arton. Tauron não passava de um deus menor, que cobiçava um lugar entre os maiores do Panteão. E conseguiu. Mas não sem batalhas ou intrigas.

Durante a pré-história de Tapista, os minotauros do Vale de Naria cultuavam deuses comuns a fazendeiros e pescadores: Alihanna, Azgher, Lena e Oceano. Alguns poucos, mais belicosos, veneravam Keenn e Megalokk. Com a formação do reino, passaram a venerar também Khalmyr, o Deus da Justiça. Mas Tauron, o Touro em Chamas, principal divindade dos minotauros, só teria sido trazido para Tapista por Goratikis, depois de sua peregrinação.

Ninguém sabe afirmar com certeza quem ou o que Goratikis encontrou durante sua peregrinação. Alguns historiadores afirmam que ele encontrou Tauron, que foi quem lhe presenteou uma visão do futuro, de um império dos minotauros, que poderia ser alcançado apenas através da fé em Tauron, seguindo seus dogmas e preceitos. Como Tauron pregava idéias muito parecidas com as do próprio Goratikis, a ligação entre ele e o deus foi mais do que natural. Assim, o primeiro rei dos minotauros também teria sido o responsável por levar ao povo a crença em Tauron e seus dogmas.

Com a prosperidade do Reino dos Minotauros, a fé em Tauron cresceu e logo suplantou aquela da Divina Serpente, que acabou sendo relegada a segundo plano. Uma vez entre os vinte Deuses Maiores do Panteão, Tauron então voltou-se para um novo objetivo: conquistar a liderança do Panteão, suplantando Khalmyr. Como o Deus da Justiça recusou todos os desafios de combate, talvez Tauron mais uma vez precisasse contar com a ajuda de seus fiéis no Plano mortal.

O Avanço do Reino

Entre os feitos do Príncipe Tellos estão a expansão do reino até a fronteira com o Deserto da Perdição e expedições às Montanhas Lannestull. Mas tão importante quanto todos os feitos de Tellos foi a manutenção dos hábitos dos governantes do passado.

Construindo sobre as fundações dos primeiros reis, a nação cresceu e tornou-se muito maior e mais forte. Foi durante este período que assentou-se o “espírito táurico”, a sensação de que os minotauros eram uma civilização completa em si mesma, de cultura e feitos próprios. “Ser minotauro” deixou de indicar uma raça para significar que alguém era parte da maior, mais forte e mais próspera civilização de Arton. Fato comprovado pelas vitórias consecutivas sobre todos os inimigos do reino.

Havia a sensação de que o reino e a cultura eram muito maiores que apenas um minotauro, por mais glorioso que fosse. O reino não era de um minotauro, mas de todos. Em conjunto, Tellos e o Senado decidiram deixar de usar o nome Gorakis (que até então designava o reino todo). Nascia assim Tapista, o Reino dos Minotauros, baseado nos preceitos antigos e nos feitos presentes, preparando o futuro.

Hoje, Tapista é governada por Aurakas, um descendente direto de Tellos. Embora não tenha obtido conquistas tão grandes em expansão e domínio de terras, Aurakas obteve vitórias diferentes: em seu governo, Tapista enfrentou disputas políticas e diplomáticas como em nenhum outro. Foi no governo de Aurakas que planos traçados séculos atrás finalmente puderam ser executados. Levando às Guerras Táuricas e aos feitos que realmente colocaram-no como um dos maiores dentre os governantes de Tapista.

As Guerras Táuricas

As Guerras Táuricas são um dos maiores eventos militares da história de Arton. Também são o maior exemplo da eficiência de um exército deste mundo. Em uma investida sincronizada de maneira impossível para os outros povos de Arton, os minotauros atacaram ao mesmo tempo diversos reinos, conquistando-os de surpresa. A conclusão da guerra não poderia ser outra: a conquista de novos territórios e o reconhecimento por parte do Reinado de que Tapista agora é mais do que apenas mais um dentre tantos reinos. É um império, o único império da superfície de Arton: o *Império de Tauron*.

Pré-Guerra

Com o passar dos séculos, Tapista tornou-se uma das maiores e mais arrojadas civilizações de Arton. Os minotauros dominaram toda a região a oeste do Rio dos Deuses, desbravando até as Montanhas Lannestull, e dominando toda a região que vai do Mar Negro até a fronteira com o Deserto da Perdição. Enquanto isso, novas civilizações surgiam do outro lado do Rio dos Deuses.

Vindos de Lamnor, no sul de Arton, os humanos desbravaram o continente da mesma forma que os sábios enviados por Goratikis no começo de seu governo. Também fundaram reinos e erigiram suas próprias civilizações. No final, fundaram uma co-

alíção de todos os reinos humanos que ficou conhecida como o Reinado. Seu trabalho não passou despercebido.

Seguindo o exemplo de Goratikis, todos os governantes de Tapista mantiveram as expedições por Arton. Mapeando, tomando notas e mantendo as informações daquelas primeiras incursões atualizadas, os minotauros sempre mantiveram relatórios detalhados da expansão humana, suas rusgas e avanços. Mais do que isso, entraram em contato com os “recém-chegados” e abriram relações políticas e diplomáticas com eles, estabelecendo rotas comerciais e firmando contratos duradouros. Muitos minotauros acabaram deixando Tapista para viver em algum reino humano. Alguns fizeram isso por livre e espontânea vontade; outros, por deveres religiosos. E alguns por motivos militares.

Os minotauros preparavam suas sempre crescentes legiões para proteger as fronteiras e ampliá-las. Mas, do lado do Rio dos Deuses onde viviam, não havia mais nada que valesse a pena conquistar. Assim, os olhos de Tapista voltaram-se para o outro lado do Rio — para o Reinado.

Os minotauros sempre foram um povo religioso, e nenhuma divindade jamais teve tanta importância quanto Tauron, Deus da Força e da Coragem. Um dos dogmas de Tauron diz que o forte deve dominar e proteger o fraco, enquanto ao fraco cabe reconhecer esta força superior e entregar sua lealdade ao forte. Até onde sabiam, os minotauros eram os mais fortes de Arton. Contudo, o surgimento de uma coalizão como o Reinado poderia ameaçar sua supremacia; afinal, sendo os membros do Reinado em maior número, por que não invadiriam Tapista? Para os minotauros, essa seria a oportunidade de provar quem realmente era mais forte: Tapista ou o resto de Arton.

Além deste novo desafio, os tapistanos também viviam com a promessa de um império desde a época de Goratikis. Embora Tapista fosse o mais vasto reino de Arton (pelo menos na superfície), a população e suas necessidades nunca pararam de crescer. Assim, logo Tapista precisaria de mais espaço, de mais território — que existe em abundância ao leste do Rio dos Deuses. O que levaria a apenas uma saída: ampliar o reino, invadindo Arton. Assim, munidos de um desafio e da mais pura necessidade, os governantes minotauros traçaram planos para a invasão. Planos que levaram anos e consumiram um esforço quase sem fim. O momento de colocá-los em prática surgiu apenas no governo de Aurakas, atual Príncipe de Tapista.

A Gazeta do Reinado

A *Gazeta do Reinado* é um dos únicos veículos de informação impressos de Arton. Embora sua circulação seja restrita, os exemplares são passados de mão em mão por todo o continente, levando notícias (mesmo que desatualizadas) aonde quer que as pessoas saibam ler.

A *Gazeta* noticiou as Guerras Táuricas desde seus primeiros indícios. Entretanto, só informou aquilo que estava acontecendo no momento presente, revelando pouco a pouco pequenos indícios de que os planos para a guerra haviam sido elaborados muito tempo antes. Assim, apresentaremos as informações publicadas na *Gazeta* na ordem cronológica dos acontecimentos, ao invés de sua ordem de publicação no maior jornal de Arton. Você pode ler as matérias na íntegra no apêndice no final deste livro.

A Folha do Império

Recentemente, a *Gazeta do Reinado* reproduziu uma entrevista publicada na *Folha do Império*, o maior veículo de notícias do Reino dos Minotauros. A edição também marcou a mudança do nome do jornal (antigamente chamava-se *Folha de Tapista*).

Nela, o regente minotauro revelou que a campanha de Tapista contra o Reinado não é algo novo, não surgiu nos dias de hoje; na verdade, a invasão de Arton pelo Reino dos Minotauros tem suas raízes nos primeiros dias da formação de Tapista, ainda na época de Goratikis. Coisa que o Príncipe, o Senado e o clero de Tauron sempre souberam. E para o qual sempre dedicaram-se. Entretanto, todo o trabalho envolvido na invasão tomou séculos. Envolveu gerações de minotauros, cada uma desenvolvendo e acrescentando sobre o trabalho da anterior.

Depois que Goratikis brindou os minotauros com o sonho de um império, eles sempre trabalharam para torná-lo realidade. Embora Tiberus, Tellos e outros governantes tenham urbanizado e desenvolvido Tapista enquanto *reino*, ainda não havia um *império*. Estabelecer e proteger as fronteiras, erigir metrópoles e fortificações, construir estradas, teatros, escolas e hospitais... Tudo isso quase que não passava de infra-estrutura dentro de um plano muito maior. Pelo menos para os regentes de Tapista.

É claro que, embora os governantes do reino conhecessem e trabalhassem para esse grande plano, o povo e as pessoas comuns seguiam suas rotinas de maneira normal. Nem todos os minotauros sabiam que Tapista um dia invadiria o resto de Arton, e nem todos trabalhavam (ou sabiam que trabalhavam) para esse objetivo. Mesmo os soldados na hierarquia intermediária das legiões sabiam tanto quanto o povo — o verdadeiro objetivo dos regentes sempre foi mantido em segredo.

O primeiro passo rumo à invasão foi o envio dos sábios para além do Rio dos Deuses. Eles não viajavam sozinhos; eram acompanhados de cartógrafos, batedores, desbravadores e guerreiros. Entretanto, as primeiras expedições não conseguiram cobrir todo o território do que viria a se tornar o Reinado; por isso, a cada pequeno intervalo de tempo — em torno de dois anos —, novas expedições partiam, refazendo os passos de uma expedição anterior e testando novos caminhos e rotas. Além disso, cada nova expedição conferia as informações, anexando novos comentários e sugestões com relação a uma ou outra descoberta. Se uma expedição encontrava um rio e sugeria a construção de uma ponte, a próxima sugeria também um pequeno posto disfarçado, e uma terceira sugeria um moinho movido pelas águas desse mesmo rio.

Nem sempre as expedições confirmavam as descobertas anteriores. Um rio secava, uma cidade era abandonada, uma mina desabava... É importante perceber a minúcia do trabalho das expedições dos minotauros — as bibliotecas de Tapista hoje talvez contem com os maiores e mais precisos relatos da migração dos povos e animais de Arton, o surgimento e ruína de muitas comunidades e conhecimentos impressionantes para qualquer historiador, arqueólogo ou simples curioso — e também para um clérigo de Tanna-Toh.

Além das expedições, os tapistanos enviavam cidadãos para estudar as técnicas e conhecimentos dos outros povos de Arton. O que começou como curiosidade verdadeira e fome de aprendizado tornou-se uma necessidade. Aprendendo e dominando aquilo que os outros povos de Arton sabiam, os minotauros estariam sempre

um passo à frente de seus futuros adversários. Era possível encontrar tapistanos em qualquer instituição de ensino do Reinado: escolas de medicina em Salistick, mosteiros em Tamura (e, depois da Tormenta, Nitamu-ra), conservatórios em Petrynia e até mesmo em haras em Namalkah.

Cada novo conhecimento, técnica ou aprendizado adquirido pelos minotauros era levado para Tapista e passado adiante. Se um minotauro aprendia uma nova técnica para forjar espadas com um mestre de outro reino, dividia esse conhecimento com os mestres da forja de Tiberus, Calacala e outras metrópoles. Esses então levavam o conhecimento para os membros das guildas de ferreiros de sua cidade e de aldeias próximas, que passavam para seus aprendizes, e assim por diante. Com o tempo, os próprios minotauros acabariam aprimorando esses conhecimentos e dividindo-os uns com os outros.

Ao mesmo tempo, os tapistanos precisavam planejar o que fazer a seguir: construir pontes, abrir estradas, erigir aldeias e assim por diante. Também testavam e treinavam tendo em vista possíveis contra-ataques; seus exércitos estavam sempre em exercícios de guerra. Embora isso fosse normal e esperado, o que ninguém jamais percebeu é que os exercícios dos minotauros envolviam táticas e estratégias de campanha onde um exército representava as forças de Tapista e, o outro, as de algum reino vizinho. Os minotauros estavam se preparando para enfrentar os exércitos dos reinos que pretendiam invadir, mas com a simples diferença de que esses, embora usassem as mesmas estratégias, eram “interpretados” por legiões muito mais fortes, resistentes e bem-treinadas.

Outra importante revelação de Aurakas em sua entrevista envolve a Igreja de Tauron. O Deus da Força criou os minotauros, concedendo-lhes a força, o tamanho e o poderio para libertarem-se de seus feitores na época de Goratikis. Mais do que isso, Tauron sempre impeliu seus filhos a provar sua força e manter-se fortes. Para isso, é necessário ficar em constante aperfeiçoamento. Assim, a Igreja de Tauron prega que Tapista deve invadir o Reinado, o maior adversário do mundo, para testar e comprovar sua força. Caso os minotauros sejam mais fortes, eles logo conquistarão o resto do continente, ou parte dele. Pelo menos o suficiente para mostrar do que são capazes.

Segundo os dogmas de Tauron, uma vez comprovada a força de Tapista pela invasão e conquista, quem quer que seja dominado deve prestar respeito aos conquistadores. Os minotauros não buscam apenas dominar os outros povos de Arton — eles prometem protegê-los, respeitando-os e garantindo que sejam bem tratados. Desde que aceitem os minotauros como os mais fortes dentre todos.

Aurakas fez questão de salientar que Tapista não busca conquistar outros territórios por motivos mesquinhos. Os minotauros são motivados por suas crenças, e o regente chegou a afirmar que eles não odeiam o Reinado. Na verdade, eles enxergam o Reinado como um oponente capaz, liderado por um homem inteligente, carismático e justo, respeitado por todos. Assim, enfrentando — e vencendo — tal adversário, reforçam a crença em suas capacidades. O Imperador acredita que, com o tempo, os outros povos compreenderão que os minotauros não são motivados por emoções pequenas e vazias.

Os tapistanos em nenhum momento tornaram-se maléficos ou malignos. Lutam não para dominar e escravizar, mas para pro-

Um cartaz do Reinado,
incitando a população a colaborar
com o esforço de guerra.

Pelo Reinado DESPEJE SEU OURO



O Ouro Combate Pela Vitória

condições para — lidar com seus inimigos. Tapista iniciou então uma campanha para eliminar os bandidos em Hershey.

Assim, Tapista acabou limpando a região dos criminosos, e declarou o Reino da Guloseima como seu reino protegido, criando um protetorado. Muitos temiam que a população acabasse escrava dos minotauros, mas isso não aconteceu; o Príncipe Aurakas exigiu apenas um alto tributo. O regente Jedmah Roddenphord acabou aceitando a presença de legiões. A partir de então, legionários podiam ser vistos patrulhando as principais rotas comerciais, enquanto navios de guerra vigiavam as rotas marítimas.

Embora a “proteção” dos minotauros tivesse quase exaurido os cofres do Reino da Guloseima, Hershey conseguiu reerguer-se graças ao comércio do gorad (o famoso doce produzido no reino) e à própria proteção de Tapista. Afinal, com a segurança garantida, não foram poucas as companhias mercantis que entraram em contato com o Reino da Guloseima. Além disso, os próprios minotauros são os melhores clientes de Hershey, e muitos tapistanos acabavam mesmo morando no Reino da Guloseima depois de aposentar-se.

Mas as imposições do Reino dos Minotauros não pararam nas taxas de proteção; sendo um protetorado, Hershey viu-se obrigado a aceitar as leis de Tapista, o que significa que a escravidão passou a fazer parte do dia-a-dia. No início, limitava-se a umas poucas propriedades dirigidas por minotauros — mas logo tornou-se uma prática muito mais comum, usual para todos os fazendeiros e mercadores de gorad mais ricos. Logo, alguns mercadores e comerciantes de Petrynia também passaram a fazer uso de mão-de-obra escrava em seus negócios — fossem eles ligados ou não ao gorad. E esse foi o estopim da revolução contra a “proteção” de Tapista.

O barão Fheller Rautin, um senhor de terras menor do Reino da Guloseima, viajou ao Reino-Capital, onde fez um pronunciamento público ao Rei Thormy exigindo represálias à captura e uso de escravos. Alegando a falta de moral de muitos dos habitantes de Hershey e o abuso desses na hora de comprar e fazer novos escravos, o barão pediu o fim da escravidão em Hershey e arredores.

Entretanto, o nobre foi rechaçado por um renomado diplomata tapistano chamado Kurathus, que lembrou que os governantes do Reinado haviam aceitado a inclusão de Tapista em sua coalizão, mesmo cientes das práticas escravagistas do Reino dos Minotauros. O regente de Hershey, Jedmah Roddenphord, não deu declarações, enquanto o Príncipe Aurakas e o Rei-Imperador Thormy apenas declararam na época que “uma solução pacífica será encontrada”.

Após muito tempo, o barão Fheller Rautin pareceu ter cansado da espera por uma atitude das autoridades do Reinado. Desapareceu de sua propriedade, levando os dois filhos e todos os seus guardas. Além dele, vários outros senhores de terra da região também desapareceram, todos levando armas e soldados. Toda essa movimentação só poderia indicar uma coisa: a formação de uma milícia armada, voltada para o fim da escravidão.

Apesar de permanecer recluso, o barão vinha ganhando popularidade entre os nobres locais, cansados das taxações da coroa. Não bastasse o crescente apoio da nobreza local, os escravos também revoltaram-se, atacando propriedades rurais (principalmente aquelas notórias pelo uso de escravos) e casas de comércio de gorad. Sobreviventes apontaram o líder do movimento como sendo um ex-escravo chamado Razthus Quebra-Muros, um humano de força e inteligência acima da média.

Guerra Próxima

A próxima *Gazeta do Reinado* na ordem cronológica dos acontecimentos trouxe uma notícia dramática: a morte do barão Fheller Rautin em uma batalha contra as legiões tapistanas acampadas em Hershey!

Após desaparecer de sua propriedade, não houve mais nenhuma notícia sobre o barão Fheller Rautin ou dos outros senhores de terras durante algum tempo. Até que eles atacaram, em conjunto, um acampamento táurico ao norte de Hershey.

Mas o enorme acampamento, chamado *Cratus*, era mais parecido com uma cidade militar. Assim, os guerreiros de Hershey não foram páreo para os milhares de legionários aquartelados no local. O massacre foi apenas o estopim de uma batalha diplomática.

Os tapistanos demonstraram indignação com o ataque do barão e seus aliados, considerando-o um insulto ao modo de vida e à cultura do Reino dos Minotauros. Insulto que levou Aurakas a exigir desculpas formais ao Rei-Imperador Thormy. O senhor do Reinado apenas rechaçou o Primeiro Cidadão, explicando que as ações do barão tratavam-se de atos ilegais, não-sancionados por ele ou qualquer outro membro de seu Conselho.

Outros senhores de terras em Hershey responderam às ações dos minotauros com declarações de outra natureza — embora a atitude do barão e seus companheiros tenha sido violenta e desesperada, a resposta dos tapistanos foi mais do que exagerada. Afinal, Fheller Rautin e os outros poderiam ter sido apenas capturados. Os resmungos de ambos os lados serviram apenas para alimentar a discórdia e a crescente tensão no Reino da Guloseima e entre Tapista e o Reinado.

Pirata Desafia Minotauros

A próxima *Gazeta do Reinado* na ordem cronológica dos acontecimentos não menciona a guerra diretamente. A reportagem trata do envolvimento de uma capitã pirata do Mar Negro — Izzy Tarante.

A pirata vinha ajudando os escravos caçados pelas legiões de Tapista e os soldados dos senhores de terra de Hershey. Ela os conduzia em seu navio, acelerando a travessia, permitindo ataques-relâmpago e evitando assim o exército e a poderosa marinha do Reino dos Minotauros. Segundo relatos, Izzy dividia os lucros de seus saques com os aldeões das cidades costeiras e litorâneas mais pobres. Tão grande era seu carisma que, dizia-se, até mesmo o caçador de piratas John-de-Sangue permitira sua fuga em mais de uma ocasião.

GUERRA!

Se a tensão causada pelo ataque do barão Fheller Rautin deixou todos preocupados na questão Tapista-Reinado, a *Gazeta do Reinado* tratou de pesquisar a questão a fundo. Enviando agentes disfarçados e munidos de magia ilusória, a *Gazeta* averiguou a real situação do Reino da Guloseima. Que não poderia ser pior: havia sido conquistado!

Se durante anos Hershey fora um protetorado do Reino dos Minotauros, a investigação acabou com a farsa: Hershey tornara-se um enorme campo de escravos servindo às legiões. Os fazendeiros de gorad plantam, principalmente, para os tapistanos, enquanto as

mulheres são usadas em quartéis. Os meninos enfrentam animais em jogos para provar sua força, e as meninas são levadas de suas famílias, vendidas em leilões de escravos. Conhecendo os dogmas de Tauron, pode ser que haja exagero nesses relatos, e que a situação dos escravos não fosse tão ruim. Ou então alguns oficiais minotauros foram mesmo cruéis demais, contrariando até mesmo seus superiores.

Os agentes da *Gazeta* procuraram então o regente de Hershey, mas não conseguiram uma audiência — seus assessores disseram que Jedmah Roddenphord encontrava-se ocupado com assuntos tangentes à “economia interna” do Reino da Guloseima. Esses “assessores” eram todos minotauros.

Não satisfeitos, os agentes da *Gazeta* continuaram sua busca pela verdade, e acabaram encontrando o filho de Jedmah, o príncipe Judah Roddenphord. Durante a entrevista, o herdeiro do Reino da Guloseima revelou a verdade: os minotauros invadiram Hershey da noite para o dia. As tropas presentes no reino capturaram o rei e sua família, ao mesmo tempo em que navios de guerra cercavam os portos, arrasavam a frota e impediam a entrada ou saída de qualquer embarcação. Novas legiões desembarcaram, cercando e tomando as cidades do Reino da Guloseima uma a uma. Aos poucos, os tapistanos erigiram campos de prisioneiros, recolhendo todos os que tentavam resistir.

O jovem Judah, que estava fora da capital Hockly no momento do ataque, reuniu-se então com o barão Fheller Rautin quando soube do que aconteceu com seu pai e família e, juntos, buscaram organizar uma resistência. Enquanto o barão viajava ao Reino-Capital para implorar por ajuda, o herdeiro permaneceu em Hershey liderando a revolução. Desgostoso com o descaso do Rei-Imperador e dos outros nobres de Arton, o barão decidiu atacar os minotauros. O resultado foi o massacre noticiado anteriormente.

Do Diário de Galtan Silversong: as Primeiras Investigações

A Gazeta publicou excertos do diário de Galtan Silversong, um bardo famoso por suas composições.

Galtan viajava pela costa de Petrynia em busca de inspiração, chegando até a margem leste do Rio dos Deuses. Em sua viagem, acabou por avistar navios no horizonte. Navios que aproximavam-se mais e mais da costa do Reino das Histórias Fantásticas. Investigando, descobriu que os navios pertenciam a Tapista, e que traziam milhares e milhares de legionários. Em pouco tempo, todos os legionários desembarcaram, junto de muitos animais de carga e mais material bélico ainda, começando a invasão do Reinado.

Petrynia — A Verdade Está Mais Perto do que Parece!

A Gazeta do Reinado continuou com a publicação dos relatórios de seus enviados ao Reino da Guloseima.

Como os agentes do jornal encontravam-se em Hershey, não sabiam da verdade: a invasão do Reinado *já começara*. Enquanto isso, na sede da *Gazeta* em Valkaria, os repórteres continuavam firmes sobre os diplomatas, que afirmavam não saber nada sobre a conquista de Hershey ou a invasão de Petrynia...

A verdade é que os diplomatas realmente não sabiam de nada. Não tinham nenhuma informação sobre a verdadeira situação de Hershey ou sobre a invasão dos minotauros a Petrynia, Fortuna, Lomatubar e Tollon. Entretanto, nos bastidores da Cidade-Capital, espíões e batedores começavam a mobilizar-se, mesmo que em pequena escala, para averiguar os relatos publicados na *Gazeta*.

A Carta de um Paladino

A Gazeta publicou uma carta redigida por Mark Silver, um paladino de Khalmyr radicado na cidade de Malpetrim. A carta foi repassada ao jornal por clérigos do Deus da Justiça. Nela, o paladino falava sobre a invasão de Petrynia.

O primeiro movimento do Reino dos Minotauros — até onde Mark sabia — foi o ataque simultâneo a todas as grandes cidades costeiras do Reino das Histórias Fantásticas. Em um movimento sincronizado, a armada tapistana surpreendeu as cidades de Altrim, Trandia, Malpetrim e Fauchard. Ao mesmo tempo, os navios táuricos desembarcavam legiões, que logo tratavam de assegurar pontos estratégicos e impedir qualquer organização e contra-ataque das tropas locais. Mas isso é só o que o paladino sabia — a verdade era bem pior, pois os minotauros atacaram também por terra, descendo das Montanhas Uivantes rumo às cidades ao norte do reino. Isso também aconteceu em Fortuna, Lomatubar e Tollon. As cidades nos extremos sul e norte de cada um destes reinos caíram ao mesmo tempo.

De acordo com o relato de Mark Silver, os minotauros capturaram o rei Godin Idelphart, de Petrynia, e sua família. Mas não mataram-nos, nem causaram qualquer mal a eles. Havia tropas designadas a marchar para a capital de cada reino e capturar a família real, assegurando o fim do conflito no reino invadido.

Voltando a Malpetrim, a Capital dos Aventureiros do Reinado, a situação não foi tão grata para os minotauros quanto eles planejavam. A grande quantidade de aventureiros experientes garantiu que a primeira onda de ataques fosse rechaçada. A cidade foi sitiada, mas resistiu até o final da guerra.

Devastação no Oeste do Reinado

Enquanto a guerra tomava todos os reinos do sudoeste do Reinado ao mesmo tempo, os enviados especiais da *Gazeta* viajavam de Hershey para Deheon disfarçados, usando também magia de ilusão. Assim, cada vez que deparavam-se com as legiões táuricas, era quase como uma surpresa, pois não conseguiam compreender como os minotauros haviam marchado tão rápido. A verdade é que eles não o fizeram.

Não houve uma marcha de um reino para o outro; havia legiões destacadas para atacar e conquistar cada reino de maneira específica — vindo tanto por terra quanto por mar. Assim, embora os enviados da *Gazeta* acreditassem que os tapistanos estivessem marchando de Tapista para Petrynia, então para Fortuna e assim por diante, quando eles chegavam a um reino mais para o leste, as legiões dos minotauros já estavam lá.

Havia também legionários disfarçados entre os habitantes de cada cidade, e os clérigos de Tauron trataram de liderar os fiéis na insurreição contra as forças policiais e militares de sua cidade, revelando que muitos decidiram mesmo entregar-se aos invasores.

A *Gazeta* reportou pouquíssimos avistamentos de legiões táuricas em Lomatubar, o Reino da Praga. Entretanto, havia orcs por todos os lados. Embora os agentes da *Gazeta do Reinado* não soubessem disso na época, a verdade é que os orcs, imunes à praga que infesta Lomatubar, pouco a pouco reestruturaram-se e finalmente decidiram atacar os humanos da região. Assim, embora os minotauros estivessem preparados para enfrentar os habitantes que esperavam, acabaram surpreendidos pelos orcs locais. Ao invés de forçar o ataque, as legiões vindo da Rota das Uivantes decidiram acampar e esperar por novas ordens.

Mesmo assim, as legiões táuricas que desembarcaram na costa tomaram a capital, Barud, e a cidade de Sordh. As legiões vindo das Uivantes não conseguiram tomar cidade alguma; deveriam chegar até Ralandar, mas não conseguiram descer para muito mais ao sul das Uivantes.

Do Diário de Galtan Silversong: Terra Conquistada

A *Gazeta do Reinado* trouxe mais excertos do diário do bardo Galtan Silversong. Fugindo do avanço das legiões tapistanas em Petrynia, Galtan não conseguiu chegar à capital do Reino da Guloseima, nem voltar para Malpetrim, onde o paladino Mark Silver (um antigo companheiro de aventuras) ajudava na organização das defesas da cidade. Assim, partiu rumo a Deheon, buscando avisar o Reino-Capital sobre a invasão.

Embora Galtan tenha primeiro tentado chegar aos centros populacionais, logo percebeu que seria impossível entrar em qualquer cidade. Assim, partiu para os ermos, aproximando-se dos Bosques de Alihanna. Lá, foi abordado pelos centauros da região, contando as más notícias a Odara, líder da tribo. Escortado por centauros até a fronteira, Galtan decidiu viajar sempre afastado das maiores cidades, evitando as legiões. E, assim, percebeu que os minotauros talvez não estivessem marchando de Tapista ou Petrynia, mas que poderiam ter vindo das Uivantes — além das óbvias rotas marítimas.

O diário de Galtan também confirmou que os minotauros optaram pela cautela a respeito de Lomatubar; o bardo não avisou nenhuma legião táurica, apenas muitos orcs. E Galtan foi ainda mais longe, atravessando também Tollon — onde encontrou mais do mesmo; legionários tapistanos por toda parte. Concluiu que os minotauros haviam mesmo encontrado uma rota por entre as Montanhas Uivantes. Seus planos envolviam partir de Tollon para Ahlen, subindo então para Deheon — mas esses planos logo viriam a mudar.

A Queda de Valkaria

A última reportagem da *Gazeta do Reinado* sobre as Guerras Táuricas trouxe a notícia da derrota. Sua única “reportagem” é um excerto do diário Galtan Silversong, contando sua jornada de Tollon até Deheon. Uma vez no Reino-Capital, o bardo relatou o que lá presenciou: o sítio de Valkaria, o ataque de Tapista e o aprisionamento do Rei-Imperador Thormy.

Galtan concluiu que os minotauros haviam mesmo encontrado uma rota por entre as Montanhas Uivantes, levando do

Reino Gelado até os reinos do sudoeste de Arton — e provavelmente até o próprio Reino-Capital. Decidiu testar sua hipótese. Em Tollon, virou para o norte, para as Montanhas Uivantes, e encontrou mesmo a tal rota, pela qual decidiu seguir. Evitando ou enfrentando legionários durante todo o caminho, Galtan acabou por encontrar uma estrada escondida, fortes e acampamentos das legiões e, principalmente, um caminho saindo do Reino Gelado direto para Deheon.

Embora pensasse estar próximo das legiões de Tauron, o bardo estava muito atrás das forças de Tapista. Seu cavalo morreu de exaustão, deixando-o a pé nos últimos e fatídicos dias de viagem, o que distanciou-o ainda mais do avanço das legiões.

O ataque a Deheon começou não muito depois da invasão dos reinos a sudoeste. Com exceção de umas poucas legiões que guardam as fronteiras e o interior de Tapista, o Reino dos Minotauros foi quase que esvaziado de suas forças armadas. Assim, quando Galtan encontrou os primeiros indícios de que uma grande força marchava rumo a capital, era tarde; as legiões táuricas já batiam à porta de Valkaria.

O ataque à capital do Reinado foi rápido e, tal como todo o resto da invasão, extremamente eficiente. Não havia como convocar o Exército do Reinado ou reunir forças suficientes para repelir a invasão da capital a tempo. Assim, os defensores de Valkaria foram pegos de surpresa, da mesma forma que os habitantes de Petrynia, Fortuna, Lomatubar e Tollon.

Entretanto, a capital do Reinado conta com algumas das mais impressionantes ordens, guildas e organizações de Arton; assim, reunidas às pressas, todas essas forças reagiram da maneira mais organizada e eficiente que puderam. Reunidos sob uma mesma bandeira, heróis do Protetorado do Reino e membros dos Mosqueteiros Imperiais lutaram ao lado dos muitos gladiadores da Arena Imperial e de criminosos das muitas famílias e membros do submundo que tanto combateram em tempos de paz.

Mas os defensores de Valkaria logo viram-se atacados em dois fronts. O primeiro, vindo de Tapista através das Uivantes, nos portões da cidade. Eram as legiões de Tauron. O segundo, dentro de seu próprio lar, atacados por membros do clero de Tauron e minotauros que aparentavam ser cidadãos comuns, além dos muitos não-minotauros convertidos, que batalharam por sua fé no Deus da Força e da Coragem. Sentindo-se traídos, os valkarianos, nas palavras de Galtan, “deram aos tapistanos a batalha de suas vidas”. E também “deram suas vidas por esta batalha”.

Diferente do que aconteceu nas outras cidades e reinos invadidos, as legiões de Tauron foram rechaçadas pelos defensores de Valkaria, e o combate foi duro. Restou o sítio, mas os tapistanos sabiam que não podiam demorar a tomar a capital de Arton, pois reforços podiam chegar do resto de Reinado a qualquer momento. Assim, colocaram suas muitas máquinas de guerra no campo de batalha. Atacaram portões, escoraram escadas, aproximaram-se com torreões. Balestras e catapultas cuspiram suas cargas. Aríetes bateram de novo e de novo nas portas da capital. Até elas finalmente cederem.

Tropas de clérigos e membros da *legio auxilia magica* encarregaram-se de evitar que os magos da Academia Arcana pudessem voltar à cidade. Também enfrentaram os demais usuários de

magia arcana. A Primeira Legião de Gorakis chocou-se com os Mosqueteiros Imperiais. A Guarda Pretoriana enfrentou o Protetorado do Reino e suas lideranças. Equipes bem treinadas trataram de conter e reprimir heróis e aventureiros. Os minotauros estavam mesmo preparados. Séculos de planejamento cuidadoso e treinamento exaustivo compensaram seu preço. Pouco a pouco, a cidade foi sendo dominada.

Mas o objetivo dos minotauros não era destruir a cidade, nem conquistar Deheon. Na verdade, as legiões buscavam assegurar uma rota até o Palácio Imperial, de onde o Rei-Imperador Thormy comandava as forças dos defensores. Cortando a cabeça, o resto do corpo não resistiria muito tempo, bem sabiam os minotauros. Tomando zona após zona da cidade, eles logo alcançaram seu intento. E então, às portas do Palácio Imperial, fez-se o silêncio. Cessou a guerra. Pois o Príncipe Aurakas, regente do Reino dos Minotauros, entrou em Valkaria, em direção ao Palácio Imperial. Onde foi recebido, junto com sua guarda de elite. Soou o cessar-fogo, hastearam-se as bandeiras brancas: trégua.

O Príncipe e o Rei-Imperador então conversaram. O regente táurico e seus assessores apresentaram seus termos a Thormy e seu Conselho: dali em diante Tapista não seria mais um membro do Reinado. Junto com os reinos conquistados, seria

proclamado um império. Haveria todo um rol de novos tratados entre o novo império e o Reinado, e a paz seria feita. Mas, para assegurar que não haveria qualquer retaliação, o Rei-Imperador e sua esposa seriam levados como reféns para Tiberus, a capital do novo Império de Tauron.

Thormy sabia que, mesmo que pudesse vencer a guerra, o custo seria alto. Muito território já fora dominado, e a população inocente pagaria o preço de mais batalhas. Então, tomou uma decisão: partir sua coroa em duas. Enquanto ele fosse refém dos minotauros — o que, sabia ele, certamente seria para sempre —, alguém reinaria em seu lugar. Reunindo-se com seu Conselho e ouvindo também aos muitos diplomatas presentes na capital do Reinado, ficou decidido que Shivara Sharpblade, a carismática rainha de Trebuck e Yuden, reinaria sobre o Reinado de Arton, sendo proclamada Rainha-Imperatriz.

Resolvida a política, a guerra acabou. As legiões do Império, levando Thormy, sua esposa Rhavana e todos os seus assessores, partiram pela Rota das Uivantes, em direção a Tiberus. Para trás, Valkaria e todo o Reinado ainda estupefatos, em choque com a operação militar de Tapista. Ou melhor, do Império de Tauron.





Capítulo 2

O Dia Seguinte

O Pós-Guerra

As Guerras Táuricas terminaram oficialmente com a proclamação do Império de Tauron e a divisão do Reinado. Entretanto, os minotauros ainda levaram algum tempo para assegurar de vez seu império e impor suas leis sobre os reinos conquistados durante a invasão.

Além disso, a reação geral ao ataque de Tapista prejudicou para sempre a confiança dos outros povos de Arton em relação aos minotauros. Na verdade, a única confiança que os habitantes do Reinado hoje têm no povo táurico é de que, a qualquer momento, eles podem decidir atacar e conquistar aqueles que consideram “mais fracos”.

Embora a avançada diplomacia tapistana tenha estabelecido novos tratados políticos, sociais e comerciais com o Reinado, muito do que foi resolvido nas salas de reunião dos diplomatas jamais chegou ao povo de Arton. O sentimento de traição — principalmente contra minotauros que há muito habitavam outras partes do Reinado — levou a linchamentos, assassinatos e perseguições implacáveis. O Reinado deixou de ser um bom lugar para os minotauros viverem, e a maioria mudou-se para um dos reinos recém conquistados por Tapista.

Mas a verdade é que a sensação geral sobre o ataque dos minotauros é de que não foi totalmente inesperado. Afinal, os minotauros não fizeram mais do que seguir seus próprios preceitos, que nunca fizeram questão de esconder. Mesmo assim, a compreensão do pensamento táurico não tornou-o mais aceitável para ninguém. Os minotauros hoje não são bem-vindos em nenhum reino fora

das fronteiras do Império. Mesmo os templos de Tauron são hoje muito mais parecidos com fortalezas.

Embora os diplomatas tenham assegurado que os minotauros possam continuar a conduzir escravos mesmo fora do Império, não existe lei que impeça um grupo determinado de atacar um tapistano cercado de mulheres humanas, elfas ou meio-elfas e libertá-las. A segurança de qualquer cidadão do Império viajando por Arton é hoje dobrada. Aventureiros minotauros são menos comuns do que antes da guerra, mas ainda existem — e a grande maioria demonstra enorme força de personalidade para agüentar as provocações e perseguições dos não-minotauros.

Em suma, a relação entre os minotauros e não-minotauros hoje é, na melhor das hipóteses, extremamente tensa.

O Despertar de uma Nova Era

Tormenta RPG situa-se no ano de 1410, quatro anos depois do fim das Guerras Táuricas. Neste período, os minotauros trabalharam — e muito — para garantir a unificação de seu novo império.

Nos dois primeiros anos, 1407 e 1408, enfrentaram todo tipo de revolta, além de trabalhar para remediar situações imprevistas que surgiram durante a guerra, como os orcs de Lomatubar. Veja mais sobre as revoltas logo abaixo. De 1408 a 1410, o controle de Tapista sobre os novos territórios tornou-se mais do que assegu-

rado (às vezes até bem-vindo), garantindo o domínio de toda a região sudoeste de Arton. Hoje, em 1410, não restam dúvidas de que o Império de Tauron divide com o Reinado o poder sobre o mundo conhecido.

Neste período de quatro anos de transição, os minotauros investiram em infra-estrutura para suas tropas. Fizeram tudo isso com mão-de-obra escrava. Uma das primeiras ações dos tapistanos foi esvaziar as prisões de Hershey, Petrynia, Fortuna, Lomatubar e Tollon. Ao mesmo tempo, declararam guerra ao crime, perseguindo e prendendo grandes e pequenos criminosos, líderes de guildas, cúmplices, capangas e piratas. Também caçaram mendigos, indigentes e pedintes. Até mesmo nobres com conexões criminosas foram presos, indo parar em celas ao lado de punguistas plebeus. Seus bens foram confiscados, revertidos em verba para a infra-estrutura exigida pelos minotauros. Depois de julgamentos rápidos, todos foram postos ao trabalho.

Os novos escravos construíram fortes para os tapistanos nas principais cidades de cada reino, erigiram torres de guarda em pontos estratégicos das estradas e abriram campos de treinamento em cada um dos reinos conquistados. Os minotauros também planejaram reformas urbanas, construindo esgotos e aquedutos e escolas. Nenhum cidadão honesto sofreu na mão de qualquer membro do Império de Tauron. O que causou espanto.

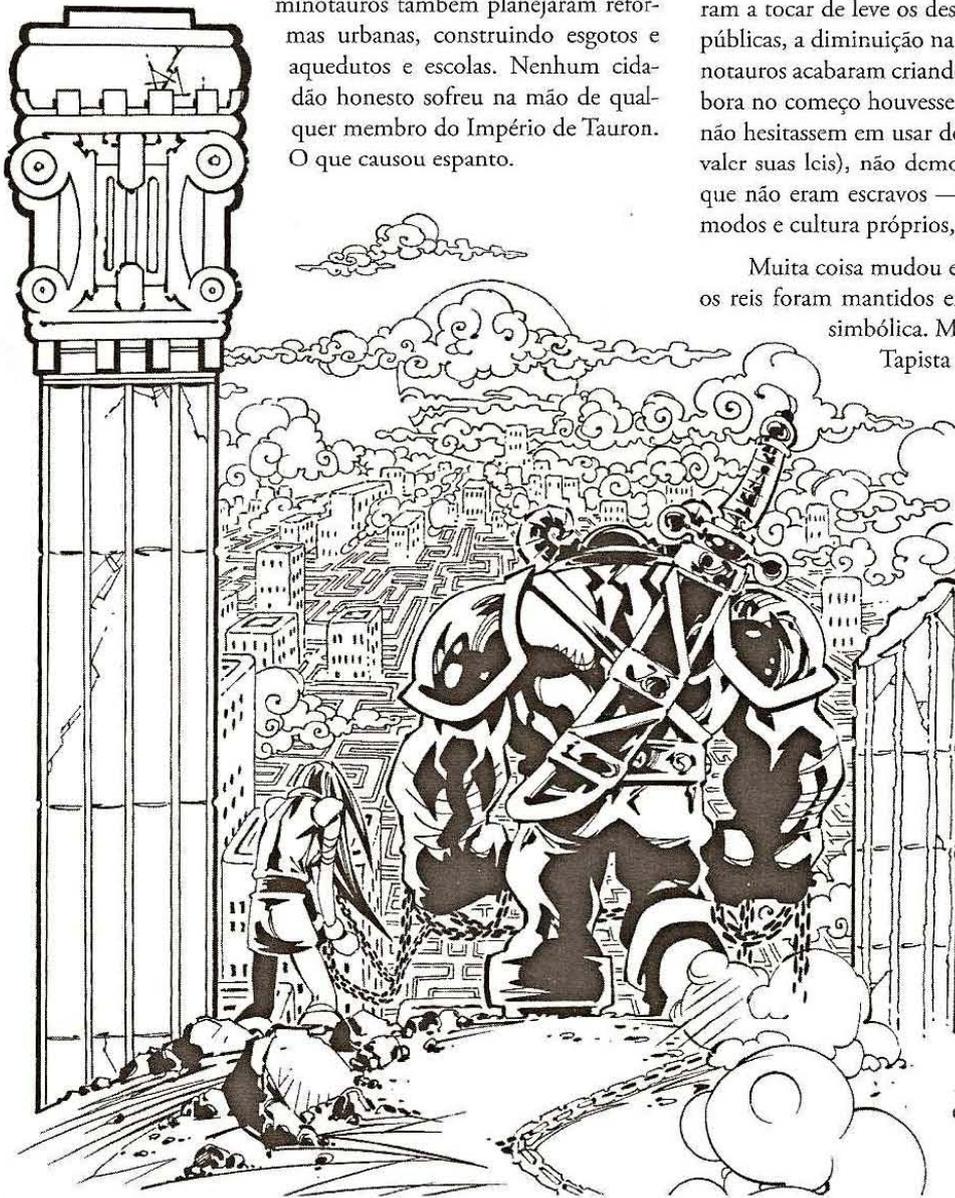
Logo que a criação do Império foi assegurada, e que os reinos do sudoeste enfim perceberam que não havia mais o que fazer para reverter o domínio, começou um período de desespero — levando muitos a tentar fugir de seu reino de origem, deixando tudo para trás. Em casos extremos, houve suicídios. Todos pensaram que virariam escravos sob o chicote dos minotauros. Mas isso não aconteceu — os tapistanos não escravizaram ninguém que não tivesse quebrado a lei, ou cuja desonestidade não fosse comprovada. Embora muitos novos súditos tenham tentado ganhar a confiança dos minotauros apontando inimigos políticos, vizinhos ou quem quer que fosse o alvo de sua inveja, os próprios delatores acabaram presos (por má fé).

Nos primeiros anos, o Império de Tauron proibiu a entrada de agentes da *Gazeta do Reinado*, mensageiros e quaisquer tipo de “espões” ou “olheiros”. Os minotauros não desejavam que o Reinado soubesse detalhes do que acontecia nos territórios conquistados (talvez porque seu domínio ainda era frágil, ou talvez porque não quisessem compartilhar suas técnicas). Isso aumentou ainda mais o temor.

Com o passar dos anos, as políticas dos tapistanos começaram a tocar de leve os desconfiados povos conquistados. As obras públicas, a diminuição na criminalidade e a transparência dos minotauros acabaram criando certa aceitação por parte do povo. Embora no começo houvesse um toque de recolher (e os minotauros não hesitassem em usar de força bruta para manter a paz ou fazer valer suas leis), não demorou para que os cidadãos entendessem que não eram escravos — eram parte de Tapista, um reino com modos e cultura próprios, mesmo que diferentes.

Muita coisa mudou em relação às estruturas do poder. Todos os reis foram mantidos em seus cargos, pelo menos de maneira simbólica. Mas seus filhos e filhas foram levados para Tapista como reféns, para “estudar e aprender com os minotauros”, assegurando que os regentes não se envolveriam em qualquer revolta. O primogênito de cada família nobre — fosse menino ou menina — também foi levado para Tapista, assegurando sua lealdade.

Apesar dos reis terem sido mantidos, cada reino passou a contar também com um governador — na prática, o verdadeiro poder local, respondendo diretamente ao Senado e ao Imperador. Foi criada uma burocracia extensa e organizada, outrora inexistente na maior parte dos reinos. Todas as chefias dos novos órgãos públicos estão nas mãos de funcionários minotauros, assim como as principais secretarias. Nenhum minotauro nascido fora do reino-capital do Império pode ascender a qualquer cargo importante. Os outros cargos contam com funcionários locais, nascidos (ou não) no reino em questão.



A Vida sob Domínio

De 1408 em diante, muitos minotauros migraram de Tapista para algum dos reinos conquistados. A população das capitais e das principais cidades viu o número de tapistanos crescer, embora os nativos permanecessem a maioria. No geral, os minotauros formaram comunidades próprias. Construíram termas, teatros e outros estabelecimentos típicos de Tapista, criando ambientes familiares. Alguns comerciantes locais acabaram “convertendo-se” e abrindo negócios próprios para o público minotauro.

Além de reformar o poder público, os tapistanos também revisaram as leis locais e as milícias. Em 1410, a guarda de cada capital já contava com pelo menos um pelotão treinado junto às legiões do Império. As novas leis também ditam que *todos* os cidadãos devem aprender o idioma dos minotauros. A língua-mãe passou a ser ensinada nas escolas, e todo habitante precisa passar por um curso de tapistano (com duração de pelo menos dois anos). Uma das maiores mudanças foi a abertura de muitos templos a Tauron, o Deus da Força e da Coragem e novo líder do Panteão (veja abaixo para mais detalhes).

Com a construção de prédios típicos tapistanos, a migração de minotauros para os reinos conquistados, a reforma do poder público e o próprio ensino do idioma de Tapista, começou um processo de transformação — os nativos dos novos territórios lentamente passaram a agregar parte da cultura tapistana a seus cotidianos. Em 1410, a cultura táurica já está tão difundida que alguns dos prédios mais novos são construídos usando arquitetura similar à tapistana, e não é incomum ver tavernas com muitos clientes minotauros, conversando em seu próprio idioma.

Religião

Com todas as mudanças no dia-a-dia de Tapista e dos reinos conquistados, é claro que um aspecto não poderia ficar de fora: a religião. Durante muito tempo Tauron vinha desafiando Khalmyr, líder do Panteão, buscando usurpar seu posto. Entretanto, Khalmyr jamais cedeu à arrogância e fanfarronice do Deus da Força — nunca aceitou duelar com Tauron.

Entretanto, com o passar dos séculos, mais de uma vez a liderança de Khalmyr foi questionada pelo Deus da Força. Surdo às reclamações de Tauron, o Panteão continuava com o Deus da Justiça à sua frente. Khalmyr sempre foi um líder sábio, digno, justo e bom para todos os seus irmãos deuses, e também para os mortais.

Mas a ânsia com a qual Tauron investia contra Khalmyr foi se mostrando cada vez mais angustiante. Outros deuses maiores também colocavam-se contra o Deus da Justiça. Khalmyr sempre resistiu. Entretanto, o Deus dos Minotauros já sabia dos planos de seus fiéis para o Reinado de Arton.

Munido do ímpeto de seus seguidores no Plano mortal, Tauron decidiu investir mais uma vez contra o Deus da Justiça. Embora dessa vez estivesse decidido a entrar em combate com Khalmyr mesmo que este recusasse o desafio para um duelo, foi pego de surpresa. O líder do Panteão optou por um movimento totalmente inesperado: aceitou a proposta de Tauron! Mais do que isso, Khalmyr decidiu deixar o cargo de líder dos deuses e ofereceu-o ao Deus da Força. A partir de então o novo líder deveria provar sua capacidade.

“Imperator” ou “Imperador”?

No idioma tapistano, *princeps* significa “primeiro cidadão” ou “o primeiro entre iguais” (ou seja, entre membros do Senado). Apesar da sonoridade, não é o mesmo que “príncipe” no idioma comum do Reinado. Da mesma forma, *imperator*, em tapistano, também não significa “imperador”.

No Reinado, a palavra “imperador” indica o governante supremo, o rei dos reis, aquele que governa todos os reinos (ou ao menos muitos deles). Em Tapista — e portanto no Império de Tauron — a palavra *imperator* designa o comandante supremo, o principal general, o maior dentre os líderes guerreiros.

Apesar de terem um sentido parecido, “imperador” e “imperator” guardam diferenças importantes. A primeira palavra indica alguém que é simplesmente o governante — seja por nascimento, seja por conquista. A segunda indica aquele que conquistou sua posição através da guerra, do combate, da força e da maestria estratégica e militar.

O ato de Khalmyr não foi covardia. Na verdade, foi um ensinamento. Khalmyr decidiu liderar pelo exemplo, não pela força, e permitiu que Tauron ascendesse à liderança do Panteão para mostrar se é mesmo capaz de fazer algo além de agredir, combater e brutalizar. Khalmyr sabe que não precisa provar sua força — ou sabedoria — através do combate, pois desde a criação dos deuses é o líder do Panteão. Não por combate, mas por aclamação.

A atitude de Khalmyr surpreendeu todos. Muitos não compreenderam, chegando a ponto de chamar o antigo líder do Panteão de covarde. Os menos devotos ficaram decepcionados, abalados, e vários chegaram a abandonar sua devoção. No entanto, os verdadeiros fiéis enxergaram apenas mais comprovação dos ensinamentos de seu deus. A Igreja de Khalmyr permanece como uma das mais sólidas e com maior número de adeptos dentre todas em Arton. A fé inabalável daqueles que permaneceram fiéis ao Deus da Justiça mostrou o caminho da verdadeira crença para muitos.

Dentre todos os deuses, apenas um ficou mais surpreso com a decisão de Khalmyr do que o próprio Tauron: Nimb, o Deus do Caos. Surpresa que se tornou a mais louca perplexidade quando Khalmyr, retirando-se do salão de reuniões dos deuses, deu uma última olhada para o Deus do Caos e piscou o olho, não conseguindo conter um pequeno sorriso no canto dos lábios. Se o Deus da Justiça possui algum plano secreto, permanece um mistério.

A questão religiosa é complexa nos territórios conquistados. Os minotauros não são os mestres brutais e cruéis que muitos temiam, mas impõem disciplina rígida. Assim, para consolidar os valores de Tapista nos novos domínios, o culto a alguns deuses foi restringido ou proibido.

Khalmyr pode ser cultuado apenas sob supervisão de um clérigo de Tauron ou de um oficial das legiões. Os minotauros não desejam abolir a fé, mas sabem que alguns fiéis do Deus da Justiça podem achar que é seu dever “libertar” os cidadãos. Lena é abertamente cultuada, mas quaisquer mensagens de repúdio à guerra ou valores contrários aos de Tauron são proibidos. Os minotauros gostariam que as clérigas de Lena fossem suas escravas, servindo a eles sem incomodar. É proibido cultuar Marah (os dogmas de

paz são contrários aos preceitos de Tauron) e Hyninn (o Deus dos Ladrões é visto como uma influência negativa sobre a população).

Em algumas regiões, existem outras restrições, de acordo com o governador local. Nunca há liberdade completa, e é sempre mais seguro cultivar Tauron.

Os Territórios Conquistados

Embora o domínio do Império de Tauron sobre os reinos conquistados hoje seja completo, isso não aconteceu sem rusgas ou revoltas. Os dois primeiros anos de governo dos minotauros viram todo tipo de rebeldia, e o processo de adaptação não aconteceu do dia para a noite. Hoje em dia há mais aceitação do estilo de vida dos minotauros, mas isso está longe de ser uma unanimidade. Abaixo você vai encontrar as mudanças em cada um dos reinos conquistados.

Fortuna

As Guerras Táuricas serviram para provar que nem todos os amuletos comercializados em Fortuna trazem boa sorte. Na verdade, muitos não serviram nem para espantar o azar.

Enquanto o regente Hosaur Allim protegia-se de todas as maneiras de maus espíritos, quem trouxe a derrocada de seu reino e governo foram criaturas muito físicas e reais. O idoso rei (que tem mais de 90 anos) parece ter finalmente enlouquecido, repetindo de novo e de novo que "o Reinado deveria ter me ouvido! Viram o que aconteceu? Eles não quiseram as leis de Fortuna, as leis da Boa Sorte, e agora o pior abateu-se sobre todos nós! Pobre Thormy". Entretanto, os minotauros mantiveram o reino próspero e funcionando.

A população do Reino da Boa Sorte foi uma das que mais sofreu para adaptar-se aos modos dos tapistanos; sua natureza caótica demorou a se encaixar — se é que realmente o fez — nas muitas leis e códigos do Império de Tauron. De todos os reinos conquistados por Tapista, Fortuna é o que mais fortemente resiste à escravidão. Os fortunianos sofrem com os minotauros, principalmente por seus dogmas de força e estoicismo, enquanto que os nativos do Reino da Boa Sorte buscam a proteção em amuletos, talismãs, superstições e pequenos rituais.

Fortuna tornou-se o refúgio de muitos dos criminosos de Altrim, capital de Petrynia, por sua grande quantidade de vilas e aldeias de pequeno porte muito afastadas entre si. Os minotauros concentram-se nos grandes centros ou em acampamentos próximos a rotas e estradas, o que facilita aos bandidos encontrar refúgios e esconderijos.

Hershey

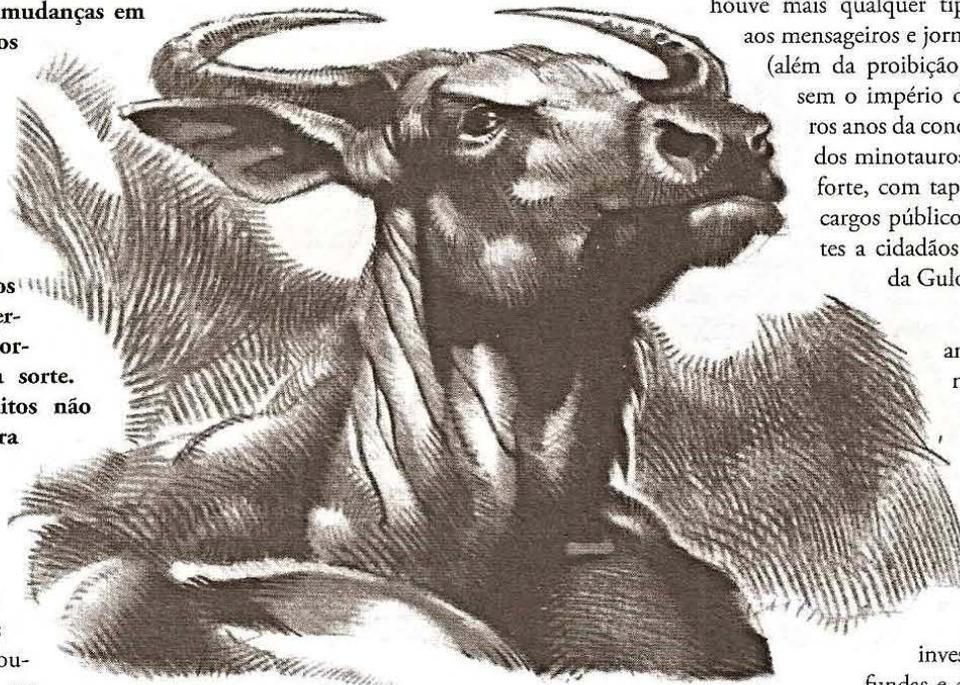
O Reino da Guloseima é um protetorado do Império de Tauron há muito tempo. Tudo que os minotauros vieram a fazer nos reinos recém conquistados já havia sido feito — ainda que em menor escala — em Hershey. De muitas formas, o domínio do Reino da Guloseima pelos minotauros serviu como um teste para o que os tapistanos viriam a fazer nos outros reinos conquistados durante as Guerras Táuricas.

Com a criação do Império de Tauron, o domínio táurico sobre Hershey tornou-se aberto e declarado. Não houve mais qualquer tipo de reprimenda aos mensageiros e jornalistas do Reinado (além da proibição de que adentrassem o império durante os primeiros anos da conquista). O controle dos minotauros passou a ser mais forte, com tapistanos assumindo cargos públicos antes pertencentes a cidadãos nativos do Reino da Guloseima.

Nos primeiros anos do império, os minotauros tiveram de lidar com a revolta dos escravos. Em uma ação mais contundente, as legiões mataram quase todos os revoltosos após

investigações mais profundas e detalhadas. Sabe-se que Razthus Quebra-Muros não foi morto nem capturado, mas que provavelmente fugiu com a ajuda da capitã pirata Izzy Tarante. Razthus juntou-se a outros indivíduos que não aceitam o domínio dos minotauros no continente, preparando uma nova revolução, desta vez em maior escala.

A cidade que mais sofreu transformações com a conquista foi a decadente Ashven. Não só pela reestruturação do poder público, mas também pela morte do patriarca da antiga família real, Duraan Hershey. Sua herdeira, Almond, é muito mais ativa e dinâmica. Desde antes da formação do Império já vinha trabalhando junto aos tapistanos para melhorar as condições de sua cidade. Dizem as más línguas que Almond na verdade faz jogo duplo: auxilia os minotauros durante o dia e colabora com os escravos revoltosos na calada da noite. Sua aparente amizade com o governo tapistano não passaria de uma forma de corroer as forças do Império por dentro.



O domínio de Tauron: no Panteão se baseia na Força!



41711033

Capítulo 2: O Dia seguinte

“Mas é tão ruim assim?”

Muitos perguntam-se: “por que resistir aos minotauros?”. Durante as Guerras Táuricas, havia o temor de escravidão generalizada, crueldade e demais atrocidades. Chegou-se a fomentar esse medo, para impedir que os nativos do Reinado colaborassem com os invasores, e impulsioná-los a lutar com mais fervor. No entanto, depois da guerra, pode parecer que a vida sob os minotauros não é tão ruim. Pode até parecer... Melhor!

Isso é uma questão complexa. Muitas pessoas realmente vivem melhor depois da conquista. A criminalidade diminuiu, as construções são mais sólidas, a sociedade é mais organizada. Sempre houve lordes e reis. Qual é a diferença se forem humanos ou minotauros? Esses cidadãos argumentam que a resistência é uma rebeldia sem sentido, atitude de loucos radicais que não pensam nas conseqüências de seus atos.

Mas também há outro lado. Existe escravidão nos territórios conquistados. Mesmo que quase todos os escravos sejam criminosos, essa é uma prática considerada atroz por boa parte do Reinado. Se antes um ladrão poderia ser punido e mudar sua vida, agora está condenado à escravidão para sempre. Além disso, os minotauros precisam de mulheres humanas ou elfas para procriar. Se não houver criminosas suficientes, eles não deixarão de manter sua raça viva...

Em muitas regiões, o governo não é tão honesto e correto quanto parece na teoria. Vários governadores minotauros declaram cidadãos honestos “suspeitos” quando há falta de mão-de-obra escrava. Um dos problemas com a autoridade ilimitada é que, quando ela é mal utilizada, não há o que fazer, a não ser lutar. Embora o Império tenha sido criado a partir dos preceitos de Tauron, é tolice imaginar que *todos* os minotauros são devotos fiéis e nunca contrariam seus dogmas.

A falta de liberdade religiosa também incomoda muitos cidadãos do novo Império. Para eles, a tentativa de controle de sua alma e sua consciência é um crime imperdoável. A simples imposição de uma outra cultura é intolerável para alguns. Pouco importa se os minotauros oferecem segurança e conforto: quando isso vem acompanhado de uma obrigação e da mudança de um modo de vida, pode não valer a pena.

As próprias Guerras Táuricas são fonte de grande ressentimento. Certo, os minotauros são justos e comedidos *agora*... Mas há poucos anos estavam chacinando os filhos e irmãos de seus novos súditos! Em muitos lugares, existe a sensação de que os crimes dos tapistanos ficaram impunes, e há necessidade de retaliação.

Além disso, não se pode descartar o simples ouro. Com os invasores, vieram novos impostos e taxas. Os mais ricos acham injusto ter seus lucros diminuídos à força.

Portanto, existe resistência, e existe espaço para heróis rebeldes. Apenas é importante lembrar que os minotauros *não são malignos*. O Império de Tauron não é um covil de tiranos ensandecidos. E, mesmo que aventureiros rebeldes estejam tentando ajudar a população, podem ser vistos não como heróis, mas como criminosos e terroristas.

Lomatubar

Os minotauros encontraram no Reino da Praga algo que não esperavam: oposição pesada, resistência armada. Não dos nativos, mas dos antigos ocupantes do reino: os orcs.

Quando os tapistanos desceram das Montanhas Uivantes rumo a Ralandar, no centro do reino, chocaram-se com outras legiões viajando e atacando as cidades de Lomatubar. Os orcs, imunes à Praga Coral, há anos vinham preparando-se para dar o troco contra os humanos. Com sua horda finalmente pronta, eles aproveitaram a delicada situação do reino — a maioria dos habitantes já havia partido para outra paragens, buscando condições melhores de vida.

Surpresas, as legiões que vieram pelo norte do reino acamparam, buscando reformular suas estratégias e desenvolver novos planos. Enquanto isso, as tropas desembarcadas pelo mar tomavam o Reino da Praga da costa até quase Ralandar.

Mas as legiões não ficaram paradas por muito tempo. Logo marcharam contra os orcs, buscando destruir os inesperados guerreiros. Isso tomou muito mais tempo do que o domínio da parte “civilizada” do reino. Além dos orcs, os tapistanos tiveram de enfrentar outro desafio: o Culto Vermelho, responsável pela Praga Coral.

Rumores dizem que algumas pessoas, quando expostas à Praga, não morrem. Em vez disso, tornam-se canalizadores de poder arcano, como os feiticeiros. Gregor, o líder do Culto, acossado tanto por minotauros quanto por orcs, passou a ajudar os fugitivos da invasão — mas seu auxílio tem um preço: ser exposto à Praga e tornar-se parte do Culto (arriscando a morte). Entretanto, o Culto Vermelho não é um foco de resistência; na verdade, Gregor busca estabelecer para si um “império secreto”, existindo além da vista de seja lá quem for que conquiste o reino.

Embora Tapista tenha acabado por assegurar o domínio de Lomatubar, ainda existem muitos orcs vivendo nos subterrâneos, mais uma vez esperando para atacar os habitantes. Ao mesmo tempo, Gregor e o Culto Vermelho analisam a situação com cautela, aprendendo mais sobre os clérigos de Tauron, a verdadeira linha de defesa dos minotauros contra usuários de magia.

Petrynia

Logo que os minotauros atacaram, o rei Godin Idelphratt conseguiu escapar graças a uma magia de teletransporte de sua esposa. O casal real do Reino das Histórias Fantásticas e sua filha recém-nascida hoje residem em Valkaria, implorando de novo e de novo que a Rainha-Imperatriz Shivara Sharpblade faça alguma coisa para libertar o reino das garras do Império de Tauron. Na ausência do rei, Petrynia está sendo governada pelo Conselho — mas o verdadeiro poder reside com o governador minotauro local. Os muitos aventureiros aposentados vivendo no reino planejam mais uma revolta contra o domínio dos minotauros.

O crime foi quase varrido da capital, Altrim. Praticamente todas as organizações criminosas foram destruídas na guerra ao crime declarada pelos minotauros. Mas através dos antigos túneis hoje usados como esgoto, os criminosos resistem à perseguição. São auxiliados e orientados por uma figura conhecida apenas como “o Rastejante”. A verdadeira identidade — e natureza — do Rastejante seguem desconhecidas.

A famosa Malpetrim, a Capital dos Aventureiros, jamais foi conquistada; os inúmeros grupos de heróis rechaçaram as legiões e navios sitiando a cidade. Malpetrim tampouco rendeu-se ao Império de Tauron; seu Conselho (formado por heróis aventureiros aposentados ou semi-aposentados) assinou um tratado de paz com os minotauros. O tratado não passa, é claro, de uma cortina de fumaça, para que os aventureiros possam operar na clandestinidade, libertando escravos, ajudando na fuga de refugiados e minando o poder do Império. Malpetrim é uma verdadeira capital da resistência secreta, sempre na beira de ser descoberta e atacada pelos minotauros.

Diz-se que as legiões nunca descobriram Smokestone, uma cidade de fora-da-lei e pistoleiros perdida em algum lugar de Petrynia. As autoridades do Reinado há muito procuravam esse ninho de bandidos, e agora a tarefa cabe ao Império de Tauron. De qualquer forma, a população obstinada e ferozmente independente de Smokestone resistiria com todas as forças a qualquer tipo de domínio.

Mas a cidade petryniana que mais deu trabalho aos minotauros depois da formação do império foi Curanmir. Um indivíduo auto-intitulado Feiticeiro Negro organizou uma resistência na cidade. Ele tem o mesmo nome de um antigo inimigo de Cyrandur Wallas, fundador do reino. Ninguém sabe se é mesmo essa figura mítica — ninguém consegue encontrá-lo. Seu único rastro são cadáveres mutilados de minotauros, que obviamente morreram sob tortura. Todos carregam as frases “Estou de volta” ou “Eu nunca parti” escritas no peito ou em algum outro pedaço que tenha restado do corpo do minotauro morto.

Tollon

De todos os povos conquistados por Tapista nas Guerras Táuricas, os tollonienses são os mais parecidos com os próprios minotauros. Trabalhadores, esforçados, retos e ordeiros. Talvez sejam um pouco mais brancos que os minotauros: a sutileza e a furtividade não têm lugar em Tollon. Entretanto, existem diferenças cruciais entre tollonienses e tapistanos — eles não toleram a escravidão e o domínio dos minotauros sobre os outros povos.

Assim, os nativos de Tollon resistiram aos invasores tanto quanto puderam, e o Reino da Madeira foi o que mais sofreu baixas durante a guerra. Mais de uma das magníficas árvores da cidade de Follen foi derrubada pelas legiões de Tauron como exibição de poder. Isso também despertou a ira dos druidas da região.

Hoje, Tollon segue as normas do Império — e até beneficia-se de alguns de seus avanços. Mas a população continua bastante desgostosa com a situação, e não aceita nem assume os hábitos, costumes e o idioma dos conquistadores. A cidade de Trodarr, fundada por anões, com população em sua maioria descendente dessa raça, permaneceu quase intocada pelos minotauros. Isso despertou ressentimentos por parte de outros habitantes do reino, e até mesmo certa desconfiança dos nativos de lá — e de todos os anões em geral.





Capítulo 3

Às Armas!

Durante as Guerras Táuricas, os esforços de inúmeros grupos de aventureiros foram vitais para salvar inocentes e retardar o avanço das legiões. Depois do final do conflito, existe ainda muito a fazer: libertar prisioneiros, entregar mensagens secretas, sabotar acampamentos dos minotauros.

Neste capítulo você irá encontrar os principais personagens envolvidos nas Guerras Táuricas, que podem ser inimigos ou aliados dos jogadores. As estatísticas de legionários comuns e outras figuras típicas também estão presentes. Por fim, regras para unidades militares e o mais importante: missões em que os aventureiros enfrentam os conquistadores e ganchos para ainda mais aventuras.

Personagens

Estes são alguns personagens importantes nas Guerras Táuricas, com suas estatísticas de jogo, além de fichas para personagens minotauros típicos.

Abelardus, Legião do Inverno

O General Abelardus escalou a hierarquia das legiões desde a base até quase o topo — hoje responde apenas ao próprio Imperator. Nasceu em uma pequena aldeia do interior de Tapista, de onde partiu para cumprir seu tempo de serviço militar obrigatório. Nunca mais deixou as legiões.

Abelardus é um dos poucos militares tapistanos que participou de praticamente todas as atividades das forças armadas, viajando por terra e mar, visitando as Montanhas Lannestull, o

Deserto da Perdição e todo o resto do continente. Tomou parte de batalhas em todos os fronts possíveis.

Mas seu grande amor sempre foram as Montanhas Uivantes, seu clima frio e as imensidões geladas. Repetidamente requisitava servir no posto avançado mais inóspito do exército de Tauron. Quando ascendeu a general, foi informado dos planos de conquista, e recebeu o comando das operações nas Uivantes. Tornou-se responsável pela rota que despejaria as legiões por todo o sudoeste de Arton — e também em Deheon, o Reino-Capital.

Hoje, Abelardus continua no comando da Rota das Uivantes e de todas as operações no Reino Gelado. Depois das Guerras Táuricas, muitos ousaram atacar os fortes e acampamentos ao longo da Rota, mas o General Abelardus e suas tropas sempre estiveram lá para garantir a segurança da propriedade do Império. Dentro de seu território ou fora dele.

Abelardus possui os melhores, mais extensos e mais detalhados mapas das Montanhas Uivantes, com entradas de túneis, cavernas e passagens secretas que poucos conhecem. Grupos que se aventurem pelo reino podem precisar de um desses mapas, e o general nunca abriria mão deles... Dizem que há uma disputa entre o exército de Abelardus e os Escolhidos de Beluhga (seguidores da dragoa branca que governava as Uivantes). Ambos os lados precisam de informações, e podem contratar aventureiros para incursões rápidas contra o inimigo.

Abelardus: minotauro Guerreiro 6/Centurião 10, LN; ND 16; tamanho Médio, desl. 6m; CA 31 (+8 nível, +1 natural, +1 Des, +8 armadura, +3 escudo); PV 185; corpo-a-corpo: lança de falange de adamantina obra-prima +24 (2d6+15, x3), gládio gelado

+27 (1d6+20, 17-20/x3) ou *gládio gelido* +18/+18 (1d6+20, 17-20/x3) e chifres +14 (1d6+15); hab. ataque calculado, conhecimento militar, é proibido morrer 2/dia, fardo, formação inquebrável, liderar pelo exemplo, ordens de combate; Fort +16, Ref +11, Von +11; For 24, Des 13, Con 19, Int 13, Sab 12, Car 16.

Perícias & Talentos: Atletismo +21, Intimidação +22, Ofício (soldado) +20; Acerto Crítico Aprimorado (gládio), Ataque Duplo (gládio), Ataque Poderoso, Comandar, Duro de Matar, Escudo Veloz, Especialização em Arma (gládio), Falange, Foco em Arma (gládio), Formação Tartaruga, Parede de Escudos, Tolerância, Trespasar, Usar Arma Exótica (lança de falange), Vitalidade.

Equipamento: *armadura do general*, escudo pesado obra-prima, *gládio gelido*, lança de falange de adamantite obra-prima.

O *gládio gelido* é um *gládio de gelo eterno* +3. Uma criatura atingida pelo *gládio gelido* deve ser bem-sucedida num teste de Fortitude (CD 19), ou será envolvida por um bloco de gelo, que a deixa imobilizada e causa 1d6 pontos de dano de frio por rodada. Esta habilidade dura um minuto ou até o bloco de gelo sofrer 20 pontos de dano, e pode ser usada três vezes por dia.

A *armadura do general* é uma *loriga segmentada* +2 que fornece +2 de bônus em Força e Carisma.

Ahasureus, Sacerdote-Guerreiro de Tauron

Ahasureus nasceu em uma abastada família de fundadores da primeira cidade dos minotauros. Mas a riqueza e o conforto não eram suficientes para o jovem Ahasureus. Ele precisava de um objetivo verdadeiro, algo maior que si mesmo, uma causa. Não tardou a ouvir o chamado de Tauron.

Unindo-se ao clero do Deus da Força, Ahasureus pôs em prática tudo que os anos de benefícios no seio da família lhe concederam: conhecimentos, cultura e trato social sofisticado. Depois de ordenado clérigo, escalou rápido a rigorosa hierarquia da Igreja de Tauron. Recebido entre as maiores mentes do clero, Ahasureus conquistou para si um espaço não apenas entre os mais influentes clérigos do Deus dos Minotauros, mas também entre os futuros conquistadores de Arton: os planos de conquista foram divididos com ele. Coube-lhe viajar para além das fronteiras e pregar a palavra de seu deus.

Ahasureus logo formou uma pequena comunidade de não-minotauros fiéis ao Deus da Força. Por duas gerações, pregou a palavra de Tauron, preparando seu rebanho para a guerra.

Hoje, Ahasureus é um dos mais aclamados e bem-sucedidos clérigos de Tauron em todo o Império. Por seus feitos na guerra, foi agraciado com o primeiro templo levantado nas terras conquistadas. Uma verdadeira fortaleza na cidade de Ninbarann, no reino de Fortuna. Só Tauron — e Ahasureus — sabem o que as enormes muralhas escondem. Relíquias da fé, sem dúvida. E mais.

Ahasureus: minotauro Clérigo 8/Filósofo de Tauron 8, LN; ND 15; tamanho Médio, desl. 6m; CA 30 (+8 nível, +8 armadura, +4 escudo); PV 108; corpo-a-corpo: *lança* +2 +17 (1d6+13) ou *lança* +2 +13 (1d6+13) e chifres +11 (1d6+11); hab. canalizar energia 4d6, compreensão dos dogmas 2/dia, dedicação +2, divindade (Tauron), fardo, redução ao absurdo (perda de pontos de magia, resistência a magias); Fort +12, Ref +8, Von +17; For 17, Des 10, Con 15, Int 15, Sab 24, Car 17.

Perícias & Talentos: Conhecimento (religião) +21, Diplomacia +22, Identificar Magia +21, Intuição +26; Acelerar Magia, Ataque Poderoso, Diligente, Domínio da Força, Domínio da Guerra, Foco em Arma (lança), Persuasivo, Poder Mágico x3.

Magias de Clérigo Conhecidas: 0 — *detectar magia, detectar venenos, resistência, virtude*; 1° — *arma mágica, auxílio divino, bênção, causar medo, comandar, compreender idiomas, curar ferimentos leves, detectar o caos, escudo da fé, suportar elementos*; 2° — *força do touro, imobilizar pessoa, sabedoria da coruja, vigor do urso*; 3° — *curar ferimentos graves, dissipar magia, proeção contra energia, purgar invisibilidade*; 4° — *adivinhação, âncora dimensional, cólera da ordem, imunidade a magia*; 5° — *coluna de chamas, comandar maior, curar ferimentos leves em massa, muralha de fogo, visão da verdade*; 6° — *banimento, cura completa, força do touro em massa*; 7° — *curar ferimentos graves em massa, ditado, passeio etéreo, regeneração*; 8° — *campo antimagia, escudo da ordem, resistência a magia maior, tempestade de fogo*.

Magias de Clérigo Preparadas (PM 59; CD do teste de resistência 17 + nível da magia): 1° — *auxílio divino, bênção, curar ferimentos leves x3*; 5° — *comandar maior, visão da verdade*; 6° — *cura completa, força do touro em massa*; 7° — *curar ferimentos graves em massa, ditado*; 8° — *campo antimagia, escudo da ordem, tempestade de fogo*.

Equipamento: *escudo pesado* +2, *lança* +2, *loriga segmentada obra-prima* +2, *periapto da sabedoria* +4.

Aurakas, Imperator

Quando tornou-se o Príncipe de Tapista e aprendeu sobre o longo planejamento de seus antepassados, Aurakas tratou de fazer o melhor possível não apenas para honrar o trabalho das gerações anteriores, mas também para gravar seu nome na história.

Aurakas não é orgulhoso, mas não se contenta em apenas fazer o mesmo que seus antecessores. Logo na primeira década de sua regência, percebeu que o momento de testar a força de Tapista contra o resto de Arton estava próximo. Assim, fez de tudo para transformar o sonho de seu povo em realidade.

Aurakas enfrentou batalhas e desafios que nenhum de seus antecessores encarou, principalmente no campo da política e da diplomacia. Foi em seu governo que Tapista ingressou no Reinado, mantendo todo o seu modo de vida, cultura e civilização.

Também foi durante a regência de Aurakas que séculos de planejamento foram postos em prática. Em um movimento de ousadia e bravura, Aurakas deu a ordem para começar a maior e mais complexa campanha militar de Arton: as Guerras Táuricas. Saiu vitorioso.

Graças à vitória no conflito, Aurakas hoje ostenta o título de Imperator. Governa o Império a partir de sua Cidade-Capital, Tiberus, em Tapista. É aconselhado por uma junta de generais veteranos das Guerras Táuricas e pelo sempre presente Senado. Aurakas encontra-se regularmente com o antigo Rei-Imperador — e atual refém — Thormy, com quem discute os mais diversos assuntos e joga xadrez. Dizem que, por melhor que o regente táurico jogue, quem costuma vencer é o ex-governante do Reinado, em um movimento sempre surpreendente.

Ahasureus, sacerdote-
guerreiro de Tauron



Aurakas: minotauro Guerreiro 9/Senador 10, LN; ND 19; tamanho Médio, desl. 9m; PV 176; CA 35 (+9 nível, +3 Des, +9 armadura, +4 *manto do imperator*); corpo-a-corpo: *gládio de Goratikis* +28 ou +23/+23 (1d6+21 mais 1d6 de fogo mais 1 de Constituição, 17-20/x3); hab. aura de retidão (penalidade para Caóticos, bônus para Leais, nível negativo para Caóticos), autoridade (insejável, inimigo do Império), cofres fundos, destruir o caos 5/dia, escravo de confiança, fardo, um minotauro de bem; Fort +15, Ref +12, Von +11; For 22, Des 16, Con 18, Int 15, Sab 15, Car 16.

Perícias & Talentos: Atletismo +28, Diplomacia +25, Enganação +25, Iniciativa +25, Intimidação +25, Intuição +21, Percepção +24; Ajuda dos Ancestrais, Ataque Duplo, Ataque Giratório, Ataque em Movimento, Comandar, Especialização em Combate, Especialização em Arma (gládio), Esquiva, Foco em Arma (gládio), Foco em Arma Aprimorado (gládio), Fraudulento, Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Treinamento em Perícia (Diplomacia, Enganação).

Equipamento: *couraça de bronze da invulnerabilidade* +5, *gládio de Goratikis*, *manto do imperator*.

O *gládio de Goratikis* foi a arma utilizada pelo lendário Goratikis para matar o Rei Orc e conquistar a liberdade dos minotauros. Desde então, ela foi passada de Princesas a Princesas. Sua aparência — uma lâmina fosca e com mossas, encaixada num cabo de madeira cinzenta — condiz com a lenda. O *gládio de Goratikis* é um *gládio afiado axiomático flamejante do sangramento* +4.

O *manto do imperator* é um manto púrpura decorado com fios de prata e ouro, que protege Aurakas e abençoa-o com a sabedoria dos ancestrais. O *manto do imperator* fornece +4 em CA e testes de resistência, e +10 em Intuição.

Galtan Silversong, Bardo

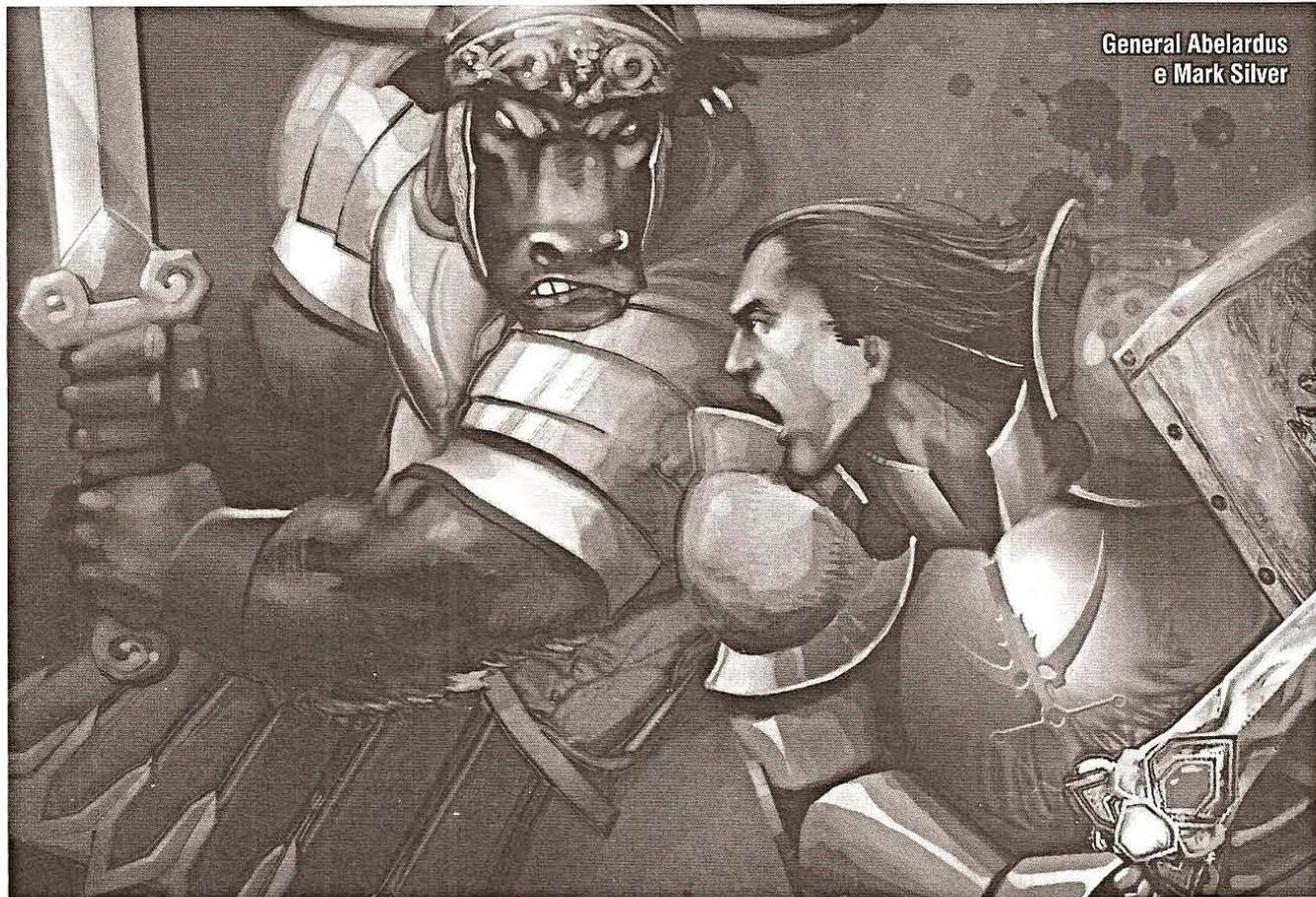
Galtan é o filho mais novo de uma família nobre de Petrynia. Assim, nunca alimentou qualquer sonho de herdar qualquer coisa. Livre de riquezas e títulos, abraçou a carreira que mais lhe dava prazer: a de bardo.

Graças ao patrocínio dos pais, Galtan estudou nos melhores conservatórios e com os melhores mestres. Entretanto, nunca quis ficar preso a um só lugar, ou a uma mesma canção ou estilo. Partiu pelo mundo em busca de aventuras, onde pudesse descobrir novos estilos musicais e compor suas próprias canções.

Logo no início de sua carreira, Galtan encontrou outros que também viajavam por Arton se aventurando. Juntando-se a eles, encontrou o que procurava. Imortalizou a si e aos companheiros em sua *Ode aos Leões de Aço*. Foi neste grupo que conheceu o paladino Mark Silver, com quem manteve amizade mesmo muito depois que este se aposentou. Sendo um meio-elfo, Galtan ainda tinha muito tempo de vida — e aventuras — pela frente.

Foi pego pelas Guerras Táuricas quando buscava inspiração na costa oeste de Petrynia. As entradas em seu diário se tornaram um dos relatos mais importantes de toda a guerra. Hoje, Galtan é convidado por nobres e militares para contar sua experiência com a guerra em detalhes, seja por capricho de seus contratantes, seja por curiosidade estratégica e militar. Já deu muitas palestras tanto na Academia Arcana quanto em Vectora. Yuden é um de seus destinos mais freqüentes.

Com a riqueza que acumulou durante suas aventuras, Galtan patrocina muitos bardos e aventureiros em início de carreira,



General Abelardus
e Mark Silver

principalmente se esses demonstrarem alguma indignação com o domínio dos minotauros. Diz-se que suas palestras são muitas vezes reuniões disfarçadas, onde recruta espíões e discute planos de contra-ataque. Ainda circulam boatos de que há uma donzela (ou várias!) que o bardo gostaria de tirar de Petrynia, libertando-a do domínio dos minotauros. Certamente aventureiros seriam úteis na empreitada. Galtan pode ser encontrado em qualquer lugar de Arton, mas considera Malpetrim o seu lar.

Galtan Silversong: humano Bardo 12, NB; ND 12; tamanho Médio, desl. 9m; PV 57; CA 26 (+6 nível, +4 Des, +6 armadura); corpo-a-corpo: florete de mithral obra-prima +15 (1d6+6, 17-20); hab. conhecimento de bardo +15, música de bardo (fascinar, inspirar competência, inspirar coragem, inspirar coragem aprimorada, inspirar coragem maior, melodia revigorante, sugestão, sugestão em massa); Fort +7, Ref +12, Von +8; For 11, Des 19, Con 12, Int 16, Sab 10, Car 21.

Perícias & Talentos: Acrobacia +19, Atuação (música) +20, Cavalgar +19, Conhecimento (arcano) +18, Diplomacia +20, Enganação +20, Furtividade +19, Identificar Magia +18, Intuição +15, Obter Informação +20, Percepção +15; Acrobacia Audaz, Acuidade com Arma, Artista, Especialização em Combate, Esquiva, Fintar Aprimorado, Foco em Arma (florete), Panache.

Magias de Bardo Conhecidas (PM 28; CD do teste de resistência 15 + nível da magia): 0 — brilho, detectar magia, intuir direção, psmar; 1º — ataque certeiro, compreender idiomas, curar ferimentos leves, enfeitiçar pessoa, escudo arcano, fogo das fadas, invisibilidade contra animais, salto; 2º — agilidade do gato, esplendor da águia, reflexos; 3º — esculpir som, esfera de invisibilidade, velocidade; 4º — confusão, conjuração de sombras, movimentação livre.

Equipamento: cavalo de guerra, couro batido +3, florete de mithral obra-prima, instrumento musical.

Mark Silver, Paladino de Khalmyr

Mark nunca conheceu seus pais. Foi deixado em uma cesta na porta de um templo de Khalmyr, com um medalhão que trazia seu nome ao redor do pescoço. Os clérigos e sacerdotes que o encontraram criaram-no da melhor maneira que conheciam: dentro da fé do Deus da Justiça.

Com poucos anos Mark já demonstrava grande sabedoria, além de fé verdadeira e dedicação fervorosa aos ensinamentos de Khalmyr. Também demonstrava grande poderio muscular e resistência física, além de uma personalidade marcante e grande força de caráter.

Abençoado com todas essas habilidades, Mark pôde decidir seu destino quando chegou à idade certa. Entretanto, onde o Alto Clero via muitas possibilidades, Mark enxergava apenas um caminho: o de paladino. A escolha do jovem foi acolhida e abençoada por Khalmyr. Logo, Mark cavalgava por Arton protegendo os mais fracos e levando a palavra do Deus da Justiça.

Mark não se aventurou sozinho por muito tempo; durante suas andanças, conheceu um grupo de heróis, a quem se juntou — os Leões de Aço. Entre seus companheiros de aventuras estava o jovem bardo Galtan Silversong. Eles e os outros permaneceram juntos por vários anos, até cada um escolher seguir seu próprio caminho. Em ritmo de aposentadoria, Mark foi para Malpetrim, onde fixou residência.

Uma vez na Capital dos Aventureiros, não demorou a fazer nome para si. Poucos anos depois, foi convidado a fazer parte do Conselho Regente da Cidade — cargo que ocupa até hoje. Malpetrim é uma espécie de capital da resistência, e Mark faz parte do movimento. Mesmo vendo com bons olhos alguns elementos do modo de vida tapistano, enxerga também a abominável escravidão, e a abjeta falta de liberdade.

Mark Silver: Paladino 13, LB; ND 13; tamanho Médio, desl. 6m; PV 119; CA 32 (+6 nível, +1 Des, +11 armadura, +2 escudo); corpo-a-corpo: *espada longa bondosa* +2 +20 (1d8+12, 19-20) ou lança montada de adamantite obra-prima +19 (2d6+10, x3); hab. aura de coragem, bênção da justiça (arma da fé, armadura da fé, poder sagrado), canalizar energia positiva 3d6, código de conduta, cura pelas mãos 3d8+3, destruir o mal 5/dia, detectar o mal, divindade (Khalmyr), graça divina, remover condição (abalado, apavorado, doente), saúde divina, vínculo divino (montaria sagrada); Fort +15, Ref +11, Von +15; For 19, Des 12, Con 16, Int 10, Sab 16, Car 19.

Perícias & Talentos: Cavalgar +17, Conhecimento (religião) +17, Diplomacia +20, Intuição +19; Ataque Poderoso, Comandar, Combate Montado, Domínio da Força, Investida Montada, Investida Implacável, Foco em Arma (espada longa), Foco em Arma (lança montada), Foco em Armadura (pesada).

Equipamento: armadura completa +2, espada longa bondosa +2, escudo pesado obra-prima, lança montada de adamantite obra-prima.

Montaria Sagrada: animal 12, N; tamanho Grande, desl. 12m; PV 108; CA 24 (+6 nível, -1 tamanho, +2 Des, +2 natural, +5 armadura); corpo-a-corpo: cascos +14 (1d8+11); Fort +12, Ref +10, Von +7; For 20, Des 14, Con 18, Int 2, Sab 13, Car 6. *Perícias & Talentos:* Percepção +16; Ataque Poderoso, Atropelar Aprimorado, Corrida, Foco em Arma (cascos), Tolerância, Vitalidade. *Equipamento:* cota de malha obra-prima.

Razthus Quebra-Muros

A escravidão foi tudo que Razthus conheceu, desde seu nascimento, em Hershey.

Sua mãe foi condenada à escravidão como punição por furtos. Embora não fosse especialmente bela, naturalmente foi tomada como “esposa” de um minotauro. No entanto, o nascimento de um menino humano significou que ela traía seu mestre, e havia se deitado com um escravo também humano. Foi executada. Razthus nunca soube quem foi seu pai.

Foi criado na fazenda de um rico minotauro, no Reino da Guloseima. Nunca foi condenado como criminoso, mas não havia muitas oportunidades para uma criança no meio da escravidão. Quando deu por si, Razthus era quase adulto, e sempre fora escravo.

Tudo mudou quando um clérigo de Tanna-Toh foi preso na mesma fazenda (acusado de desacato a um nobre, embora só tenha respondido verdadeiramente a uma pergunta). O clérigo ensinou todos os escravos do lugar a ler. Razthus certo dia esgueirou-se para dentro da casa do senhor e descobriu sua imensa biblioteca. Roubou livros aos poucos, e pôs-se a ler com voracidade.

A leitura mudou sua mente. Revelou seu intelecto sagaz, e fez com que visse a injustiça de sua condição. A situação em Hershey chegava a um limite, mesmo longe da fazenda. Mais ou

menos ao mesmo tempo em que um barão erguia-se contra os minotauros, Razthus liderou uma violenta revolta, e chacinou todos os seus senhores.

Sua turba de escravos libertos foi crescendo cada vez mais. Razthus recebeu a alcunha de “Quebra-Muros”, e passou a liderar um verdadeiro exército, atacando fazendas e aldeias de Hershey, massacrando todos os colaboradores dos minotauros e arrebanhando mais seguidores.

Quando a invasão das legiões assolou Hershey, Razthus e a maior parte dos seus conseguiram fugir, auxiliados pela capitã pirata Izzy Tarante. Hoje em dia, ele participa de ataques rápidos, em vários pontos do Império de Tauron, libertando escravos e minando o domínio dos minotauros.

Razthus é um homem violento, mas também brilhante. Embora possa ser considerado um herói, também já foi responsável por mortes desnecessárias. Pode ser tanto um aliado para rebeldes quanto um criminoso a ser levado à justiça.

Razthus Quebra-Muros: humano Bárbaro 7/Guerrilheiro 6, CN; ND 13; tamanho Médio, desl. 15m; PV 155; CA 26 (+6 nível, +3 Des, +3 armadura, +1 Esquiva, +3 *anel de proteção*); corpo-a-corpo: desarmado +18 (1d4+11) ou machado grande de adamante obra-prima +19 (3d6+11, x3); hab. ataque ligeiro (+3m, ignora terreno difícil), contra todas as chances +2, desgastar, esquiva sobrenatural, esquiva sobrenatural aprimorada, fúria 2/dia, instinto selvagem +1, movimento rápido, planejar emboscada, redução de dano 1, retirada estratégica, sumir nas sombras; Fort +12, Ref +10, Von +7; For 20, Des 16, Con 19, Int 14, Sab 12, Car 14.

Perícias & Talentos: Atletismo +21, Furtividade +19, Iniciativa +20, Intimidação +18, Intuição +17, Obter Informação +18, Percepção +17, Sobrevivência +17; Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque em Movimento, Comandar, Duro de Matar, Esquiva, Mobilidade, Reflexos de Combate, Saque Rápido, Vitalidade.

Equipamento: *anel de proteção* +3, couro batido obra-prima, machado grande de adamante obra-prima, *máscara da revolução**, *voz da rebelião**.

*Veja o Capítulo 4.

PdMs Genéricos

Seguem abaixo algumas fichas de PdMs genéricos para o mestre usar em suas aventuras, seja como antagonistas, seja como aliados. Essas fichas também podem ser usadas como “modelos”, a partir dos quais o mestre pode criar seus próprios PdMs.

Centurião

ND 6

Minotauro Guerreiro 5/Centurião 3, Leal e Neutro

Iniciativa +3

Sentidos: Percepção +3, faro.

Classe de Armadura: 23.

Pontos de Vida: 74.

Resistências: Fort +8, Ref +3, Von +3.

Deslocamento: 6m.



Ataques Corpo-a-Corpo: *gládio afiado* +1 +13 (1d6+10, 15-20/x3) ou *gládio afiado* +1 +9 (1d6+10, 15-20/x3) e chifres +7 (1d6+7).

Habilidades: For 17, Des 8, Con 14, Int 10, Sab 9, Car 13.

Perícias & Talentos: Intimidação +12, Ofício (soldado) +11; Comandar, Duro de Matar, Falange, Especialização em Arma (gládio), Foco em Arma (gládio), Tolerância, Vitalidade.

Ataque Calculado: o centurião pode substituir uma jogada de ataque por um teste de Ofício (soldado). Esta habilidade pode ser usada três vezes por dia.

Conhecimento Militar: o centurião pode substituir um teste de uma perícia qualquer por um teste de Ofício (soldado). Esta habilidade pode ser usada uma vez por dia.

Ordens de Combate: gastando uma ação livre por rodada, o centurião pode conceder um bônus de +1 em jogadas de ataque e classe de armadura a todos os aliados que puderem ouvi-lo. Se o centurião não puder realizar ações livres, não concederá o bônus na rodada, até que possa agir novamente.

Equipamento: *gládio afiado* +1, escudo pesado, loriga segmentada, *poção de curar ferimentos leves*.

Tesouro: padrão.

Clérigo da Legião

Minotauro Clérigo (Tauron) 4, Leal e Neutro

Iniciativa +1

Sentidos: Percepção +3, faro.

Classe de Armadura: 18.

Pontos de Vida: 36.

Resistências: Fort +6, Ref +1, Von +5.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: lança +6 (1d6+5) ou lança +2 (1d6+5) e chifres +2 (1d6+5).

Habilidades: For 16, Des 8, Con 14, Int 10, Sab 13, Car 8.

Perícias & Talentos: Cura +8, Ofício (soldado) +7; Domínio da Força, Domínio da Terra, Duro de Matar.

Magias de Clérigo Conhecidas: 0 – consertar, detectar magia, luz, purificar alimentos; 1º – auxílio divino, bênção, comandar, curar ferimentos leves, escudo da fé, remover medo; 2º – curar ferimentos moderados, força do touro, vigor do urso, zona da verdade.

ND 2

Magias de Clérigo Preparadas (PM 14; CD do teste de resistência 11 + nível da magia): 1º – auxílio divino, bênção, comandar, curar ferimentos leves x2, escudo da fé, remover medo; 2º – curar ferimentos moderados x2, força do touro, zona da verdade.

Equipamento: lança, loriga segmentada.

Tesouro: padrão.

Gladiador

ND 5

Minotauro Bárbaro 3/Guerreiro 4, Neutro

Iniciativa +12

Sentidos: Percepção +2, faro.

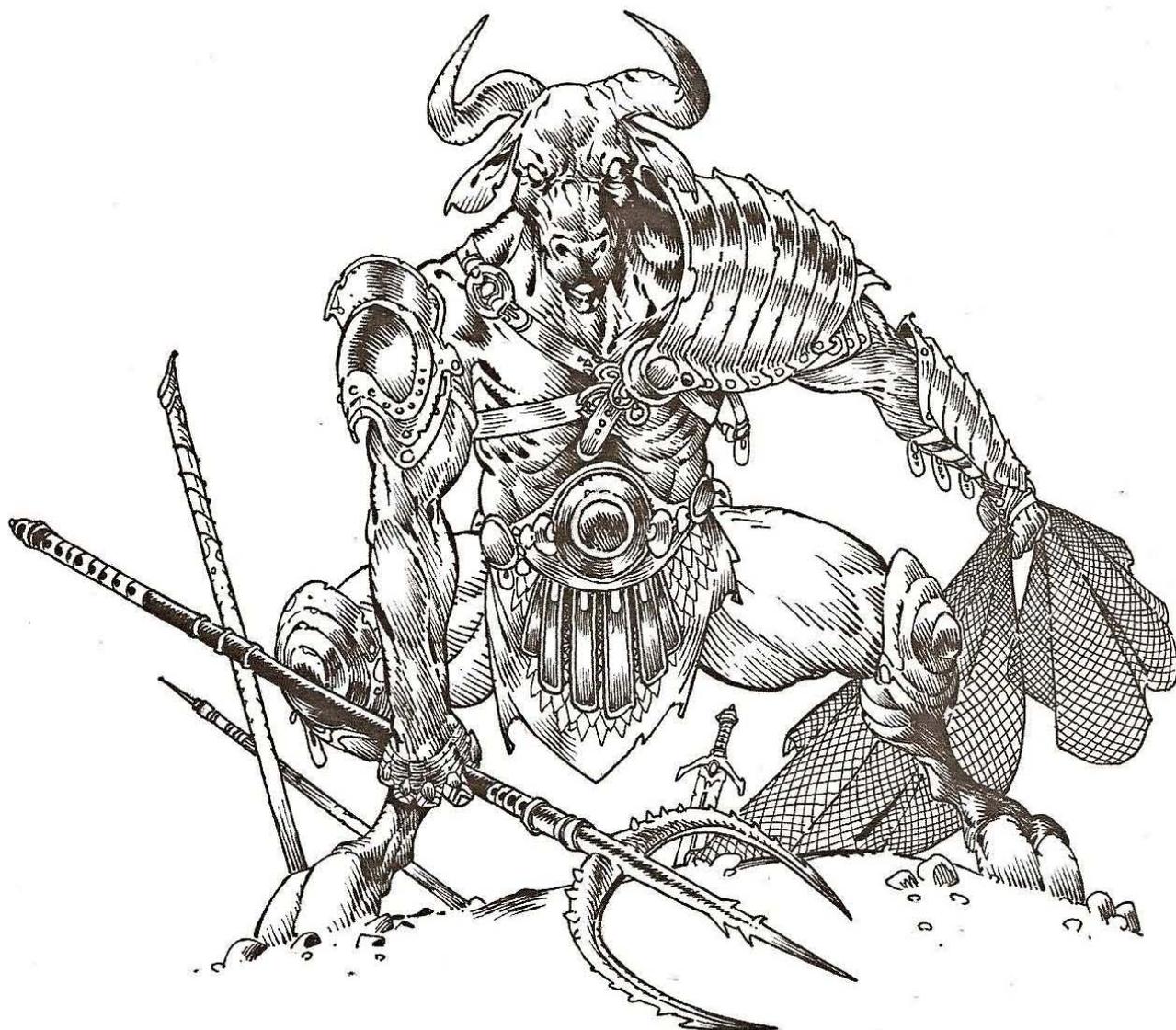
Classe de Armadura: 24.

Pontos de Vida: 63.

Resistências: Fort +7, Ref +5, Von +2, esquiva sobrenatural.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: manopla-espada +12 (1d8+8, 19-20) ou manopla-espada +6/+6 (1d8+8, 19-20) e chifres +4 (1d6+6).



Ataques à Distância: rede +9 (enredar).

Habilidades: For 17, Des 15, Con 13, Int 8, Sab 8, Car 9.

Perícias & Talentos: Atletismo +5, Intimidação +9; Ataques Múltiplos, Bloqueio Ambidestro, Combater com Duas Armas, Especialização em Arma (manopla-espada), Foco em Arma (manopla-espada), Usar Arma Exótica (rede), Usar Arma Exótica (manopla-espada).

Fúria: o gladiador pode entrar em fúria como uma ação livre. Suas estatísticas alteradas pela fúria são CA 22; manopla-espada +14 (1d8+10, 19-20) ou manopla-espada +8/+8 (1d8+10, 19-20) e chifres +6 (1d6+8); redução de dano 1. Esta habilidade pode ser usada duas vezes por dia.

Equipamento: armadura de gladiador, manopla-espada obra-prima x2, rede.

Tesouro: padrão.

Governador

ND 7

Mínotauru Ladino 6/Senador 3, Leal e Neutro

Iniciativa +11

Sentidos: Percepção +12, faro.

Classe de Armadura: 14.

Pontos de Vida: 45.

Resistências: Fort +5, Ref +5, Von +4, esquiva sobrenatural, evasão, mente escorregadia, sentir armadilhas +2.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: adaga obra-prima +9 (1d4+6, 19-20) ou adaga obra-prima +5 (1d4+6, 19-20) e chifres +4 (1d6+6).

Habilidades: For 14, Des 8, Con 12, Int 12, Sab 10, Car 15.

Perícias & Talentos: Atuação (oratória) +14, Conhecimento (nobreza) +13, Diplomacia +18, Enganação +18, Intimidação +14, Intuição +12, Obter Informação +14; Diligente, Foco em Perícia (Diplomacia), Foco em Perícia (Enganação), Fraudulento, Persuasivo.

Ataque Furtivo: quando atinge um alvo desprevenido ou flanqueado com um ataque corpo-a-corpo, o senador causa +3d6 pontos de dano.

Destruir o Caos: como uma ação livre, o senador pode usar esta habilidade antes de rolar um ataque corpo-a-corpo. Se o alvo é Caótico, ele soma +2 à jogada de ataque e +3 à jogada de dano. Esta habilidade pode ser usada duas vezes por dia.

Oportunismo: o senador recebe +4 em jogadas de ataque contra inimigos que já sofreram dano na mesma rodada.

Equipamento: adaga obra-prima, traje da corte.

Tesouro: dobro do padrão.

Legio Auxilia Magica

ND 2

Elfo Mago 4, Neutro

Iniciativa +4

Sentidos: Percepção +11, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 14.

Pontos de Vida: 14.

Resistências: Fort +2, Ref +4, Von +4 (+8 contra encantamentos), imunidade a sono.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: lança +2 (1d6+2).

Habilidades: For 11, Des 14, Con 11, Int 16, Sab 10, Car 8.

Perícias & Talentos: Conhecimento (arcano) +10, Conhecimento (engenharia) +10, Identificar Magia +14, Ofício (soldado) +10; Poder Mágico, Potencializar Magia, Vitalidade.

Magias de Mago Conhecidas: 0 – consertar, detectar magia, luz, mensagem, raio de fogo; 1º – arma mágica, armadura arcana, causar medo, cerrar portas, disco flutuante, identificação, mãos flamejantes, mísseis mágicos, suportar elementos; 2º – despedaçar, flecha ácida, névoa, raio ardente.

Magias de Mago Preparadas (PM 14; CD do teste de resistência 15 + nível da magia): 1º – armadura arcana, mãos flamejantes, mísseis mágicos x2; 2º – névoa, raio ardente x2, raio ardente (Potencializado).

Equipamento: lança.

Tesouro: padrão.

Legionários

Os legionários são a espinha dorsal do Império de Tauron. Além de soldados ferozes, são construtores exímios, capazes de abrir estradas, construir pontes e erguer fortes em questão de dias. Consulte suas estatísticas na tabela da página seguinte, e leia mais sobre eles nas colunas laterais das páginas 36 e 37.

Líder da Resistência

ND 6

Anão Ranger 5/Guerrilheiro 3, Caótico e Neutro

Iniciativa +12

Sentidos: Percepção +11, visão no escuro.

Classe de Armadura: 20.

Pontos de Vida: 63.

Resistências: Fort +8, Ref +7, Von +4, +4 contra venenos e magias, +4 na CA contra inimigos Grandes ou maiores, redução de dano 1.

Deslocamento: 15m.

Ataques Corpo-a-Corpo: machado anão +9 (1d10+5, x3).

Ataques à Distância: arco longo +9 (1d8+4, x3) ou arco longo +7/+7 (1d8+4, x3).

Habilidades: For 12, Des 13, Con 15, Int 10, Sab 11, Car 10.

Perícias & Talentos: Atletismo +12, Cura +11, Furtividade +12, Sobrevivência +11; Ataque em Movimento, Corrida, Esquiva, Mobilidade, Rastrear, Saque Rápido, Tolerância, Tiro Rápido.

Contra Todas as Chances: +1 em jogadas de ataque e CA sempre que estiver em desvantagem numérica.

Desgastar: quando acerta um ataque, em vez de causar dano, pode consumir a mesma quantidade de PM. No caso de conju-

	<i>Velite</i> Minotauro Plebeu 2, Neutro	Legionários inexperientes (<i>bastati</i>) Minotauro Guerreiro 1, Leal e Neutro
Iniciativa:	+2	+0
Sentidos:	Percepção +1, faro	Percepção -1, faro
Classe de Armadura:	15	17
Pontos de Vida:	8	22
Resistências:	Fort +2, Ref +2, Von +1	Fort +4, Ref +0, Von -1
Deslocamento:	9m	6m
Ataques Corpo-a-Corpo:	Espada curta +4 (1d6+4, 19-20) ou espada curta +0 (1d6+4, 19-20) e chifres +0 (1d6+4)	Gládio +4 (1d6+4, 19-20/x3) ou gládio +0 (1d6+4, 19-20/x3) e chifres +0 (1d6+4)
Ataques à Distância:	Azagaia +2 (1d6+4)	Pilum +1 (1d6+4, x3)
Habilidades:	For 17, Des 12, Con 13, Int 9, Sab 10, Car 6	For 17, Des 11, Con 14, Int 10, Sab 9, Car 6
Perícias:	Atletismo +7	Atletismo +4, Ofício (soldado) +5
Talentos:	Tiro Certoiro	Falange, Tolerância
Equipamento:	Azagaia x4, corselete de couro, escudo pequeno, espada curta	Couro batido, escudo pesado, gládio, pilum x2
ND:	1/2	1/2
Tesouro:	Metade do padrão	Padrão

	Legionários experientes (<i>principes</i>) Minotauro Guerreiro 2, Leal e Neutro	Legionários veteranos (<i>triarii</i>) Minotauro Guerreiro 4, Leal e Neutro
Iniciativa:	+1	+2
Sentidos:	Percepção +0, faro	Percepção +2, faro
Classe de Armadura:	20	22
Pontos de Vida:	29	43
Resistências:	Fort +5, Ref +1, Von +0	Fort +8, Ref +4, Von +4
Deslocamento:	6m	6m
Ataques Corpo-a-Corpo:	Gládio +6 (1d6+5, 19-20/x3) ou gládio +2 (1d6+5, 19-20/x3) e chifres +2 (1d6+5)	Lança de falange +8 (1d8+6, x3) ou lança de falange +4 (1d8+6, x3) e chifres +4 (1d6+6)
Ataques à Distância:	Pilum +2 (1d6+4, x3)	—
Habilidades:	For 18, Des 11, Con 14, Int 10, Sab 9, Car 6	For 18, Des 11, Con 14, Int 10, Sab 10, Car 6
Perícias:	Atletismo +4, Ofício (soldado) -6	Atletismo +4, Ofício (soldado) +7
Talentos:	Falange, Parede de Escudos, Tolerância	Falange, Formação Tartaruga, Parede de Escudos, Tolerância, Usar Arma Exótica (lança de falange)
Equipamento:	Cota de malha, escudo pesado, gládio, pilum x2	Escudo pesado, lança de falange, loriga segmentada
ND:	1	2
Tesouro:	Padrão	Padrão

radores que memorizam suas magias, eles escolhem quais magias memorizadas irão perder. Se o inimigo não possuir PM, cada 10 pontos de dano anulam um uso diário de uma habilidade de classe.

Empatia Selvagem: pode fazer testes de Diplomacia contra animais com bônus de +5.

Inimigo Predileto (humanóides): +4 em jogadas de dano e testes de Percepção, Intuição e Sobrevivência contra humanóides.

Inimigo Predileto (monstros): +2 em jogadas de dano e testes de Percepção, Intuição e Sobrevivência contra monstros.

Térreno Predileto: +2 na CA e testes de Acrobacia, Furtividade, Percepção e Sobrevivência em florestas.

Equipamento: arco longo, escudo leve de madeira Tollon obra-prima, couro batido obra-prima, flechas x20, machado anão.

Tesouro: padrão.

As Legiões

O Império de Tauron conta com o maior e mais bem organizado exército de Arton. Seus recrutas são treinados à exaustão, e testados repetidamente em exercícios onde uma legião enfrenta outra — ou outras. Embora todo tapistano deva prestar serviço militar durante um ou dois anos, muitos fazem do exército sua profissão. Esses chegam a servir por pelo menos vinte e cinco anos.

Todos no serviço militar são nascidos em Tapista. Embora existam não-nativos nas legiões, eles nunca alcançam cargos mais importantes ou de confiança.

Existem hoje 27 legiões a serviço do Império de Tauron, embora esse número possa chegar a 36 caso seja necessário (reunindo os legionários na reserva). Cada legião cumpre uma função específica, servindo em determinado local, mas existe um rodízio na área de serviço de cada legião. Uma legião tapistana típica conta com aproximadamente 9.000 membros, divididos da forma descrita a seguir.

Equites (cavalaria): formada exclusivamente por escravos humanos, elfos e meio-elfos, a cavalaria das legiões carrega a pior fama entre os próprios legionários — afinal, apenas fracos não rumam para a batalha com os próprios pés. O equipamento de cada cavaleiro consiste de armadura, elmo, escudo redondo, espada e uma ou mais lanças. Todo o equipamento de um cavaleiro é adquirido por seu dono. A cavalaria nunca excede 10% do total de uma legião. Em uma legião de mais ou menos 9.000 homens, 900 são cavaleiros, divididos em dez unidades de 90 homens (chamadas *turmae*). Estas são comandadas por decuriões. A cavalaria divide-se em leve, pesada e artilharia montada. A cavalaria leve é formada por soldados jovens e inexperientes. A pesada, por cavaleiros já testados no campo de batalha. Já a artilharia montada, por arqueiros élficos. Dentre os 90 homens de uma *turma*, 30 pertencem à cavalaria leve, 30 à pesada e 30 à artilharia montada. Embora seja motivo de troca para os minotauros, a cavalaria é uma das forças mais importantes dentro da legião. Ela rompe formações inimigas e combate a cavalaria dos adversários do Império. Além disso, todos os cavaleiros também podem desmontar e combater a pé, criando ainda mais confusão entre os oponentes.

Velites (infantaria leve): os *velites* são cidadãos mais pobres ou escravos libertados — mas nascidos em Tapista — que não podem equipar-se de maneira mais apropriada. Sua função é servir como primeira linha de ataque, engajando os inimigos ao mesmo tempo em que escondem a movimentação das tropas atrás. Não possuem organização interna, e às vezes também são usados como batedores e patrulheiros.

Clérigos da legião: toda legião conta com uma força de 500 clérigos para acompanhamento espiritual, cura e confiança no campo de batalha. Este número pode também conter a *legio auxilia magica* (magos auxiliares das legiões) ou arqueiros escravos. Contudo, os clérigos são a força principal, considerada mais importante.

Membro da Resistência

ND 2

Humano Plebeu 3/Ranger 1, Caótico e Neutro

Iniciativa +10

Sentidos: Percepção +8.

Classe de Armadura: 18.

Pontos de Vida: 17.

Resistências: Fort +3, Ref +5, Von +3.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: espada curta +4 (1d6+3, 19-20).

Ataques à Distância: arco curto +6 (1d6+2, x3).

Habilidades: For 12, Des 16, Con 12, Int 9, Sab 12, Car 8.

Perícias & Talentos: Furtividade +10, Sobrevivência +8; Corrida, Esquiva, Mobilidade, Rastrear, Saque Rápido.

Inimigo Predileto: +2 em jogadas de dano e testes de Percepção, Intuição e Sobrevivência contra humanóides.

Equipamento: arco curto, corselete de couro, espada curta, flechas x20.

Tesouro: metade do padrão.

Unidades Militares

Batalhas envolvendo muitas criaturas podem tornar o jogo complicado e lento. Se os personagens atacarem trinta legionários, será difícil para o mestre controlar os pontos de vida e estatísticas de cada um deles. Além disso, cada rodada irá demorar muito, enquanto o mestre faz dezenas de jogadas de ataque!

Para resolver esse tipo de situação, você pode usar unidades militares. Basicamente, uma unidade é um grupo de 10 criaturas com as mesmas estatísticas, que agem em conjunto. No exemplo acima, em vez de controlar trinta legionários, o mestre pode separá-los em três unidades de dez, tratando cada uma como uma "criatura".

Para criar uma unidade, comece com as estatísticas da criatura que forma a unidade, então aplique os modificadores a seguir.

Nível: aumenta em +4, apenas para propósitos de efeitos que dependam de nível.

Nível de Desafio: aumenta em +4.

Tamanho: aumenta em uma categoria. Esta mudança afeta testes de Furtividade e manobras de combate, mas não classe de armadura e jogadas de ataque.

Pontos de Vida: igual a cinco vezes os PV da criatura que forma a unidade.

Ataque: igual ao ataque da criatura que forma a unidade +10. Além disso, para cada três pontos que a jogada de ataque exceder a classe de armadura do inimigo, a unidade causa dano mais uma vez.

Por exemplo, uma unidade de legionários veteranos (*trarii*, com ataque +18 e dano 1d8+6) ataca um paladino de Khalmyr com CA 25. O mestre rola 13 no ataque da unidade, somando 31. Por acertar a classe de armadura do paladino por uma margem de 6 pontos, a unidade causa seu dano três vezes, ou 3d8+18. É muito difícil defender-se de vários ataques simultâneos!

Habilidades Especiais: uma unidade possui as seguintes habilidades especiais.

Imunidades de unidade: uma unidade é imune a efeitos que afetam apenas uma criatura e não causam dano. Por exemplo, *enfeitiçar pessoa* (afeta apenas uma criatura e não causa dano) não tem efeito sobre uma unidade. Já *doença plena* (afeta apenas uma criatura, mas causa dano) e *sono* (não causa dano, mas afeta uma área) afetam a unidade normalmente.

Vulnerabilidades de unidade: uma unidade sofre 50% a mais de dano por efeitos de área. Um personagem com o talento *Trespasar* que acerte uma unidade tem direito a fazer um ataque adicional (ou dois, com *Trespasar Aprimorado*). Um personagem com *Ataque Giratório* pode usá-lo para fazer um ataque que causa dano dobrado.

Todas as outras estatísticas da unidade — deslocamento, classe de armadura, testes de resistência, habilidades, perícias e talentos — são iguais às estatísticas da criatura que forma a unidade.

A seguir está um exemplo de unidade.

Unidade de Legionários Experientes (*Principes*)

ND 5

Minotauro Guerreiro 6, Grande, Leal e Neutro

Iniciativa +1

Sentidos: Percepção +0, faro.

Classe de Armadura: 20.

Pontos de Vida: 145.

Resistências: Fort +5, Ref +1, Von +0, imunidades de unidade, vulnerabilidades de unidade.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: gládio +16 (1d6+5, 19-20/x3) ou gládio +12 (1d6+5, 19-20/x3) e chifres +12 (1d6+5).

Ataques à Distância: pilum +12 (1d6+4, x3).

Habilidades: For 18, Des 11, Con 14, Int 10, Sab 9, Car 6.

Perícias & Talentos: Atletismo +4, Ofício (soldado) +6; Falange, Parede de Escudos, Tolerância.

Equipamento: cota de malha, escudo pesado, gládio, pilum x2.

No geral, as regras de unidade tornam o combate mais abstrato. Por exemplo, se um personagem causar 75 pontos de dano na unidade acima com um ataque, isso não significa que ele tenha matado cinco legionários com um único golpe. O dano pode representar que a formação foi quebrada, que alguns minotauros entrarem em pânico e fugiram e que um ou dois minotauros realmente morreram (como as criaturas numa unidade lutam lado a lado, é possível que várias sejam atingidas por um único ataque).

Também é importante lembrar que, em termos de regras, uma unidade é *uma* criatura, mesmo que em termos de descrição sejam várias. Por exemplo, uma magia *força do touro em massa* lançada sobre uma unidade irá fornecer um bônus de +4 na Força da unidade — mesmo que, em tese, só possa afetar cinco criaturas. Uma magia *sono* irá colocar a unidade para dormir, e uma magia *névoa mortal* irá matá-la. Nunca se preocupe se uma magia afeta parte da unidade — ela é afetada como um todo, ou não é. Não há meio termo.

As Legiões (continuação)

Infantaria pesada: a força principal de qualquer legião, formada exclusivamente por minotauros. Os homens da infantaria pesada são cidadãos que podem comprar todo o equipamento apropriado, que inclui armadura, elmo de ferro, escudo retangular, gládio e *pilum* — uma azagaia pesada de longo alcance (veja as estatísticas dessas armas no **Capítulo 4**). As sandálias com cravos de metal também são comuns entre os legionários e muito eficientes contra inimigos caídos. De acordo com sua experiência, os legionários da infantaria pesada são divididos em três categorias — *hastati*, *principes* e *triarii*.

Hastati: soldados inexperientes, considerados menos confiáveis que legionários com anos de serviço militar. Ficam na frente do resto da infantaria pesada. Como são jovens, não possuem riqueza suficiente para comprar uma armadura pesada, e usam corseletes de couro.

Principes: homens no auge de seu poderio muscular. Os *principes* formam a base das legiões.

Triarii: os veteranos, que só entram em batalha em situações extremas, como as Guerras Táuricas. Também são usados para evitar que os *hastati* e os *principes* entrem em pânico ou retirem-se do campo de batalha, transmitindo confiança — e dando aquele empurrãozinho às vezes necessário — para os mais jovens e menos experientes. Os *triarii* usam longas *hastae* (lanças), que apontam por cima da cabeça dos *hastati* e dos *principes*, em vez de pilum e gládio.

Cada uma dessas três linhas de soldados é subdividida em *manipules*. Manipules são duas centúrias, comandadas pelo mais experiente entre seus dois centuriões. As centúrias normalmente contam com 60 ou mais soldados, entre *hastati* e *principes* (30 *hastati* e 30 *principes*). As legiões são divididas em 20 manipules de *hastati* (2.400 legionários), 20 manipules de *principes* (mais 2.400) e 20 meias-manipules de *triarii*, com duas centúrias de 30 homens (ou seja, 1.200 *triarii*), mais 1.600 *velites* e 900 cavaleiros divididos em 10 unidades de 90 homens. Além disso, 500 clérigos de Tauron. Assim, o total de homens de uma legião táurica é de aproximadamente 9.000 legionários.

As 27 legiões do Império de Tauron significam uma força total de aproximadamente 243.000 legionários. Há três legiões em cada um dos reinos conquistados (com exceção de Hershey, que tem apenas uma). Existe mais uma legião para cada ponto da fronteira de Tapista (norte, sul, leste e oeste), duas permanentes em Tiberus (sendo uma a Primeira de Gorakis), e outras oito em movimento ou treinamento. É assim que o império assegura o poder em cada um dos reinos conquistados e em seu próprio reino-capital.

Com o exército do Reinado enfraquecido pelas últimas batalhas contra a Tormenta e a investida de Arsenal, especula-se que, atualmente, a única força militar capaz de enfrentar as legiões seria a Aliança Negra.

Missões

Cada missão ou pequena aventura é planejada para uso em um determinado momento das Guerras Táuricas. Algumas funcionam apenas no período indicado, outras podem ser adaptadas a quase qualquer época. Use as estatísticas no final de cada missão para os personagens específicos. Para personagens genéricos (como legionários e clérigos), use as estatísticas apresentadas anteriormente.

O Forte do Triunfo

Período: durante as Guerras Táuricas, logo após a conquista de Petrynia.

Da correspondência oficial da Legião da Torre de Ferro, Quarta Continental, exército de Tapista:

Honrado General Hircenius,

Envio esta para reportar o término da construção de nosso principal posto avançado no oeste do Reinado. O assim-batizado Forte do Triunfo foi completado de acordo com as exigências do Alto Comando, após três semanas de trabalhos incessantes. Sob a liderança do engenheiro militar Capitão Tacitus, nossos legionários realizaram uma obra exemplar, motivo de orgulho para a arquitetura bélica de Tapista. Recomendo aqui Tacitus para uma condecoração por mérito e galhardia, e o título de herói da conquista.

Escolhemos o local segundo as especificações do Alto Comando, num ponto bastante defensável, com terreno aberto em todos os lados, proporcionando vantagem contra qualquer inimigo que se aproxime. O Forte do Triunfo foi erigido nas planícies do reino de Petrynia, sobre uma colina, no centro de um perímetro de torres de vigia, guardado por patrulhas constantes. Embora a vastidão do reino possa oferecer problemas para as linhas de suprimentos, garanto ao general que as estradas de Petrynia estão sendo melhoradas neste mesmo instante, e nossas forças asseguram-se de que não haja quaisquer ameaças. O forte servirá como depósito de suprimentos e ponto de partida para caravanas aos diversos reinos vizinhos.

(Permita-me aqui uma sugestão, meu general. Os legionários adquiriram o costume de chamar Petrynia pelo nome de Tiberus Segunda, em alusão a nossa amada capital. A meu ver, um nome imperial para esta colônia aumentaria o orgulho de nossas tropas e firmaria a identidade do reino como nosso vassalo.)

Voltando ao Forte do Triunfo, informo também que os prisioneiros já estão em segurança atrás de nossas muralhas. Tacitus tomou a acertada decisão de criar duas alas de contenção: uma destinada aos prisioneiros comuns, que aguardam envio para os campos de trabalho escravo. A segunda, mais isolada, para os tipos perigosos, que poderiam semear a rebeldia entre os demais. Temos até agora três destes, todos mantidos vivos para interrogatório e sem contato algum com o mundo exterior, exceto por nossos carcereiros.

O armorial do Forte está bem suprido, pronto para equipar nossas legiões em todo o território vizinho. Embora não contemos com oficinas de armeiros extensas, somos capazes de restaurar e manter todo tipo de armas e armaduras. Os espólios de guerra estão sendo catalogados, e serão divididos entre as tropas nas próximas semanas.

Termino convidando-o para conhecer esta maravilha das fortificações tapistanas, meu general. Não receio afirmar meu orgulho pelo

Forte do Triunfo, e empenhar minha honra no papel fundamental que ele desempenhará em nossa marcha rumo à vitória total.

Salve o Primeiro Cidadão!

Centurião Inigus, Legião da Torre de Ferro, Quarta Continental

Forte do Triunfo, Petrynia

Uma grande fortaleza feita de madeira, segundo a eficiente engenharia militar tapistana, o Forte do Triunfo serve como ponto central para diversos aspectos táticos e logísticos da invasão. Seus depósitos guardam suprimentos e comida para milhares de minotauros. Seu armorial abriga armas destinadas a matar os exércitos defensores. Suas prisões contêm escravos e alguns dos mais importantes prisioneiros de guerra. Além disso, o Forte do Triunfo recebe e envia grande parte da correspondência oficial sobre planos e estratégias das legiões. A qualquer momento, existem várias cartas, mapas e pergaminhos contendo informações confidenciais nos baús da sala de comando.

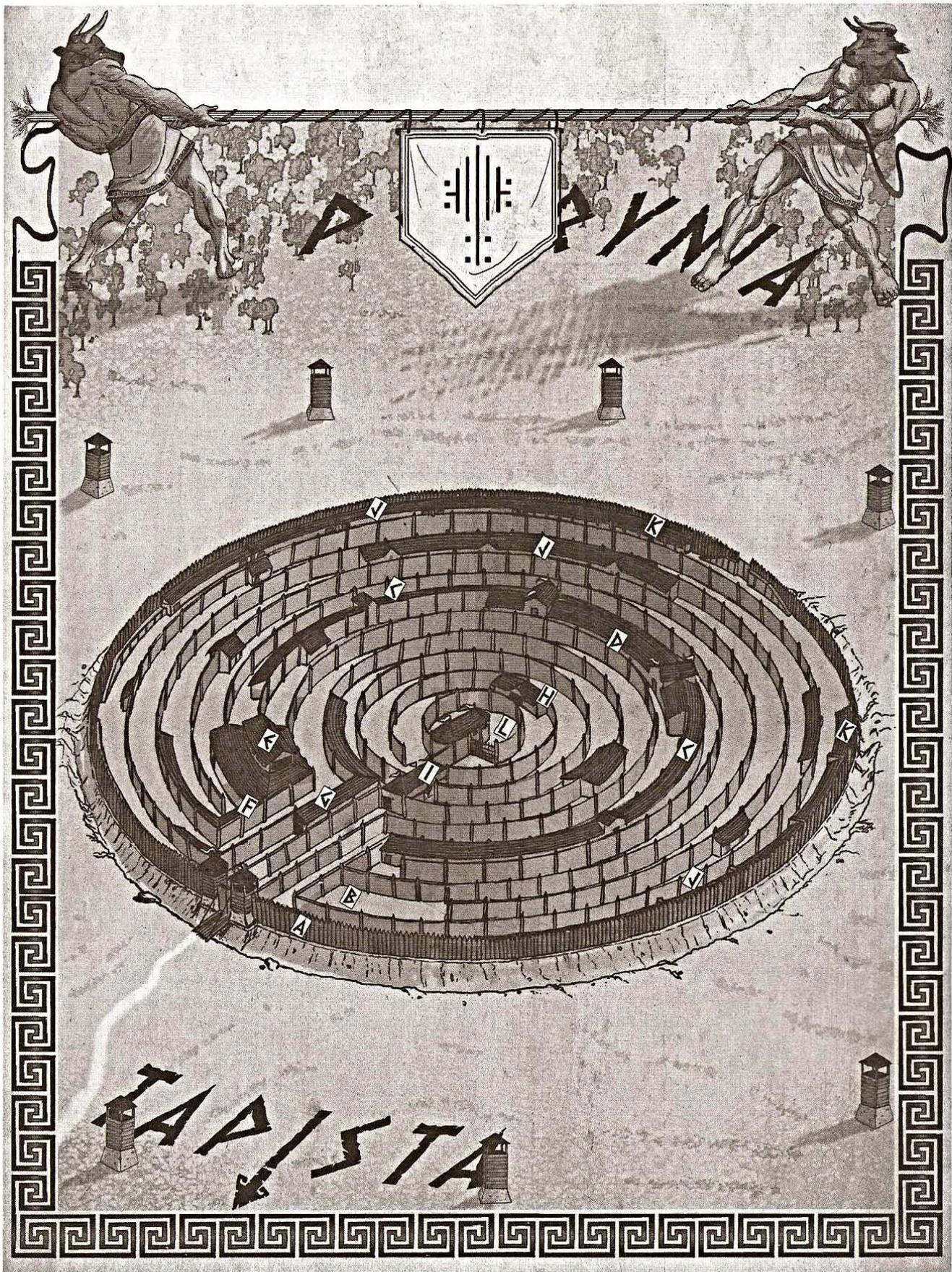
Uma incursão no Forte do Triunfo pode ser uma arriscadíssima e espetacular missão para aventureiros em luta contra os minotauros. Contudo, infiltrar-se na fortaleza é extraordinariamente difícil. Oito torres de vigia cercam o Forte, a algumas centenas de metros de suas muralhas. Em cada uma das torres, legionários observam em todas as direções, dia e noite, buscando sinais de inimigos. Em quatro dessas torres há clérigos de Tauron, sempre com magias divinas destinadas a detectar intrusos.

O Forte tem duas entradas, ambas vigiadas a todo instante por oito legionários, liderados por um clérigo de Tauron. As sentinelas são extremamente atentas. Dormir durante um turno de guarda é um crime punido com a morte! O soldado dorminhoco é espancado por seus próprios colegas, após perder quaisquer títulos e honrarias que possa ter conquistado ao longo da vida. O interior da fortaleza é sempre movimentado, com oficiais e recrutas ocupados andando de um lado a outro, em exercícios, guarda ou tarefas cotidianas. Seus corredores labirínticos, bem ao gosto da arquitetura dos minotauros, podem facilmente confundir outras raças, mas fazem perfeito sentido para os nativos de Tapista.

Apesar de todas essas defesas, é impossível, mesmo para os minotauros, manter a mesma vigilância em cada ponto do Forte. A sala de comando, a segunda prisão e os depósitos são os lugares guardados mais de perto. Em caso de ataques simultâneos a vários locais, os legionários escolheriam estes três pontos como foco para suas defesas, deixando os alojamentos, o armorial, a primeira prisão e outros locais em segundo plano.

Além disso, agora que foi completado, o Forte do Triunfo certamente atrairá convidados importantes: oficiais militares e políticos de Tapista poderão estar no Forte a qualquer momento, inspecionando a obra e as tropas. Quaisquer dignatários tapistanos contam com sua própria guarda pessoal (fornecida pelo exército ou paga dos próprios bolsos). No entanto, esses guarda-costas não estão tão entrosados com os legionários do Forte quanto seria necessário para um perfeito esforço de defesa, e os figurões de Tapista podem ser vítimas de assassinatos ou seqüestros durante um ataque à fortaleza.

O Forte do Triunfo apresenta não apenas um, mas vários alvos tentadores para aventureiros. Os mais prudentes podem escolher um ponto do Forte para atacar, enquanto que os mais ousados (ou loucos) podem tentar cumprir todos os objetivos ao mesmo tempo...



A. Muralha Externa

Sempre há pelo menos duas patrulhas de quatro legionários circulando pelas ameias, sobre a muralha externa. Estão atentos para os sinais das sentinelas nas torres de vigilância e nos portões.

A CD do teste de Atletismo para escalar a muralha é 20, e ela tem 9m de altura. Os legionários têm um bônus de Percepção de +5. O mestre também pode resolver uma infiltração usando as regras de desafio de perícia. Um desafio de Atletismo (CD 20; 5 sucessos antes de 3 falhas; 3d6 de dano) para escalar a muralha e um desafio de Furtividade (CD 20; 5 sucessos antes de 3 falhas; ser visto pelos legionários) para passar despercebido.

B. Campo de Treinamento

A qualquer hora do dia e da noite, legionários praticam suas técnicas de luta aqui. A gritaria constante não incomoda os demais soldados, acostumados a cumprir suas tarefas ou dormir com qualquer tipo de algazarra.

C. Alojamentos

Em perfeita organização e limpeza, estes prédios e tendas abrigam os soldados em descanso. As camas sempre estão ocupadas, já que os legionários repousam em turnos, adormecendo e acordando segundo um cronograma minucioso.

D. Alojamentos dos Oficiais

Embora não contem com luxo, os oficiais dos minotauros têm acomodações um pouco melhores que seus subordinados. Oito guardas, comandados por dois clérigos de Tauron, vigiam este alojamento a todo instante.

E. Refeitório e Cozinha

Aqui os legionários preparam e consomem suas refeições, com disciplina marcial. O refeitório é ocupado em turnos, e frequentemente há uma tropa fazendo alguma refeição aqui. A cozinha nunca pára de funcionar.

F. Depósitos

Nestes grandes galpões estão estocados suprimentos, comida, madeira, pregos, óleo, tecidos e todo tipo de material necessário para um grande exército. As grandes portas permitem a passagem de carroças. O Forte do Triunfo alimenta, veste e equipa tropas a quilômetros de distância. Estes depósitos são vitais para o esforço de guerra, sendo sempre defendidos por vinte legionários, liderados por cinco clérigos de Tauron.

G. Primeira Prisão

Pouco mais que um galpão com correntes, celas e palha no chão, este é um verdadeiro depósito de gente. Homens, mulheres e crianças capturados durante a conquista são trazidos para cá, onde aguardam envio para algum campo de trabalho escravo. Carcereiros e guardas vigiam esta prisão. No entanto, em caso de ataque, provavelmente prefeririam incendiar o lugar e matar todos os prisioneiros.

As portas das celas têm 30 PV e redução de dano 10. Elas também podem ser arrombadas com um teste de Força ou Ladinação (ambos contra CD 25).

H. Sala de Interrogatório

Uma apertada e exígua sala de torturas. Não possui tantos equipamentos quanto seria esperado, e na verdade não é muito utilizada.

I. Sala de Comando

O centro do Forte do Triunfo. Aqui, em grandes mesas e baús trancados, existem mapas, cartas, cronogramas de operações militares e documentos confidenciais. Caso algum intruso entrasse nesta sala e roubasse alguns pergaminhos, boa parte do esforço de guerra dos minotauros estaria comprometido, ou ao menos seria retardado. Aqui estão especificadas as rotas que as legiões usarão, as próximas cidades a serem atacadas e os métodos de ataque. Mesmo que um grupo de aventureiros não fosse capaz de enfrentar o exército inteiro, poderia evacuar aldeias e cidades, e poupar incontáveis inocentes da morte ou escravidão. Esta sala é defendida por dez guerreiros minotauros de elite. Dois clérigos de Tauron de alto escalão vigiam a sala de comando a todo instante, usando magia sobre si mesmos e seus guerreiros.

J. Armorial

Milhares e milhares de espadas, machados, couraças, elmos, bestas e outras armas estão armazenadas aqui, em perfeita organização. As armas típicas dos minotauros repousam lado a lado com as armas confiscadas dos lugares dominados. Existem itens mágicos aqui, embora nenhum de grande poder — ao menos que os minotauros saibam...

K. Oficinas

Pequenas oficinas de ferreiros e armeiros podem fazer consertos e manutenção nos equipamentos. No entanto, não há pessoal ou espaço suficiente para fabricar esses itens em larga escala.

L. Segunda Prisão

Bem menor que a primeira, mas com defesas muito melhores. São seis celas absolutamente herméticas e escuras. Os prisioneiros não têm qualquer contato com o mundo exterior — nem mesmo podem enxergar o lado de fora. Apenas duas celas estão ocupadas atualmente. Seus "hóspedes" são Uldann Rautin, filho mais novo de Fheller Rautin, nobre de Hershey que primeiro atacou os minotauros, e Reliariandara, feiticeira elfa, integrante de um grupo de aventureiros que defendia Petrynia. Ambos possuem informações vitais sobre as táticas e fraquezas dos minotauros, e seriam de imensa utilidade caso fossem libertados. Uldann também seria importante como símbolo para a resistência à invasão. Esta prisão é vigiada por seis guerreiros minotauros de elite, dois clérigos de Tauron de alto escalão e um membro da legião auxiliar mágica. O centurião Inigus suspeita que este mago tenha começado a sentir piedade da prisioneira Reliariandara, e que sua lealdade esteja fraquejando. No entanto, essas suspeitas até agora não foram comprovadas...

As portas das celas têm 60 PV e redução de dano 10. Elas também podem ser arrombadas com um teste de Força ou Ladinagem (ambos contra CD 28). Toda a área da segunda prisão está sob efeito de *gemas antimagia* (veja a descrição no **Capítulo 4**).

Refugiados

Período: qualquer.

Os minotauros tentam aprisionar ou até mesmo executar todos os usuários de magia nos territórios dominados, pois sabem que eles podem ser muito perigosos. Os PJs recebem um pedido de ajuda de uma família de Petrynia. Ontagh e Baenna Erloz estão preocupados com sua filha, Elda, de apenas sete anos. A menina demonstra poderes de feitiçaria, e seus pais temem que ela seja capturada pelos minotauros.

Envolvendo o Grupo

Elda pode ser uma parente distante ou até mesmo uma sobrinha de um PJ. Caso necessário, pode pertencer a uma raça não-humana. Os PJs podem prestar serviços mercenários clandestinos aos refugiados, através de um taverneiro que atua como intermediário entre os fugitivos dos minotauros e o grupo — nesse caso, os pais de Elda são ricos, e pagam bem pela segurança da filha. Por fim, Elda pode demonstrar um poder muito grande, que os conjuradores do grupo podem querer aprender para si mesmos.

A Missão

Os PJs devem apanhar Elda na pequena vila de Dundarr. Existe um posto avançado com sete minotauros na vila — o grupo pode enfrentá-los ou tentar passar despercebido.

Após tirar Elda de sua aldeia, os PJs devem levá-la até a costa de Petrynia, a uma semana de viagem. Caso tenham matado os minotauros na vila de Dundarr, os PJs serão perseguidos por uma patrulha de dez legionários, liderados por um sargento. A cada dia de viagem, devem fazer testes resistidos de Sobrevivência contra o sargento minotauro — se o adversário vencer três testes, consegue alcançar os PJs, e ataca-os. Caso os PJs tenham passado despercebidos por Dundarr, são abordados pelo sargento minotauro e sua patrulha na estrada. Devem enganá-lo para evitar um combate, forjando uma justificativa para a viagem e escondendo os poderes mágicos de Elda.

Chegando à costa, os PJs devem encontrar a capitã pirata Izzy Tarante, que está levando fugitivos escondidos em seu navio, para terras ainda libertas. Izzy pode exigir um pagamento maior do que já estava acertado, e cabe aos heróis convencê-la. Caso tenham evitado o sargento minotauro até aqui, ele finalmente os alcança, e ataca-os a menos que entreguem a menina.

Desenvolvimento

Os PJs podem ser obrigados a embarcar no navio de Izzy Tarante, para ajudar na defesa da embarcação contra os navios de Tapista. Fichas de navios e regras para combates navais (assim como a ficha de Izzy Tarante) são apresentadas no suplemento *Piratas & Pistoleiros*.

Amigo ou Inimigo?

Período: durante as Guerras Táuricas, depois da invasão aos reinos próximos às Montanhas Uivantes (quando o Reinado começa a perceber que os minotauros vinham planejando a conquista há muito tempo).

Muitos cidadãos minotauros do Reinado eram na verdade legionários infiltrados, esperando a hora certa para se revelar como agentes das forças de conquista. Os PJs estão passando por uma cidade onde Ladarius, um historiador minotauro, está para ser executado como espião, mesmo sem ter feito nada! Ele jura inocência, e pede que os aventureiros ajudem a provar isso.

Envolvendo o Grupo

Os PJs podem ter encontrado Ladarius em uma aventura anterior — como historiador, ele pode tê-los ajudado com lendas sobre a localização de masmorras ou tesouros. Um PJ paladino pode detectar que o minotauro não é maligno, e compadecer-se de sua situação. Se houver um PJ minotauro, Ladarius pode ser um parente, ou talvez o próprio PJ seja capturado como traidor!

A Missão

Os PJs chegam à cidade à noite, e Ladarius está preso em uma gaiola suspensa (algo que provoca terror absoluto em minotauros), aguardando sua execução pela manhã. Seis guardas vigiam o prisioneiro.

Ladarius pede ajuda ao grupo, mas os guardas logo mandam que fique quieto. Os aventureiros devem usar alguma magia para falar telepaticamente com Ladarius, ou passar escondidos pelos guardas. Depois disso, terão uma noite para recolher as provas da inocência do historiador.

Investigando o trabalho de Ladarius (seus livros e diários estão em seu quarto em uma estalagem), os PJs descobrem que sua pesquisa expôs um passado de crimes e culto a Szzaas na família de Milton, um rico mercador local (o principal acusador do minotauro). Enquanto os PJs investigam, são atacados pelos guardas do mercador, que tentam silenciar os PJs (com suborno, e depois com violência) e destruir os documentos.

Apresentando os documentos ao lorde da cidade, os PJs podem provar a inocência de Ladarius. Mas Milton tentará incriminá-los também, e será necessário vencê-lo em testes resistidos de Diplomacia ou Blear para convencer o lorde.

Desenvolvimento

Os homens de Milton podem atacar os PJs mais vezes, talvez até mesmo na frente do lorde! O grupo pode ser realmente incriminado e preso — então terão de fugir ou provar sua própria inocência, ou serão executados. Como alternativa, Ladarius pode ser *culpado* e ter manipulado os PJs. Nesse caso, há um ataque de legionários nos próximos dias, e os PJs devem proteger as pessoas que puseram em risco ao defender um inimigo.

Criaturas

Capanga de Milton: humano Ladino 1/Guerreiro 2, CM; ND 2; tamanho Médio, desl. 9m; PV 25; CA 15; corpo-a-corpo:

espada longa +4 (1d8+3, 19-20); ou à distância: pistola +5 (2d6+4, 19-20/x3); hab. ataque furtivo +1d6, encontrar armadilhas; Fort +4, Ref +5, Von +1; For 14, Des 15, Con 12, Int 9, Sab 10, Car 8.

Perícias & Talentos: Atletismo +8, Cavalgar +8, Enganação +5, Furtividade +8, Iniciativa +8, Intimidação +5, Ladinagem +8, Obter Informação +5, Percepção +6; Foco em Arma (pistola), Iniciativa Aprimorada, Na Mosca, Tiro Certeiro, Tiro Preciso, Usar Arma Exótica (pistola).

Equipamento: arpéu, corda, corselete de couro, espada longa, kit de ladrão, munição x10, pistola.

Guarda da cidade: humano Plebeu 2, LN; ND 1/2; tamanho Médio, desl. 9m; PV 10; CA 15; corpo-a-corpo: maça +4 (1d8+3); Fort +3, Ref +1, Von +1; For 15, Des 11, Con 15, Int 9, Sab 10, Car 8.

Perícias & Talentos: Atletismo +5, Iniciativa +1, Intimidação +4, Percepção +5; Foco em Arma (maça pesada), Prontidão, Terreno Familiar (sua cidade).

Equipamento: apito, corda, couro batido, escudo leve, maça.

Milton, o mercador: humano Ladino 5, NM; ND 3; tamanho Médio, desl. 9m; PV 39; CA 11 (+2 nível, -1 Des); corpo-a-corpo: *adaga venenosa* +4 (1d4+2, 19-20); hab. ataque furtivo +3d6, *envenenamento*, esquiva sobrenatural, evasão, mente escorregadia, oportunismo, *orientação*; Fort +5, Ref +3, Von +4; For 10, Des 8, Con 16, Int 15, Sab 14, Car 15.

Perícias & Talentos: Conhecimento (religião) +10, Diplomacia +10, Enganação +14, Furtividade +7, Iniciativa +7, Intimidação +10, Intuição +10, Ladinagem +7, Obter Informação +10, Ofício (mercador) +10, Percepção +10; Devoto (*Szsaas, orientação*), Foco em Perícia (Enganação), Fraudulento, Negociador, Vitalidade.

Envenenamento: Milton pode lançar *envenenamento* (Fort CD 14 ou 1d10 de dano de Constituição) em uma criatura que tenha atingido com sua *adaga venenosa*, uma vez por dia.

Orientação: Milton pode lançar *orientação* três vezes por dia.

Equipamento: *adaga venenosa*, traje da corte.

Letra & Música

Período: durante as Guerras Táuricas, depois que o domínio dos minotauros está bem consolidado, ou após a trégua.

Muitas cidades estão tomadas pelos minotauros, mas existe resistência. Os PJs devem entregar uma mensagem secreta a Faranth, um taverneiro e líder secreto dos rebeldes de uma cidade, sem que os minotauros desconfiem. A melhor forma de fazer isso é através de uma música, cuja letra contém a mensagem codificada.

Envolvendo o Grupo

Se algum dos aventureiros tiver ligações com um exército, pode receber um pedido de um oficial, para que ajude nos esforços de resistência contra os invasores. Mesmo sem essa ligação prévia, os PJs podem ser contratados por um militar. O grupo pode se deparar com um bardo moribundo na estrada — seu último pedido

é que o bardo do grupo cante a música na taverna, e transmita a informação secreta.

A Missão

Os PJs são interrogados e revistados ao entrar na cidade — não podem estar carregando nenhum tipo de mensagem comprometedor, a menos que consigam escondê-la muito bem. Devem ir à taverna *Bafo de Bode*, do taverneiro Faranth, e conseguir que o bardo do grupo (ou outro PJ com perícias musicais) se apresente.

No entanto, a taverna é muito freqüentada por legionários minotauros (justamente porque Maqueus, o oficial local, desconfia do taverneiro). Há um bardo minotauro que se apresenta todas as noites na taverna, com canções que aumentam a moral dos legionários e lembram aos humanos que estão dominados. Além disso, um clérigo minotauro vigia com atenção o uso de qualquer magia dentro da taverna.

O PJ bardo deve se apresentar, e fazer testes de Belfar para conseguir transmitir a informação a Faranth. Mas os legionários vão, e exigem que seu próprio bardo se apresente! Assim, o PJ deve vencer o bardo minotauro em uma disputa de testes de Atuação, para conquistar a platéia. Enquanto isso, Maqueus começa a desconfiar desse novo bardo, e os demais PJs devem distraí-lo, sem criar suspeitas sobre si mesmos.

Caso a disputa fique muito acirrada, os fregueses humanos podem se revoltar contra os convivas minotauros, e começar uma luta! Os PJs devem impedir que isso ocorra, ou pelo menos garantir que não haja nenhuma morte (ou os legionários massacrarão a cidade).

Desenvolvimento

A mensagem secreta pode conter detalhes para um ataque externo, para libertar a cidade — os PJs podem entrar para a resistência de Faranth, e ajudar no grande combate. Maqueus pode gostar da performance do bardo PJ, e “pedir gentilmente” que ele se apresente para suas tropas todos os dias. Isso pode ser uma verdadeira prisão, ou uma chance de espionar os minotauros.

Criaturas

Arauto da legião: minotauro Bardo 4, N; ND 2; tamanho Médio, desl. 9m; PV 25; CA 16; corpo-a-corpo: espada curta +5 (1d6+4, 19-20) ou espada curta +1 (1d6+4, 19-20) e chifres +1 (1d6+4); hab. chifres, conhecimento de bardo +4, fardo, música de bardo (canção assustadora, inspirar coragem, inspirar coragem aprimorada) 4/dia; For 14, Des 8, Con 13, Int 12, Sab 9, Car 13.

Perícias & Talentos: Atuação (música) +8, Conhecimento (nobreza) +8, Diplomacia +8, Enganação +8, Identificar Magia +8, Iniciativa +1, Intuição +6, Percepção +6; Contramágica Aprimorada, Tolerância.

Magias de Bardo Conhecidas (PM 8; CD do teste de resistência 11 + nível da magia): 0 — *consertar, detectar magia, intuir direção, ler magia*; 1º — *alarme, compreender idiomas, curar ferimentos leves, identificação, passos longos*; 2º — *explosão sonora*.

Equipamento: couro batido obra-prima, espada curta, instrumento musical.

O Segredo do Centurião

Período: após as Guerras Táuricas.

Uma aldeia em Fortuna está sofrendo sob o domínio de um cruel oficial minotauro. Embora a vida nunca seja fácil nas áreas conquistadas, a vila de Nordra experimenta algo ainda pior: aldeões desaparecem todos os dias, sem explicação, animais morrem sem causa aparente, e toda forma de religião é proibida (até mesmo o culto a Tauron). A verdade é que Urulatho, o centurião responsável pela aldeia, é um vampiro, e costuma se alimentar dos habitantes inocentes! Cabe aos PJs desmascará-lo, para então destruí-lo sem atrair a fúria das demais legiões.

Envolvendo o Grupo

A maneira mais fácil de apresentar a missão ao grupo é fazer com que um dos aventureiros tenha parentes ou amigos em Nordra, e receba um pedido de ajuda desesperado. Os PJs também podem ser contratados pelo Reinado (ou mesmo pelo Império de Tauron) para descobrir a verdade sobre o estranho centurião, extra-oficialmente. Mesmo que o Império não se interesse pelo caso, um oficial minotauro pode contratar o grupo em segredo — não vê sentido em crueldade desnecessária para com a população conquistada. Por fim, os PJs podem ser minotauros, servindo sob o comando de Urulatho, e decidir investigar seus desmandos por conta própria.

A Missão

Os PJs podem entrar em Nordra à vontade, desde que não tenham esconder nenhuma arma ou habilidade. Caso haja um clérigo no grupo, sua entrada será barrada (o PJ deve ocultar sua devoção).

Os primeiros indícios de algo estranho não tardam: Urulatho nunca é visto de dia, e nem mesmo seus homens de confiança conhecem o interior da residência que tomou para si. O centurião mantém guardas vigiando todas as entradas de sua casa dia a noite.

Caso consigam passar pelos guardas, os PJs podem descobrir uma passagem secreta que leva a um altar a Tenebra, a Deusa das Trevas. Também podem encontrar um porão onde Urulatho esconde os cadáveres dos aldeões que captura e mata para se alimentar. Há ainda outra passagem secreta na casa, levando do porão para um bosque próximo à vila, através de um túnel subterrâneo. Urulatho usa essa passagem para arrastar os aldeões inconscientes sem ser visto.

O vampiro prefere se alimentar de pessoas bêbadas ou fracas, cujo desaparecimento possa ser atribuído a um descuido ou um ataque de criaturas selvagens. Os PJs podem plantar um aldeão como isca, ou usar um membro do grupo para isso (algo mais heróico).

Caso consigam provar a devoção de Urulatho a Tenebra ou sua condição de morto-vivo, os PJs não precisarão enfrentar todos os legionários em Nordra. Caso contrário, terão uma luta quase impossível nas mãos.

Desenvolvimento

Urulatho pode ser apenas um membro de um culto secreto espalhado nas legiões. Talvez seus irmãos (outros oficiais vampiros) passem a caçar os PJs, ou apenas acusem-nos de crimes contra o Império. Um poderoso senador pode ser membro deste culto, e usar seu poderio político para transformar os aventureiros em proscritos.

Criaturas

Urulatho: minotauro vampiro Guerreiro 8, NM; ND 10; tamanho Médio, desl. 9m; PV 74; CA 26; corpo-a-corpo: espada táurica de adamantite obra-prima +17 ou +12/+12 (3d8+20); à distância: pilum obra-prima +12 (1d6+11, x3); hab. chifres, cura acelerada 5, drenar sangue, faro, imortalidade, redução de dano 10/mágica e prata; Fort +6, Ref +8, Von +4; For 25, Des 19, Con -, Int 14, Sab 11, Car 13.

Perícias & Talentos: Atletismo +13, Iniciativa +15, Intimidação +12, Percepção +11; Ataque Duplo (espada táurica), Ataque Poderoso, Devoto (Tenebra, *virtude*), Especialização em Arma (espada táurica), Foco em Arma (espada táurica), Golpe com Duas Mãos, Trespasar, Usar Arma Exótica (espada táurica), Vitalidade.

Drenar Sangue: um vampiro que esteja agarrando uma criatura viva pode drenar seu sangue. Isso exige um acerto num ataque desarmado, e causa 1d4 pontos de dano de Constituição. Para cada ponto de dano de Constituição causado, o vampiro recupera 5 PV.

Imortalidade: caso seja reduzido a 0 ou menos PV, um vampiro não é destruído. Em vez disso, assume uma forma incorpórea imune a dano e voa para seu caixão, onde recupera 1 PV em uma hora.



Há apenas duas maneiras de destruir um vampiro — trespassar seu coração com uma estaca de madeira e decepar sua cabeça enquanto ele estiver em seu caixão, ou através do sol — um vampiro exposto à luz solar ficará enjoado e, na segunda rodada, será destruído.

Equipamento: couraça de bronze +2, espada táurica de adamante obra-prima, pilum obra-prima x2.

A Relíquia do Senador

Período: depois das Guerras Táuricas.

Há uma relíquia sagrada de Lena (um colar que pode conceder saúde e força a recém-nascidos) de posse de um senador minotauro que recentemente assumiu o governo de uma parte de Hershey. Enquanto estiver nas mãos do governador, o objeto nunca será utilizado, sendo para sempre trancado nos cofres do Império de Tauron. Os PJs devem recuperar o item, da maneira que acharem melhor.

Envolvendo o Grupo

O modo mais óbvio de envolver os aventureiros é fazer com que um deles tenha ligações com a igreja de Lena. Seus superiores pedem que o colar seja resgatado sem violência (de acordo com os dogmas da deusa). Os PJs também podem ter ouvido falar na

relíquia, e desejam-na para dar saúde a uma criança que acabou de nascer (talvez um filho ou sobrinho). Também é possível desejar o item apenas para vendê-lo!

A Missão

O governador Perius não é um minotauro cruel — pelo contrário, encara seus deveres com seriedade e protege os cidadãos sob seu domínio, ao mesmo tempo em que exige respeito. Mesmo assim, sua devoção por Tauron e sua lealdade ao Império não são menores.

Perius tem algumas paixões, além do próprio dever: a primeira são os combates de arena, e a segunda é seu harém de escravas humanas e elfas. Os PJs podem influenciar Perius de forma sutil, caso consigam infiltrar uma “escrava” no harém do senador, e fazer com que ela seduza-o. Simplesmente convencê-lo a entregar a relíquia é quase impossível, mas talvez ele ofereça o poderoso objeto como prêmio em um campeonato de gladiadores. Qualquer “escrava” precisará de muita lábia e uma boa justificativa para conhecer a existência do colar.

Caso Perius decida realizar o campeonato, alguns legionários apresentam-se como campeões da arena, e os PJs podem competir livremente. Qualquer sinal de trapaça ou conspiração entre a escrava e os competidores será punido severamente (com mutilações ou mesmo a morte). Mesmo vencendo o campeonato, o grupo ainda precisa libertar sua aliada do harém.



Também é possível simplesmente entrar na mansão do governador e roubar o colar. O lugar é protegido por cerca de 20 legionários, sendo alguns de elite, além de dois ou três clérigos de Tauron e um mago. Até mesmo as próprias escravas do harém podem denunciar PJs invasores (algumas delas preferem sua situação atual do que os perigos de uma fuga pelos ermos).

Desenvolvimento

Dependendo de seu desempenho na arena, o grupo pode ser convidado por Perius para lutar regularmente, tornando-se gladiadores profissionais. De posse do colar, os PJs podem seguir de aldeia em aldeia, garantindo a saúde e sobrevivência das crianças, sob a proteção de Lena.

Ganchos

Além das missões apresentadas aqui, as Guerras Táuricas estão repletas de oportunidades para aventuras. Nenhum destes “ganchos de aventuras” está plenamente desenvolvido (com uma progressão fixa, estatísticas, etc.). São apenas idéias e sugestões sobre como inserir seu próprio grupo numa das maiores campanhas militares de Arton, e na própria história de Tapista.

Cada gancho localiza-se em um período de tempo específico. Veja o **Capítulo 1** para mais detalhes sobre cada momento histórico na progressão da guerra.

Conhecimento Perigoso

Período: antes das Guerras Táuricas, durante as expedições dos minotauros em busca de conhecimento e informações.

O grupo encontra expedições dos minotauros, contendo cartógrafos, guarda-costas, batedores e sábios. Disfarçados de mercadores viajantes, nômades ou ricaços fazendo turismo, eles podem ser fonte de suspeita e intriga, pois as expedições tinham, antes de mais nada, objetivos militares. Se os aventureiros mostrarem-se curiosos e bisbilhoteiros demais, podem acabar tendo de enfrentar um grupo de legionários disfarçados.

Você pode incluir as expedições disfarçadas em sua campanha de várias maneiras. Talvez a expedição tenha sido atacada, e muitos de seus membros tenham morrido. Os personagens encontram os sobreviventes. Caso tentem ajudá-los a alcançar a cidade mais próxima, descubrem que as “vítimas” não se mostram nem um pouco dispostas a receber ajuda. Por quê? O inverso também pode ser verdadeiro: os personagens, exauridos devido à última missão, encontram os minotauros, que estão ilesos. Com a ameaça de aventureiros curiosos que podem descobrir demais sobre sua missão, o que os minotauros farão?

Um grupo de nível alto pode ser abordado por minotauros em busca de conhecimento. Talvez um ex-centurião se aproxime, buscando aprender “aquela famosa técnica de espada” com o guerreiro, ou seu amigo sacerdote queira saber mais sobre a “alta filosofia” do clérigo. Uma hipótese interessante é que os personagens sejam convidados para uma “visita” a Tapista, onde primeiro serão tratados como reis. Depois, são jogados a ferros, aprisionados em masmorras que nunca deixarão a menos que dividam seus conhecimentos com o povo de Tauron.

Jogos de Guerra

Período: antes das Guerras Táuricas, enquanto as legiões fazem exercícios táticos, simulando combate contra diversas nações do Reinado.

Os personagens são contratados para espionar as tropas de Tapista. Sem querer, um dos heróis reconhece os movimentos das tropas — são simulações do exército de seu reino natal! Isso pode levar os personagens a investigar mais a fundo, invadindo acampamentos e quartéis das legiões, procurando mensagens e correspondências que apontem os objetivos de tais exercícios. O que pode levar a perseguições por dentro do território do inimigo, ou ao assassinato de importantes agentes e generais do Reino dos Minotauros.

Falsos Nômades

Período: logo antes das Guerras Táuricas, ou no início do conflito.

A Manada e a Rota das Montanhas Uivantes são bons ganchos para aventuras na cordilheira. Qualquer grupo de aventureiros passando pela região pode encontrar os minotauros da Manada, que reagirão sempre de maneira desconfiada com relação a não-minotauros. Embora isso seja fácil de entender (são nômades, raramente criando laços com indivíduos de fora da tribo), a verdade é muito pior — eles precisam evitar que estrangeiros descubram as verdadeiras razões de suas andanças pelo território das Montanhas Uivantes.

É possível encaixar a Manada na campanha enquanto os aventureiros exploram uma caverna ou subterrâneo na Uivantes. A entrada desaba, deixando-os trancados lá dentro. Assim, explorando o que restou, os personagens saem da masmorra ou caverna bem em meio a um enorme acampamento minotauro, alojado na encosta da montanha, protegido da vista de todos (ou nos fundos de uma caverna cheia de caixotes e provisões). Descubrem os verdadeiros donos do local: as legiões de Tapista. Saindo da caverna ou montanha, uma estrada bem construída conduz para leste e oeste: Deheon e Tiberus, respectivamente. O grupo pode ser descoberto e perseguido, ou enfrentar muitos minotauros, surpresos com o encontro. Um dos caixotes pode conter mapas, informando a extensão completa da Rota das Uivantes, além de cronogramas de movimentações de tropas, números e quantidades de legionários e armas de cerco... Enfim, indicações de uma invasão futura!

Munidos dessas e de outras informações, restaria aos personagens tomar uma decisão: levar tudo isso até o Rei-Imperador e seu Conselho, ignorar o material encontrado ou vendê-lo ao preço mais alto? Seja qual for a escolha, haverá sempre um grupo de minotauros atrás dos heróis — legionários ou senadores e diplomatas.

Infiltração

Período: antes das Guerras Táuricas.

Chegando a uma vila ou aldeia, buscando cura e mantimentos, os personagens rumam a um templo de Tauron, onde ouvem apenas o suficiente para se preocupar: o clérigo faz um discurso sutil, falando em entregar-se ao mais forte, respeitar aqueles que provam sua força e coisas assim. Uma investigação rápida mostra que existem minotauros vivendo no local, trabalhando como ferreiros, taverneiros ou qualquer outra ocupação que permita contato com viajantes. Em outras palavras, em posições de acesso fácil a informações. Invadindo uma casa ou templo, os personagens descobrem um baú,

contendo escudos, armaduras, gládios... E talvez correspondências com esquemas, mapas e cronogramas! Um diário — como o do clérigo Ahasureus, publicado na *Gazeta do Reinado* — poderia revelar a situação dos habitantes da vila: o jovem Ned recusa-se a treinar com os ajudantes do clérigo de Tauron, precisando de “reeducação”. Jaime demonstra boa vontade nas tarefas requisitadas pelos clérigos (ou outros minotauros). Robert é um adepto declarado da Igreja do Deus da Força. Talvez a comunidade inteira pertença a Tauron, através de uma “lavagem cerebral” ao longo de várias gerações. Quando os heróis deitam-se para uma noite tranqüila na taverna, acordam com lanças e gládios espetando suas gargantas.

Mas lembre-se de que nem todos os minotauros sabem da invasão do Reinado. Muitos partiram de Tapista por curiosidade, ou buscando oportunidades fora da rígida estrutura do Reino dos Minotauros. Uma das possibilidades mais interessantes envolve misturar soldados e espíões de Tapista com minotauros comuns, cidadãos ordinários, desenvolvendo um clima de paranóia entre os personagens — afinal, quem é ou não um amigo de verdade?

Existe ainda outra possibilidade: e se os personagens forem minotauros? Quais deles sabem sobre a invasão iminente? Talvez recebam uma ordem dentro de uma taverna, ou acordem no meio da noite, bem em meio a uma invasão de minotauros. Talvez nem cheguem a tomar parte da guerra, mas estejam presentes quando um bardo chega de uma região distante e conta que Tapista invadiu o Reinado. Qual será sua reação? E a dos aldeões? Se houver apenas um minotauro no grupo, qual será a reação dos demais aventureiros?

Prenúncio da Guerra

Período: antes das Guerras Táuricas, quando o barão Fheller Rautin faz seu protesto ao Rei-Imperador.

A preocupante situação em Hershey permite aventuras de diversos tipos, para os dois lados da guerra. Quando o barão Fheller Rautin viajou para Valkaria para fazer seu pronunciamento, passou mais do que apenas uns poucos dias na cidade. Como suas declarações foram rebatidas por um diplomata tapistano, é possível que os personagens sejam pegos no meio de intrigas palacianas: podem ser contratados para reunir — ou *criar* — informações que possam difamar qualquer um dos lados. Ações mais diretas também são importantes neste jogo de intriga, como invadir as acomodações do barão — ou do diplomata —, enchendo-as de “raparigas” e bêbados. Ou simplesmente sujando-os com baldes de excremento no meio da rua ou durante suas declarações. Assasinato também é uma opção interessante, embora não muito ao gosto dos minotauros.

Dentro do território de Hershey, os personagens podem ser contratados para a segurança de uma propriedade cujos donos estão assustados com os ataques dos escravos revoltosos. Como alternativa, podem ser recrutados para atacar propriedades de escravagistas. Os aventureiros também podem estar em missão para os regentes de Arton, que buscam descobrir o paradeiro do barão Fheller Rautin, e se existe ou não alguma relação do mesmo com Razthus Quebra-Muros. Os personagens podem ser capturados e acusados de atos ilícitos, sendo condenados ao trabalho escravo. Permanecendo nessa condição por algum tempo, ficam amigos de Razthus, que os convida a fazer parte da revolta. Talvez Razthus jamais tenha existido, e os personagens jogadores sejam os verdadeiros arquitetos da revolução!

Os personagens podem ainda ser minotauros, enviados por Tapista para dar fim ao ex-escravo revoltoso e sua corja, ou para descobrir mais sobre a revolta: esconderijos, simpatizantes, rotas de fuga e outras informações.

O Mártir de Hershey

Período: logo antes das Guerras Táuricas, quando o barão Fheller Rautin faz um ataque suicida contra os minotauros.

A batalha entre o barão Fheller Rautin e os minotauros do acampamento de Cratus pode levar os personagens a servir de batidores ou espíões para o exército revolucionário. Ou, caso sejam minotauros, a procurar pelo barão desaparecido. Eles também poderiam ser comandantes — revolucionários ou tapistanos —, levando suas tropas para o fronte. Caso os personagens lutem ao lado do barão, suas aventuras terminarão, invariavelmente, em derrota: os minotauros são muitos, e estão bem preparados. Ou talvez eles sejam bem-sucedidos de alguma forma, e a história seja alterada! Uma opção é fazer com que os personagens sejam capturados, ou consigam fugir durante a batalha (ou depois dela). Assim, serão poupados da morte.

Caso você queira fazer algo realmente dramático antes da explosão das Guerras Táuricas, mate os personagens, todos eles, durante a batalha. Assim, seus jogadores ficarão com verdadeiro ódio dos minotauros, no ponto certo para criar personagens novos que farão questão de engajar-se na luta contra Tapista. Mas lembre-se de que perder um personagem não é nem um pouco divertido, a menos que sua morte tenha significado. Faça do momento da morte de cada personagem algo único, especial, mostrando seu sacrifício contra a opressão de Tapista. E certifique-se de deixar bem claro para os seus jogadores que suas chances de vitória na batalha de Cratus — e de permanecer com vida — são pouquíssimas. Afinal, o ódio contra os minotauros pode virar ódio contra você...

Pirata Libertadora

Período: logo antes das Guerras Táuricas, durante as revoltas de escravos, ou no início do conflito.

O envolvimento da capitã pirata Izzy Tarante na situação Hershey-Tapista gera muitas possibilidades de aventura. Se ela estiver mesmo envolvida com os revoltosos, pode providenciar um meio de fuga de Hershey para o continente, e os minotauros certamente pagariam preços altos por sua captura ou morte. Um grupo mais heróico (mas menos preocupado com a lei) pode se aliar à pirata, auxiliando sua tripulação e envolvendo-se em batalhas em alto mar e captura de navios tapistanos.

Ponto Zero

Período: no início das Guerras Táuricas.

Um bom gancho de aventuras é contratar os personagens como enviados especiais da *Gazeta do Reinado*. Eles podem formar um grupo por si só, ou um grupo de apoio aos verdadeiros repórteres. Os personagens também podem estar em viagem pelo Reino da Guloseima no momento do ataque dos minotauros, ficando sem saída: precisam tentar romper o bloqueio da armada tapistana, ou descobrir o que está acontecendo (e, quem sabe, unir-se à revolução do barão Fheller Rautin e do herdeiro do trono). Se forem legioná-

rios tapistanos, os personagens podem ser enviados para prender o rei Jedmah e sua família o que deve garantir bons combates com sua guarda pessoal e perigos e armadilhas dentro do castelo real.

O que aconteceu com o bardo Galtan Silversong (que depa-rou-se com a invasão por acaso) pode acontecer com seu grupo de jogo. Durante a viagem de rotina, os personagens avistam velas no horizonte. Se decidirem ignorá-las, na viagem de volta encontram o reino conquistado pelas legiões tapistanas! Se preferirem investigar, acabam vendo o mesmo que Galtan: o desembarque de Tapista. Os minotauros invadiram Petrynia, Fortuna, Lomatubar e Tollon ao mesmo tempo e da mesma maneira; assim, se os personagens estiverem em qualquer um desses reinos, podem presenciar o desembarque das legiões.

O que fazer com esta informação fica a cargo dos personagens: investigar um pouco mais, correr para alertar a população, ou, talvez, ir até os minotauros, perguntando o que está acontecendo... Use a invasão como pano de fundo para outras aventuras: ao chegar em uma taverna de beira de estrada, os personagens talvez não saibam por que todos aqueles minotauros estão reunidos lá.

Os personagens também podem ser recrutados pelos governos do Reinado para averiguar a situação de Hershey. A menos que usem magia de teletransporte poderosa, quando chegarem a qualquer ponto do sudoeste de Arton, encontrarão apenas reinos conquistados. Os personagens também podem estar tentando fazer o caminho inverso: sair de algum dos reinos invadidos e relatar a situação em Valkaria. Mas lembre-se de que, no caminho, os minotauros já estarão vigiando as estradas. Personagens ou grupos que pertençam às legiões de Tapista podem ser enviados como equipes de apoio, buscando neutralizar mensageiros, viajantes ou qualquer outro perigo em potencial.

A Conquista de Lomatubar

Período: durante as Guerras Táuricas, quando as legiões se depa-ram com os orcs em Lomatubar.

Você pode usar Lomatubar em sua campanha de diversas maneiras. Uma delas é desviar um pouco das aventuras contra os minotauros. Aqui, os inimigos são os orcs. Eles conseguiram rechaçar a invasão dos minotauros, mas apenas porque atacaram Lomatubar pouco antes do início da invasão tapistana. Surpreendidos, os minotauros decidiram acampar e observar, estudando a inusitada situação por um tempo. Os personagens podem ser usados para descobrir a extensão do domínio dos orcs, suas lideranças e objetivos. A imunidade — ou cura — para a Praga Coral pode ser o objetivo de uma campanha inteira de idas e vindas por Lomatubar. Os personagens enfrentarão não apenas os orcs, mas também os minotauros — que acabarão por finalmente atacar os orcs, humanos e quem mais ficar em seu caminho.

De Mal a Pior

Período: durante as Guerras Táuricas.

Da mesma forma que o bardo Galtan Silversong, os personagens podem viajar de reino em reino, e surpreender-se ao encontrar cada um deles invadido: orcs, minotauros, indícios de uma rota por entre as Uivantes. Humanos escravizados pelos orcs, oportunidades de assassinar comandantes minotauros. Talvez encontrem

um perigo totalmente novo, como um dragão chegando à região de Lomatubar e pegando tanto os orcs quanto os minotauros de surpresa. Altere, mude, surpreenda seus jogadores. Lembre-se de que, se tudo neste livro for absolutamente verdadeiro, basta que alguém leia a passagem errada para estragar uma sessão de jogo!

Pacote de Fogo

Período: depois das Guerras Táuricas.

A resistência contra os minotauros pode ser a base de uma campanha inteira. Este gancho apresenta o grupo a um bando de rebeldes, membros dessa resistência, e pode ser o início de uma longa série de aventuras.

Os personagens são contatados por um nobre humano de um dos reinos dominados. Ele fornece um mapa, contendo a localização de um acampamento de guerrilheiros (escondido em uma floresta próxima), e um baú de ferro, selado por magia. O nobre precisa que o grupo leve o baú até os rebeldes, em segredo. Segundo ele, os guerrilheiros saberão como abri-lo. O nobre ainda argumenta que seus próprios homens iriam chamar a atenção dos legionários minotauros.

Quando o grupo chega ao acampamento, é cercado pelos rebeldes. Enquanto eles questionam como e por que o grupo chegou até ali, o baú de ferro se abre, sozinho, e explode em labaredas mágicas. Das chamas, surge um elemental de fogo (cujo tamanho você pode decidir com base no nível do grupo), que ataca o acampamento. Com a ajuda do grupo, os guerrilheiros podem se salvar. O nobre obviamente traiu a resistência, mas os rebeldes não culpam os personagens — fica evidente que eles não sabiam o conteúdo do baú, pois podiam muito bem ter morrido junto. A aventura se conclui com o grupo indo até o nobre para capturá-lo. O motivo da traição do nobre fica a cargo do mestre — ele pode simplesmente ter se vendido ou ter sido chantageado (talvez sua filha tenha sido seqüestrada pelos legionários...); nesse caso, o grupo pode tentar ajudá-lo.

A Última Resistência

Período: durante o cerco a Valkaria.

O cerco a Valkaria proporciona muitas aventuras. Não importa se o seu grupo é formado por heróis ou vilões, aventureiros iniciantes ou experientes. Existem missões para *todos*. Desde encontrar uma rota segura para sair da cidade até enfrentar a Guarda Pretoriana ou a Primeira Legião de Gorakis. Se os personagens forem minotauros, podem enfrentar os Mosqueteiros Imperiais ou ser designados para eliminar Arkam Braço Metálico ou outra das lideranças do Protetorado do Reino. Clérigos de Tauron enfrentarão usuários de magia arcana, como magos e feiticeiros. Nem mesmo a passagem para a Academia Arcana em Valkaria funciona (ou, se funciona, está bloqueada por um batalhão inteiro de legionários de elite).

Uma das funções mais importantes na batalha em Valkaria é manter as lideranças do Reinado vivas, para que possam assinar tratados e impedir uma dominação completa! Os personagens podem encontrar Shivará Sharpblade enfrentando sozinha muitos legionários, e decidir protegê-la. Sua missão então será garantir a segurança da monarca, futura Rainha-Imperatriz e maior esperança do Reinado.



Capítulo 4

Rebeldes & Conquistadores

Durante as Guerras Táuricas, homens e mulheres notáveis de todas as raças fizeram a diferença, dos dois lados do conflito.

Mínotauras, seus escravos e seus simpatizantes dominaram o sudoeste do Reinado, incorporando-o ao Império de Tauron, enquanto que os militares e cidadãos dos outros reinos lutavam como podiam para deter a invasão. Depois da guerra, soldados, aventureiros e espíões de ambos os lados usam treinamento especial para consolidar o domínio ou tentar libertar as áreas conquistadas. A vida no sudoeste do continente é uma batalha constante, um jogo de segredos e artimanhas. Estes são os jogadores e suas táticas.

Novos Talentos

Ataques Múltiplos (Combate)

Você sabe como usar todo o seu corpo em uma luta.

Pré-requisito: uma ou mais armas naturais.

Benefício: quando faz um ataque adicional com uma arma natural, a penalidade que você sofre em seus ataques diminui para -2.

Normal: um personagem que faça um ataque adicional com uma arma natural sofre uma penalidade de -4 em seus ataques.

Código Militar (Perícia)

Você adota um jargão com seus soldados ou companheiros, um verdadeiro idioma incompreensível para todos os inimigos.

Benefício: personagens com este talento podem se comunicar verbalmente na frente de outras pessoas, e não serão entendidos. Em combate, podem discutir planos complexos, formular estratégias e definir táticas, sem que o inimigo compreenda. Cada código militar é único (assim, dois grupos diferentes terão cada um o seu código particular). Mensagens também podem ser escritas neste código. Nenhuma perícia é capaz de decifrá-lo, embora ele seja quebrado por magias como *compreender idiomas*.

Destino (Destino)

Os oráculos de Tapista ou de outras partes avisaram que você tem grandes feitos a realizar. Você não planeja morrer antes de cumprir a profecia.

Benefício: você recebe um ponto de ação adicional no início de cada sessão de jogo. Além disso, quando gasta um ponto de ação para recuperar pontos de vida, recupera o dobro dos pontos de vida normais.

Especial: só pode ser escolhido no 1º nível de personagem. Você ou o mestre devem decidir qual é a profecia. O mestre pode fazer com que você troque este talento por outro quando a profecia se cumprir.

Escudo Fraternal (Combate)

Você aprendeu a usar seu escudo para proteger seus aliados, além de si mesmo.

Pré-requisito: Usar Escudo.

Benefício: se você terminar seu turno adjacente a um aliado, pode conceder seu bônus de escudo em CA a ele (sem que você mesmo o perca). Seu aliado perde o bônus se não estiver mais adjacente a você.

Especial: o benefício deste talento não pode ser usado numa falange.

Escudo Veloz (Combate)

Você sabe se movimentar com rapidez, usando seu escudo para se defender de ataques de todos os lados.

Pré-requisito: Usar Escudo.

Benefício: se você estiver usando um escudo, não pode ser flanqueado.

Falange (Combate)

Você é experiente em lutar em uma formação compacta, juntando seu escudo com os de seus companheiros.

Pré-requisito: Usar Escudo.

Benefício: se você estiver usando um escudo, recebe um bônus de +1 na CA. Além disso, se estiver adjacente a um aliado com este talento, vocês podem gastar uma ação de movimento para formar uma falange. Uma falange concede cobertura a todos os seus participantes.

Formação Tartaruga (Combate)

Usando um escudo em um padrão de movimentos complexos, você se protege por inteiro, como uma tartaruga dentro de seu casco.

Pré-requisito: Escudo Veloz.

Benefício: se você estiver usando um escudo, recebe um bônus de +2 nos testes de resistência.

Heroísmo Rotineiro (Destino)

Para você, façanhas são apenas parte do trabalho, e proezas extraordinárias são lugar-comum.

Pré-requisito: 7º nível de personagem.

Benefício: você recebe um ponto de ação adicional no início de cada sessão de jogo. Além disso, pode gastar um ponto de ação para ganhar um uso adicional de qualquer habilidade de classe que possua usos diários (como destruir o mal, fúria, música de bardo, etc.).

Magia Camuflada (Magia)

Mesmo em um combate, você mantém seus poderes mágicos em segredo. Bolas de fogo brotam do chão, sem que você comprometa sua identidade.

Pré-requisitos: Magia sem Gestos, Magia Silenciosa.

Benefício: depois que você lançar uma magia, um oponente deve ser bem-sucedido num teste de Identificar Magia contra CD 25 – nível da magia para determinar quem é o conjurador. Cada magia lançada dá direito a um novo teste.

Médico de Campo (Magia)

Você está acostumado a correr sob saraivadas de flechas, para salvar a vida de companheiros e soldados caídos.

Pré-requisito: capacidade de lançar magias divinas de 1º nível.

Benefício: você pode usar uma magia de *curar ferimentos* em um aliado até uma rodada depois de sua morte.

Olho Marcial (Perícia)

Você é capaz de avaliar um oponente, descobrindo seus pontos fortes e fracos.

Pré-requisito: treinado em Percepção.

Benefício: para descobrir detalhes sobre um oponente, faça um teste de Percepção (CD 10 + nível do oponente) como uma ação de movimento. Em caso de sucesso, você descobre sua classe de armadura, bônus de ataque ou quantidade de pontos de vida atual. Novos testes podem revelar as informações adicionais (até que todas as três sejam conhecidas).

Ousadia (Destino)

Para alguém acostumado à guerra, o perigo pode ser um vício. Você vive no fronte, nos grupos rebeldes ou em masmorras profundas, e o risco de morte é um verdadeiro combustível.

Benefício: quando você faz um ato de heroísmo recebe dois pontos de ação, em vez de um.

Parede de Escudos (Combate)

Ao lado de seus companheiros, seu escudo é uma defesa impenetrável.

Pré-requisito: Falange.

Benefício: se você estiver participando de uma falange, pode fazer um ataque corpo-a-corpo imediato contra qualquer criatura que se mova para ficar adjacente a você ou aos aliados adjacentes a você. Este talento só pode ser usado uma vez por rodada.

Equipamento

Como uma nação militarista, Tapista possuía diversas armas e armaduras únicas. Entretanto, após as Guerras Táuricas, grande parte desse equipamento passou a ser usado por guerreiros e mercenários de toda Arton.

Armas

Cajado de Batalha: um cajado de madeira forte, reforçado com chapas de metal nas pontas. É uma arma discreta, usada por andarilhos que não querem levantar suspeitas — como rebeldes em regiões controladas pelo Império de Tauron. O cajado de batalha é uma arma dupla e uma arma de monge.

Cestus: uma luva de couro com espinhos, usada por pugilistas e brigões de rua. O cestus fornece um bônus de +1 nas jogadas de dano com ataques desarmados. Esta arma não pode ser desarmada.

Armas Marciais	Preço	Dano	Crítico	Distância	Peso	Tipo
<i>Corpo-a-Corpo — Leves</i>						
Cestus	5 TP	+1	—	—	0,5kg	Esmagamento
<i>Corpo-a-Corpo — Uma Mão</i>						
Gládio	15 TO	1d6	19-20/x3	—	2kg	Perfuração
<i>Corpo-a-Corpo — Duas Mãos</i>						
Cajado de batalha	10 TO	1d8/1d8	x2	—	4kg	Esmagamento
<i>Ataque à Distância</i>						
Pilum	5 TO	1d6	x3	6m	1,5kg	Perfuração
Armas Exóticas	Preço	Dano	Crítico	Distância	Peso	Tipo
<i>Corpo-a-Corpo — Uma Mão</i>						
Flagelo	20 TO	1d8	x2	—	2,5kg	Corte
Lança de falange	15 TO	1d8	x3	—	3kg	Perfuração
Manopla-espada	25 TO	1d8	19-20	—	2,5kg	Corte
<i>Corpo-a-Corpo — Uma Mão</i>						
Machado ogro	30 TO	2d8	x3	—	12kg	Corte

Flagelo: um cabo do qual saem várias tiras de couro com ganchos afiados, o flagelo é feito para causar dor, e é tanto um instrumento de castigo quanto uma arma. Uma criatura atingida por um flagelo deve fazer um teste de Fortitude (CD igual a 10 + dano sofrido). Se falhar, sofre uma penalidade de -2 nas jogadas de ataque e nos testes de habilidade e perícia na rodada seguinte, devido à dor intensa.

Gládio: uma espada de lâmina curta, mas pesada, e sem guarda. O gládio tem uma ponta muito afiada, capaz de infligir ferimentos precisos e letais. É uma das armas padrão dos legionários do Império de Tauron, junto com o pilum.

Lança de Falange: uma versão mais comprida da lança comum, mas balanceada para ser usada com uma mão. A lança de falange pode ser arremessada, e é uma arma de haste. A lança de falange é muito grande para ser usada com uma mão sem treinamento especial; por isso é uma arma exótica. Ela pode ser usada como uma arma marcial de duas mãos.

Machado Ogro: esta arma exageradamente grande consiste de uma cabo longo com uma lâmina larga, grossa e pesada na ponta. É utilizada apenas pelos guerreiros mais brutais, como bárbaros das Montanhas Sanguinárias, por isso seu nome. O machado ogro é uma arma de haste. Por seu tamanho extremo, além do talento Usar Arma Exótica, exige Força 19 ou mais para ser manuseado e impõe uma penalidade de -1 na CA de seu usuário.

Manopla-espada: uma braçadeira de metal na qual é fixada uma lâmina, que corre paralelamente ao antebraço do usuário. Como a manopla-espada protege seu braço, você recebe um bônus de +1 na CA. Se você usar uma manopla-espada em cada um de seus braços, e tiver o talento Combater com Duas Armas, o bônus aumenta para +2. Esta arma não pode ser desarmada.

Pilum: uma azagaia com uma ponta metálica comprida e fina, usada para prender os escudos dos inimigos. O pilum fornece um bônus de +1 nas jogadas de ataque contra oponentes usando um escudo. Um pilum pode ser usado como uma arma de corpo-a-corpo, mas você sofre uma penalidade de -4 na jogada de ataque.

Armaduras

Armadura de Gladiador: formada por uma couraça de bronze, um par de caneleiras de couro, uma manga de couro (apenas um dos braços é protegido) e um grande elmo com viseira, esta armadura foi criada para fornecer proteção sem tirar a mobilidade do usuário. Para efeitos de habilidades e redução de deslocamento, a armadura de gladiador é considerada uma armadura leve.

Couraça de Bronze: o bronze não é tão resistente quanto o aço, mas é mais maleável, e pode ser esculpido com desenhos complexos. Isso faz com que seja popular entre nobres e oficiais. A couraça de bronze fornece um bônus de +2 nos testes de Diplomacia.

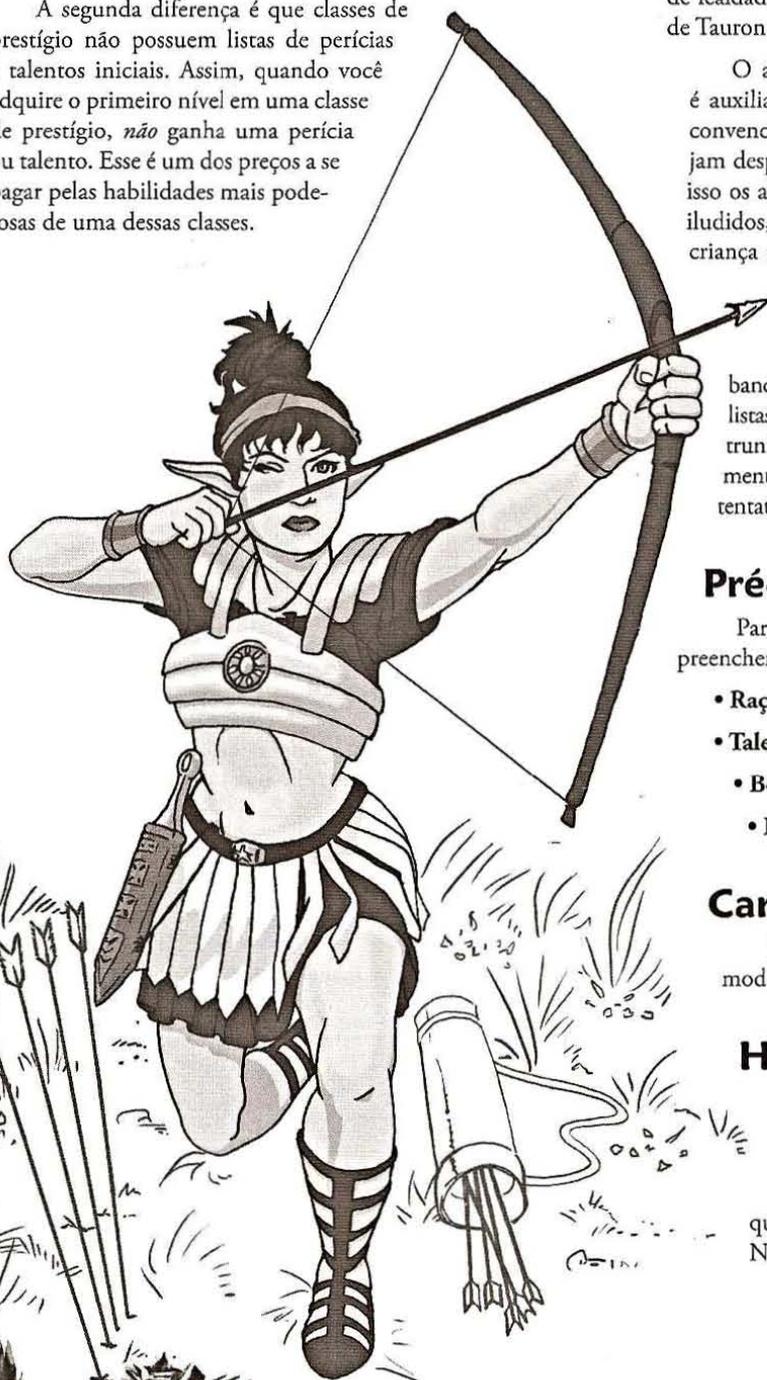
Armaduras	Preço	Bônus na CA	Bônus Máximo de Destreza	Penalidade de Armadura	Peso
<i>Armaduras Médias</i>					
Armadura de gladiador	200 TO	+5	+2	-5	15kg
Couraça de bronze	500 TO	+4	+4	-4	12kg

Classes de Prestígio

Classes de prestígio são classes especializadas, que oferecem mais poder em troca de menos versatilidade.

Um personagem pode adquirir níveis em uma classe de prestígio utilizando as regras de multiclasse descritas na página 45 de *Tormenta RPG*. Entretanto, há duas diferenças entre adquirir um nível em uma classe básica e em uma classe de prestígio. Primeiro, para adquirir um nível em uma classe de prestígio o personagem deve atender a certos pré-requisitos, como um bônus base de ataque mínimo ou uma tendência específica. Note que o personagem já deve ter os pré-requisitos *antes* de avançar de nível. Por exemplo, para escolher uma classe de prestígio com pré-requisito de bônus base de ataque +5, o personagem já deve ter bônus base de ataque +5. Ele não pode usar o primeiro nível da classe de prestígio para completar os pré-requisitos.

A segunda diferença é que classes de prestígio não possuem listas de perícias e talentos iniciais. Assim, quando você adquire o primeiro nível em uma classe de prestígio, *não* ganha uma perícia ou talento. Esse é um dos preços a se pagar pelas habilidades mais poderosas de uma dessas classes.



Arqueiro Escravo

Nem todos vêem os conquistadores com ódio. Alguns acreditam que os minotauros mereceram a vitória, e que a obediência é melhor do que a liberdade. Em especial, alguns elfos entregam-se voluntariamente à escravidão — depois que a própria Glórienn, sua deusa, tornou-se escrava de Tauron em troca de proteção.

Os arqueiros escravos são uma força de elite dentro das legiões de Tapista. Os devotos de Tauron não usam armas de ataque à distância, e estes elfos orgulham-se de compensar essa falha nos exércitos. Sua posição como escravos não impede que sejam respeitados e valorizados pelos legionários. E sua crença ferrenha na própria inferioridade torna-os ferozmente leais a seus mestres. Sua vida é propriedade de um minotauro, que pode puni-los ou matá-los por qualquer capricho. Mas isso raramente acontece: o vínculo de lealdade entre um escravo voluntário e um verdadeiro devoto de Tauron impede a crueldade excessiva.

O arqueiro escravo acredita que o propósito de sua vida é auxiliar os fortes (ou seja, os conquistadores minotauros) e convencer outros povos “livres” a se entregar. Embora eles sejam desprezados e odiados pelos demais elfos, não deixam que isso os abale. Pelo contrário, enxergam seus irmãos como tolos iludidos, que rebelam-se contra os minotauros assim como uma criança se rebela contra seus pais. Os arqueiros escravos realmente são protegidos por seus mestres, e raramente passam fome ou precisam temer algo.

Viajando com as grandes legiões ou em pequenos bandos em missões especiais, os arqueiros escravos são especialistas em dar suporte a soldados de infantaria. Mas seu maior trunfo talvez seja a devoção fanática por seus senhores. Realmente amam a escravidão, e resistem com violência a quaisquer tentativas de “libertação” — em geral preferindo a morte.

Pré-Requisitos

Para se tornar um arqueiro escravo, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

- **Raça:** elfo.
- **Talentos:** Foco em Arma (arco longo), Tiro Preciso.
- **Bônus base de ataque:** +5.
- **Especial:** deve ser um escravo.

Características de Classe

Pontos de Vida: um arqueiro escravo ganha 4 PV (+ mod. Con) por nível.

Habilidades de Classe

Saraivada Distante: os arqueiros escravos devem permanecer atrás dos legionários, enquanto disparam contra os inimigos. O alcance das flechas do arqueiro escravo duplica (incluindo o alcance de quaisquer habilidades ou talentos, como Tiro Próximo). No 6º nível, o alcance triplica.

Arqueiro Escravo

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+1	Saraivada distante (alcance dobrado)
2º	+2	Mente escrava
3º	+3	Chuva de flechas (3m por 3m)
4º	+4	Sacrifício
5º	+5	Chuva de flechas (4,5m por 4,5m), flecha leal
6º	+6	Saraivada distante (alcance triplicado)
7º	+7	Chuva de flechas (ignora aliados)
8º	+8	Flecha escrava
9º	+9	Chuva de flechas (6m por 6m)
10º	+10	Devoção completa

Mente Escrava: a partir do 2º nível, nada pode demover o arqueiro escravo de sua devoção cega. Ele é imune a efeitos de encantamento.

Chuva de Flechas: o arqueiro escravo treina para atingir pelotões inteiros com suas flechas, disparando numa velocidade quase sobrenatural. No 3º nível, pode fazer um ataque com arco e flecha que afeta uma área de 3m por 3m. Faz a jogada de ataque normalmente, e quaisquer criaturas na área afetada devem fazer um teste de Reflexos (CD igual ao resultado da jogada de ataque). Em caso de falha, sofrem o dano total do ataque. Com um sucesso, sofrem metade do dano. O arqueiro escravo pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual à metade do seu nível de classe. Cada uso consome 10 flechas.

No 5º nível, a área do ataque aumenta para 4,5m por 4,5m. No 7º nível, a habilidade não afeta nenhum aliado do arqueiro escravo dentro da área. No 9º nível, a área aumenta para 6m por 6m.

Sacrifício: a partir do 4º nível, o arqueiro escravo entrega sua própria vida para o cumprimento de suas ordens. Ele pode perder pontos de vida voluntariamente (até um máximo de 10 PV por uso da habilidade) e adicionar o valor perdido a uma jogada de ataque ou dano.

Flecha Leal: acostumado a disparar contra inimigos engajados em combate corporal, o arqueiro não arrisca seus mestres ou sua precisão nessas situações. A partir do 5º nível, ele ignora qualquer cobertura devido a aliados bloqueando seus adversários.

Flecha Escrava: o arqueiro treina para auxiliar seus mestres ao mesmo tempo em que mata seus inimigos. Ele pode realizar uma ação de prestar auxílio a qualquer aliado quando faz um ataque à distância contra um inimigo adjacente a este aliado. O arqueiro pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual à metade do seu nível de classe.

Devoção Completa: no início de um combate, o arqueiro escravo pode escolher um superior (que pode ser seu senhor, um oficial ou outro líder, em geral um minotauro). Mesmo que os pontos de vida do arqueiro sejam reduzidos a 0 ou menos, ele não cairá enquanto este superior não cair. Quando isso acontecer, o arqueiro sofre imediatamente todos os efeitos da perda de pontos de vida (muitas vezes morrendo no mesmo instante!). Ele pode usar esta habilidade uma vez por dia.

Centurião

As legiões de Tapista contam com mais do que apenas força: sua maior arma é a disciplina. Alguns afirmam que os grandes responsáveis por isso são os generais minotauros, mas os verdadeiros soldados conhecem a importância dos líderes de campo, que entram em batalha junto com os legionários. Estes são os centuriões.

O centurião é o comandante de uma centúria (grupo composto por algo entre sessenta e cem legionários), que cumpre as ordens dos generais e decide o dia-a-dia dos soldados. Não é um líder afastado, mas alguém que compartilha das agruras da vida em campanha e conhece cada soldado pelo nome. Alguns centuriões são tiranos implacáveis, que controlam seus homens pelo medo. Outros são como pais e protetores, lamentando cada morte e esforçando-se ao máximo pelo bem da centúria. Seja como for, o centurião sempre conta com o respeito e obediência dos legionários, pois essa é a base do poderio deste exército. Mesmo com sofrimento diário, os soldados sabem que o centurião toma as melhores decisões a longo prazo.

Além de seu papel nos combates campais, o centurião é um oficial de confiança, que pode ser designado para missões especiais nos territórios conquistados ou em áreas hostis. Não é incomum que um centurião seja enviado junto a um grupo de aventureiros a serviço do Império de Tauron para tarefas importantes. Suas habilidades e conhecimento são tão úteis em um pequeno bando quanto em um batalhão. Em raras ocasiões, um centurião se revolta contra o Império, e passa a usar seu treinamento em favor dos rebeldes. Embora um traidor como este nunca vá estar seguro em qualquer um dos lados, é um adversário terrível, usando a força dos minotauros contra eles próprios.

Pré-Requisitos

Para se tornar um centurião, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

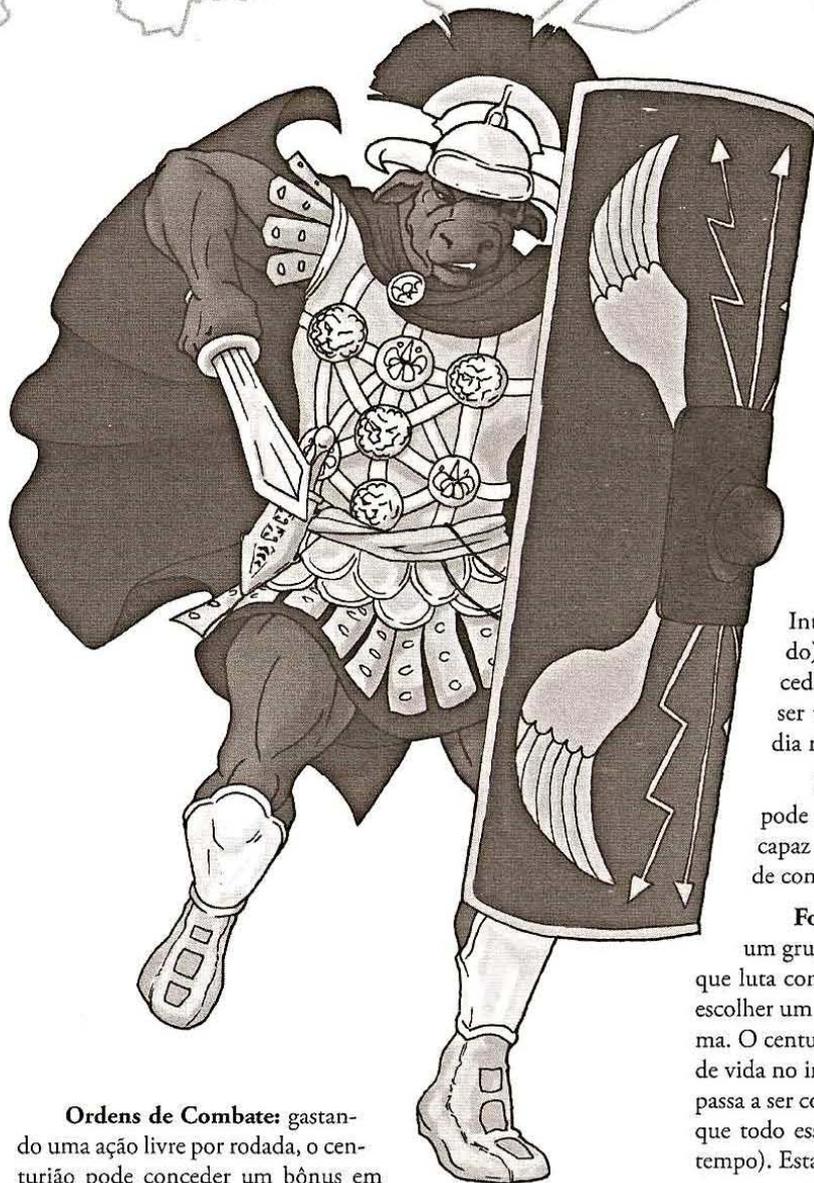
- **Raça:** minotauro.
- **Perícias:** treinado em Intimidação e Ofício (soldado).
- **Talentos:** Comandar, Tolerância, Usar Armaduras Pesadas, Usar Escudos.
- **Bônus base de ataque:** +5
- **Tendência:** Leal.
- **Especial:** deve ter sido treinado pelas legiões de Tapista.

Características de Classe

Pontos de Vida: um centurião ganha 6 PV (+ mod. Con) por nível.

Habilidades da Classe

Conhecimento Militar: aplicando princípios de disciplina marcial, logística e estratégia às mais diversas situações, o centurião pode resolver problemas de um modo direto e eficiente. Uma vez por dia, ele pode substituir um teste de uma perícia qualquer por um teste de Ofício (soldado).



Ordens de Combate: gastando uma ação livre por rodada, o centurião pode conceder um bônus em jogadas de ataque e classe de armadura a todos os aliados que puderem ouvi-lo. Este bônus é igual ao nível de classe do centurião ou seu bônus de Carisma, o que for menor (ou seja, um Guerreiro 6/Centurião 3 com Carisma 14 concederia um bônus de +2 a seus aliados). Se o centurião não puder realizar ações livres, não concederá o bônus na rodada, até que possa agir novamente. O centurião não recebe o bônus desta habilidade.

Ataque Calculado: um militar experiente conta mais com tática e calma do que com força bruta. A partir do 2º nível, o centurião pode substituir uma jogada de ataque por um teste de Ofício (soldado). Esta habilidade pode ser usada um número de vezes por dia igual a 1 + o modificador de Inteligência do centurião.

Técnica de Luta: no 3º, 6º e 9º níveis, o centurião recebe um talento de combate.

É Proibido Morrer: os soldados temem decepcionar o centurião mais do que a própria morte! Se um de seus aliados for reduzido a 0 PV ou menos, o centurião pode fazer um teste de

Intimidação imediatamente (CD igual ao dano sofrido), como uma reação. Caso o centurião seja bem-sucedido, o aliado não sofre o dano. Esta habilidade pode ser usada uma vez por dia no 4º nível, e duas vezes por dia no 8º nível.

Liderar pelo Exemplo: o centurião sabe que não pode exigir de seus homens aquilo que ele mesmo não é capaz de fazer. No 5º nível, o bônus pela habilidade ordens de combate passa a se aplicar ao próprio centurião.

Formação Inquebrável: sob as ordens de um centurião, um grupo de soldados ou aventureiros é uma unidade sólida, que luta como um único guerreiro invencível. O centurião pode escolher um número de aliados igual ao seu modificador de Carisma. O centurião e esses aliados então somam todos os seus pontos de vida no início do combate. O total de pontos de vida de todos passa a ser compartilhado, e nenhum membro da formação cai até que todo esse total acabe (quando então todos caem ao mesmo tempo). Esta habilidade pode ser usada uma vez por dia.

Centurião

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+1	Conhecimento militar, ordens de combate
2º	+2	Ataque calculado
3º	+3	Técnica de luta
4º	+4	É proibido morrer 1/dia
5º	+5	Liderar pelo exemplo
6º	+6	Técnica de luta
7º	+7	—
8º	+8	É proibido morrer 2/dia
9º	+9	Técnica de luta
10º	+10	Formação inquebrável

Clérigo Clandestino

As Guerras Táuricas não foram apenas uma invasão militar. Os deuses também estão envolvidos no conflito, como em quase todos os aspectos da vida em Arton. Tauron assumiu a liderança do Panteão ao mesmo tempo em que seus filhos conquistaram parte do Reinado.

Assim, o culto ao Deus da Força é incentivado e até mesmo imposto nos reinos dominados. Alguns deuses não são proibidos: pode-se cultuar Keenn, Oceano, Lin-Wu e outros considerados aliados ou inofensivos. Outras divindades (como Lena, Marah, Valkaria ou mesmo Khalmyr) são vistas com desconfiança, desprezo ou ódio. Suas igrejas foram fechadas, seus cultos foram banidos, considerados muito perigosos. Mas a fé continua viva, através de templos secretos, missas ilegais e clérigos clandestinos.

Os clérigos clandestinos são responsáveis por manter viva a palavra de seus deuses nas áreas dominadas. Quase sempre atuam em conjunto com grupos de rebeldes e ajudam na fuga de civis inocentes. Alguns pregam “resistência passiva”, fazendo frente aos minotauros apenas através da paz e da rejeição de seus dogmas brutais. Outros lutam ativamente contra o regime. Uns poucos sonham com a aceitação de suas divindades pelos invasores, pouco se importando com a situação política.

De qualquer forma, os clérigos clandestinos travam uma batalha diária pelas almas dos artonianos. Sabem que, mesmo em

um reino ocupado, o espírito e a mente do povo devem se manter livres, e suas crenças devem continuar puras. Sua posição é uma das mais arriscadas no pós-guerra — são vistos como traidores e subversivos, e devem esconder seus poderes e sua religião. Quando descobertos, em geral são torturados para que abandonem sua devoção, ou simplesmente executados.

O clérigo clandestino raramente é apenas um guerreiro santo: tem responsabilidades para com uma comunidade, ou pelo menos um batalhão rebelde ou grupo de aventureiros. Insiste em fazer batizados, casamentos e outros rituais, para manter acesa a chama de sua fé. E, mesmo fingindo indiferença, é o mais devotado sacerdote que um deus pode ter.

Pré-Requisitos

Para se tornar um clérigo clandestino, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

- **Perícias:** treinado em Enganação.
- **Especial:** capacidade de lançar magias divinas de 3º nível, devoto de Khalmyr, Lena, Marah ou Valkaria.

Características de Classe

Pontos de Vida: um clérigo clandestino ganha 4 PV (+ mod. Con) por nível.



Clérigo Clandestino

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+0	Fingir inocência
2º	+1	Inexpugnável
3º	+1	Apostolização (canalizar magias)
4º	+2	—
5º	+2	Magia sem Gestos
6º	+3	Apostolização (conceder pontos de magia)
7º	+3	Martírio
8º	+4	—
9º	+4	Apostolização (fingir inocência)
10º	+5	Magia Silenciosa

Habilidades de Classe

Magias: níveis de clérigo clandestino se acumulam com níveis numa classe conjuradora divina que o personagem já possua para propósitos de magias conhecidas e PM.

Fingir Inocência: manter-se escondido é vital para um clérigo clandestino, e os deuses sabem disso. O clérigo não precisa cumprir as obrigações e restrições de sua divindade padroeira quando estiver em um local onde há risco de descoberta pelos minotauros (quase todos os lugares dos reinos conquistados, por exemplo). O clérigo ainda precisa cumprir as obrigações e restrições em ambientes seguros (em sua própria casa, em um templo escondido, num acampamento bem vigiado, em um ermo longe da vista dos minotauros, em um reino distante e não-conquistado, etc.). Também pode lançar magias normalmente sem usar um símbolo sagrado.

Inexpugnável: a partir do 2º nível, o clérigo clandestino recebe +5 em testes de perícia e resistência para resistir a interrogatório, magias de adivinhação e outras formas de extrair seus segredos.

Magia sem Gestos: no 5º nível, o clérigo recebe o talento Magia sem Gestos. Caso já possua este talento, pode usá-lo sem consumir mais pontos de magia do que o normal.

Apostolização (M): o clérigo clandestino conta com seu banho para ajudá-lo, e tenta imbuir o poder de seu deus nos fiéis. A partir do 3º nível, o clérigo pode escolher um número de aliados igual ao seu modificador de Carisma. Estes aliados podem canalizar as magias que o clérigo lança (por exemplo, tocando alguém ferido para que o clérigo possa usar *curar ferimentos*). A partir do 6º nível, estes mesmos aliados podem lançar suas próprias magias — uma vez por dia, durante um minuto, o clérigo permite que eles tenham seus próprios pontos de magia (em valor igual a um quarto dos pontos de magia do clérigo). Eles podem lançar qualquer magia que o próprio clérigo conheça. Enquanto estão sob efeito desta habilidade, os aliados devem cumprir as obrigações e restrições da divindade do clérigo clandestino. No 9º nível, o clérigo compartilha a habilidade fingir inocência com estes aliados (isentando-os das obrigações e restrições em situações de perigo).

Martírio: acima de tudo, o clérigo clandestino preocupa-se com o bem-estar de seus fiéis. A partir do 7º nível, ele pode re-

direcionar para si mesmo qualquer dano que afetaria um aliado adjacente. O clérigo clandestino pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual ao 1 + seu modificador de Sabedoria.

Magia Silenciosa: no 10º nível, o clérigo recebe o talento Magia Silenciosa. Caso já possua este talento, pode usá-lo sem consumir mais pontos de magia do que o normal.

Engenheiro de Guerra

Quem não conhece a guerra acha que são brutamontes com armas enormes que conquistam a vitória. Isso pode ser verdadeiro no caso de pequenas escaramuças com monstros, mas certamente não é nos grandes campos de batalha. É preciso planejamento, estratégia e conhecimento. Muito mais importante que um guerreiro pode ser um engenheiro de guerra.

O engenheiro de guerra é o responsável por construir armas de cerco (seja supervisionando outros soldados ou com as próprias mãos), coordenar a montagem dos acampamentos, preparar o terreno para uma batalha e prejudicar as estruturas inimigas. Parte de seus deveres parece bastante mundana (como construir pontes), mas é fundamental para a sobrevivência das tropas. Outras tarefas são espetacularmente destrutivas (derrubar muralhas, erigir torres de cerco), e causam mais mortes que qualquer soldado.

Embora essa tradição de engenharia seja mais presente em Tapista, o Reinado também conta com engenheiros de guerra, em determinados reinos — principalmente Yuden, Tyrondir e Portsmouth (neste último, como parte de companhias mercenárias). Apenas os lugares mais primitivos contam somente com guerreiros armados de espadas e machados em seus exércitos. A guerra mais civilizada (e mais letal) é feita com engenharia.

Pré-Requisitos

Para se tornar um engenheiro de guerra, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

- **Perícias:** Conhecimento (engenharia) 8 graduações, Ofício (carpintaria) 8 graduações.
- **Talentos:** Criar Obra-Prima.

Características de Classe

Pontos de Vida: um engenheiro de guerra ganha 4 PV (+ mod. Con) por nível.

Habilidades de Classe

Arma de Cerco: no 1º nível, o engenheiro de guerra constrói uma arma de cerco especial, que pode levar consigo em combates e aventuras. Esta arma pode ser uma catapulta, escorpião, trabuco (espécie de catapulta, maior e mais perigosa) ou mesmo canhão.

A arma de cerco tem tamanho Grande, 60 PV, CA 14 e redução de dano 5. Como um objeto inanimado, ela normalmente não tem direito a testes de resistência; no entanto, se o engenheiro estiver adjacente à arma de cerco, ela poderá fazer testes de resistência usando os mesmos bônus do engenheiro. Durante as aventuras, a arma de cerco funciona de forma semelhante ao companheiro

animal do druida ou à montaria do paladino — um auxílio no combate, que nem sempre poderá ser usado em todas as aventuras (por exemplo, pode não caber nos corredores apertados de uma masmorra). Considere que a arma de cerco é diferente do normal, bastante leve e móvel para seu tamanho (afinal, foi construída por um engenheiro habilidoso), e que um personagem pode arrastá-la sem sofrer penalidades em seu movimento.

A arma de cerco não ataca ou se move sozinha. Ela apenas “segue” o engenheiro (sendo arrastada). O engenheiro precisa gastar uma ação de ataque para atacar com ela. Uma arma de cerco é uma arma de ataque à distância com dano 3d8, crítico 20/x3, distância 18m e tipo esmagamento. Ninguém pode operar a arma de cerco, exceto o engenheiro de guerra. Considere que sempre há munição para a arma de cerco (pedras, toras de madeira, destroços, etc.).

Caso a arma de cerco seja danificada, o engenheiro de guerra pode consertá-la gastando uma ação completa e fazendo um teste de Ofício (carpintaria) contra CD 15. Um teste bem-sucedido recupera 1d8 pontos de vida, mais 1d8 para cada 5 pontos pelos quais o teste superou a CD. Caso a arma de cerco seja destruída, o engenheiro de guerra pode reconstruí-la gastando um dia de trabalho e 1.000 TO.

A cada nível seguinte, a arma de cerco recebe 5 PV e +1 na CA. Além disso, no 1º nível, e a cada nível seguinte, a arma de cerco recebe um aprimoramento, que pode ser escolhido da lista abaixo. O engenheiro de guerra trabalha em sua fiel arma de cerco dia e noite, sempre tentando melhorá-la.

Aprimoramentos

Ataque em área: os ataques da arma de cerco atingem uma área de 3 metros por 3 metros. Criaturas na área têm direito a um teste de Reflexos (CD igual ao resultado da jogada de ataque do engenheiro) para reduzir o dano à metade. O engenheiro ainda pode usar munição normal (não de área) para mirar diretamente numa criatura. Este aprimoramento pode ser escolhido mais uma vez (fazendo os ataques afetarem uma área de 4,5 por 4,5 metros).

Ataque matemático: o engenheiro usa seu modificador de Inteligência (ao invés de seu modificador de Destreza) para atacar com a arma de cerco.

Automática: usando processos mecânicos extremamente complexos, o engenheiro pode “programar” a arma para disparar sozinha. Ele não precisa mais gastar ação alguma para disparar a arma de cerco (embora ainda precise estar adjacente a ela e gastar uma ação livre para fazê-la mudar de alvo). A arma de cerco ataca com o mesmo bônus do engenheiro. Mesmo se o engenheiro estiver desacordado ou morto a arma continua disparando. Pré-requisito: *Rápida*.

Explosiva: modificando a munição, o engenheiro causa peque-

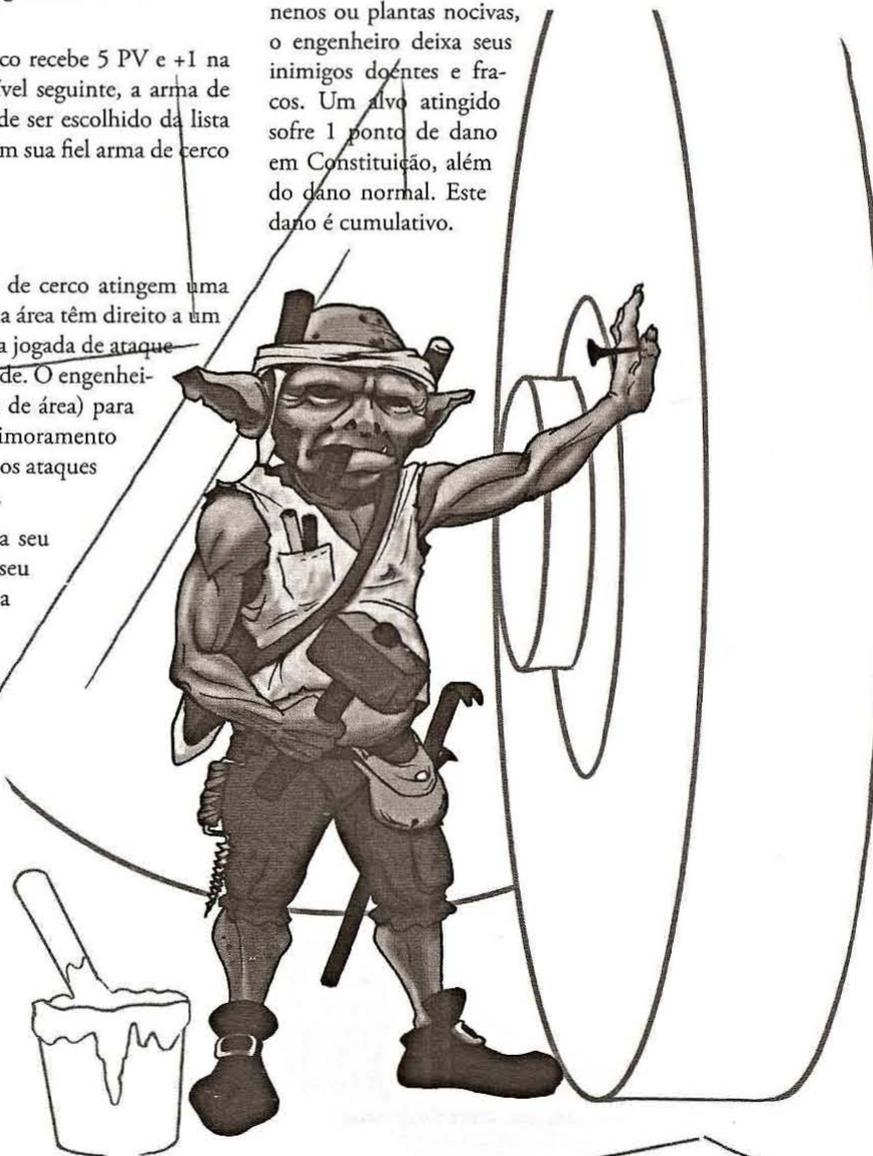
nas explosões com cada ataque. Um alvo atingido deve fazer um teste de Reflexos (CD igual ao dano sofrido), ou cairá no chão.

Flamejante: a munição da arma de cerco é flamejante, e pode incendiar os inimigos. Um alvo atingido sofre +1d6 de dano por fogo, e deve fazer um teste de Reflexos contra CD 20 para apagar as chamas. Caso falhe, na rodada seguinte sofre mais 1d6 de dano por fogo, e tem direito a outro teste de Reflexos (depois de sofrer o dano). Ele continua em chamas até que seja bem-sucedido. Este dano é cumulativo (ou seja, um alvo atingido por dois disparos de uma arma de cerco flamejante sofre 2d6 de dano por fogo por rodada, até que seja bem-sucedido em um teste de Reflexos).

Letal: o dano da arma de cerco aumenta para 3d10. Este aprimoramento pode ser escolhido mais três vezes (aumentando o dano para 3d12, 4d10 e 4d12).

Mira perfeita: o engenheiro conhece a arma de cerco muito melhor que quaisquer outras armas. Quando ataca com a arma de cerco, seu bônus base de ataque é igual ao seu nível de personagem.

Nauseante: municiando a arma de cerco com pedaços de animais em decomposição, venenos ou plantas nocivas, o engenheiro deixa seus inimigos doentes e fracos. Um alvo atingido sofre 1 ponto de dano em Constituição, além do dano normal. Este dano é cumulativo.



Poderosa: o engenheiro modifica os mecanismos da arma de cerco, fazendo com que dispare a distâncias maiores. O alcance dobra.

Precisa: o engenheiro de guerra recebe um bônus de +2 para atacar com a arma de cerco. Este aprimoramento pode ser escolhido mais duas vezes (aumentando o bônus para +4 e +6).

Rápida: através de manivelas, roldanas e uso inteligente de contrapesos, o engenheiro pode disparar a arma de cerco com velocidade muito maior. Ele precisa de apenas uma ação de movimento para usar a arma de cerco. No entanto, *não pode fazer mais de um ataque com a arma de cerco por rodada.*

Resistente: a redução de dano da arma de cerco aumenta em 5.

Torre de cerco: o engenheiro modificou a arma para que possa protegê-lo, como uma fortaleza móvel em miniatura. O engenheiro pode ocupar o mesmo espaço que a arma de cerco, e tem cobertura total contra todos os ataques (ou seja, os inimigos não podem atingi-lo diretamente; devem atacar a arma de cerco).

Preparar Terreno: quando sabe que haverá combate em uma determinada área, o engenheiro de guerra pode prepará-la para conceder vantagens a seus aliados e prejudicar o inimigo. Cada efeito a seguir exige 1 hora de trabalho na área em questão.

Chão traiçoeiro: o terreno escavado e acidentado dificulta o movimento dos inimigos. Cada inimigo deve ser bem-sucedido em um teste de Acrobacia (CD igual a 10 + o nível do engenheiro + modificador de Inteligência do engenheiro) sempre que fizer uma ação de movimento total. Em caso de falha, cairá no chão.

Hastes afiadas: o engenheiro prepara hastes de madeira com pontas afiadas e as deixa cravadas no chão, apontando para o lado inimigo. Isso torna impossível para o inimigo fazer investidas.

Proteger os flancos: o engenheiro prepara o terreno com toras de madeira, pedras e paredes de terra, que dificultam um ataque pelos dois flancos. Os inimigos não podem flanquear os aliados do engenheiro.

Trincheiras: com pequenas paredes de terra, o engenheiro de guerra protege seus aliados. O engenheiro e seus companheiros têm cobertura contra todos os ataques à distância.

No 9º nível, o tempo de trabalho para cada efeito diminui para 10 minutos.

Acampamento Seguro: o engenheiro de guerra coordena a montagem do acampamento todas as noites (seja para um exército ou um grupo de aventureiros), erguendo paliçadas, designando sentinelas e tornando as acomodações mais seguras e confortáveis. O engenheiro e todos os seus aliados têm +5 de bônus em testes de Percepção para notar inimigos se aproximando enquanto estão acampados. Além disso, quaisquer conjuradores que precisem de descanso para recuperar suas magias podem dormir apenas 6 horas (com quaisquer interrupções) num acampamento projetado por um engenheiro de guerra, sem qualquer penalidade. O engenheiro demora 1 hora para montar um acampamento seguro.

Arma de Destruição em Massa: no 10º nível, o engenheiro de guerra pode forçar os mecanismos de sua arma de cerco para disparar uma carga destruidora. Este ataque exige uma ação completa (mesmo que o engenheiro tenha os aprimoramentos *rápida* ou *automática*), atinge um raio de 9m e causa dano dobrado. Além disso, a força da explosão é tão grande que todas as criaturas na área devem ser bem-sucedidas num teste de Fortitude (CD 20 + modificador de Inteligência do engenheiro) ou serão automaticamente reduzidas a -1 PV (supondo que o dano já não as tenha reduzido para menos do que isso). Por fim, o impacto da carga destrói estruturas na área, causando os mesmos efeitos da magia *terremoto*.

A força exigida para usar este ataque danifica os mecanismos da arma de cerco. Cada vez que este ataque for usado, a arma de cerco sofre 20 pontos de dano.

Filósofo de Tauron

O Império de Tauron valoriza disciplina, responsabilidade e estoicismo. Estes valores mantiveram Tapista forte, e impulsionaram as legiões na conquista do sudoeste do Reinado. São os valores de Tauron, o Deus da Força.

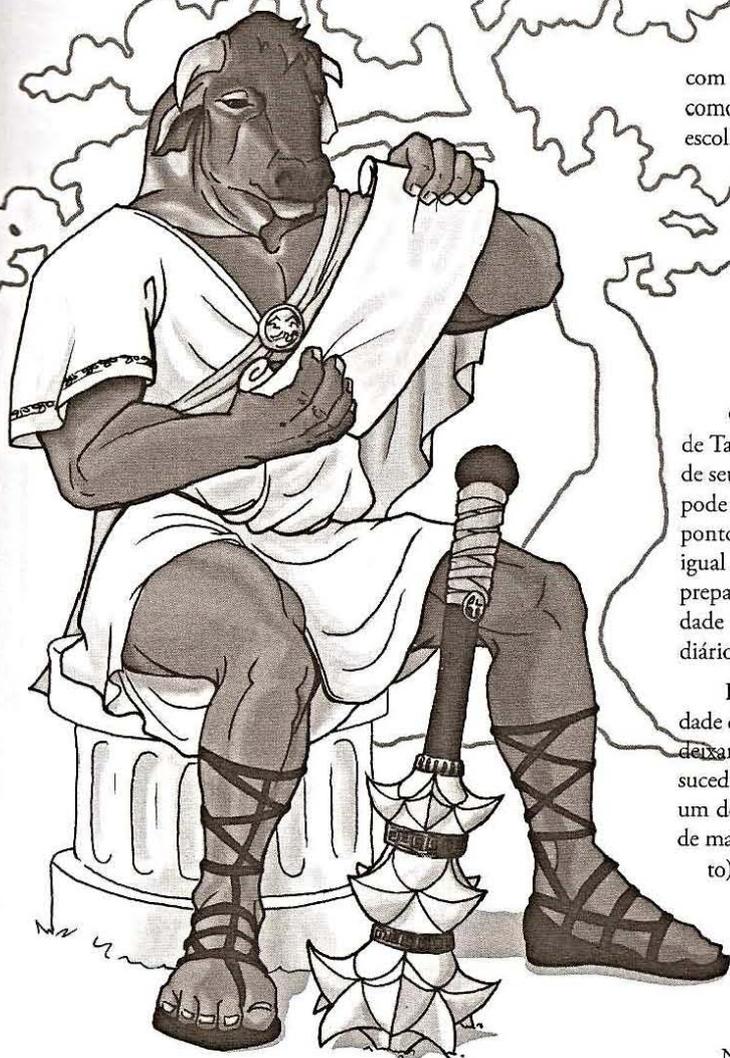
Embora os dogmas básicos de Tauron possam ser resumidos como "os fracos devem obedecer aos fortes, e os fortes devem proteger os fracos", há uma filosofia muito mais profunda por trás de suas doutrinas. Os seguidores de Tauron (e bons cidadãos do Império em geral) interpretam a "força" como retidão de caráter, além de capacidade física. Não se curvam frente a quaisquer adversidades, mantêm uma postura rígida, não se entregam a excessos de tipo algum e enfrentam os desafios sem reclamar.

Os filósofos de Tauron são clérigos que estudam a fundo a teologia e ensinamentos que fundamentam essas doutrinas. Vagam pelo mundo, buscando conhecimento e tentando interpretar a Criação dos deuses segundo os dogmas de sua divindade. São professores, mas também alunos — seu mestre é o próprio Deus da Força.

Quando há dúvidas sobre o curso de ação correto, minotauros sábios voltam-se a um filósofo de Tauron. Quando a honra de um cidadão é questionada, o filósofo pode dar a palavra final. O próprio Aurakas aconselhou-se com os filósofos de Tauron antes de embarcar nas Guerras Táuricas.

Em compensação, estes clérigos não podem demonstrar qualquer fraqueza ou quebra dos princípios de seu deus. Observados de perto, devem ser o modelo de esforço, dedicação, disciplina e estoicismo que se espera do minotauro ideal.

Engenheiro de Guerra		
Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+0	Arma de cerco, aprimoramento
2º	+1	Aprimoramento
3º	+2	Acampamento seguro, aprimoramento
4º	+3	Aprimoramento
5º	+3	Aprimoramento
6º	+4	Aprimoramento, preparar terreno (1 hora)
7º	+5	Aprimoramento
8º	+6	Aprimoramento
9º	+6	Aprimoramento, preparar terreno (10 minutos)
10º	+7	Aprimoramento, arma de destruição em massa



Habilidades de Classe

Magias: níveis de filósofo de Tauron se acumulam com níveis numa classe conjuradora divina que o personagem já possua para propósitos de magias conhecidas e PM.

Dedicação: a filosofia do Deus da Força ensina que, com esforço, qualquer objetivo pode ser atingido. A falha é vista como preguiça ou fraqueza de caráter. O filósofo de Tauron pode escolher um tipo de tarefa uma vez por dia. A tarefa deve ser algo específico (jogadas de ataque contra soldados humanos, testes de Reflexos contra magias de área, testes de Diplomacia para obter favores políticos, etc.). O filósofo recebe um bônus de +1 nesta tarefa até o dia seguinte (quando então pode trocar para uma tarefa diferente). Este bônus aumenta para +2 no 5º nível, e +3 no 9º nível.

Compreensão dos Dogmas: estudando a fundo a doutrina de Tauron, o filósofo é capaz de canalizar o poder da divindade e de seus princípios. A partir do 3º nível, uma vez por dia, o filósofo pode fazer um teste de Conhecimento (religião) para recuperar pontos de magia. A quantidade de pontos de magia recuperados é igual ao resultado do teste menos 20. Ele pode usar estes PM para preparar magias que conheça instantaneamente. Usar esta habilidade é uma ação completa. O filósofo de Tauron recebe um uso diário adicional desta habilidade no 7º e 10º níveis.

Redução ao Absurdo: o filósofo é capaz de provar a superioridade de Tauron e seus princípios mesmo a devotos de outros deuses, deixando-os sem argumentos e questionando sua fé. Sendo bem-sucedido em um teste oposto de Conhecimento (religião) contra um devoto de outro deus, o filósofo faz com que ele perca pontos de magia (em quantidade igual à margem de sucesso do teste oposto). Se o alvo desta habilidade preparar magias, perde magias à sua escolha cujo custo em PM totalize a quantidade de PM que perdeu. Para usar esta habilidade, o filósofo deve ser capaz de se comunicar com o clérigo rival (que deve entendê-lo). Ele pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual ao seu modificador de Carisma.

No 6º nível, o filósofo pode usar esta habilidade para resistir a magias de um clérigo rival com um teste de Conhecimento (religião) ao invés de um teste de resistência normal.

Conversão Forçada: os argumentos do filósofo de Tauron são tão sólidos e sua certeza é tão grande que mesmo os devotos de outros deuses acabam se deixando influenciar. O filósofo pode usar uma ação padrão para forçar um alvo a obedecer às obrigações e restrições de Tauron durante um minuto. O alvo deve ser capaz de compreendê-lo, e tem direito a um teste de Vontade (CD igual a 20 + modificador de Sabedoria do filósofo). Em caso de falha, obedece cegamente aos dogmas do Deus da Força (abrindo mão de armas de ataque à distância, recusando-se a lutar em vantagem numérica, etc.). Em essência, deve se comportar como um fiel devoto de Tauron. Caso estas ações entrem em conflito com sua tendência ou as obrigações e restrições de seu deus, o alvo sofre as penalidades normais (por exemplo, perdendo seus poderes e magias). O filósofo pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual ao seu modificador de Carisma. Este é um efeito de encantamento.

Pré-Requisitos

Para se tornar um filósofo de Tauron, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

- **Raça:** minotauro.
- **Perícias:** Conhecimento (religião).
- **Tendência:** Leal e Neutro.
- **Magias:** capacidade de lançar magias divinas de 3º nível.
- **Especial:** devoto de Tauron.

Características de Classe

Pontos de Vida: um filósofo de Tauron ganha 4 PV (+ mod. Con) por nível.

Filósofo de Tauron

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+0	Dedicação +1
2º	+1	—
3º	+2	Compreensão dos dogmas 1/dia
4º	+3	Redução ao absurdo (perda de PM)
5º	+3	Dedicação +2
6º	+4	Redução ao absurdo (resistir a magias)
7º	+5	Compreensão dos dogmas 2/dia
8º	+6	—
9º	+6	Dedicação +3
10º	+7	Compreensão dos dogmas 3/dia, conversão forçada

Guerrilheiro

Os grandes exércitos não conseguiram vencer as legiões de Tapista. As táticas tradicionais de cavalaria, paredes de escudos e cercos não puderam fazer frente ao poderio dos minotauros. Apenas uma estratégia mostrou-se capaz de desafiar os conquistadores: a guerrilha.

Os guerrilheiros são lutadores, batedores e especialistas que usam táticas não-convencionais para enfrentar os minotauros. Ao invés de grandes batalhões, pequenos grupos rápidos. Ao invés de ataques em larga escala, pequenas incursões cirúrgicas. Guerrilheiros costumam emboscar legionários, causar grande estrago em pouco tempo e fugir antes que o inimigo possa contra-atacar. Sabem viver da terra e conhecem o terreno como ninguém.

As principais funções dos guerrilheiros são desgastar o inimigo, semear o medo em suas fileiras e destruir recursos importantes. Assim, seu papel é ainda mais importante depois das Guerras Táuricas, nos territórios já ocupados. Quando os exércitos não podem mais enfrentar o Império de Tauron, cabe aos civis voluntários lutar pela liberdade.

Guerrilheiros podem ser soldados ou ex-soldados de exércitos convencionais, pessoas comuns que escolhem enfrentar os conquistadores ou aventureiros apanhados no meio da guerra. Na verdade, guerrilheiros usam muitas das mesmas táticas de grupos aventureiros comuns, e costumam trabalhar bem em conjunto com magos, clérigos e outros tipos variados.

Onde houver guerrilheiros, os legionários não estão a salvo. Podem ser atacados em qualquer lugar, a qualquer momento, sem chance de revidar.

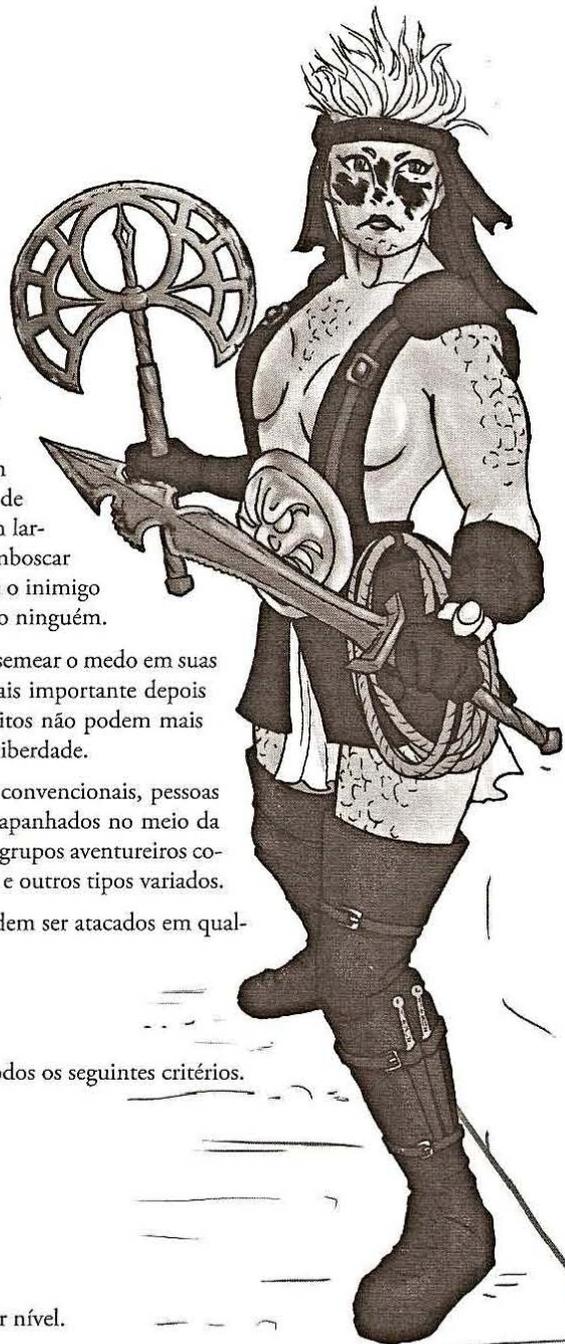
Pré-Requisitos

Para se tornar um guerrilheiro, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

- **Perícias:** Furtividade 8 graduações, Sobrevivência 8 graduações.
- **Talentos:** Ataque em Movimento.
- **Bônus base de ataque:** +4.

Características de Classe

Pontos de Vida: um guerrilheiro ganha 5 PV (+ mod. Con) por nível.



Habilidades de Classe

Ataque Ligeiro: o deslocamento do guerrilheiro aumenta em 3m. No 4º nível, o guerrilheiro não sofre mais penalidades em movimento por terreno difícil.

Contra Todas as Chances: a partir do 2º nível, o guerrilheiro recebe +1 em jogadas de ataque e classe de armadura sempre que estiver lutando em desvantagem numérica. Este bônus continua se aplicando mesmo se, no decorrer do combate, os inimigos fugirem ou morrerem, e a vantagem numérica se inverter (apenas os números no início do combate importam). Este bônus aumenta para +2 no 5º nível e +3 no 8º nível.

Desgastar: grande parte da tarefa do guerrilheiro não é necessariamente matar o inimigo, mas sim exauri-lo, para que seus companheiros terminem o serviço. A partir do 3º nível, em vez de causar dano, o ataque do guerrilheiro pode consumir pontos de magia do inimigo. Caso o inimigo não possua pontos de magia, cada 10 pontos de dano causados anulam um uso diário de uma habilidade de classe do inimigo (ou impedem que a habilidade seja usada por uma rodada, no caso de habilidades sem limite de usos por dia).

Retirada Estratégica: o guerrilheiro não está interessado em lutar até a morte — não há sentido em esperar para que o inimigo chame reforços ou consiga se organizar! Em qualquer momento do combate, o guerrilheiro pode declarar que está fugindo. Ele recebe +5 na classe de armadura e nos testes de resistência por 10 minutos ou até escapar, o que acontecer primeiro. No entanto, enquanto esta habilidade estiver ativa, o guerrilheiro não pode realizar nenhum ataque ou ação ofensiva, nem mesmo usar itens ou habilidades para auxiliar seus aliados (essencialmente, deve fugir ou se esconder). Caso continue ativo no combate, perde todos os bônus, e sofre uma penalidade de -2 nas jogadas de ataque, nos testes de perícia e na classe de armadura, até o final do combate.

Sumir nas Sombras: o guerrilheiro parece ser capaz de atacar e desaparecer imediatamente, sem dar chance de retaliação. No 5º nível, quando estiver com camuflagem total, o guerrilheiro pode gastar um ponto de ação para se deslocar até outra área que forneça camuflagem total, como se usasse a magia *teletransporte*. No entanto, este não é um efeito mágico, e não é sujeito a qualquer habilidade que afete magias. O guerrilheiro pode surgir em uma área a até quatro vezes seu deslocamento. Usar esta habilidade é uma ação de movimento. No 10º nível, o guerrilheiro pode usar esta habilidade com camuflagem apenas parcial.

Planejar Emboscada: as táticas de guerrilha dependem de ataques surpresa — mas pode ser difícil fazer isso quando seus companheiros usam armaduras pesadas! A partir do 6º nível, os testes de Iniciativa e Furtividade do guerrilheiro são aplicados a seus aliados a até 9m (o número máximo de aliados é igual ao seu nível de classe).

Ataque e Fuga: a partir do 7º nível, quando usa o talento Ataque em Movimento, o guerrilheiro pode se mover até o dobro do seu deslocamento.

Líder de Guerrilha: um grupo orientado por um guerrilheiro é um adversário terrível. O guerrilheiro pode gastar um ponto de ação para compartilhar as habilidades Ataque Ligeiro, Desgastar, Sumir nas Sombras ou Retirada Estratégica com um número de aliados igual ao seu nível de classe. Cada ponto de ação gasto permite compartilhar uma habilidade. Os aliados podem usar estas habilidades até o final do combate.

Guerrilheiro

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+1	Ataque ligeiro (+3m)
2º	+2	Contra todas as chances +1
3º	+3	Desgastar
4º	+4	Ataque ligeiro (ignora terreno difícil), retirada estratégica
5º	+5	Contra todas as chances +2, sumir nas sombras (camuflagem total)
6º	+6	Planejar emboscada
7º	+7	Ataque e fuga
8º	+8	Contra todas as chances +3
9º	+9	Líder de guerrilha
10º	+10	Sumir nas sombras (camuflagem parcial)

Legio Auxilia Magica

Muitos acham que os exércitos dos minotauros contam apenas com gládios, escudos e lanças. Embora essa seja a base das legiões, existem outros papéis, outras armas. Entre elas estão as legiões auxiliares mágicas.

Compostas tanto por minotauros (que raramente demonstram aptidão para a magia) quanto por escravos de honra, essas legiões acompanham o exército principal em alguns dos fronts mais importantes, dando um apoio decisivo em combate e muitas vezes surpreendendo o inimigo. Os legionários mágicos são poucos, mas seu treinamento é severo. Em vez de mantos e chapéus pontudos, usam as mesmas armaduras dos demais legionários. Em vez de se trancar em laboratórios e bibliotecas, fazem exercícios e marchas forçadas. São soldados.

Um dos maiores obstáculos para a formação de verdadeiros batalhões de magos de guerra é a excentricidade dos arcanos e a dificuldade em aprender a magia. No Reinado, apenas Wýnlla conta com tropas mágicas regulares. No entanto, o Império de Tauron está mudando isso. Os oficiais desejam desmistificar e padronizar a magia, usando-a como mais uma ferramenta de conquista.

Pré-Requisitos

Para se tornar um membro da legio auxilia magica, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

- **Talentos:** Magias em Combate, Usar Armaduras Médias, Usar Escudos.
- **Bônus base de ataque:** +3.
- **Magias:** capacidade de lançar magias arcanas de 3º nível.
- **Especial:** treinado pelas legiões de Tapista.

Características de Classe

Pontos de Vida: um legionário auxiliar mágico ganha 3 PV (+ mod. Con) por nível.

Legionário Auxiliar Mágico

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+0	Uniforme padrão
2º	+1	Tática de centúria
3º	+2	—
4º	+3	Concentração marcial
5º	+3	Treinamento intensivo

Habilidades de Classe

Magias: níveis de legionário auxiliar mágico se acumulam com níveis numa classe conjuradora arcano que o personagem já possua para propósitos de magias conhecidas e PM.

Uniforme Padrão: o legionário auxiliar mágico não sofre chance de falha em magias arcanas por usar armaduras e escudos típicos das legiões (cota de talas e escudo grande). Além disso, pode gesticular normalmente para lançar magias enquanto segura armas das legiões (gládio ou lança) e escudos.

Tática de Centúria: acostumados a combater juntos, os legionários mágicos trabalham bem em equipe. A partir do 2º nível, quando dois ou mais membros desta classe de prestígio lançam a mesma magia na mesma rodada, cada um deles causa +1 dado de dano, ou aumenta em +2 a CD do teste de resistência (no caso de magias que não causem dano).

Concentração Marcial: se um guerreiro não deixa de atacar quando é ferido, um mago também não deveria. O legionário não precisa mais fazer testes de Vontade para evitar perder uma magia quando sofre dano.

Treinamento Intensivo: repetindo os mesmos gestos e palavras incontáveis vezes, os legionários mágicos transformam a magia em apenas mais um golpe ou manobra militar. O legionário pode escolher uma magia de até 3º nível. O custo para preparar ou lançar esta magia é reduzido a 0. O legionário pode aplicar talentos metamágicos a essa magia, gastando apenas o custo dos talentos metamágicos no caso.

Sabotador Arcano

A resistência nos territórios ocupados depende da guerrilha, da furtividade e de táticas imprevisíveis. Embora a maioria dos bandos rebeldes seja composta de guerreiros e batedores, magos e feiticeiros também desempenham um papel fundamental. Longe de torres e laboratórios, afastados dos grandes exércitos, os sabotadores arcanos são os magos da guerrilha.

Um sabotador arcano é um mago ou feiticeiro adaptado à vida de privações constantes, falta de recursos e perseguição dos invasores. Sabe que bolas de fogo e meteoros podem ser impressionantes, mas não são capazes de vencer uma guerra que já foi perdida. O sabotador arcano trabalha surpreendendo os minotauros em emboscadas, espalhando armadilhas mágicas no caminho das legiões, danificando seus equipamentos e semeando o caos em suas fileiras. Causa explosões pirotécnicas, assim como qualquer outro arcano — mas apenas nos momentos certos, quando o estrago será ainda maior.

Alguns sabotadores são ex-alunos da

Academia Arcana, que abandonaram os estudos para se apresentar como voluntários da resistência. Outros eram prósperos magos dos territórios ocupados, que não tiveram opção a não ser lutar pela liberdade. Muitos não lembram em nada conjuradores tradicionais.

Vestem-se como aldeões ou soldados, e são endurecidos pela vida clandestina. Acostumam-se a falar no jargão militar ou nos termos rudes dos plebeus, em vez de usar a linguagem complicada dos magos. E não tratam a magia como uma arte delicada ou ciência esotérica — para eles, é uma ferramenta para salvar vidas e libertar inocentes.

Pré-Requisitos

Para se tornar um sabotador arcano, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

- **Perícias:** treinado em Identificar Magia e Ladinagem.
- **Magias:** capacidade de lançar magias arcanas de 3º nível.





Características de Classe

Pontos de Vida: um sabotador arcano ganha 2 PV (+ mod. Con) por nível.

Habilidades de Classe

Magias: níveis de sabotador arcano se acumulam com níveis numa classe conjuradora arcana que o personagem já possua para propósitos de magias conhecidas e PM.

Armadilhas Mágicas: o sabotador é capaz de “preparar” uma área com magias, criando armadilhas e facilitando emboscadas. Ele pode dedicar um número de pontos de magia igual ao seu nível de classe a magias ocultas em uma área ou objeto. Estes pontos de magia efetivamente ficam “presos” (o sabotador não pode recuperá-los, mesmo com descanso), até que a magia seja ativada ou o sabotador cancele o efeito. A magia é ativada sempre que alguém tocar na área ou objeto (pisando numa pedra, segurando o cabo de uma espada, etc.). Então a magia ocorre imediatamente, com todos os efeitos normais. Para preparar uma armadilha mágica, o sabotador deve ser bem-sucedido em um teste de Identificar Magia (contra uma CD que ele mesmo determina). Qualquer personagem que possua a habilidade encontrar armadilhas ou seja treinado em Identificar Magia tem direito a um teste de Percepção (CD igual à CD do teste do sabotador) para notar que há algo errado. Personagens destreinados em Identificar Magia podem fazer esse teste apenas se examinarem ativamente a área ou objeto.

No 5º nível, o sabotador pode dedicar a armadilhas um número de pontos de magia igual ao dobro do seu nível de classe.

Sabotagem: no 3º nível, o sabotador arcano aprende a danificar e prejudicar os equipamentos de seus adversários. Como uma ação padrão, pode fazer um ataque de toque contra um objeto. Se acertar, deve gastar 1 ponto de magia (ou uma magia preparada de 1º nível ou maior) e fazer um teste de Ladinagem (contra uma CD que ele mesmo determina). Se for bem-sucedido no teste de Ladinagem, o objeto é danificado.

Sabotador Arcano

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+0	Armadilhas mágicas
2º	+1	—
3º	+1	Sabotagem
4º	+2	Técnica ladina
5º	+2	Armadilhas mágicas (mais PM)
6º	+3	Sabotagem (CD +5)
7º	+3	—
8º	+4	Técnica ladina
9º	+4	Sabotagem (itens mágicos)
10º	+5	Necromancia rebelde

gem, o objeto deixa de funcionar (lâminas de espadas ficam soltas, correias de armaduras se desprendem, fechaduras se desmontam, armas de cerco emperram, etc.). O item pode ser consertado, mas o conserto demora 10 minutos, e exige um teste de Ofício (CD igual à CD do teste de Ladinagem). O sabotador pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual ao seu modificador de Inteligência. Ela não funciona em itens mágicos.

No 6º nível, a CD para consertar o item aumenta em 5, e o tempo de conserto aumenta para 1 hora. No 9º nível, o sabotador pode usar esta habilidade em itens mágicos (mas não artefatos).

Técnica Ladina: o sabotador aprende a não depender apenas de magia. No 4º e no 8º níveis, ele recebe uma habilidade da lista de técnicas ladinas (veja a descrição do Ladino, em *Tormenta RPG*).

Necromancia Rebelde: o sabotador sabe que, na resistência de guerrilha, não se pode desprezar qualquer ajuda. Uma vez por dia, ele pode erguer inimigos (ou aliados!) mortos como zumbis que lutarão ao seu lado até o final do combate. Os zumbis têm as mesmas estatísticas que possuíam quando vivos (com PV restaurados ao máximo), mas não podem usar nenhuma habilidade especial. Eles apenas atacam os inimigos do sabotador, da forma mais direta e eficiente possível. O sabotador pode erguer zumbis com nível somado total igual ao seu nível de personagem. Usar esta habilidade é uma ação completa.

Senador

Os legionários conquistaram as novas terras do Império de Tauron. Mas, depois da conquista marcial, o domínio político torna-se tão ou mais importante — e ameaçador.

Os senadores são alguns dos maiores políticos de Tapista, e agora estendem seu poder também às terras ocupadas. Publicamente, demonstram uma fachada de honra, honestidade, estoicismo e todos os valores dos minotauros. Em particular, isso nem sempre é verdade. Para os senadores, a aparência de honra e força é mais importante do que honra e força reais.

As armas desses políticos são sua língua rápida, seu dinheiro e seu grande prestígio. Senadores sempre pertencem às famílias mais tradicionais de Tapista. Seu posto é obtido num misto de eleição, hereditariedade e favores de outros senadores poderosos. É perigoso questionar um senador. Mesmo que ele esteja mentindo, seus contatos e apoiadores por todo o Império garantem que sua versão acabe se transformando em “verdade”.

Pré-Requisitos

Para se tornar um senador, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

- **Raça:** minotauro.
- **Perícias:** Diplomacia, Enganação.
- **Talentos:** Fraudulento.
- **Nível:** 5º nível de personagem.
- **Especial:** deve pertencer a uma família tradicional de Tapista, e ter se envolvido na política do Império de Tauron.



Características de Classe

Pontos de Vida: um senador ganha 4 PV (+ mod. Con) por nível.

Habilidades de Classe

Cofres Fundos: um senador deve se manter bem vestido e cercado de luxo, para que seja respeitado. Sua família e seus aliados garantem que ele nunca tenha dificuldades financeiras. Uma vez por semana, o senador pode fazer um teste de Carisma com um bônus igual ao seu nível de classe. Ele recebe um valor em Tibares igual a 10 vezes o resultado do teste. Esta habilidade só pode ser usada se o senador estiver em um lugar onde tenha acesso a favores ou contatos políticos.

Destruir o Caos: a partir do 2º nível, o desdém do senador por criaturas Caóticas faz com que seus ataques contra elas sejam mais poderosos. Esta habilidade deve ser usada antes de um ataque corpo-a-corpo. Se o alvo for Caótico, o senador soma seu bônus de Carisma à jogada de ataque, e seu nível de classe à jogada de dano. Se o alvo não for Caótico, a habilidade não tem efeito, mas gasta um uso diário. O senador pode usar esta habilidade uma vez por dia. A cada dois níveis, o senador recebe um uso diário adicional.

Um Minotauro de Bem: o senador é reconhecido como honrado e pertencente a uma família prestigiosa. A partir do 3º nível, recebe +2 nos testes de perícias baseadas em Carisma.

Aura de Retidão: o senador mantém uma fachada de retidão com tamanha firmeza que sua mera presença afeta aqueles que não conseguem se adequar ao seu rígido padrão de conduta. No 5º nível, todos os adversários Caóticos a até 18m do senador sofrem -2 em jogadas de ataque e classe de armadura.

No 7º nível, o senador fornece +2 nas jogadas de ataque e na classe de armadura a todos os seus aliados Leais dentro de 18m.

No 9º nível, todos os adversários Caóticos a até 18m do senador sofrem um nível negativo (anulado se a criatura se distanciar do senador).

Escravo de Confiança: não se pode esperar que um senador escreva suas próprias cartas, faça suas próprias pesquisas ou suje suas mãos com sangue inferior — esses são trabalhos de seus escravos. No 4º nível, o senador recebe um escravo totalmente leal e dedicado à sua família (trate-o exatamente como um parceiro, de acordo com o talento Liderança). Este escravo não pode ser um minotauro. O senador pode trocar seu escravo de confiança uma vez por semana.

Modelo de Honra: o senador é considerado um exemplo de comportamento por todos os minotauros — ele mesmo determina quem ou o quê é “honrado” ou “desonrado”. Gastando 1 ponto de ação, o senador pode usar as habilidades destruir o caos e aura de retidão em qualquer personagem.

No 9º nível, o senador é capaz de julgar o caráter de qualquer um, e o próprio mundo parece obedecer. Ele pode gastar 1 ponto de ação para mudar a tendência de um adversário para Caótico por um minuto (fazendo com que perca quaisquer habilidades ou poderes que dependam de uma tendência Leal).

Autoridade: a partir do 8º nível, o senador pode declarar alguém um “indesejável”. O personagem assim marcado sofre -4 de penalidade em todas as perícias baseadas em Carisma com minotauros e cidadãos do Império de Tauron. Para afetar outro per-

Senador

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+0	Cofres fundos
2º	+1	Destruir o caos 1/dia
3º	+2	Um minotauro de bem
4º	+3	Destruir o caos 2/dia, escravo de confiança
5º	+3	Aura de retidão (penalidade para Caóticos)
6º	+4	Destruir o caos 3/dia, modelo de honra (usar habilidades em qualquer um)
7º	+5	Aura de retidão (bônus para Ordeiros)
8º	+6	Autoridade (“indesejável”), destruir o caos 4/dia
9º	+6	Aura de retidão (nível negativo), modelo de honra (mudar tendência)
10º	+7	Autoridade (“inimigo do Império”), destruir o caos 5/dia

sonagem com esta habilidade, o senador deve retirar a marca do primeiro. A penalidade termina se o senador morrer.

No 10º nível, o senador pode declarar alguém um “inimigo do Império”. A cabeça do personagem está a prêmio — tavernas no Império de Tauron recusam-se a servi-lo, guardas conhecem sua descrição, caçadores de recompensas perseguem-no. Todos os minotauros e cidadãos do Império de Tauron recebem +2 em jogadas de ataque contra o personagem. As mesmas restrições do primeiro uso de autoridade se aplicam.

Novas Magias

Chamas de Tauron

Nível: arcana 4 (fogo); **Tempo de Execução:** ação completa; **Alcance:** 30m; **Área:** cubo com 9m de lado; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia nada sutil transforma o ar em labaredas. Todas as criaturas na área sofrem 1d6 pontos de dano por rodada e pegam fogo. Uma criatura em chamas sofre 1d6 pontos de dano por rodada (para um total de 2d6 pontos de dano por rodada, se ficar na área) até apagar o fogo, o que exige uma ação completa e um teste de Reflexos bem-sucedido (CD 15). Note que uma criatura que apague o fogo mas continue na área irá pegar fogo novamente na rodada seguinte!

Chamas de Tauron Maior

Nível: arcana 7 (fogo); **Alcance:** 90m; **Área:** cubo com 30m de lado; **Duração:** 10 minutos.

Como *chamas de Tauron*, mas o dano por rodada é 4d6 (além do dano por pegar fogo, para um total de 5d6). Dizem os boatos que as legiões auxiliares mágicas já usaram esta magia para carbonizar diversas aldeias rebeldes...

Servos de Tenebra

Nível: arcana 5, divina 5 (necromancia); **Tempo de Execução:** 1 minuto; **Alcance:** 30m; **Efeito:** 1 unidade de mortos-vivos; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você ergue diversos mortos do chão. Os mortos agem em conjunto, formando uma unidade, e podem segui-lo ou proteger um local específico, à sua escolha. Eles duram até serem destruídos, e você só pode ter uma unidade de mortos sob seu comando por vez.

Unidade de Zumbis

Morto-Vivo 6, Grande, Neutro

Iniciativa +0

Sentidos: Percepção +1, visão no escuro.

Classe de Armadura: 11.

Pontos de Vida: 70.

Resistências: Fort +1, Ref +0, Von +3, imunidades de unidade, vulnerabilidades de unidade, redução de dano 5/corte.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +12 (1d6+2).

Habilidades: For 12, Des 8, Con -, Int -, Sab 10, Car 1.

Tesouro: nenhum.

Itens Mágicos

Arma do Plebeu

No início das Guerras Táuricas, os reinos invadidos simplesmente não possuíam contingente para enfrentar as legiões. Depois da ocupação, isso é um problema ainda mais grave — os exércitos oficiais *não podem* se chocar contra os invasores. É preciso armar a população. Não se pode ter um guerreiro em cada cabana, mas é possível ter um cidadão!

Uma *arma do plebeu* é uma arma encantada para que qualquer um possa usá-la, mesmo sem o talento apropriado. Normalmente são armas marciais, como espadas e arcos longos, que com este encantamento podem ser usadas mesmo por quem não possui Usar Armas Marciais. Bandos rebeldes distribuem estas armas em aldeias remotas, e grupos de aventureiros usam-nas para garantir que mesmo os magos possam empunhar ferramentas mortais. Existem armas exóticas encantadas desta forma, e são ainda mais úteis e raras.

Aura tênue; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *ataque certo*; Preço +1 de bônus.

Armadura de Treinamento

Os legionários têm suas táticas tradicionais e seu modo típico de lutar, mas também precisam se adaptar a batalhas e situações específicas. Os rebeldes convivem todos os dias com novos desafios e tarefas imprevistas, e precisam estar sempre prontos.

Uma *armadura de treinamento* pode ser de qualquer tipo. Um usuário pode vesti-la e treinar durante uma hora para trocar um de seus talentos por outro talento qualquer (desde que cumpra

seus pré-requisitos). A troca permanece ativa enquanto o usuário estiver usando a *armadura de treinamento*. Uma vez que tire a armadura, seu talento volta ao normal.

Existe uma versão maior da *armadura de treinamento*, que permite que o usuário troque qualquer número de talentos (um por hora de treinamento).

Aura tênue; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *astúcia da raposa, idiomas*; Preço +1 de bônus (versão menor) ou +3 de bônus (versão maior).

Cinto do Campeão

Este cinturão de ouro é cravejado de jóias, e possui gravuras de gladiadores e pugilistas minotauros. Seu usuário recebe um bônus de +4 em Força e um bônus de +2 em manobras de combate (como desarmar, derrubar, etc.). Além disso, caso o usuário tenha o talento Torcida, seu bônus por ele é duplicado (+2 em jogadas de ataque, CA e testes de resistência, em vez de +1).

O *cinto do campeão* é dado como prêmio aos vencedores dos jogos gladiatoriais do Império de Tauron. A cada ano, diversos combatentes de toda Arton viajam a Tapista para competir, e ter uma chance de ganhar um destes itens.

Aura moderada; Criar Item Maravilhoso, *ataque certo*, *força do touro*; Preço 20.500 TO; Peso 1kg.

Chicote Escravizador

Os minotauros empregam todo tipo de tática de intimidação para manter seus escravos na linha. A magia, considerada por eles apenas uma ferramenta, também é usada na opressão.

Um *chicote escravizador* é um *chicote* +2, de couro negro e opaco. Sempre que a arma é usada num ataque, lança a magia *medo* sobre o alvo (CD 16). Se for usada num ataque contra uma vítima já afetada pelo *medo*, lança *dominar pessoa* (CD 17). Um alvo que seja bem-sucedido em um teste de resistência contra um desses efeitos torna-se imune a ele por 24 horas.

Aura moderada; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *dominar pessoa, medo*; Preço 53.000 TO; Peso 1kg.

Estandarte da Legião

As legiões do Império de Tauron reúnem-se ao redor de seus estandartes — símbolos rebuscados, retratando motivos religiosos e marciais, carregados por um soldado ou oficial de confiança. O roubo de um estandarte é visto como uma grande vergonha, mau agouro para a legião e uma grave falha dos soldados que deveriam protegê-lo. O estandarte funciona como ponto de reagrupamento da legião, motivação para os homens e marca de glória para os generais.

No entanto, alguns estandartes são especialmente encantados, e desempenham funções ainda mais importantes. Um *estandarte da legião*, possuído pelos grupos mais gloriosos do Império, é um item mágico que imbui seus legionários com grande poder.

Um oficial que carregar um *estandarte da legião* ou estiver adjacente a ele pode dar ordens em voz normal, e será ouvido e compreendido por todos os soldados sob o seu comando que possam enxergar o estandarte.

Além disso, um conjurador arcano ou divino pode lançar magias sobre o *estandarte da legião*. Se o fizer, as magias assim conjuradas afetam *todos* os soldados da legião capazes de enxergar o estandarte. Por exemplo, é possível lançar *força do touro* sobre o estandarte, e afetar dezenas e dezenas de legionários.

Ambos os poderes só funcionam com soldados que pertencem à legião que possui o estandarte. Aliados civis ou de outras legiões, mesmo lutando ao lado desses legionários, não são afetados. Caso um bando de aventureiros obtenha um destes itens (em geral através de roubo), é necessário definir uma hierarquia militar dentro do grupo, com um líder inquestionável, e fazer juramentos de serviço, lealdade e obediência para que seus poderes funcionem.

Aura poderosa; Criar Item Maravilhoso, Ampliar Magia, *esplendor da águia em massa, imobilizar pessoa em massa*; Preço 91.000 TO; Peso 5kg.

Gema Antimagia

Desenvolvido pelos filósofos do Império de Tauron, este item irradia uma versão tênue de um *campo antimagia*. Qualquer conjurador a até 6m de uma *gema antimagia* que lance uma magia deve realizar um teste de Identificar Magia (CD 25 + nível da magia). Se falhar, a magia não funciona (mas os PM são gastos mesmo assim).

Incrustada num *estandarte da legião*, a *gema antimagia* protege todos os legionários. Qualquer conjurador que lance uma magia ofensiva cujo alvo sejam os legionários ou cuja área esteja ocupada por eles deve fazer o teste de Identificar Magia para não perder a magia.

Aura poderosa; Criar Item Maravilhoso, *campo antimagia* ou *resistência a magia maior*; Preço 60.000 TO; Peso 0,5kg.

Máscara da Revolução

Enfrentar os minotauros exige coragem — não apenas devido ao seu poderio de combate, mas também por seu domínio sobre os reinos conquistados. Muitas vezes um rebelde é visto e identificado por uma sentinela ou mesmo um aldeão, e sua descrição é espalhada aos quatro ventos. Sua família fica em perigo, seus amigos são caçados e torturados, sua cabeça fica a prêmio até que se entregue.

Para proteger a si mesmos e a seus entes queridos, os rebeldes usam as *máscaras da revolução*. São máscaras simples, brancas, que cobrem o rosto inteiro, com feições rudimentares. Assim que é posta sobre o rosto, a *máscara da revolução* se mescla à pele do usuário, modificando sua aparência. Todos os usuários adquirem o mesmo rosto comum e ordinário, sem características marcantes. Todas as testemunhas têm dificuldade para descrevê-lo. Sempre lembram apenas que “tem altura mediana, cabelos castanhos e pele branca”. Também sempre enxergam-no como homem, mesmo que seja mulher.

Não se sabe se os minotauros já conhecem a existência deste item.

Aura tênue; Criar Item Maravilhoso, *disfarce ilusório*; Preço 1.000 TO; Peso 250g.

Toga do Senador

Esta toga branca possui uma faixa tingida de vermelho, e é a marca dos senadores do Império de Tauron. Seu usuário recebe +4 na classe de armadura e +4 em testes de Diplomacia e Intuição. Além disso, todas as habilidades do personagem que fornecem um bônus direto para seus aliados (como inspirar coragem do bardo ou aura de retidão do senador) fornecem o dobro do seu bônus normal. Este efeito não se aplica a magias. Por fim, a atitude de qualquer cidadão do Império de Tauron em relação ao usuário automaticamente melhora em uma categoria (um personagem que seria indiferente se torna amistoso, por exemplo).

O uso de uma destas *togas* é terminantemente proibido a qualquer um que não seja um senador.

Aura moderada; Criar Item Maravilhoso, *discernir mentiras, escudo da fé, esplendor da águia*; Preço 39.200 TO; Peso 1kg.

Voz da Rebelião

Alguns acham que o mais importante para resistir aos minotauros são armas e armaduras, ou magia, ou mesmo recursos e suprimentos. No entanto, nas áreas ocupadas, uma das principais preocupações é manter a esperança do povo — e principalmente a comunicação.

A *voz da rebelião* parece uma espécie de caixa ou pequeno baú adornado com cobre e outros metais baratos. Movendo os adornos na combinação certa, a caixa se abre, revelando um espelho permanentemente turvo, como um lago enevoado. O usuário pode falar próximo a esse espelho, e será ouvido por todos aqueles que ele mesmo desejar, num raio de 50 quilômetros. Caso haja outra *voz da rebelião* dentro desta área, seu usuário pode usá-la para propar as palavras do primeiro, e assim por diante.

É impossível detectar ou ouvir uma transmissão feita com uma *voz da rebelião*, mesmo com magia, se o usuário não desejar isso. Apenas *desejo* ou *milagre* são capazes de interceptar as transmissões. O usuário pode definir categorias amplas para seus ouvintes (“todos os não-minotauros”, “todos os devotos de Marah”, “todos os prisioneiros”) ou designar pessoas específicas como alvo. Qualquer um que escute as transmissões pode parar de ouvi-las apenas desejando isso.

As células rebeldes usam as *vozes da rebelião* para se comunicar, trocando informações e planejando ataques secretos. Aldeias inteiras fecham os olhos em determinada hora da noite, para ouvir em suas cabeças as palavras de esperança de algum líder rebelde. Clérigos de deuses proibidos usam esses itens para assegurar seu rebanho de que os deuses não esqueceram Arton, e que suas almas devam continuar livres.

Aura moderada; Criar Item Maravilhoso, *enviar mensagem*; Preço 45.000 TO; Peso 1kg.



Apêndice

A Gazeta do Reinado

Este apêndice traz o texto completo de todas as matérias relacionadas às Guerras Táuricas que foram publicadas na *Gazeta do Reinado*. As matérias estão em ordem cronológica.

.....

O Próximo Inimigo?

Está ameaçada a paz entre Tapista e o Reinado

(publicada originalmente na *DragonSlayer* nº 7)

Considerado o maior reino não-humano do Reinado, Tapista sempre teve relações tensas com as demais nações. Como se sabe, no Reino do Minotauros a escravidão de criaturas inteligentes (humanos, elfos, meio-elfos...) é comum, e parte vital da sociedade táurica. Tal fato sempre provocou desconforto nos demais reinos que, dizem as más línguas, apenas toleram isso por comodidade — e temor das forças militares de Tapista.

No entanto, essa aliança incerta pode estar perto de uma ruptura. O barão Fheller Rautin, um senhor de terras menor em Hershey, viajou ao Reino-Capital de Deheon, onde fez um pronunciamento público ao Rei-Imperador Thormy exigindo represálias à captura de escravos humanos em Hershey e Petrynia.

A posição do barão Fheller é inusitada: Hershey, um protetorado de Tapista, é historicamente tolerante à escravidão. De fato, algumas fazendas em Hershey empregam mão-de-obra escrava. Mas a verdade é que as reclamações do barão vêm encontrando simpatizantes entre outros nobres do pequeno reino, e também do vizinho Petrynia.

“É certo que Tapista nos provém segurança” declarou Fheller Rautin, “mas a que preço? Os habitantes de Hershey preferem ignorar que nossos irmãos são escravos dos minotauros, e em nossas próprias fazendas! Os comerciantes de gorad estão cegos pelo lucro, vendendo sua dignidade e a liberdade de outros humanos por moedas de ouro. Escravidão é algo inadmissível”.

O renomado diplomata minotauro Kurathus respondeu às palavras de Fheller: “A escravidão é parte indispensável da sociedade de Tapista. Como sabem, não existem fêmeas entre os minotauros — temos filhos com nossas escravas humanas e meio-elfas. Além disso, nossa economia é baseada na mão-de-obra escrava. O Reinado sabia disso quando aceitou nossa participação. A hora de cobrança e sentir culpa passou há muito tempo. Não será com discursos inflamados que os humanos mudarão nosso meio de vida”.

O regente de Hershey, Jedmah Roddenphord, não deu declarações, enquanto o Príncipe de Tapista, Aurakas, disse por meio de um arauto que “Uma solução pacífica será encontrada.” O Rei Thormy fez eco às palavras do Príncipe, mas não há posição oficial de nenhum dos regentes a respeito.

Barão Fheller Reunindo um Exército?

A tensão diplomática entra Tapista e o Reinado ficou preocupante. Se antes eram apenas palavras duras, agora parece haver cheiro de sangue no ar.

O barão Fheller está ausente de suas terras, juntamente com seus dois filhos e quase todos os guardas de sua propriedade. Da

Guerra Próxima

Barão de Hershey morto pelos minotauros de Tapista

(publicada originalmente na *DragonSlayer* nº 15)

A tensão entre Tapista e o Reinado, que vinha aumentando nos últimos meses, pode ter chegado a um ponto-limite. Sangue começou a ser derramado.

A falta de notícias da região de Hershey, o Reino da Guloseima, era interpretada por alguns como indicação de que as declarações inflamatórias do barão Fheller Rautin estavam finalmente esfriando nos corações e mentes do povo. O barão Rautin, um senhor de terras de Hershey, foi ao Reino-Capital de Deheon, onde fez um pronunciamento público ao Rei-Imperador Thormy, denunciando a escravidão e exigindo mudanças. Como se sabe, os minotauros de Tapista empregam mão-de-obra escrava, muitas vezes capturada em Hershey e Petrynia. Também protegem o pequeno Reino da Guloseima com suas vastas legiões. Fheller Rautin aparentava estar reunindo um exército particular, dando peso de armas às suas palavras duras.

A calma dos últimos meses provou-se ilusória. O barão Fheller Rautin está morto, assim como seus filhos, seus guardas e inúmeros outros senhores da região que decidiram segui-lo.

Fheller Rautin liderou seus batalhões contra um posto avançado de Tapista, situado na fronteira norte de Hershey — um enorme acampamento, uma verdadeira cidade militar conhecida como Cratus. Está claro que Fheller Rautin não tinha nenhuma esperança de vencer a batalha. Atacando com poucas centenas de homens um acampamento fortificado de milhares de minotauros — os soldados mais fortes e disciplinados do mundo conhecido — o barão somente poderia estar buscando a morte. E foi o que conseguiu.

As autoridades dos minotauros demonstraram indignação frente ao ataque. Embora suas tropas não estivessem em perigo real, o ato de agressão foi considerado um insulto, uma quebra da confiança que Tapista depositou no Reinado ao acolher Hershey como um protetorado. O regente de Tapista, o princeps Aurakas, fez uma rara aparição pública, exigindo um pedido de desculpas formal por parte do Rei-Imperador Thormy.

O Rei-Imperador, por sua vez, foi rápido em declarar que o ato do barão Rautin foi um ataque ilegal e independente, sem nenhum tipo de aprovação da coroa de Deheon ou do governo de Hershey. Sua majestade ainda não cumpriu a exigência do princeps. Contudo, o Rei-Imperador é conhecido por sua sabedoria e calma — é certo que nunca deixaria mero orgulho causar uma guerra.

Mas, do outro lado, a tensão aumenta. Se antes os nobres de Hershey e Petrynia viam Fheller Rautin como um líder forte e confiante, em oposição ao complacente regente local, agora vêem-no como um mártir. A morte de Fheller Rautin é tida como um ato deliberadamente violento, e uma prova de que os minotauros não merecem a confiança do Reinado. Diplomatas do Reino-Capital já foram enviados a Hershey para apaziguar esses nobres, mas os ânimos vêm se exaltando cada vez mais.

“Os minotauros não deixam de proclamar sua superioridade,” disse o conde Gheldon Dhuram, outro senhor de terras de Hershey. “Se é assim, então por que mataram Rautin? Ele não poderia ser capturado? Havia necessidade desse banho de sangue? Tapista está querendo intimidar o Reinado. Está na hora de responder à altura”.

O cerne do conflito — a escravidão — torna-se cada vez mais um item controverso. Por um lado, é verdade que a maioria dos povos civilizados considera a escravidão um ato vil. Por outro, o modo de vida dos minotauros era conhecido quando seu reino foi aceito no Reinado. Revoltas de escravos estão pipocando cada vez mais em Hershey e Petrynia, incentivadas pelo sacrifício do barão e por líderes carismáticos como o ex-escravo Razthus Quebra-Muros.

Esperamos apenas que esta situação seja resolvida sem que mais morte venha a manchar nossa terra.



GUERRA!

Agentes da Gazeta revelam a real situação de Hershey

(publicada originalmente na *DragonSlayer* nº 24)

O governo do Reinado, personificado na figura de seu Rei-Imperador Thormy, vem tentando enganar você, caro leitor. Mentir para você. Encobrir a verdade. Mas não mais.

Após meses de notícias sancionadas pela Coroa sobre “pragas”, “infestações” e outros assuntos cujo teor ajudava a desviar a atenção de notícias terríveis na política de nosso continente, a redação da Gazeta finalmente conseguiu alcançar a verdade. E tudo o que a Coroa tem feito é tentar abafá-la. Mas não mais.

A crise começou quando Hershey foi invadido por Tapista, e embora tenha se agravado com o assassinato do Barão Fheller Rautin pelos minotauros (um senhor de terras do Reino da Guloseima), passou “despercebida” por nossos líderes. “A morte de um revoltoso”, afirmaram diplomatas. “Um maluco paranóico”, disseram cortesãos. “Um homem contra a união de nosso augusto Reinado”, nas palavras de um emissário do Reino dos Minotauros. Mentiras. Manipulação. Mas não mais. Chega!

A Gazeta enviou representantes, que adentraram o Reino da Guloseima disfarçados por magia de ilusão. Agora, sabemos a verdade. E esta sim é uma crise real. Uma catástrofe. Hershey não existe mais. Não como um reino livre e soberano, nem como um “protetorado” do Reino dos Minotauros. Hershey é hoje um enorme campo de escravos servindo ao Senado e às legiões de Tapista.

Nossos enviados trouxeram relatos das condições enfrentadas pelos sobreviventes do Reino da Guloseima. Se alguém ainda acreditava que legiões de um reino pudessem marchar sobre outro em paz, lamentamos informar a dura realidade. Principalmente quando as legiões vêm de um reino cujos habitantes são conhecidos pela predileção pelo combate e adoração de uma divindade que prega o subjuogo de “inferiores”.

Homens trabalhando nos campos sob o olhar férreo de legionários. Mulheres usadas como diversão nos quartéis. Meninos enfrentando animais em jogos sádicos para provar sua “força”. Meninas arrancadas da família e vendidas em leilões. Essa é a face real da paz de Tapista. “Paz pela tirania”, nas palavras de um general dos minotauros.

A verdade

O Barão Fheller Rautin não era nem louco, nem paranóico, nem defendia ideais contra a paz em nosso augusto Reinado. Rautin era um senhor de terras de um reino (então) soberano, e que veio até

o Reino-Capital na posição de líder de uma comunidade. Em seu discurso, denunciou as práticas escravagistas de Tapista, e as incursões desse reino a seus vizinhos, como Hershey e Petrynia, para capturar cidadãos livres do Reinado. Devido a intrincadas maquinações políticas, o caso foi abafado, e Rautin, execrado. Ao retornar para sua terra natal, agiu da única forma que lhe restava — organizou uma resistência, reunindo tantos homens quanto pôde e partiu para o conflito armado, buscando expulsar os invasores de seu reino. O resultado a Gazeta já havia denunciado: massacre.

Assim como nós, você também deve estar se perguntando: e qual a posição oficial de nosso Rei-Imperador? A resposta, “o ato do barão Rautin foi um ataque ilegal e independente, sem nenhum tipo de aprovação da Coroa de Deheon ou da regência de Hershey”. Será?

O Governo de Hershey

Nossos enviados procuraram o Regente do Reino da Guloseima, Jedmah Roddenphord. Mas não foi possível coletar nenhuma declaração oficial, devido a “assuntos de economia interna que tomam o tempo do Regente”, de acordo com um assessor. Um assessor *minotauro*.

Entretanto, conseguimos entrar em contato com Judah Roddenphord, filho do Regente. Seguem suas palavras:

“Os minotauros invadiram Hershey da noite para o dia. Primeiro, as tropas presentes no reino capturaram meu pai e o resto de nossa família. Felizmente, eu estava fora de Hockly, visitando plantações de gorad. Depois, vieram os navios de guerra, que cercaram nossos portos, arrasaram nossa frota e impediram a entrada e saída de qualquer um da ilha. Então as legiões desembarcaram, cercando e tomando nossas cidades uma a uma. Campos de prisioneiros foram erigidos à medida que nossas frágeis defesas, formadas por milicianos pegos de surpresa, eram pisoteadas pelas sandálias dos legionários. Famílias foram separadas ou mortas. Por fim, eu e o barão Rautin tentamos organizar uma resistência. Enquanto eu fiquei aqui liderando nossos poucos soldados, ele foi até o Reino-Capital apelar por ajuda. Quando voltou com uma negativa, fizemos o que nos restava — tentar resolver a questão na única linguagem que os minotauros parecem entender: a força. Vocês conhecem o resultado. Por favor, levem nossa história ao resto do Reinado. Não sei quanto tempo mais conseguiremos resistir. Estamos morrendo.”

Quando questionados sobre o depoimento do herdeiro de Hershey, diplomatas em Valkaria afirmaram desconhecer qualquer indício de uma situação tão horrível quanto aquela pintada por Judah. Esperamos por uma declaração oficial do Rei-Imperador.

Enquanto isso, nossos agentes continuam na região. Dentro em breve traremos mais notícias. A seguir, anotações de um bardo, recolhidas por nossos enviados.

Do Diário de Galtan Silversong

Petrynia, primeiro dia.

Há muito tenho viajado por Arton. Meus pés finalmente me trouxeram às margens do Rio dos Deuses, na divisa entre Tapista e Petrynia. E que maravilha! Se não soubesse que o Reino dos Minotauros fica do outro lado, diria que estou diante do Oceano. Vou aproveitar para pescar e me banhar nestas águas que refletem a luz do sol como um espelho de prata.

Petrynia, segundo dia.

Descobri que não só o sorriso de Azgher é refletido com perfeição — o olho de Tenebra parece ainda mais sedutor no Rio dos Deuses. Dormi uma noite tranqüila, embalado pela canção de ninar da corrente de tal flúmen.

Vou aproveitar o dia para caminhar e ouvir o canto dos pássaros. Quero aproveitar toda inspiração que essa beleza possa me prover.

Petrynia, terceiro dia.

Minha caminhada rendeu bons frutos. Terminei a primeira estrofe de minha elegia a Glórienn. Mas é difícil pensar em sofrimento diante das belezas da região. Entretanto, tive facilidade para compor os primeiros versos de uma ode a Alihanna. A inspiração vem fácil, aqui.

Petrynia, quarto dia.

Ontem tive a impressão de ter visto enormes navios no horizonte. Talvez seja apenas a minha imaginação — será que já estou sentindo falta de companhia?

Compus mais alguns versos de minha ode. Glórienn me perdoe, mas não consigo ter pensamentos tristes.

Petrynia, quinto dia.

Ontem à tarde, voltei a avistar navios no horizonte. Mais do que isso — eles pareciam se aproximar da costa. Ficarei alerta, pois podem ser piratas.

Nova entrada: eram realmente navios enormes, ostentando fâmulas diversas. Identifiquei a bandeira de Tapista, o Reino dos Minotauros. À medida que se aproximavam, discernei tropas lotando cada navio. Ficarei de olho.

Petrynia, sexto dia.

Ontem, mais navios se aproximaram da costa antes do cair da noite. Já me preparei para uma retirada rápida.

Hoje pela manhã, as primeiras tropas desembarcaram na costa de Petrynia. São minotauros. Milhares de minotauros.

Nova entrada: as legiões continuaram a desembarcar até o cair da noite. Montaram um acampamento, e percebi que bateadores foram enviados. Os minotauros desembarcaram também animais de carga aos milhares. Que os deuses arranquem minha língua se não for uma invasão! A invasão de Petrynia por Tapista.

Vou partir à noite em direção a Altrim. Preciso descobrir o que está acontecendo. Só voltarei a escrever quando chegar lá. Que Tenebra me ajude a ser furtivo!

•••••

Petrynia

A verdade está mais perto do que parece!

(publicada originalmente na *DragonSlayer* nº 25)

Após tentativas infrutíferas de contatar Jedmah Roddenphord, regente do Reino da Guloseima, e de uma conversa franca com seu filho Judah Roddenphord, os enviados especiais da Gazeta seguem disfarçados por magia de ilusão, trazendo mais notícias da zona de conflito (ou seria extermínio?). E, mais uma vez, preocupação: as legiões de Tapista estão em movimento!

Após tomar Hershey de assalto, separando famílias e escravizando pais, mães, filhos e filhas, os minotauros agora partem para novas conquistas. Em seu trajeto, Petrynia, o Reino das Histórias Fantásticas. Ainda não temos números exatos, nem podemos confirmar que se trata mesmo de uma invasão em larga escala ou apenas uma ponta-de-lança, mas navios cheios de tropas já chegaram às praias de Petrynia.

Enquanto isso, em Deheon, o Reino-Capital, diplomatas e assessores continuam afirmando que desconhecem qualquer tipo de “crise” ou “invasão” do Reino da Guloseima. Diversos cortesãos garantem que a simples idéia de uma invasão de Petrynia por parte de Tapista “só pode fazer parte dos devaneios de um louco”. Infelizmente, o Rei-Imperador mantém-se em silêncio e ignora qualquer pedido de entrevista ou pronunciamento.

Em tempo: acabamos de receber notícias sobre o avistamento de naus de Tapista nas proximidades do porto de Fauchard, a segunda maior cidade de Petrynia e última área civilizada antes de Fortuna, o Reino da Boa Sorte. Que este não seja um presságio de que a última história do Reino das Histórias Fantásticas seja triste.

Um Paladino em Meio à Guerra

O relato a seguir foi entregue a nossos enviados por um servo do Deus da Justiça. São as palavras desesperadas de um homem santo que pouco ou nada pode fazer. Confirmam a situação dramática do campo de batalha.

Por Khalmyr.

Eu jamais poderia imaginar que uma invasão pudesse ser tão bem planejada e, mais do que isso, levada a cabo de maneira tão esplendidamente organizada e eficiente. Esta, sem sombra de dúvida, é a prova de que tudo aquilo que meus professores temiam sobre os minotauros é verdade.

Ao invés de estabelecer uma ponta-de-lança e, dela, partir para a conquista de pequenas parcelas de território, as legiões de Tapista atacaram todas as grandes cidades portuárias de Petrynia — até onde se sabe, ao mesmo tempo. Em um movimento arrojado, conseguiram surpreender Altrim, Trândia, Malpetrim e Fauchard. E as notícias são as piores: sem tempo para se preparar para o combate, os navios sequer deixaram os portos e estaleiros, enquanto as tropas foram esmagadas e subjugadas sob as sandálias dos legionários do Reino dos Minotauros. As notícias dessas e outras cidades são escassas, e não temos nada além de relatos de fugitivos, que tendem a multiplicar os perigos. Só nos resta acreditar nos sussurros trazidos pelos criminosos e suas vastas redes de informações.

Seja como for, até onde sabemos, o rei Godin Idelphart está vivo, embora seja prisioneiro em seu próprio palácio. Sua família e Conselho compartilham dessa situação. O resto de Altrim está confinado a suas casas. A mesma situação do povo de Trândia e Fauchard. Das cidades menores ou interioranas, nada sabemos.

Aqui em Malpetrim, apesar do ataque-surpresa, os minotauros foram rechaçados. Ou pelo menos, ganhamos algum tempo. Dada a grande quantidade de aventureiros, conseguimos organizar uma resistência e impedir os minotauros de tomar a cidade — embora isso pareça apenas uma questão de tempo. Alguns pelotões estão à solta pela cidade, e temo que consigam minar nossas parcas defesas ou abrir os portões. As legiões estão posicionadas ao redor da cidade, preparando o sítio e impedindo qualquer movimentação, seja por terra, seja por mar.

Temo por Galtan, que viajava pelo interior em busca de inspiração. Espero que essa situação não lhe traga inspirações sombrias, nem que ele cante as nossas mortes. Enquanto há vida, há esperança. Estamos bem preparados para o sítio.

Tentaremos contatar Valkaria e o Rei-Imperador.

Mark Silver,

Paladino de Khalmyr

Malpetrim

Palavras do Inimigo

A Gazeta foi taxada de “sensacionalista” quando expusemos a verdade sobre as Guerras Táuricas, e exigimos proteção para o povo do oeste. Que não restem dúvidas, então, sobre a seriedade de nossas preocupações. A seguir, uma correspondência de um dos generais invasores, interceptada por nossas fontes, e publicada com exclusividade, a custo de grandes riscos. Tirem suas próprias conclusões.

Proteger os mais fracos. Respeitar os mais fortes.

O cerne da questão sempre foi determinar quem é forte e quem é fraco. Obviamente, a força de qualquer um, em última análise, só pode ser determinada após uma batalha, seja nos termos que for: poderio financeiro, tráfico de influências, temperança cultural. Ou, é claro, pujança muscular, resistência física, luta armada.

A história de nosso povo mostrou que somos fortes — da escravidão à liberdade, da barbárie à superioridade cultural de todo um continente. De milícias subjugadas por invasores à indiscutível condição de mais poderoso exército de uma nação soberana.

Para qualquer outro povo, qualquer outra cultura, ou para arqueólogos investigando uma civilização perdida, esses fatos seriam suficientes para comprovar a força coletiva de toda uma sociedade. Suficientes para que qualquer um inserido nela se orgulhasse e se contentasse. Vivesse de glórias e feitos passados.

Mas não para aqueles que buscam permanecer ou se tornar ainda mais fortes.

Para quem a força é importante, seja na instância que for, o passado não é suficiente. A força não é uma questão de momento, nem de passado — é uma questão perpétua, eterna. Quem busca manter-se ou tornar-se mais forte não apenas aceita novos desafios — procura-os, abraça-os. Busca maneiras de provar, de novo e de novo, a constância ou crescimento de sua força.

Nós, minotauros, somos assim. Fomos escravos, subjugados por uma força maior. Crescemos e nos tornamos mais fortes que nossos senhores. Rebelamo-nos e triunfamos. Tornamo-nos nós mesmos os senhores. Aprendemos então que o mais forte não deve abusar ou explorar o mais fraco, mas protegê-lo, dando-lhe a oportunidade de fazer parte de algo maior e mais importante.

Os desafios de unir clãs diferentes sob uma mesma bandeira, estabelecer e compartilhar de uma mesma cultura, erigir e manter uma sociedade, já foram superados. Demarcar e proteger fronteiras, negociar tratados sócio-político-econômicos e garantir o respeito de vizinhos próximos e distantes também. É chegada a hora, pois, de novos desafios. É chegada a hora de testarmos a força desenvolvida até aqui.

Desde minha ordenação, tantas décadas atrás, eu sabia que este momento chegaria. E mais do que simplesmente aceitar, sempre tive

orgulho de minha contribuição para a sua chegada. Mesmo na dúvida, mesmo no questionamento de se eu estaria aqui para vê-lo, o conforto de saber que fiz parte de planos tão ousados e grandiosos era suficiente para que eu fechasse os olhos e descansasse em paz, sabendo que meu dever e minha parte nesta história haviam sido cumpridos. E bem cumpridos.

Agora, enquanto escrevo estas palavras, sei que fiz por merecer meu descanso. E que Tauron seja louvado, farei ainda mais do que ser apenas parte de um planejamento, mais do que apenas cerrar os olhos e descansar em paz sem ver o final da história. Farei parte das tropas e da frente da batalha. Dessa vez marcharei com as legiões e pisarei o solo estrangeiro não como um sacerdote que traz a palavra de seu deus, mas como membro de um exército orgulhoso. Se quando cheguei era apenas um sacerdote buscando pregar a palavra de meu deus, agora serei um comandante de tropas. Aqueles que ouvirem as palavras do Deus da Força pela minha voz durante minhas longas pregações compreenderão, saberão que é chegado o momento. E irão se curvar, ou serão curvados por uma força maior, aprendendo as leis de Tauron na prática.

Por hora, deixo aqui registradas estas palavras. Não sei quando poderei voltar a escrever. Já ouço as trombetas, tambores e a marcha das legiões. Agora que nossas tropas estão finalmente em marcha, todo o nosso planejamento se cumpre exatamente como delineado. É chegada a hora de tomar meu lugar dentro do longo e grandioso plano de meu povo.

A nossa força, com a sua bênção, meu senhor Tauron.

Ahasureus,

Clérigo de Tauron e general da conquista de Fortuna

Ninbarann, Fortuna

•••••

Devastação no Oeste do Reinado

(publicada originalmente na *DragonSlayer* nº 26)

Horrenda, terrível, catastrófica! Tal é a realidade da região oeste do Reinado. Embora nossos “líderes” no Reino-Capital neguem, e até mesmo seus assessores se recusem a comentar, agentes da Gazeta revelam mais e mais atrocidades cometidas pelas legiões do Reino dos Minotauros — e outros vilões — a seus vizinhos.

Hershey, o Reino da Guloseima, não existe mais — ao menos não como nação soberana. Petrynia, o Reino das Histórias Fantásticas, foi assolado e conquistado pelas legiões de Tapista. Caravanas tiveram seus bens confiscados e rotas comerciais foram fechadas, patrulhadas pelas legiões. Mas as histórias de guerra e tragédia não param por aí.

Nossos agentes, disfarçados por magia ilusória, trazem os mais temíveis relatos da situação. Após partir de Hershey, foram incapazes de adentrar qualquer das cidades da costa de Petrynia, sitiadas por terra e mar. Viajando pelo interior, rumaram então para Fortuna, o reino vizinho, onde a situação não se mostrou nem um pouco melhor.

No Reino da Boa Sorte, o terror veio primeiro de dentro, segundo relatos de sobreviventes. Minotauros há anos disfarçados como cidadãos comuns pegaram em armas e, sob a liderança de

clérigos locais de Tauron (Deus da Força e, salientamos, principal divindade de Tapista), entraram em combate com as forças de cada grande cidade. Despreparadas, estas se tornaram presas fáceis para as organizadas milícias dos minotauros. Ao mesmo tempo em que “cidadãos leais” e “importantes membros do clero local” traíam o reino que lhes abrigou, naus de guerra de Tapista postavam-se ao longo da costa do Reino da Boa Sorte, impedindo a fuga por mar e reforçando as legiões em terra. Nossos agentes então partiram rápido para a óbvia próxima vítima: Lomatubar, o Reino da Praga.

Cuidado! Seu “respeitável” vizinho minotauro pode ser um legionário infiltrado!

Novo Perigo em Lomatubar

Antecipando-se aos minotauros, nossos agentes logo alcançaram Barud, a capital de Lomatubar. Para sua tranqüilidade, nada de milícias enfrentando a guarda ou clérigos da Força comandando revoltas. Muito pelo contrário: poucos minotauros puderam ser realmente encontrados. As únicas notícias são de legiões acampadas ao norte do reino. Em Lomatubar, o que se fizeram presentes como ameaça real e imediata foram outros vilões: orcs, relatados nos sussurros mais sombrios e nas conversas mais francas e abertas.

Aparentemente, depois de anos recuperando-se da Praga desenvolvida para destruí-los, os orcs se prepararam para a vingança, forjando armas e armaduras e reunindo algo parecido com um exército. Pouco a pouco, têm invadido e tomado vilas interioranas selvagememente, interrompendo também importantes rotas comerciais. Os sobreviventes são postos a ferros e feitos escravos. Embora muito mais vagarosos e menos organizados que os minotauros, os orcs de Lomatubar estão pouco a pouco conquistando territórios e retomando o controle da região. Mesmo avisado por nossos agentes sobre a Marcha de Tapista, há pouco que o regente Kholtrak Sedmor possa fazer. Lomatubar foi muito enfraquecido pela Praga Coral e o êxodo de seus habitantes nativos. Embora diferente de um ataque dos minotauros, a situação no Reino da Praga não é nem um pouco melhor daquela de seus vizinhos. Do regente, apenas um pedido:

“Por favor, por todos os deuses, por piedade a seus irmãos e semelhantes, levem à Capital as histórias do que está acontecendo aqui! Se nossos vizinhos têm problemas com as legiões de Tapista, Lomatubar tem também a Praga Coral. E agora, os orcs!”

E qual é a reação dos diplomatas em Valkaria? A mesma de sempre: “um óbvio engano”, “verdades viciadas”, “relatos infundados” — será mesmo? Cortesãos repetem as mesmas desculpas e discursos ignorantes. Mas nossa redação continua sua busca pela verdade.

Partindo de Barud (antes de qualquer invasão orc ou avistamento minotauro), a próxima parada dos agentes da Gazeta é Tollon, o Reino da Madeira. Que Khalmyr os ajude em mais essa empreitada — pois sabe-se lá que catástrofe encontrarão nessa outra região...

Do Diário de Galtan Silversong

Infelizmente, todas as entradas serão bastante superficiais — não tenho nem tive tempo para manter um registro detalhado.

Não sei bem há quanto tempo estou viajando desde que avistei as legiões desembarcando na costa de Petrynia. Sei que já se vão dias, semanas. Mais de um mês, talvez? Dois? Não posso afirmar com certeza. Meu cavalo ainda não morreu, e isso é um bom sinal.

Do jeito que tem galopado, seria de se esperar. Abençoados sejam os criadores em Namalkah!

Mas, ao que importa.

Ainda Petrynia.

Nunca cheguei a Altrim. Completamente sitiada. Em Kamalla, um vilarejo de pescadores, apenas a solidão iluminada por piras fumegantes de cadáveres empilhados. Nem tentei me aproximar de Trandia, que também deve estar sob sítio.

Fiz uma rota alternativa até Malpetrim, pelo interior do reino. Mas, pelo Panteão, um aperto em meu peito! Sitiada, e pior: fogo e fumaça saindo da cidade. Acredito que meu amigo Mark e outros aventureiros locais tenham conseguido organizar alguma resistência. Infelizmente, não havia como me aproximar.

Parti rumo a Deheon pelo interior, costeando os bosques, onde poderia me esconder. Logo fui encontrado por centauros, que me levaram até sua aldeia. A líder, uma jovem chamada O dara, foi receptiva, mas logo a apreensão tomou sua face e alma. Conteí tudo sobre a invasão, confirmando relatos de seus batedores. Conteí meus planos para alcançar o Reino-Capital, e ela me garantiu uma escolta de guerreiros até a fronteira.

Fortuna — alguma sorte?

“Reino da Boa Sorte”, qual o quê! Luvian, onde esperava descansar, também foi tomada pelos minotauros — mas como eles chegaram lá tão rápido, se vinham da costa? Dias depois, em Karitania, obtive a resposta: relatos de que os legionários passaram aos milhares vindos das Montanhas Uivantes, rumo ao sul. Estranhamente, nenhum minotauro na cidade em si. Cruzei Fortuna sozinho. Teriam os tapistanos descoberto uma rota pelas Uivantes? De Tapista direto para o Reinado pelas Uivantes? Minha alma gela só de conjecturar...

Praga — de orcs?

Viajei sem problemas pela maior parte de Lomatubar, o Reino da Praga. Não avistei nenhum minotauro. Em compensação, orcs! Orcs por todo lado. Ví acampamentos, grupos de guerra, condutores de escravos... Que diabos está acontecendo? Infelizmente, não tenho como descobrir agora. Preciso alcançar Deheon.

Tollon — madeira para os caixões e piras funerárias

Torcia por alcançar Vallahim antes dos minotauros. Doce ilusão! De longe pude avistar os acampamentos e os milhares de legionários tapistanos. Como em Malpetrim, eles sitiaram a cidade de tal maneira que é impossível entrar ou sair despercebido. Mas como podem ter vindo tão rápido da costa? Será que, como em Fortuna, vieram através das Uivantes? Será possível? Será possível mesmo? O que me leva a uma terrível conclusão: se os minotauros foram capazes de cruzar as Uivantes até aqui, eles também podem conhecer alguma rota direto até Deheon, o Reino-Capital!

Vou descansar e retomar a viagem amanhã. Cruzando Ahlen, chego em Deheon, e então Valkaria. Que os deuses me protejam! E, ao meu cavalo, velocidade.

Palavras do Inimigo

Mais uma vez, as fontes da Gazeta interceptaram correspondência de um general minotauro. E, mais uma vez, parece que os planos do Reino dos Minotauros existem há anos e anos: eles sempre planejaram invadir o Reinado!

Relatório sobre “A Manada” e a passagem pelas Uivantes

É com regozijo que faço saber que o investimento em longo prazo rendeu frutos — após anos de mapeamento, as rotas estabelecidas pela Manada através do território das Montanhas Uivantes se mostraram seguras e rápidas.

A título de esclarecimento, a Manada é um grupo formado por experientes legionários enviados à região das Montanhas Uivantes. Disfarçados como uma comunidade nômade de minotauros, sua missão era viajar pela região, mapeando elou estabelecendo rotas através das Uivantes, permitindo uma movimentação rápida de legiões através desse território hostil até o coração do Reinado. Mantendo os hábitos culturais ancestrais de nosso povo, conseguiram passar despercebidos e lograr êxito em sua missão. Destaco o papel fundamental desempenhado pelo centurião Gyuniku, que manteve a unidade de seus legionários e o segredo da missão durante todos esses anos.

Informo também que estamos de acordo com o cronograma. As legiões têm sido distribuídas de acordo com o planejado, cada uma tomando rotas específicas para adentrar os reinos ao sul das Uivantes (Petrynia, Fortuna, Lomatubar, Tollon e Ahlen). De acordo com os relatórios, acredito que as legiões que fizeram o percurso pelas Uivantes chegam a cada reino ao mesmo tempo das tropas trazidas por mar, garantindo o domínio da região norte de cada reino ao mesmo tempo em que tomamos a porção sul.

Minhas legiões seguem viagem e devem chegar a Deheon, o Reino-Capital, ao mesmo tempo das outras, prontas para a invasão conjunta.

Abelardus,

Legião do Inverno,

Montanhas Uivantes

•••••

Folha do Império

(publicada originalmente na *DragonSlayer* nº 27)

Nesta edição, reproduzimos na íntegra o principal veículo de notícias do Reino dos Minotauros e sua mais alarmante reportagem. Nada melhor do que ler as palavras do inimigo, para que não reste dúvida sobre suas reais intenções.

•••••

Saudações, caros leitores. Como anunciado anteriormente, a partir desta edição a *Folha de Tapista* passará a ser chamada *Folha do Império*, de acordo com as conquistas mais recentes de nossas vitoriosas legiões. Mudamos com nosso Império, crescemos como ele. E, para celebrar a primeira edição desta nova publicação, trazemos até vocês uma entrevista com um dos mais importantes cidadãos de todo o Império — aquele que até há bem pouco tempo era apenas o primeiro dentre muitos. Aquele que era o *Princeps*. E que agora é o nosso *Imperator*. Aurakas Tellos.

FOLHA DO IMPÉRIO: Boa tarde, Imperator. É com regozijo que agradeço em nome de todo o nosso Império e, em especial, em nome da redação da *Folha* a oportunidade desta conversa. Primeiramente, gostaria de cumprimentar o senhor e todos os nossos senadores, gerais e legionários pelas decisões acertadas, planejamento brilhante e valentia sem par durante toda a campanha até aqui. Mas acho que minha primeira pergunta deveria contex-

tualizar essa campanha para nossos leitores. Quando ela começou a ser elaborada, quem foram os responsáveis por seu planejamento e por que lançá-la agora?

AURAKAS: Boa tarde, Bertramus. Boa tarde a todos os cidadãos de nosso novo império. Agradeço os cumprimentos e elogios, que passarei ao Senado, ao clero, aos generais e, é claro, a todos os nossos legionários. O trabalho de todos tem sido fundamental para cada movimento nesta campanha.

A história de nossa atual campanha militar tem suas raízes décadas atrás. Ela não é algo novo para nossas forças armadas, nem para o Senado ou para o Princeps. E muito menos para o clero. Seus planos e objetivos foram delineados nas primeiras décadas de nosso domínio sobre a região de Tapista, ainda na época de Goratikis, e passam de geração para geração. Cada geração acrescentou, elaborou ou desenvolveu em cima do trabalho da anterior. Afortunados somos nós, que pudemos colocar todos esse anos de planejamento em prática hoje, e mais afortunados somos porque eles se mostraram tão acertados.

FI: O senhor disse que o planejamento dessa campanha militar começou ainda nos tempos de Goratikis. Ele tomou parte nele?

A: Sim. Foi Goratikis quem delineou os ideais e objetivos de toda a nossa campanha. E foi Goratikis também quem brindou a todos nós com seu sonho: um império para todos os minotauros.

FI: Então esses planos são ainda mais antigos do que qualquer um poderia supor...

A: Exatamente. Como eu disse, nossos planos de campanha têm sido elaborados desde os tempos da fundação do reino de Tapista. Os primeiros movimentos rumo à conquista começaram lá atrás, no princípio de nossa civilização.

FI: E quais foram os primeiros passos desta campanha?

A: O primeiro passo foi o sonho de um império. Depois vieram muitos outros, todos ao mesmo tempo, cada qual em uma direção. Enquanto estabelecíamos e fortificávamos as fronteiras, protegendo as terras que já eram nossas, enviávamos batedores, sábios e cartógrafos em viagens por todo o continente, mapeando a geografia, a flora e a fauna de cada local e região. Artífices e artesãos empregavam-se nas forjas e escolas de mestres estrangeiros, aprendendo suas técnicas ou aprimorando técnicas próprias. Oficiais treinavam as tropas, fortalecendo as forças armadas, ou estudavam com generais e sábios de fora do reino, trazendo conhecimentos novos e aprimorados. Diplomatas eram enviados a todos os reinos, a cada metrópole, estabelecendo pactos e relações sócio-comerciais. Membros do clero viajavam e erigiam templos, pregando a palavra de nosso senhor Tauron e garantindo comunicação rápida através de magia entre todos os nossos agentes. E o povo de Tapista sempre fez sua parte, garantindo a subsistência de todos nós.

É claro que toda essa mobilização levou décadas, pois não é possível aprender, desenvolver e, principalmente, passar adiante tantos conhecimentos novos em pouco tempo. Foi um lento processo de aprimoramento de toda a nação, de todo o povo, como se fosse um único indivíduo. Uma das tarefas mais árduas foi a de mapear o continente e identificar rotas, estradas, pontes; assinalar possíveis locais para o estabelecimento de fortes e acampamentos. Descobrir pontos que oferecessem vantagens estratégicas.

Mas sem dúvida a parte mais trabalhosa e demorada foi o estudo e avaliação de cada informação recolhida por nossas forças

no estrangeiro: tivemos de pesar cada novo conhecimento, cada comentário, sugestão ou, mais difícil, perceber o que ainda não havíamos percebido no meio de tantos conhecimentos novos. E checar cada uma de nossas hipóteses ou possibilidades, às vezes visitando ou mapeando o mesmo local de novo e de novo. Trabalho que só ficou pronto em nossos dias, após décadas de dedicação.

FI: Então é por isso que as legiões mantinham-se sempre em exercícios de guerra?

A: Exatamente. Mais do que manter cada legionário, centurião ou general no topo de suas habilidades, simulávamos as reações de cada reino estrangeiro às nossas táticas e estratégias de campanha, com base nos ensinamentos colhidos por aqueles que estudaram fora e conheciam bem o adversário. Mais que uma demonstração de força para possíveis espiões, em nossos exercícios de guerra estudávamos as reações de cada adversário como se esse possuísse um exército tão bem armado ou treinado quanto aquele que é o maior e melhor de Arton: o exército de Tauron.

FI: O senhor mencionou Tauron. Antes havia mencionado o clero. Qual a relação entre nosso senhor Tauron, o clero e a atual campanha?

A: Todas. Tauron, o Deus Maior da Força, foi quem nos muniu de tamanho poderio muscular. Foi ele também quem concedeu o poder para nos libertarmos de nossos senhores na época de Goratikis. E é o clero de Tauron quem traz suas palavras de força e incentivo, impelindo-nos à ação. Assim como Tauron é o Deus da Força, ele também prega a proteção do fraco pelo forte. O reconhecimento do forte pelo frágil. A submissão do menos capaz ao mais capaz. E a demonstração da força por atos cada vez mais viris. Agora, então, provamos e comprovamos nossa força, subjulgando o adversário poderoso que é o Reinado. Não poderia haver provação maior. Esperamos agora nosso devido reconhecimento e respeito. Se antes éramos respeitados pelo que poderíamos fazer, agora seremos respeitados pelo que fizemos. Os reinos que conquistamos ficarão sob nossa proteção e passarão a fazer parte de nosso império. Enquanto conversamos, arquitetos, engenheiros, artesãos e legionários levantam quartéis, acampamentos e fortificações nas novas terras. Recebendo o respeito e reconhecimento devido dos reinos anexados, eles protegerão e apoiarão esses territórios, de acordo com a doutrina de Tauron. E assim como nós provamos nossa força aqui, nosso deus mais uma vez comprovará a sua em outra arena.

FI: Com a conquista de parte do Reinado e a fundação do Império de Tauron, o senhor é agora o nosso *imperator*. Os planos de campanha também envolvem transformar o senhor em Rei-Imperador do Reinado? Em destituir Thormy do poder?

A: O Rei-Imperador Thormy é um homem justo e bom. Mais que um rei ou um imperador, ele é um grande líder. Carismático e inteligente, ele governa com habilidade e sabedoria. Com estratégia. Veja-se o que fez com Mitkov algum tempo atrás. Venceu-o em sua própria arena, dentro de suas próprias leis. Mas queremos o reconhecimento de que agora somos um império, vizinho e superior ao próprio Reinado. Queremos o reconhecimento de que não somos apenas parte de uma engrenagem, mas uma nova máquina em si mesma. Nossos diplomatas estabelecerão novos acordos político-econômicos. Mas não somos motivados por cobiça ou outras emoções pequenas e mesquinhas. Somos motivados pela crença em nosso deus, e sua palavra. Pela crença em nossa própria

força. Pela crença de que o forte deve prevalecer e que o fraco deve reconhecer e respeitar aquele que pode protegê-lo. Não vemos o Reinado como inimigo — mas como um adversário. É como um combate na arena, mas em proporções maiores. Os combatentes não precisam odiar seus adversários, mas respeitá-los pelo que são. E mais respeito ainda merece o vencedor. O mais forte. Se para isso for necessário destituir Thormy do poder, assim será. Se precisarmos destituir um deus maior de seu cargo, assim será.

FI: Mas o senhor — e os generais, e os senadores, e o clero — não acham que os reinos que permanecerem livres ou que forem conquistados podem ter uma impressão diferente das motivações do Império?

A: Com o tempo, todos reconhecerão nossos objetivos e ideais. Todos serão capazes de deixar para trás idéias fúteis, e aceitarão que não lutamos por motivos egoístas, mas por razões elevadas. Levaremos nosso modo de vida aos reinos conquistados, e logo todo o Reinado reconhecerá que mais que uma nação militarmente forte, somos também a cultura mais avançada do continente. Do mundo. Não somos vilões. Volto a afirmar: não buscamos dominar nem subjugar ninguém por motivações mesquinhas. Mas por uma crença em ideais elevados de superioridade física, moral e divina.

FI: Para encerrar nossa entrevista, o senhor poderia dizer quais são os próximos passos desta campanha?

A: Não há motivos para não dizer. Não há segredo algum, principalmente dos leitores da *Folha do Império*. Não há nada a esconder daqueles que ficaram em Tapista, guardando nossa terra natal. Daqueles que têm um papel tão importante com o arado na mão quanto os que portam gládio e lança. Todos sempre trabalhamos para levar nossa cultura e sociedade ainda mais longe.

FI: Então o senhor não veria problemas em nos dizer qual é o próximo passo?

A: Não há motivos para não dizer. Não há motivos para não compartilhar com nosso povo. Assim que acabarmos esta entrevista, irei até as legiões para um último discurso, para uma última palavra de prestígio e incentivo. Pois amanhã, Deheon cai. Em menos de uma semana tomamos Valkaria.

• • • • •

É isso mesmo, caros leitores. Os minotauros há décadas se preparavam para invadir o Reinado. Há décadas vinham estudando seus oponentes. Seus *adversários*. Há décadas eles planejavam essa invasão. E descobrimos há pouco que a “Revolta dos Escravos” na questão Hershey-Tapista não serviu como estopim para esta guerra — alguns nobres, na verdade, haviam descoberto os planos e as primeiras movimentações do Reino dos Minotauros rumo à campanha contra o Reinado. Mas infelizmente estes fatos ficaram no passado, tão ignorados quanto as diversas denúncias da *Gazeta*. Pena. Pois como vocês já devem saber, o Império invadiu Deheon. E está a poucos dias de Valkaria. Pedimos a todos que juntem seus pertences, recolham o que de mais importante há para sua sobrevivência, reúnam-se com seus entes queridos e partam da Capital. Os minotauros estão chegando.

• • • • •

Direto do Fronte

(publicada originalmente na *DragonSlayer* nº 28)

Do Diário de Galtan Silversong

Decidi um movimento mais ousado. Não tenho esperanças de chegar até Deheon atravessando Ahlen; se os tapistanos tomaram todos os reinos ao sul das Uivantes até aqui, não será diferente com o Reino da Intriga. Ao invés disso, vou subir de Vallahim direto às Uivantes. Os minotauros devem ter encontrado uma passagem pelo meio das montanhas. *Têm* que ter achado um caminho por entre as montanhas. E se assim for, por Tanna-Toh, chegarei muito mais rápido a Deheon pelo caminho dos próprios agressores. Meu objetivo agora é Valkaria.

• • • • •

Demorei bem pouco pra alcançar as Uivantes — muitos empecilhos pela planície, como raízes, buracos e pedregulhos. No caminho, a trilha dos exércitos de Tapista é mais do que visível. As pegadas de milhares de sandálias marcam as planícies como uma cicatriz. Agora tenho certeza de que eles vieram mesmo pelas montanhas — mas e a frota? Será que os tapistanos lançaram mesmo um ataque por terra ao mesmo tempo que por mar? Isso é loucura — ou isso é Tapista?

• • • • •

Confirmado. Os exércitos vieram mesmo de Tapista através das Uivantes. Mais do que simplesmente atravessar a região, o inimigo tem uma espécie de rota através delas. Nada muito trabalhado, nada muito espalhafatoso, mas plenamente funcional: pequenas marcas aqui, indicações acolá. Chão bem batido, firme. Dá pra ver que eles tiraram o gelo e a neve do caminho, amontoando-as pelos cantos. Bandeiras e flâmulas marcam as curvas e desvios. Sentinelas ao longo de toda rota. Tenho usado de toda a minha habilidade para ocultar a mim e meu cavalo. Até mesmo magia de invisibilidade. Minha viagem seria muito mais rápida se eu pudesse simplesmente galopar livre pela trilha, mas a prudência — ou paranóia? — me faz ter cuidado.

• • • • •

Os primeiros dias de viagem foram rápidos. Mesmo dependendo de toda a furtividade possível, a rota dos minotauros é muito melhor e mais rápida que as planícies e campos cheios de pedras, pedregulhos, raízes, vegetação e buracos de todos os tipos e tamanhos. Também não avistei nenhum monstro, criatura ou animal. Pra dizer a verdade, a trilha toda parece mais um túmulo, silenciosa, clima de cemitério, enterro. Será esta a rota da minha perdição? Meu coração dói ao pensar nos horrores que presenciarei em Valkaria.

• • • • •

Hoje matei meu primeiro legionário. Era isso ou voltar. Preparei uma armadilha, atraí a sentinela até a borda de um precipício. Com um coice rápido meu cavalo jogou-o montanha abaixo. Sei que foi apenas o primeiro. Avistei fumaça adiante. Um acampamento?

• • • • •

Não consegui dormir. Esgueirei-me até o tal acampamento. Parecia algum tipo de fortificação, embora não tivesse nem mesmo uma paliçada. Malditos minotauros! Será que tudo o que tocamos precisa virar *algum tipo de coisa militar*? Discerni um caminho pelo lado mais escuro da fortificação. Planejei por pouco tempo. Matei duas sentinelas, cortei-lhes as gargantas. Atravessei o mais rápido que pude. Precisei empurrar mais um legionário montanha abaixo. Agora preciso me apressar — os gritos morredouros do minotauro em queda causaram furor; logo encontrarão meus rastros.

• • • • •

Galopei rápido pra me afastar do acampamento. Tive que parar pra não matar meu cavalo. Também está escuro, e se eu deixar de fazer uma curva, o próximo a cair serei eu. Descansamos um pouco, meu cavalo e eu. Nunca um amigo foi tão querido, tão necessário.

• • • • •

Descansei umas poucas horas. O olho de Azgher mal se abria quando decidi continuar. Hoje não avistei nenhuma sentinela, ou estão me armando uma emboscada. Que Nimb me role bons dados — e que Tenebra me esconda nas sombras das montanhas.

• • • • •

Hoje meu cavalo engoliu distâncias. Nimb e Tenebra me protegeram — nenhum encontro desagradável pelo caminho. Mas avistei fumaça adiante. Outro acampamento, com certeza. Mas está longe.

• • • • •

Mais de um dia de cavalgada e o acampamento — ou o foco da fumaça, seja lá qual for — continua longe. Não vou parar. Tenebra, me abençoe!

• • • • •

Era mesmo um acampamento. Mas não como o anterior, que era relativamente pequeno. Este outro era muito maior, mas praticamente deserto. Avistei cozinheiros, escravas, animais e alguns poucos legionários mais jovens ou mais velhos fazendo a ronda ou mantendo tudo em ordem. Pela quantidade e disposição das barracas, acho que uma força enorme estava aquartelada aqui. O que me leva à conclusão de que a invasão de Deheon já começou. Hoje à noite atravessarei o acampamento. Com a pouca quantidade de gente, vai ser fácil.

• • • • •

Deixei-me levar pela curiosidade. Ao invés de simplesmente atravessar o acampamento, decidi dar uma olhada melhor. Precisei cortar as gargantas de dois guardas, adormecer outros com magia, silenciar umas escravas. Não posso deixar que ninguém saiba que estive aqui. Encontrei uma barraca maior que qualquer outra, com brasões e sinais do tipo ao lado da entrada. Só podia pertencer a uma pessoa em toda Tapista. Encontrei jóias, armas e outros objetos, quinquilharias. Mas também encontrei mapas, planos, correspondências. Sabendo o caminho das legiões através de Deheon até Valkaria, tudo ficaria mais fácil. *Ficaria*, porque descobri que as tropas partiram há algum tempo — elas estão dias à minha frente. Mas a pé. Eu tenho meu rápido cavalo, por Nimb! Agora sei onde as sentinelas ficarão postadas, onde os batedores e retaguarda serão dispostos. Partirei.

• • • • •

Pouco tempo para escrever alguma coisa; estou correndo para alcançar as tropas de Tapista. Os rastros são claros, e maculam a paisagem. Já saí das montanhas, estou em Deheon. O mais difícil foi cruzar o Rio dos Deuses, mas meu cavalo é um bom nadador (e eu também sei onde encontrar um balseiro — não sou nenhum novato na região).

• • • • •

Sei que minha última entrada foi tempos atrás, mas não quis perder tempo com nada. Nem mesmo com meu diário. Mas agora que já atravessei o Rio dos Deuses há dias e a jornada está no fim, preciso conversar, desabafar com alguém. Afinal, minha única companhia, meu rápido cavalo, meu fiel companheiro, meu amigo, morreu. Não agüentou a pressão, não agüentou tudo o que o fiz passar e que exigi dele nos últimos dias. Sinto-me culpado, mas sei que a culpa é na verdade dos malditos minotauros — por que eles precisam atacar, por que precisam provar sua força para todo o mundo? Só podem estar querendo compensar a falta de alguma coisa no meio das pernas!

Mas estou próximo a Valkaria. Os mapas que roubei indicam que estou bem perto da Capital, mesmo tendo viajado tantos dias a pé. Minha intuição confirma isso. Já passei o braço do Rio dos Deuses que desce pelas Cataratas de Hyninn, e logo mais chegarei a Valkaria. Nada poderia me deixar mais feliz. Ou apreensivo.

• • • • •

Os últimos dias foram tranquilos. Amanhã chego à Capital. Mas só porque vou passar a noite caminhando. Sei que não vou dormir, então por que perder tempo? De onde estou consigo avisar as luzes da cidade ao longe. Ah, Valkaria...

• • • • •

Não sei bem como descrever tudo que presenciei nos últimos dias. As luzes que avistei dias atrás não eram de Valkaria — pelo menos, não dos prédios e habitantes da cidade. Era *a própria cidade*, em chamas! Valkaria ardia!

Substimei os minotauros. Eles não estavam apenas dias à minha frente. Sua marcha também foi muito mais rápida que o meu desespero. Eles devem ter chegado à cidade muito antes de mim, e sitiaram a Capital. Do terreno alto por onde cheguei, consegui ver que a cidade estava toda cercada. Máquinas de guerra, balestras e catapultas cuspiam suas cargas flamejantes sobre Valkaria. Torres móveis vomitavam legionários por sobre as muralhas da cidade. Aríetes retumbavam nos portões. Fumaça subia de todos os lados. Mesmo longe, eu conseguia ouvir os gritos e lamentos, o povo e os soldados. Morte por todos os lados. Desespero.

Mesmo assim, Valkaria estava preparada para o ataque: havia um exército defendendo a cidade, clérigos das incontáveis igrejas, magos, o Protetorado do Reino, e as baixas eram muitas... Mas muito maiores de um dos lados. Quando cheguei, a batalha já estava encaminhada. Parecia ter se arrastado por toda a noite. Por mais de uma só noite. E certamente por mais de um só dia. Eu tinha chegado muito mais atrasado do que pensava. Os minotauros já tinham invadido a cidade por cima das muralhas, pelas torres móveis. O saque logo começaria.

Acompanhei todo o processo. Não havia nada a fazer. De joelhos, vi quando os portões finalmente cederam, quando a invasão de verdade começou. Tenho que reconhecer que os legionários de Tapista não são invasores comuns, bárbaros e ladrões. Eles dominaram a cidade aos poucos, conquistando territórios e controlando partes da cidade um pouco de cada vez, de maneira disciplinada. Flâmulas e bandeiras de Tapista marcavam os pontos e quadras dominados. Mas não conseguiram tomar tudo. Pouco, até. Mas foi o suficiente. Não sei quantas horas passaram, mas sei que a batalha e a invasão levaram dias. Perdi a noção do tempo. Em algum momento, silêncio.

Os defensores lutaram bravamente. Deram aos tapistanos a batalha de suas vidas. E deram suas vidas por esta batalha. No silêncio, trombetas soaram. O combate parou. O tempo parou. Apenas a fumaça, a dor e angústia se mexiam. Soldados diferenciados — uma guarda de honra — entraram na cidade, rumando para o Palácio Imperial. Ao centro, só podia ser Aurakas. Uma comitiva recebeu o Príncipe nos portões da morada do Rei-Imperador. Pela cidade, nenhum movimento. Apenas lamentos, gritos agonizantes, sofrimento. Horas depois, comoção. O tempo parou de novo. Lentamente, os portões do Palácio se abriram. A guarda de honra dos minotauros saiu. Aurakas também. Atrás dele, um séquito misto de valkarianos. Entre eles, o Rei-Imperador e sua esposa. Malas, baús e caixas. Não demorei a entender.

Ao ver o Senhor do Reinado, as pessoas saíram de seus esconderijos, formaram filas ao longo da via, um corredor guardado pelos legionários. A comitiva atravessou a cidade, passou pelos portões. Os minotauros levantaram acampamento rapidamente, e em poucas horas colocaram-se em marcha. Em direção às Uivantes, rumo a Tapista. Levando o nosso Rei-Imperador. Que depois eu confirmei: refém. Pra trás, a cidade, o povo, a nobreza. De cima dos muros, *Lady Shivara Sharpblade* observava serena a partida dos invasores.

A única coisa que me veio à cabeça foram versos de uma antiga profecia:

"(...) O sangue tingirá os campos de vermelho

Um rei partirá sua coroa em dois (...)"

Eu nunca antes acreditara nela. Até agora.



O Fim ou um Novo Começo?

(publicada originalmente na *DragonSlayer* nº 29)

As Guerras Táuricas acabaram, mas a reconstrução de Arton mal começou. Os exércitos do Império de Tauron, como os minotauros agora exigem que seu reino seja chamado, voltaram para suas terras, deixando um rastro de ódio, desconfiança e frustração.

Frustração pelas principais lideranças do Reinado mostraram-se incapazes de reunir seus exércitos a tempo de fazer frente às legiões táuricas, obrigando o Rei-Imperador Thormy a negociar e oferecer sua liberdade em troca da paz. *Desconfiança* porque moradores — amigos, vizinhos e sacerdotes — com quem os artonianos conviviam há anos mostraram-se na verdade espiões e soldados infiltrados. *Ódio* provocado pela desconfiança e frustração, e pela

maneira como os minotauros demonstraram sua superioridade militar: atacando de maneira sorrateira em um momento que muitos consideram um dos mais frágeis do Reinado — após a invasão da Tormenta (e da área de Tormenta em Trebuck, da queda de Glórienn e do caos no Panteão, e da desordem entre os cavaleiros da Luz) e logo após a guerra contra Mestre Arsenal (que exauriu o Reinado como um todo, tanto para fortalecer Arton quanto para debilitar o ex-sumo-sacerdote da Guerra).

Não podemos dizer que os minotauros deixaram também um rastro de destruição às suas costas, pois tudo o que ficou para trás tornou-se parte de seu novo Império; eles conquistaram tudo por onde passaram, com exceção das Uivantes (embora dominem toda a região sul do Reino Gelado) e do Reino-Capital, Dcheon. Diz-se nos bastidores diplomáticos que os minotauros logo erguerão uma enorme embaixada em Valkaria, cujo tamanho e arquitetura (mesclando palácio, templo e fortificação) servirão para lembrar a todos da grandeza de sua civilização. Ou será, perguntamos, que essa nova embaixada não se tornará apenas um lembrete de sua ameaça e opressão?

Opressão no Império de Tauron

Todos sabem como os minotauros são apegados às leis e obcecados em estabelecê-las e segui-las (e em exigir que os outros as sigam).

De acordo com nossos agentes nos reinos conquistados, é exatamente isso que está acontecendo. Apesar de manter os regentes e a nobreza local, depois das Guerras Táuricas os minotauros estabeleceram governadores para cada um de seus novos domínios, e toda uma nova cadeia de comando (social, política e militar). Além disso, as leis que antes eram apenas de Tapista agora estão sendo estendidas também para os reinos conquistados. A população tem resistido às mudanças e, de acordo com agentes da *Gazeta*, "revolta" parece ser a palavra mais usada entre os moradores das grandes e pequenas cidades dos novos domínios do recém-formado Império.

Malpetrim: Cidade Livre

Durante as Guerras Táuricas houve uma cidade que rechaçou e resistiu à invasão dos minotauros: Malpetrim, Capital dos Aventureiros de Arton.

Devido a sua grande população de heróis, a cidade conseguiu evitar a invasão de suas muralhas, resistindo à múltiplos ataques durante toda a guerra. Com o fim das Guerras Táuricas, o Império de Tauron negociou com o Conselho Regente, que conseguiu manter a autonomia da cidade, embora ao custo de pesados impostos.

Nas palavras de um dos conselheiros da Capital dos Aventureiros, o paladino de Khalmyr Mark Silver: "Malpetrim sempre foi uma cidade livre, e assim vai permanecer. Os tapistanos não conseguiram conquistar-nos. Se tudo que conseguem é negociar um pequeno imposto em ouro, pagamos essa esmola rindo de nossos 'conquistadores'. Em Malpetrim jamais haverá um governante que não tenha sido também um herói".

Fontes indicam que Malpetrim é o principal ponto de encontro das lideranças pró-revolta, e que logo uma revolução vai assolar o Império de Tauron partindo da Capital dos Aventureiros.

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 RPG, Copyright 2010, Jambô Editora. Autores Gustavo Brauner, Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Rogério Saladino, Guilherme Dei Svaldi e J.M. Trevisan.

O material a seguir é considerado Identidade do Produto: todos os termos referentes ao cenário de Tormenta, incluindo nomes e descrições de personagens, deuses, lugares e fenômenos, e todas as ilustrações.

O material a seguir é considerado Conteúdo Open Game: todo o texto do livro, exceto por material previamente declarado Identidade do Produto.



Junte-se à guerra!

O grande plano de Tauron, o Deus da Força, foi cumprido. Os minotauros, seus escolhidos, testaram suas legiões contra o Reinado — e venceram. Nos céus, Tauron ascendeu a Rei dos Deuses. Atualmente, os minotauros levam a civilização e a ordem às terras que conquistaram. Esmagando a barbárie e selvageria, impõem seu modo de vida a todo o Império de Tauron.

GUERRAS TÁURICAS apresenta a luta épica entre o Reinado e os minotauros. Quem está certo? Quem são os heróis e os vilões neste conflito? Isso é algo que apenas *você* pode decidir.

Neste livro você irá encontrar:

- A história dos minotauros, da criação da raça até os dias atuais.
- Toda a verdade por trás das Guerras Táuricas, seus motivos e as táticas que garantiram a vitória aos invasores.
- Novos talentos, classes de prestígio, armas e magias.
- Regras para combate contra unidades militares.
- Fichas e históricos de soldados e dos principais PdMs envolvidos na guerra.
- Aventuras passadas antes, durante e depois das Guerras Táuricas.

Alie-se aos guerrilheiros rebeldes ou defenda as províncias civilizadas. Escolha seu lado e prepare-se. Arton nunca mais será o mesmo depois das Guerras Táuricas!



JAMBÔ
Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

16