

TORMENTA REG

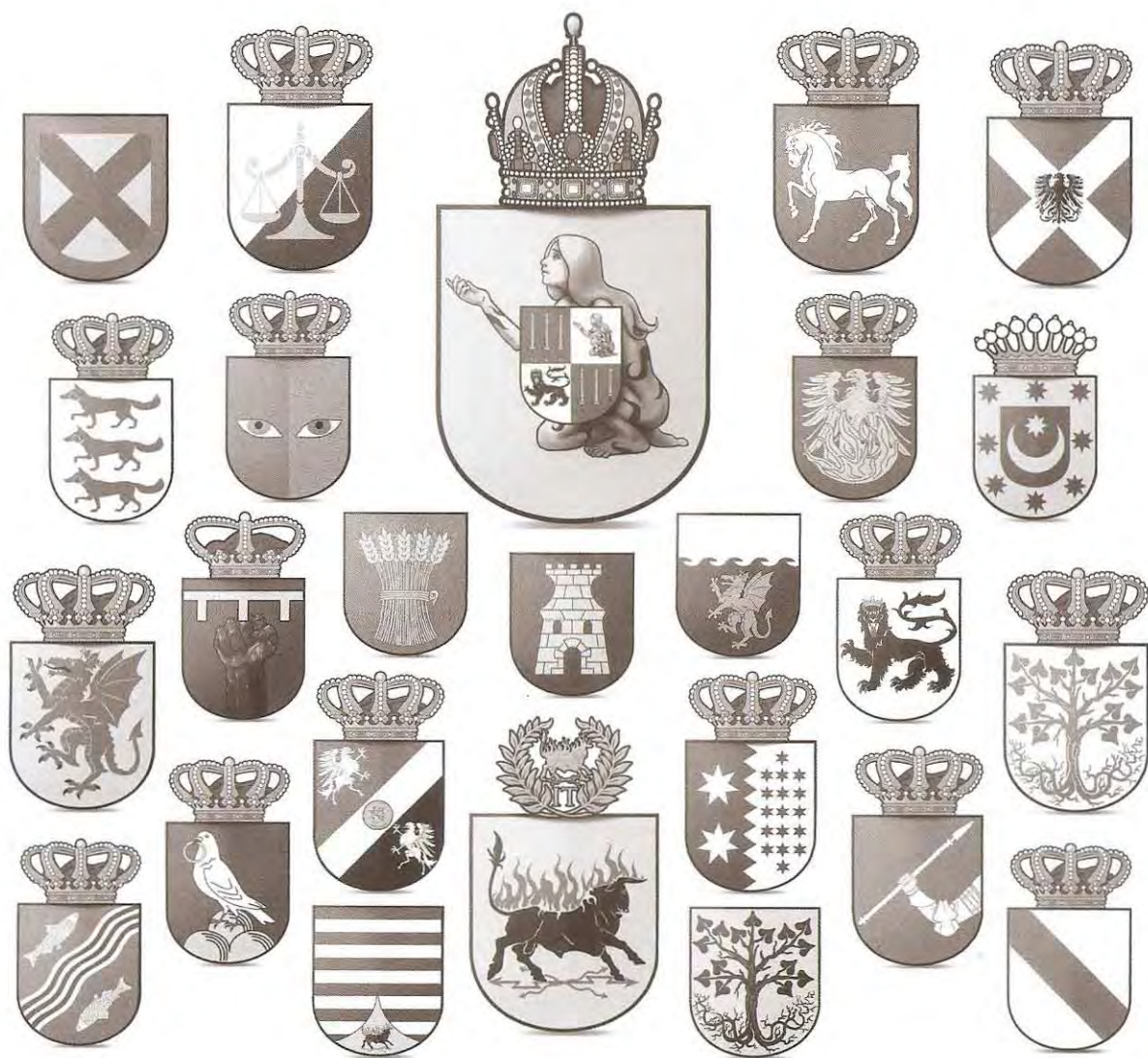


O Mundo de Arton



TORMENTA RPG

O Mundo de Arton



Os Reinos

O Reinado

O Reinado é uma grande coalizão de reinos humanos (além de alguns não humanos) formada originalmente pelos refugiados de Lamnor. Embora cada nação do Reinado seja soberana, todas respondem a uma autoridade maior: o Rei-Imperador ou a Rainha-Imperatriz. A aliança entre os reinos garante relativa paz, mas isso hoje em dia é questionável. Durante as Guerras Táuricas, Tapista (então parte do Reinado) invadiu outros reinos, e a coalizão não foi capaz de vencer.

Embora haja fronteiras definidas (pelo menos em teoria), relações políticas e comércio ativo no Reinado, é ilusão achar que o território é todo seguro, mapeado ou mesmo civilizado. A imensa extensão de terras desta parte do continente não é conhecida de todo. Existem animais selvagens e monstros em cada bosque um pouco mais afastado das principais cidades. As estradas são cheias de salteadores. Incontáveis aldeias não aparecem nos mapas, e seus habitantes vivem à margem da lei e da política, dependendo de si mesmos e de heróis para se proteger.

Cada reino tem sua própria estrutura de governo. Alguns possuem um rei forte e absolutista, enquanto outros são divididos em feudos ou tribos. Uns poucos são regidos por oligarquias ou mesmo governantes eleitos. Em quase todos há um conselho que auxilia o regente. De qualquer forma, nem mesmo o mais rígido tirano ou o mais preocupado rei benevolente consegue vigiar toda a extensão de seu reino.

Os países do Reinado foram criados em torno de fatores culturais dos refugiados de Lamnor. Assim, cada um possui características marcantes, que lhe rendem uma alcunha. Nem todos os habitantes de um determinado reino pensam ou se comportam de modo igual, mas existem traços culturais marcados, e diferenças significativas mesmo entre reinos bem próximos. O Reinado ainda é relativamente jovem, e o modo de pensar arraigado não se dissipou.

O valkar é o idioma padrão do Reinado, conhecido pela grande maioria da população. Outros idiomas também são usados, mas em escala bem menor.

Além de administrar Deheon, o Reino Capital, o papel do Rei-Imperador é analisar os casos e pendências que envolvem mais de um reino, ou o Reinado como um todo. Quando isso acontece, a palavra do regente de Deheon é incontestável.

O antigo Rei-Imperador Thormy era um monarca justo e ponderado — mas com modos metódicos desaprovados por parte da população. No fim das Guerras Táuricas, cumprindo uma antiga profecia, a coroa do Reinado foi “partida em dois”: hoje existe o Reinado e o Império de Tauron (muito embora a área civilizada do continente ainda seja referida como “o Reinado”).

Atualmente o Reinado tem uma Rainha-Imperatriz: Shivara Sharpblade, também regente de Trebuck, Yuden e Deheon. Além de contar com poder político inédito na história da coalizão, Lady Shivara é uma guerreira habilidosa e carismática, amada pelo povo. Ela tem a difícil tarefa de manter os países restantes unidos.



Deheon O Reino Capital



Marco zero da colonização, o ponto onde fica a estátua de Valkaria foi a primeira área não hostil encontrada pelos exilados de Lamnor. Deheon tem uma área circular com aproximadamente 1.050 km de diâmetro, centrada na estátua de Valkaria. As fronteiras foram marcadas no limite onde os clérigos de Valkaria perdiam seus poderes, antes da libertação da deusa. Deheon é, com certeza, o reino mais organizado de todo o Reinado, com a própria Rainha-Imperatriz Shivara Sharpblade supervisionando tudo de perto. A influência de Deheon é grande. Seus nobres lançam as mais populares modas e costumes. Ali são tomadas as decisões políticas mais importantes. Ali estão prodígios como a Grande Academia Arcana e o Protetorado do Reino. O oposto também é verdadeiro — qualquer fato que abale Deheon abalará todo o restante do Reinado.

Características: planície entrecortada por rios, florestas, colinas e montanhas.

Clima: subtropical; temperado a oeste.

Cidades de destaque: Valkaria (capital), Selentine, Gorendill, Pequena Colina, Bek'Ground, Villent, Ridembarr.

População: humanos (80%), halflings (4%), goblins (4%), anões (4%), elfos (5%), outros (3%).

Divindades principais: Valkaria, Khalmyr, Tanna-Toh.

Regente: Rainha-Imperatriz Shivara Sharpblade.

Ahlen O Reino da Intriga



Fundado por três linhagens diferentes de nobres, o reino de Ahlen tem uma história de intrigas e traições. Embora nunca tenha apresentado um conflito armado em grande escala, a luta velada pelo poder dentro de Ahlen já faz parte do dia a dia. O atual regente alcançou a posição envenenando o próprio irmão. O regente anterior foi deposto, vítima de uma conspiração. Fazer parte da nobreza de Ahlen é conviver com inimigos e seus métodos sutis. Tornar-se regente é ser atirado em um ninho de cobras. Essa forma de “subir na vida” também tem forte influência sobre as classes mais baixas. Nativos de Ahlen estão sempre tentando levar vantagem. A honestidade é pouco valorizada — armas também. Os aventureiros locais se dedicam menos ao combate, para aperfeiçoar sua lábia, dissimulação, furtividade, envenenamento e outras táticas.

A lei é severa apenas para os que se deixam apanhar; a falta de esperteza é considerada pior que o crime. O povo de Ahlen também tem uma forte tradição de jogos — especialmente jogos de azar, com cartas, dados e tabuleiros. Trapacear é quase uma obrigação! Uma vez que a violência é vista com repugnância, também é costume resolver disputas através de jogos.

Características: vales e planícies entrecortados por morros e colinas.

Clima: subtropical.

Cidades de destaque: Tharthann (capital), Midron, Nilo.

População: humanos (97%), goblins (2%), outros (1%).

Divindades principais: Nimb, Hyninn, Marah, Tanna-Toh.

Regente: Thorngald Vorlat.

Bielefeld

O Lar da Ordem da Luz

Bielefeld abriga a cidade de Norm, sede dos cavaleiros da Ordem da Luz, uma das organizações benignas mais notórias em Arton. Atualmente, este grupo de servos de Khalmyr está em uma situação delicada. Além das evidências de corrupção dentro dos mais altos escalões, as divergências com Portsmouth são eternas e acirradas. A própria Norm foi praticamente destruída por cavaleiros corrompidos pela Tormenta, e os cofres do reino foram drenados para pagar por um grande ritual mágico feito por Wynlla. Mesmo assim, o status dos cavaleiros em Bielefeld é alto. Costuma-se dizer que uma família nobre que não possui um membro entre os cavaleiros não é realmente nobre. Rendendo-se a pressões, a Ordem tem aceitado cada vez mais membros da nobreza, independente de suas reais qualificações. Este fato pode levar à ruína da outrora gloriosa Ordem da Luz. As ações de cavaleiros heroicos no combate à Tormenta trouxeram grande brilho — um dos maiores heróis do Reinado é o cavaleiro Orion Drake. Mas Orion não foi bem visto por seus irmãos em armas, tendo sido expulso da Ordem da Luz, o que mais uma vez agrava o problema.

Características: planícies entrecortadas por colinas e florestas.

Clima: temperado; subtropical ao sul.

Cidades de destaque: Roschfallen (capital), Portfeld, Highter, Norm.

População: humanos (94%), anões (3%), goblins (1%), halflings (1%), outros (1%).

Divindades principais: Khalmyr, Lena, Tanna-Toh.

Regente: Rei Igor Janz.



Collen

O Reino dos Olhos Exóticos



Collen é um dos menores países do Reinado. No entanto, tem muitas qualidades estranhas. A principal delas é que todos os colenianos têm olhos de cores diferentes: um de uma cor comum, como castanho ou negro, e o outro azul, verde ou castanho claro. Tonalidades exóticas (vermelho, ouro, prata, rosa, lilás...) também são comuns, mas sempre diferentes para cada olho. Os olhos também podem, às vezes, ser semelhantes aos de animais, como gatos, cobras ou águias. Todos os nativos de Collen têm visão excelente. Pode ocorrer que um dos olhos tenha algum poder mágico ligado à visão. Muito já se especulou sobre esse fato, e existem várias lendas e histórias que tentam explicá-lo. Clérigos afirmam que essa marca foi deixada pelos deuses para que o povo de Collen jamais esqueça de sua he-

**Aventureiros
em Deheon**





Perdição
avançada



rança. Outros acham que é tudo fruto de uma maldição. Houve época em que os collenianos não eram bem aceitos em outros reinos, vistos com muita desconfiança. O povo de Collen ainda guarda muito do modo de vida simples dos antigos bárbaros locais. Embora exista uma nobreza, a maior parte do povo não pratica agricultura ou pecuária, nem ergue grandes metrópoles. Vivem da caça e pesca, e moram em pequenas vilas florestais ou cidades costeiras. Pessoas cegas — por nascimento, doença ou acidente — são consideradas amaldiçoadas. Assim, matar uma pessoa cega é visto como um ato de piedade.

Características: totalmente florestal.

Clima: subtropical.

Cidades de destaque: Horeen (capital), Kriegerr, Var Raan, Lardder.

População: humanos (90%), goblins (1%), halflings (6%), outros (3%).

Divindades principais: Allihanna, Grande Oceano, Khalmyr, Tanna-Toh, Azgher, Marah, Szzaas.

Regente: Lorde Godfrey Hogarth.

Hongari

O Reino dos Halflings

Região quase totalmente habitada por halflings, Hongari é o terceiro maior reino não humano do continente (depois de Tapista e Doherrimm). Povo pacato, os “pequeninos” não se envolvem em intrigas e maquinações com os outros reinos. Mesmo sua participação na política do Reinado é quase inexistente: Tildo Didowicz, o atual regente, não é mais que um mero representante da região. As maiores preocupações dos halflings hoje em dia dizem respeito às abusivas taxas impostas a seus comerciantes por Ferren Asloth, regente de Portsmouth. Estas medidas têm dificultado cada vez mais a exportação do fumo cultivado nas Colinas.

Características: península florestal, entrecortada por colinas e planícies; ligeira atividade vulcânica no extremo oeste.

Clima: temperado.

Cidades de destaque: Colinas dos Bons Halflings (capital), Tállintha, Vollandann, Vila Nessie.

População: halflings (76%), humanos (17%), fadas (5%), elfos e outros (2%).

Divindades principais: Lena, Marah, Thyatis, Allihanna.

Regente: Tildo Didowicz, Prefeito das Colinas.



Khubar

O Reino-Arquipélago

Khubar tem uma cultura exótica, que seguiu um caminho diverso dos povos do continente. As casas são rústicas: simples cabanas de palha, bambu, folhas e troncos de palmeira. O clima é quente, com chuvas fortes. A montaria mais comum é o tumarkhân, um enorme lagarto herbívoro. O povo, de pele moreno-acinzentada, tem o costume de tatuar metade do corpo com padrões fluidos e variados. Dizem que esses desenhos servem para representar a dualidade do ser humano, que nasce com



potencial para o bem e para o mal. É costume em Khubar usar pouca roupa, para exibir suas tatuagens. Mas os khubarianos estão longe do barbarismo. Seus guerreiros são bem treinados e organizados, seus sábios são grandes filósofos, magos e monges. A economia é baseada na pesca, coleta de frutas e caça de pequenos répteis.

Características: arquipélago vulcânico próximo à costa sul de Arton.

Clima: tropical.

Cidades de destaque: Havanah (capital), Vila Alkeran, Cidadela do Mal.

População: humanos (89%), halflings (7%), outros (4%).

Divindades principais: Grande Oceano, Benthos (deus menor), Allihanna, Megalokk, Lena, Nimb.

Regente: Khulai-Húk.

Montanhas Uivantes

O Reino Gelado

As Montanhas Uivantes permanecem geladas durante o ano todo. Por muito tempo, estudiosos tentaram encontrar explicações para esse fenômeno, tecendo as mais variadas teorias. Uma delas diz que as montanhas são mantidas nessa temperatura por um gigantesco demônio de gelo adormecido, que está se preparando para despertar e invadir as aldeias da região. Outras envolvem complicadas explicações sobre correntes de ar, frentes frias, constituição geológica das montanhas, etc. (não possui muitos adeptos). A verdade tem ligação com os Dragões-Reis. Beluhga, a Rainha dos Dragões Brancos (também chamados dragões do gelo), foi presa na cordilheira por Khalmyr. Tamanho era o poder de Beluhga que sua presença prolongada afetou o clima local, resultando nas Montanhas Uivantes que conhecemos. Beluhga era adorada como deusa por bárbaros e esquimós que suportam o terrível clima. No entanto, foi morta pelo Paladino. As Uivantes continuam geladas, e ainda não há um novo regente ou Dragão-Rei branco.

Características: terreno montanhoso com vales e lagos.

Clima: glacial.

Cidades de destaque: Giluk, Cidadela de Khalmyr, Terra dos Pequenos, Tundorak.

População: humanos (92%), anões (4%), halflings (2%), minotauros (1%), outros (1%).

Divindades principais: Beluhga (deusa menor, morta), Allihanna, Lena, Khalmyr, Ragnar.

Regente: nenhum.



Namalkah

O Reino dos Cavalos

Namalkah é conhecido em todo o Reinado pela qualidade de suas montarias — os cavalos desse reino são os mais fortes, rápidos e saudáveis de Arton. O cavalo é um animal sagrado no reino, sua vida é tão valiosa quanto a de um ser humano. Toda a cultura local é equestre. Namalkah é um dos poucos países do Reinado que têm como divindade principal um deus menor: Hippión, o Deus dos Cavalos. O talento dos cavaleiros e amazonas namalkahnianos também é notório. Cada criança ganha sua pri-

meira montaria aos seis anos de idade, e jamais deixa de praticar. Uma lenda local diz que, no mesmo momento em que nasce um futuro rei de Namalkah, nasce também um cavalo-rei — uma montaria extraordinária, que irá acompanhar o monarca por toda a vida. Um cavalo-rei só morre quando o rei de Namalkah perece. Essa ligação pode transmitir a impressão de que nativos desse reino são rústicos. De fato, os namalkahnianos descendem de tribos bárbaras e têm uma forte ligação com a natureza, mas também são pessoas sofisticadas. O reino apresenta numerosas grandes cidades, com castelos e palácios, embora também tenha grandes extensões de terreno amplo e vazio, castigado pelo vento.

Características: planícies, campos e pradarias entrecortadas por colinas e florestas.

Clima: subtropical

Cidades de destaque: Palthar (capital), Yron, Mínuia, Suth-Eleghar.

População: humanos (90%), halflings (5%), outros (5%).

Divindades principais: Hippion (deus menor), Khalmyr, Allihanna.

Regente: Borandir Silloherom.

Pondsmânia

O Reino das Fadas



Habitado quase que unicamente por fadas e outras criaturas mágicas, a Pondsmânia não tem grandes cidades. Sua população vive em pequenas vilas ou nas próprias árvores que tomam praticamente todo o reino. A capital, Linnanthas-Shaed, fica no interior da gigantesca Árvore do Céu — que, dizem, foi um presente de Allihanna para a Rainha Thanthalla-Dhaedelin. Muitas lendas cercam a Pondsmânia. Entre outras histórias fantásticas, dizem que o tempo passa de modo diferente dentro do reino — um ano lá dentro pode ser um dia do lado de fora, ou vice-versa. Dizem também que as fadas costumam sequestrar crianças de outros reinos para servir na corte da rainha. E dizem ainda que Linnanthas-Shaed só pode ser encontrada com a permissão de Thanthalla-Dhaedelin. Os vizinhos de Sambúrdia e Trebuck evitam as proximidades da Pondsmânia. Embora se envolva muito pouco na política do Reinado, a rainha costuma enviar emissários oficiais a Deheon de tempos em tempos.

Características: florestas densas.

Clima: subtropical.

Cidades de destaque: Linnanthas-Shaed (capital), Palácio-Cidadela de Hayall.

População: fadas (56%), outros (44%).

Divindades principais: Wýnna, Allihanna, Lena.

Regente: Rainha Thanthalla-Dhaedelin.

Portsmouth

O Reino da Magia Proibida



Outrora um condado pertencente a Bielefeld, Portsmouth conquistou sua indepen-



dência graças às maquinações do Conde Ferren Asloth. Acredita-se que a medida tenha sido uma tentativa de afastar a influência da Ordem da Luz. Portsmouth tem duas particularidades. A primeira é a total proibição da prática de magia arcana. A presença de magos é tolerada — mas aquele que for flagrado lançando magias é preso no mesmo instante, e pode ser condenado à morte, dependendo da circunstância. Livros de magia ficam em poder da guarda durante a permanência do mago. O culto à deusa Wynnna é tolerado, embora seja visto com desconfiança. A outra característica é a total intolerância quanto aos cavaleiros da Ordem da Luz. O povo de Portsmouth apoia as convicções de seu regente. A verdade é que Ferren é, secretamente, um mago de considerável poder. Ninguém no Reinado conhece esse fato. A explicação mais simples para sua postura é que, sem outros magos por perto, o conde pode concentrar todos os conhecimentos arcanos em si mesmo. Sua política tirânica fez com que Portsmouth prosperasse. Além da exportação de produtos internos, boa parte da renda do reino vem dos abusivos impostos cobrados dos halflings de Hongari — que precisam atravessar o reino para levar seus carregamentos de fumo a outras partes.

Características: floresta entrecortada por colinas e planícies.

Clima: temperado.

Cidades de destaque: Milothiann (capital), Cambur, Ith, Adoloth.

População: humanos (97%), outros (3%).

Divindades principais: Keenn, Tanna-Toh.

Regente: Conde Ferren Asloth.

Sambúrdia

O Celeiro de Arton

Um mais ricos reinos de Arton, Sambúrdia tem a maior produção agrícola do Reinado. Enormes fazendas se espalham por toda a terra. Sambúrdia é um dos melhores lugares para se viver em Arton — pelo clima e a facilidade de plantio e devido a uma campanha do regente Isontorn. Ainda faltam pessoas para trabalhar nas plantações e em outras atividades, e o reino dá boas-vindas a todos. A nobreza samburdiana é uma das mais ricas do Reinado, comparável aos nobres de Deheon e Yuden. Os impostos são considerados altos — mas, com a riqueza local, qualquer cidadão pode viver com conforto. A grande extensão florestal do reino ainda abriga muitos perigos selvagens. Devido a isso, aventureiros dispostos a combater essas ameaças também são muito bem-vindos em Sambúrdia. As florestas atraem uma quantidade razoável de elfos — mas, até onde se sabe, nenhuma comunidade élfica chegou a ser formada ali. Allihanna é a deusa mais popular. Clérigos e druidas são comuns, mesmo nas grandes cidades. Sambúrdia tem excelentes relações comerciais com praticamente todos os reinos vizinhos, e o regente tem recebido emissários halflings de Hongari. Desconfia-se que esteja negociando algum acordo para que os halflings possam contornar as restrições de Portsmouth.

Características: florestas densas.

Clima: tropical a oeste, subtropical a leste.

Cidades de destaque: Sambúrdia (capital), Mehnat, Tallban, Collarthan.

População: humanos (88%), elfos (6%), halflings (2%), goblins (3%), outros (1%).

Divindades principais: Allihanna, Khalmyr, Wynnna.

Regente: Beldrad Isontorn.



Sckharshantallas

O Reino do Dragão



Sckhar, o Rei dos Dragões Vermelhos, é o regente desta nação. É considerado um bom governante — apesar de implacável com quem desobedece suas leis. Territorial como todo dragão, vê Sckharshantallas como seu imenso covil. Sua presença intimidadora reduz os ataques de monstros das vizinhas Montanhas Sanguinárias, além de tornar o reino bastante quente. Os cidadãos do reino pagam tributo com dinheiro, joias e itens mágicos — aventureiros comentam que o palácio de Sckhar teria o maior tesouro de Arton. A cultura e arte locais são baseadas na figura majestosa do dragão vermelho, que adorna templos, castelos, roupas, armas e armaduras. Sckhar também é venerado como divindade, com clérigos próprios e uma ordem organizada. Além disso, os cargos de autoridade no reino são ocupados por meio-dragões, filhos do próprio Sckhar com as humanas e elfas de seu harém. Sckhar tem uma forma humanoide, que usa quando deseja ser visto em público: um elfo alto e esguio, trajado em mantos negros e vermelhos. Seu olho esquerdo é cego, trazendo três cicatrizes alinhadas que cruzam sua extensão. Sckharshantallas não possui um Conselho. A concentração de tanto poder político nas mãos do ameaçador dragão preocupa alguns, e ninguém ousa imaginar quais seriam as consequências caso Sckhar decida fazer guerra com o resto do Reinado.

Características: campos e savanas entrecortados por florestas e colinas. Ligeira atividade vulcânica ao norte.

Clima: quente.

Cidades de destaque: Ghallistryx (capital), Kherashandallas, Thenarallann, Durtras.

População: humanos (90%), elfos (2%), outros (8%).

Divindades principais: Megalokk, Keenn, Khalmyr, Sckhar (deus menor).

Regente: Sckhar.

Trebuck

O Reino da Tormenta



Formado por vilas surgidas após o abandono das torres e fortes que protegiam o reino, Trebuck era um país pacato de cultura campestre. Entretanto, uma tragédia mudou tudo: uma área de Tormenta surgiu perto do Forte Amarid. Antes abandonada, a fortificação tornou-se um dos principais focos de defesa do reino, abrigando boa parte do exército. Então, uma tragédia ainda maior se abateu. A área de Tormenta expandiu-se, tomando o Forte Amarid e uma considerável faixa de terra além do Rio dos Deuses. Milhares de pessoas morreram, vítimas do ataque dos demônios e da chuva ácida. Isso levou à formação do Exército do Reinado, um agrupamento de soldados de todos os reinos, que enfrentou a Tormenta no Forte Amarid. O resultado foi a derrota, e a regente de Trebuck, Shivara Sharpblade, escapou por pouco. No entanto, Shivara mostrou-se uma governante carismática, forte e astuta. Seu casamento com Mitkov, regente de Yuden, garantiu auxílio militar — e, quando Mitkov foi deposto, ela assumiu o trono de Yuden. Com a captura do Rei-Imperador Thormy, Shivara assumiu ainda a coroa de Deheon e o posto

de Rainha-Imperatriz, tornando-se a pessoa mais poderosa de Arton. Embora Trebuck continue sob a sombra vermelha da tempestade, agora sua rainha conta com todo o poderio do Reinado. Os habitantes esperam que seja suficiente.

Características: campos e savanas entrecortados por florestas e colinas.

Clima: tropical.

Cidades de destaque: Crovandar (capital), Prodd, Tyros.

População: humanos (90%), outros (10%).

Divindades principais: Khalmyr, Keenn.

Regente: Rainha-Imperatriz Shivara Sharpblade.

Tyrondir

O Reino da Fronteira



Como uma antiga extensão do reino de Deheon, Tyrondir sofre de dependência da capital. Com economia basicamente agrícola, o reino não desenvolveu grandes riquezas nem progressos próprios — além de contar com um diminuto exército. Além disso, é costume entre os jovens tyrondinos partir de sua terra natal em busca de melhores oportunidades. Muitos acham que viver permanentemente em Tyrondir é pura perda de tempo. A guerra marca a história deste reino. Além de ser palco para grandes ressentimentos entre os cidadãos dos dois continentes devido à Grande Batalha, Tyrondir vive sob ameaça de Thwor Ironfist e a Aliança Negra, principalmente depois da queda de Khalifor. O general bugbear está parado há dez anos, o que levou alguns a achar que a conquista acabou. No entanto, a desestabilização do Reinado com as Guerras Táuricas (e o cumprimento de parte da profecia sobre Thwor) renovou os temores de uma invasão do exército goblinoide.

Características: planície entrecortada por colinas, florestas, lagos e rios.

Clima: subtropical ao norte, temperado ao sul.

Cidades de destaque: Cosamhir (capital), Molok, Vila Questor, Dagba, Ragnarkhorrangor (antiga Khalifor).

População: humanos (93%), anões (5%), outros (2%) — não incluindo a população goblinoide de Ragnarkhorrangor.

Divindades principais: Khalmyr, Thyatis, Ragnar (somente entre a Aliança Negra).

Regente: Balek III.

União Púrpura

Os Reinos Menores



Formada por uma série de pequenos reinos independentes, a União Púrpura é a evolução natural das antigas tribos bárbaras que já habitavam o continente antes da chegada dos exilados do sul. O reino é governado por um conselho de tribos, presidido por um grande chefe. Há alguns anos, o algoz da Tormenta Crânio Negro conseguiu infectar muitos guerreiros da União Púrpura com simbioses, e forçou uma batalha contra o Exército do Reinado. A grande mortandade desestabilizou a União Púrpura,

e deixou muitas tribos sem chefes. Yuden ofereceu ajuda, estendendo seu militarismo ao reino, mas isso também diminuiu quando Shivara Sharpblade assumiu o trono. Ainda hoje muitas tribos da União Púrpura buscam guerreiros fortes e decididos que possam liderá-las, e os costumes do reino possibilitam que estrangeiros e não humanos ocupem o cargo, desde que triunfem nos combates rituais.

Características: florestas entrecortadas por colinas e platôs.

Clima: temperado.

Cidades de destaque: Grael (capital), Galleann, Ghord.

População: humanos (97%), halflings (1%), outros (2%).

Divindades principais: Allihanna, Khalmyr, Megalokk, Aharak (deus menor).

Regente: nenhum.

Wynlla

O Reino da Magia



Wynlla é um caso único dentro do Reinado: não há um regente. Todas as decisões são tomadas pelo Conselho de Wynna, composto apenas por magos. O povo de Wynlla vê os magos como pessoas inteligentes, sábias, disciplinadas e preparadas para governar. A prosperidade do reino prova que estão certos. A magia faz parte do dia a dia. Mesmo aqueles que não praticam as artes arcanas têm certo conhecimento teórico. A deusa Wynna é amplamente cultuada em majestosos templos. Magos e clérigos de Wynna são figuras respeitadas, sempre ocupando cargos nobres ou de autoridade. A economia do reino se baseia na pesquisa e fabricação de poções, pergaminhos e grimórios. Para aqueles que não conseguem ser aceitos na Academia Arcana, as escolas no reino de Wynlla são uma ótima segunda opção. O próprio reino se formou porque o mago da corte do Reinado na época se propôs a estudar estranhos fenômenos mágicos que aconteciam na região. Eram regiões de magia selvagem que existem até hoje, surgindo e desaparecendo de maneira imprevisível. Wynlla foi palco de dois eventos importantes nos últimos anos: seus magos realizaram o grande ritual de teletransporte que levou tropas de Bielefeld através do continente, e a cidade de Coridrian ergueu-se como um imenso golem, para combater o gigante de ferro de Mestre Arsenal.

Características: planícies e colinas.

Clima: subtropical no centro e norte, tropical ao sul.

Cidades de destaque: Sophand (capital), Kresta, Coridrian.

População: humanos (90%), goblins (2%), halflings (7%), outros (1%).

Divindades principais: Wynna, Tanna-Toh, Tenebra.

Regente: o Conselho de Wynna.

Yuden

O Exército com uma Nação



Yuden, o segundo país mais poderoso do Reinado, já foi considerado uma ameaça comparável à Aliança Negra ou à Tormenta. Yu-

den tem o melhor e mais disciplinado exército do Reinado, e possuía também um regente tirânico e um sentimento de "pureza racial" que agredia qualquer raça não humana. Antes que o Reinado fosse formalmente oficializado, Yuden anexou alguns reinos pequenos, em campanhas militares que até hoje são estudadas como exemplos para qualquer comandante. Há um ditado em Arton: "Toda nação possui um exército, mas Yuden é um exército com uma nação". É tradição que os nobres de Yuden estudem estratégia e formas mais eficientes de se resolver uma batalha. Muitas técnicas e estratégias nunca foram vistas fora dessas fronteiras. A população apoia cada ação de seus regentes. Eles se veem como a melhor e mais avançada sociedade do Reinado.

Após incidentes diplomáticos e ameaça de guerra contra Deheon, o então regente casou-se com Shivara Sharpblade, oferecendo o poderio militar do reino em troca da grande influência da nobre. Yuden então tentou espalhar seu modo de vida por todo o Reinado, enfim manobrando para tomar o posto de Reino Capital — mas sem sucesso. Humilhado e deposto, o regente de Yuden desapareceu, e Shivara Sharpblade assumiu o trono. A nova rainha enfrentou muitas dificuldades, mas aos poucos está conseguindo conquistar o amor do povo, principalmente porque é uma guerreira poderosa. A intolerância dos yudenianos está diminuindo — pelo menos em público. Contudo, o reino ainda é um lugar perigoso para não humanos. Um dos maiores temores dos artonianos é uma revolução em Yuden, a deposição de Shivara e uma nova era expansionista. O reino também é conhecido por abrigar a Caverna do Saber, santuário onde está localizado o Helladarion — o artefato consciente que atua como sumo-sacerdote de Tanna-Toh. Aventureiros ansiosos por respostas fáceis para seus problemas costumam rumar para lá, mas então descobrem que a intolerância de Yuden pode ser um obstáculo inesperado...

Características: planícies e pradarias entrecortadas por colinas e florestas.

Clima: temperado.

Cidades de destaque: Kannilar (capital), Gallienn, Warton, Dreke'llar, Gavanir, Thornwell, Bonwa.

População: humanos (90%), goblins (8%), outros (2%).

Divindades principais: Keenn, Khalmir, Tanna-Toh.

Regente: Rainha-Imperatriz Shivara Sharpblade.

Zakharov O Reino das Armas



Diz-se que ninguém faz armas como Zakharov. A cultura do reino é baseada nas armas, e seus armeiros disputam apenas com os anões a superioridade no mundo conhecido. Os zakharovianos são extremamente ligados a sua pátria, e recusam-se a ensinar seus segredos para estrangeiros. Isso não significa que o povo de Zakharov goste da guerra. Para eles, as armas são obras de arte, provas de talento e a única real diferença entre o homem e os animais. É costume local que todos os cidadãos carreguem uma arma — mesmo que não saibam usá-la. Zakharov foi atacado por uma área de Tormenta, e abriga o mais metódico e estudioso Lorde da Tormenta, Aharadak. Isso levou muitos nobres ao desespero, desejando que seu aliado Yuden tomasse o controle do Reinado para melhor protegê-los. No entanto, depois que Shivara assumiu o trono de Yuden, as relações entre os dois reinos esfriaram. Zakharov ainda vive sob a ameaça da Tormenta, e acha que pode contar apenas consigo mesmo.

Características: planície entrecortada por colinas, florestas e rios.

Clima: temperado a noroeste, subtropical no centro e sudeste.

Cidades de destaque: Zakharin (capital), Yuvalinn, Trokhard, Tahafett, Cidade de Rhond.

População: humanos (90%), goblins (5%), outros (5%).

Divindades principais: Keenn, Khalmir, Marah, Rhond (deus menor).

Regente: Walfengarr Roggandin.

O Império de Tauron

Durante séculos, o Reinado foi supremo como coalizão de reinos no continente, mas havia grandes tensões, e às vezes ameaça de guerra. Isso explodiu quando Tapista, o Reino dos Minotauros, invadiu Hershey e então todo o sudoeste, dando início às Guerras Táuricas.

O rápido ataque dos minotauros pegou as outras nações de surpresa, e não houve tempo para organizar um contra-ataque — principalmente levando-se em conta o ataque do colosso de Mestre Arsenal e as movimentações da Tormenta no leste. Tapista triunfou, anexando vários reinos e dividindo o Reinado. Hoje em dia, o Império de Tauron é uma segunda coalizão começando a se estabilizar. Cada reino manteve seu regente, mas em geral este é apenas um fantoche ou, na melhor das hipóteses, um segundo em comando. Em cada nação conquistada há um governador minotauro, responsável pela burocracia pública e pelas reais decisões em muitos casos. O governador tem poder de veto sobre o regente.

A vida sob domínio dos minotauros não é tão horrível quanto alguns imaginavam. Há escravidão, pesados impostos e leis extremamente

severas, mas também maior segurança, grandes avanços de engenharia e uma sociedade mais organizada. Os minotauros são senhores rígidos, mas não cruéis (pelo menos não o tempo todo). Ainda há muitos focos de resistência, com rebeldes lutando constantemente contra o domínio. A cidade de Malpetrim, em Petrynia, nunca foi conquistada, e permanece como uma capital da resistência secreta.

Também é ilusão imaginar que há soldados minotauros patrulhando cada metro quadrado dos territórios conquistados. Nas maiores cidades, o domínio é completo, mas em estradas ermas, florestas ou mesmo aldeias afastadas, muitos meses podem se passar sem que um único legionário surja. A cidade fora da lei de Smokestone, perdida em algum lugar das grandes planícies de Petrynia, nunca foi descoberta pelos minotauros.

Para cidadãos pacíficos que não se importam de ignorar alguns desmandos ocasionais, o Império é um bom lugar. Para aqueles sedentos de liberdade e intolerantes com a repressão, é um inferno. E, para quem perdeu amigos e familiares nas Guerras Táuricas, é um lembrete constante da derrota e da matança.

Tapista

O Reino dos Minotauros

O grande reino de Tapista já foi a maior nação não humana do Reinado, e agora é a capital do Império de Tauron, tendo triunfado sobre todos os outros países. As cidades de Tapista são imensas e impressionantes, com arquitetura que só os anões conseguem rivalizar. Os minotauros são até hoje o único povo capaz de construir pontes sobre o Rio dos Deuses (mesmo que em seu ponto mais estreito). A escravidão é legal em Tapista, costume que se espalhou a todo o Império. Quase todos os escravos são criminosos condenados e prisioneiros de guerra, vendidos em leilões. Existe também escravidão por dívida (período determinado pelo Estado), ou por contrato. Os próprios minotauros preferem a morte ou o julgamento na arena à escravidão. Foi graças à devoção dos minotauros que Tauron ascendeu ao posto de líder do Panteão. O antigo Rei-Imperador Thormy e sua esposa foram capturados e tomados como reféns no fim das Guerras Táuricas, e hoje residem em Tapista. Embora sejam tratados como convidados, existem aventureiros que planejam libertá-los. Quando Glórienn, a Deusa dos Elfos, entregou-se à escravidão nas mãos de Tauron, muitos elfos também se tornaram escravos voluntariamente, aumentando a população élfica em Tapista. Hoje em dia, é comum ver escravos élficos (desde servos domésticos até sábios e magos) acompanhando seus mestres minotauros.

Características: planície cortada pelo Rio dos Deuses, desértica ao norte, montanhosa ao sul.

Clima: tropical ao norte e sudoeste, temperado ao sul.

Cidades de destaque: Tiberus (capital), Marma, Calacala, Foz, Tile, Boren.

População: minotauros (54%), elfos (25%), humanos (20%), outros (1%).

Divindades principais: Tauron, Khalmyr, Megalokk, Glórienn (deusa menor).

Regente: Imperator Aurakas.



muito a sério. Isso coloca os visitantes em situação constrangedora: pegar uma moeda com a mão esquerda pode ser sinal de terrível azar, impedindo você de ser bem aceito em uma taverna ou estalagem. Para complicar mais as coisas, em Fortuna alguns atos *realmente* afetam a sorte. Mas não há como saber quais. Ninguém sabe a origem disso, mas muitos suspeitam de uma área de magia selvagem ou uma maldição de Nimb. O domínio dos minotauros mudou pouco os costumes de Fortuna, por mais que os conquistadores tentem impor racionalidade e o culto a Tauron. Eles mesmos descobriram que é melhor seguir certas superstições, ou o azar não tem fim...

Características: floresta entrecortada por planícies e colinas.

Clima: frio ao norte, temperado ao sul.

Cidades de destaque: Nimbarann (capital), Luvian, Karitania.

População: humanos (85%), minotauros (10%), goblins (2%), halfings (1%), outros (2%).

Divindades principais: Nimb, Tauron.

Regente: Hosur Allim, governador Curbius.



Fortuna

O Reino da Boa Sorte

Em nenhum lugar de Arton superstições têm tanta força quanto em Fortuna. Ninguém entra em casa sem cruzar o punho direito fechado à frente do peito para barrar os maus espíritos. Ninguém monta cavalos negros, pois é mau agouro. Quando uma coruja pia doze vezes em uma noite sem lua, é certo que um membro da família irá falecer. Embora tudo isso possa parecer tolice, os habitantes de Fortuna levam esses costumes

Lomatubar

O Reino da Praga

Lomatubar é um reino assolado pela doença, de onde muitos tentam fugir. Isso se deve à Praga Coral — uma doença mágica criada para dizimar orcs, mas que agora também afeta humanos e outras criaturas. São tantos os rumores sobre os efeitos da doença que nenhum deles pode ser considerado verdadeiro. Os mais comuns falam de febre e dores nas juntas. No intervalo de dois meses, os membros se atrofiam e a vítima perde a capacidade de locomoção. No terceiro mês, a Praga atinge os órgãos internos, o que resulta invariavelmente na morte. A cura através de magia é particularmente ineficaz. Existem ainda boatos de que os poucos sobreviventes da doença acabaram desenvolvendo poderes estranhos, tornando-se feiticeiros, mas nenhum deles voltou a ser visto. Não há notícias de que a Praga tenha aparecido em qualquer outro ponto do Reinado, mesmo nos reinos vizinhos. Durante as Guerras Táuricas, os orcs aproveitaram para contra-atacar, e chegaram a enfrentar os minotauros em muitas frentes. Tapista venceu, mas sofreu grandes baixas. Hoje em dia, Lomatubar é um reino destruído, com focos de orcs, a Praga e os conquistadores. Os habitantes são proibidos de sair do reino, pois os minotauros temem que a Praga Coral acabe se espalhando.



Características: floresta entrecortada por planícies e colinas.

Clima: frio ao norte, temperado ao sul.

Cidades de destaque: Barud (capital), Ralandar, Kurikondir.

População: humanos (80%), minotauros (9%), orcs (10%), outros (1%).

Divindades principais: Tauron, Khalmyr, Lena, Allihanna, Marah.

Regente: Kholtak Sedmoor, governador Menelaus.

Petrynia

O Reino das Histórias Fantásticas

Petrynia é um reino composto por muitas cidades de pequeno porte. Tornou-se famoso graças à notória Malpetrim, que serviu de palco para aventuras épicas como a busca pelo Disco dos Três. A fama da cidade ocasionou um fenômeno curioso. Petrynia passou a ser o cenário de incontáveis histórias e aventuras supostamente verídicas. É comum ouvir, por exemplo, que “nas proximidades de Altrim existe, sob a Árvore Forquilha, o Enorme Novilho Dourado de Allihanna”, enquanto em Trandia é notória a existência da “Secreta Caverna Sem Fim do Yagalet”. Uma das lendas mais difundidas de Petrynia fala de Cyrandur Wallas, um suposto (e convenientemente desaparecido) herói local, fundador do reino. Em Petrynia, Cyrandur chega a ser mais conhecido que muitas divindades! A quantidade de histórias fantásticas é tão grande que é difícil separar o mito da realidade. Os habitantes de Petrynia são considerados grandes “contadores de histórias” (ou simplesmente mentirosos). É costume, entre os bardos de Arton, começar ou terminar uma história ou canção com a frase “aconteceu em Petrynia”. Petrynia também tem uma das maiores populações de aventureiros em todo o Reinado. A verdade é que, com histórias ou não, Petrynia oferece uma fantástica variedade de desafios. Seus bosques e florestas escondem ruínas misteriosas, fenômenos estranhos e monstros de muitos tipos. Petrynia sofreu quando fantasmas



atravessaram o reino movidos pela Tormenta, e novamente durante as Guerras Táuricas. O incansável povo do reino oferece a maior resistência ao domínio, principalmente em Malpetrim, nunca conquistada.

Características: floresta entrecortada por planícies e colinas.

Clima: frio ao norte, temperado ao sul.

Cidades de destaque: Altrim (capital), Malpetrim, Fauchard, Smokestone, Trandia, Curanmir, Kamalla.

População: humanos (85%), goblins (4%), halflings (4%), minotauros (5%), outros (2%).

Divindades principais: Tauron, Khalmyr, Allihanna, Grande Oceano, Tíbar (deus menor).

Regente: Godin Idelphatt, governador Marcus Tiberius.

Tollon

O Reino da Madeira

O reino de Tollon é assim chamado devido a uma árvore de mesmo nome, que cresce apenas em suas fronteiras. Sua madeira negra tem ótima qualidade, e pode ser usada para fabricar armas, como se fosse aço. Na verdade, as armas de madeira de Tollon são ainda melhores que aço comum. Os nativos do reino são exímios lenhadores. Além da madeira negra, o reino produz um outro tipo — de beleza e qualidade inigualável para a fabricação de mobília, carruagens e embarcações. No passado, druidas de Allihanna temeram que a ação do homem pudesse arriscar as próprias árvores, levando a medidas de reflorestamento. Hoje em dia, uma preocupação muito maior são os minotauros, que usam a madeira indiscriminadamente em seus machados, armas de cerco e fortificações. No entanto, os habitantes de Tollon — disciplinados, trabalhadores e estoicos — sofreram pouco com a adaptação ao novo regime.



Características: totalmente florestal.

Clima: subtropical.

Cidades de destaque: Vallahim (capital), Trodaar, Follen.

População: humanos (73%), minotauros (10%), anões (10%), halflings (3%), outros (4%).

Divindades principais: Tauron, Khalmyr, Allihanna, Lena.

Regente: Solast Arantur, governador Terius.

Protetorado de Roddenphord

O Reino da Guloseima

Como a menor e mais isolada nação do Reinado, o Protetorado de Roddenphord tinha grandes dificuldades financeiras, até que um fazendeiro criou o doce conhecido como gorad. Por decreto do Conselho, sua receita é patrimônio do reino — e sua divulgação para estrangeiros é um crime grave. Depois de um incidente com uma caravana mercantil, Tapista passou a proteger o Protetorado, tornando o reino pouco mais que um fantoche. Por fim, o Protetorado foi totalmente conquistado no início das Guerras Táuricas. Pouco tempo



depois, o regente faleceu. Sua herdeira é muito mais dinâmica e ativa, e alguns suspeitam de que trabalhe contra os minotauros em segredo. Mesmo assim, este é o reino sob domínio mais forte dos minotauros, possuindo quase nenhuma autonomia. Os pacíficos habitantes sofreram muito, e agora abaixam as cabeças para a escravidão. O Protetorado de Roddenphord já foi conhecido como Hershey. No entanto, com o domínio total dos minotauros, o antigo nome foi descartado, e o reino foi rebatizado.

Características: planície entrecortada por florestas e colinas.

Clima: temperado.

Cidades de destaque: Hockly (capital), Swonn, Ashven, Arvhoy.

População: humanos (77%), minotauros (20%), halfings (3%).

Divindades principais: Tauron, Allihanna, Khalmyr.

Regente: Almond Roddenphord, governador Tirrius.

A Liga Independente

Logo após as Guerras Táuricas, a coroa do Reinado se partiu mais uma vez. No entanto, este não foi um ato de violência ou inimizado. Foi puramente um desejo de independência.

Os eventos trágicos dos últimos anos (guerra contra a Tormenta, ameaça de Mestre Arsenal, Guerras Táuricas) preocupavam muito Erov Kadall, membro do Conselho de Nova Ghondriann. A situação do Reinado se agravava cada vez mais, e ninguém parecia dar importância aos “pequenos problemas” de reinos mais afastados. Em vez de enviar ajuda, o Reino Capital pedia que Nova Ghondriann mandasse seus próprios homens para lutar em outros lugares! O então regente, Wyr Thorngrid, não parecia enérgico o bastante.

Então o conselho decidiu depor Thorngrid. Erov Kadall subiu ao poder. Chamou de volta todos os soldados de Nova Ghondriann destacados para o Exército do Reinado e outros postos estrangeiros, deixou de pagar impostos a Deheon e apresentou uma declaração formal de independência à recém-coroadada Rainha-Imperatriz Shivara Sharpblade. Para a surpresa de muitos, Shivara reconheceu a independência de Nova Ghondriann. Era possível usar de força para impedir a independência, mas a governante não desejava impor tirania.

O ato de Kadall já era premeditado, e ele sabia que Callistia logo iria se unir na independência. O reino também vinha sendo ignorado, e a rivalidade antiga com Namalkah foi o catalisador da separação. A maior surpresa foi a adesão de Salistick. Seus habitantes, descrentes dos deuses, sempre foram fiéis ao Reinado, mas tinham um espírito independente que provocou o desligamento.

Hoje em dia, a Liga Independente é uma união de nações que conta com pouco poderio militar — mas todo ele focado em seus próprios problemas, e sem inimigos. Os impostos são baixos, as leis são frouxas. Todos os aventureiros e cidadãos que queiram viver longe do domínio de um Reinado ou um Império são acolhidos nos países da Liga. Diz-se que até mesmo criminosos são perdoados, desde que jurem lealdade ao novo lar. Os boatos mais maldosos afirmam que esses reinos abririam as portas para o próprio Thwor Ironfist, se houvesse algum lucro nisso.

Callistia O Reino das Águas

Callistia é um reino pacato e humilde, com economia baseada na pesca no Rio dos Deuses e no Rio Vermelho. É entrecortado por diversos outros rios, que formam a base da cultura local. O povo de Callistia é humilde e simplório, comandado por famílias nobres muito mais preocupadas com estilo e moda do que com as necessidades da população. Alguns anos atrás, as vilas e cidades ribeirinhas de Callistia passaram a sofrer constantes ataques de criaturas aquáticas vindas dos rios. São seres humanoides



até então desconhecidos — nem sequer lendas a seu respeito existiam. Lembram uma combinação maligna de homem, lagarto, sapo e peixe. Receberam o nome de lursh-lyins — algo como “tiranos das águas”. Os ataques não seguem nenhum padrão, mas muitas vezes ocorrem ao anoitecer. Isso apenas agravou as dificuldades econômicas do reino, e gerou ainda mais inveja do rival Namalkah. O Reinado dava pouca importância aos ataques, mais preocupado com a Tormenta e outras ameaças. Isso levou Callistia a aderir à Liga Independente. Hoje em dia, todo o diminuto exército do reino dedica-se a combater os lursh-lyins.

Características: planícies entrecortadas por muitos rios menores.

Clima: subtropical a temperado.

Cidades de destaque: Fross (capital), Ankhorandir, Tyros, Zuri e Darian.

População: humanos (95%), outros (5%).

Divindades principais: Nerelim (deusa menor), Grande Oceano, Allihanna, Khalmyr, Nimb, Lena.

Regente: Planthor Drako.

Nova Ghondriann O “Novo Lar”



Embora carregue o nome da antiga nação que teria começado a Grande Batalha, não há descendentes de nobres em Nova Ghondriann: o reino foi fundado por servos e camponeses do velho país de Ghondriann, interessados em reerguer o nome da nação. Nos últimos anos, o então regente Wyr Thorngrid era visto como frouxo e pouco enérgico por seu reino. A população de Nova Ghondriann vinha diminuindo misteriosamente, e ninguém sabia a razão. Por fim, Thorngrid foi deposto, e o nobre Erov Kadall tomou seu lugar, formando a Liga Independente. Nova Ghondriann recusa-se a ser chamada de capital da Liga — o conceito é contrário à ideia que deu início à nova coalizão. Hoje em dia, todas as tropas de Nova Ghondriann protegem suas próprias fronteiras, e todos os magos e sábios locais estão empenhados em investigar os desaparecimentos em massa.

Características: florestas a oeste, planícies a leste e sul.

Clima: temperado.

Cidades de destaque: Yukadar (capital), Crisandir, Norba, Marord.

População: humanos (92%), halfings (3%), outros (5%).

Divindades principais: Khalmyr, Lena.

Regente: Erov Kadall.

Salistick

O Reino sem Deuses

Em Salistick não há culto aos deuses do Panteão — nem a deus algum. Não existem clérigos. Isso se deve a seus fundadores, antigos servos de nobres dos reinos exilados de Lamnor. Infelizes com a guerra e com as dificuldades encontradas na colonização do novo continente, os futuros patriarcas de Salistick passaram a crer que os deuses os haviam abandonado. Como resultado, o povo não acredita em “milagres”. Ninguém crê que um clérigo ou paladino seja capaz de receber poderes dos deuses. Os próprios deuses podem ser apenas extrapla-nares poderosos, ou meras ilusões, segundo eles. Todos concordam que os deuses têm seus próprios assuntos egoístas, e não se interessam pelos problemas dos mortais. Não existem leis ou restrições proibindo clérigos. Eles apenas serão considerados magos confusos. Na verdade, é bem difícil para um clérigo mostrar seu poder por aqui. Uma vez que o reino abandonou os deuses, esses também decidiram abandoná-lo, e as magias divinas perderam muita força. Para compensar a falta de curas mágicas, a medicina em Salistick é a mais avançada do Reinado. Também não existe qualquer tabu contra a prática da necromancia ou criação de mortos-vivos. Essa mentalidade independente (e até certo ponto rebelde) motivou a adesão à Liga, mas Salistick não guarda ressentimento algum com o Reinado.

Características: florestas cercadas por planícies.

Clima: temperado.

Cidades de destaque: Yuton (capital), Ergonia, Qualist.

População: humanos (96%), goblins (1%), halflings (2%), outros (1%).

Divindades principais: nenhuma.

Regente: Proddian Aghmen.



Magia Divina em Salistick

O poder divino é fraco em Salistick. Este é um fenômeno comprovado, mas ainda sem explicação. A teoria mais simples diz que, como Salistick abandonou os deuses, os deuses também abandonaram Salistick... Mas a verdade talvez seja mais complexa. Alguns acreditam tratar-se de uma maldição criada por uma entidade antiga — talvez mais antiga que os próprios deuses, e invejosa da adoração que eles recebem. Outros suspeitam de um plano elaborado por um poderoso mago, que quer eliminar a magia divina para que a magia arcana seja a maior força de Arton. Por fim, há quem pense que este é um fenômeno espontâneo. Nem vingança, nem plano de dominação, mas uma simples resposta da realidade à evolução científica de Salistick. Como se o mundo pudesse suportar apenas determinada quantidade de poder e, com o advento da ciência, a magia estivesse perdendo espaço. Isso estaria começando pela magia divina, mas poderia afetar a magia arcana no futuro próximo. Se esta teoria estiver certa, e a influência de Salistick crescer, a própria existência da magia em Arton estará ameaçada.

Seja qual for a explicação, o fato é que lançar magias divinas em Salistick é mais difícil. Sempre que um conjurador tenta lançar uma magia divina, deve fazer um teste de Vontade contra CD 20 + o nível da magia. Em caso de falha, a magia não funciona, mas os PM são gastos mesmo assim. De acordo com o mestre, a CD pode ser ainda mais alta de acordo com o local: CD 20 + nível da magia para ermos e comunidades pequenas (fazendas, povoados), CD 25 + nível da magia para comunidades médias (aldeias, vilas) e CD 30 + nível da magia para comunidades grandes (cidades, castelos).



O Mundo Subterrâneo

Arton é um mundo vasto. Talvez a maior prova de sua imensidão e variedade seja o que alguns chamam de mundo subterrâneo.

Existem inúmeras “camadas” abaixo da superfície artoniana. Através de túneis e redes de cavernas, pode-se chegar até esses verdadeiros continentes que nunca veem o sol, onde vivem raças inteiras. Com certeza a parte mais conhecida é Doherimm. Mas, embora seja enorme, é apenas uma pequena parte do mundo subterrâneo. Também existe o império Trollkyrka, dominado pelos finntroll. E mesmo essa terra misteriosa é uma mera fração da riqueza abaixo do solo.

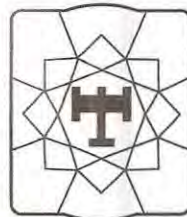
Uma camada ainda mais profunda esconde as terras pacatas dos cogumelos anões. Esta raça simples e pacífica é composta de fungos humanoides, completamente desprovidos de qualquer instinto violento. Camprini, o “reino” dos cogumelos anões, é uma aglomeração de aldeias sonolentas e grandes fazendas de fungos normais, onde a tecnologia é extremamente primitiva. Não há governo, pois as capacidades telepáticas dos cogumelos anões tornam todos os indivíduos muito sensíveis às necessidades de seus semelhantes, possibilitando cooperação quase ilimitada. Dizem os boatos que os cogumelos anões foram um presente de Tenebra a Marah — um povo dedicado à paz, oculto em um local aparentemente inexpugnável. Se isto for verdade, talvez o presente tenha sido uma brincadeira cruel, pois os cogumelos anões são escravizados pelos odiosos finntroll. Não há riquezas em Camprini, mas fungos mágicos criados pelos cogumelos anões — e a própria capacidade telepática desse povo — atraí sábios e exploradores até o reino.

Algumas camadas abaixo de Camprini, dizem haver um continente inteiro povoado por criaturas feitas de pedra e metal. São seres com a forma aproximada de humanos, animais e plantas, mas inteiramente compostos de minerais, possuindo longevidade inimaginável. Um rumor (considerado absurdo pela maioria dos estudiosos) afirma que este povo antecede os próprios deuses, tendo sido criado pelo Nada e pelo Vazio juntamente com o próprio mundo de Arton. As vidas longas destas criaturas tornam-nas excepcionalmente lentas. Alguns grupos de aventureiros já atravessaram cidades inteiras destes seres sem notar que estavam vivos — pensando tratar-se de imensas galerias de estátuas. Alguns exploradores chamam este continente de Gadrjuk, supostamente tendo extraído o nome de um habitante nativo, séculos atrás.

Mais abaixo ainda, há terras cuja existência ninguém jamais foi capaz de confirmar. Um relato fala de um continente inteiro tomado por um fungo gigantesco, com milhares de quilômetros de diâmetro. Esta criatura-lugar seria capaz de enfeitiçar seres de camadas superiores com seus esporos, para então atraí-los e alimentar-se de seus corpos em decomposição. Um boato ainda mais louco fala de um cemitério de deuses em outra camada: um lugar onde deuses menores estariam enterrados, juntamente com artefatos de poder magnífico. Por fim, há quem diga que existe um continente tomado por mares e rios de lava, onde o calor é insuportável, abaixo de todos os outros. Este lugar abrigaria uma passagem aos Reinos de certos deuses, como Thyatis, Megalokk e Keenn...

Doherimm

A Montanha de Ferro



Anões. Pequenos, mas fortes e corajosos. As cavernas são seu lar, o ferro e aço são seus amigos, a cerveja é sua alegria. Uma das raças não humanas mais numerosas do mundo — ou talvez a mais numerosa, uma vez que não se conhece seu número exato. O reino subterrâneo dos anões é um dos maiores enigmas na história de Arton. Todos os anões mantêm em segredo sua localização. Nenhum tipo de magia ou persuasão é capaz de fazer um anão revelar isso. O reino vai dos limites das florestas de Hongari ao leste até perto do Rio dos Deuses na altura de Malpetrim e das Montanhas Uivantes a oeste. Ao sul, Doherimm atinge as proximidades do Istmo de Hangpharstyth; e ao norte, devido a recentes expansões, já atinge as imediações de Namalkah. Apesar do tamanho, chegar a Doherimm é praticamente impossível para qualquer não anão. Além de exigir longas jornadas subterrâneas, todas as passagens são especialmente projetadas para serem encontradas apenas através dos sentidos e raciocínio dos anões. O caminho está repleto de armadilhas e mecanismos de proteção que levariam à morte quaisquer invasores. Algum tipo de distorção dimensional impede o uso de magia ou poderes de teletransporte para alcançar ou mesmo localizar o lugar. Os túneis são habitados por uma variedade de criaturas e monstros perigosos apenas para as demais raças. Existe, por exemplo, uma espécie de aranha minúscula conhecida como beijo-de-Tenebra, cuja picada é mortal para qualquer um — exceto anões. Doherimm tem duas passagens principais para a superfície: uma fica nas Montanhas Uivantes, pouco além do Rio dos Deuses; a outra está no extremo leste, nas proximidades de Hongari. É dito que existe uma terceira passagem, utilizada somente pelos membros da realeza, em momentos de necessidade, com acesso a uma saída muito próxima de Valkaria. A entrada oeste de Doherimm (nas Uivantes) fica sob uma montanha congelada inteiramente feita de ferro; trata-se da lendária Montanha de Ferro, que muitos confundem com o próprio reino. Apesar de toda a segurança, o reino não é inexpugnável: os anões são os guardiões de Rhumnarn, a espada de Khalmyr, e o artefato foi roubado. Foi recuperado anos depois — e modificado. Diz-se que um armeiro profanou Rhumnarn, transformando-a em uma arma moderna, que usa a pólvora, ao gosto de certas facções anãs devotadas a Tenebra. Nenhum anão (muito menos um clérigo da Justiça) confirma ou admite este fato.

Características: cavernas entrecortadas por selvas de fungos, rios e cachoeiras subterrâneas.

Clima: temperatura variada, entre amena, quente e muito quente.

Cidades de destaque: Doher (capital), Zurallhim, Dukaz, Thanzar, Khalandir, Thoranthur.

População: anões (100%).

Divindades principais: Khalmyr, Tenebra.

Regente: Thogar Hammerhead I.

Talentos Nativos

Existem quase trinta nações no continente artoniano. Cada uma com sua cultura, seu modo de vida. A recente divisão das terras civilizadas em Reinado, Império e Liga reforça ainda mais as diferenças entre seus povos.

Talentos nativos (ou regionais) estão disponíveis para personagens nascidos em determinado reino. Essa escolha é feita pelo jogador, com aprovação do mestre.

Naturalmente, cada personagem pode ter apenas um reino nativo. Alegar que esteve ou viveu em vários lugares não é pretexto para escolher talentos de outros reinos (mas veja o talento Adaptação Cultural).

Lista dos Talentos

O Reinado

Ahlen: Bairrista, Esperteza, Intolerância, Trapaceiro.

Bielefeld: Cavaleiro Nato, Educação de Cavaleiro, Patriota, Valoroso.

Collen: Olhos Aguçados, Olhos do Destino, Olhos Especiais, Paciente.

Deheon: Aventureiro Nato, Cosmopolita, Patriota, Prece para Valkaria, Prosperidade.

Hongari: Hospitalidade, Paciente, Pacifismo, Prece para os Mortos.

Khubar: Amigo das Águas, Barbarismo, Criar Tatuagem Mágica, Fúria Leal, Pulmões de Aço, Tatuagem Mística.

Montanhas Uivantes: Arma Dupla, Barbarismo, Berço de Gelo, Fúria Leal.

Namalkah: Barbarismo, Cavaleiro Nato, Fúria Leal, Vínculo com Cavalo.

Pondsmânia: Amigo Invisível, Conhecimento de Fadas, Conhecimento de Magia, Furtividade das Fadas.

Portsmouth: Apóstata, Bairrista, Faro para Magos, Patriota.

Sambúrdia: Amigo das Árvores, Arma Dupla, Comerciante Nato, Prosperidade.

Sckharshantallas: Bairrista, Berço de Fogo, Herdeiro do Dragão, Inimigo de Dragões, Valoroso.

Treback: Patriota, Resistência à Tormenta, Valoroso.

Tyrendir: Inimigo da Aliança Negra, Resoluto, Sangue Goblin.

União Púrpura: Arma Dupla, Barbarismo, Fúria Leal, Resoluto.

Wynlla: Conhecimento de Magia, Mago Nato, Prosperidade.

Yuden: Bairrista, Intolerância, Lutar em Formação, Patriota.

Zakharov: Arma de Família, Armeiro Dedicado, Colecionador de Armas, Mestre Armeiro, Resistência à Tormenta.

O Império de Tauron

Fortuna: Conhecimento de Lendas, Pacifismo, Supersticioso.

Lomatubar: Pioneiro, Resistência a Doenças, Sangue Orc, Valoroso.

Petrynia: Aventureiro Nato, Comerciante Nato, Conhecimento de Lendas, Contador de Histórias.

Tapista: Bairrista, Intolerância, Lógica Labiríntica, Lutar em Formação, Patriota.

Tollon: Amigo das Árvores, Arma de Madeira Mágica, Pioneiro, Resoluto.

Tragematum: Comerciante Nato, Hospitalidade, Pacifismo, Prosperidade.

A Liga Independente

Callistia: Amigo das Águas, Histórias de Pescador, Paciente, Pulmões de Aço.

Nova Ghondriann: Comerciante Nato, Hospitalidade, Independente, Pacifismo.

Salistick: Ateu, Autoconfiança, Médico Nato, Pacifismo, Resistência a Doenças.

Doherimm

Doherimm: Arma de Família, Caminho para Doherimm, Intolerância, Lutar em Formação, Mestre Armeiro, Patriota.

Descrição dos Talentos

Amigo das Águas

Você viveu muito tempo à beira d'água, onde se sente à vontade.

Pré-requisito: nativo de Callistia ou Khubar.

Benefício: nadando, você percorre seu deslocamento inteiro por ação de movimento. Além disso, não sofre penalidade em ataque e dano por lutar embaixo d'água com armas de corte ou esmagamento.

Talentos de Outros Reinos

Um personagem só pode ter talentos nativos de um reino. Entretanto, o mestre pode permitir o seguinte talento opcional, que permite que personagens escolham talentos de outros reinos.

Adaptação Cultural (Destino)

Através de viagens, livros ou mesmo histórias contadas por um nativo, você mergulhou tão profundamente na cultura de outros reinos que aprendeu seus modos.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em testes de Conhecimento (geografia) e pode escolher talentos nativos de qualquer reino.

Talentos Nativos

Pré-Requisitos

Amigo das Águas	Nativo de Callistia ou Khubar.
Amigo das Árvores	Nativo de Sambúrdia ou Tollon.
Amigo Invisível	Car 13, nativo da Pondsônia.
Apóstata	Classe feiticeiro ou mago, nativo de Portsmouth.
Arma de Família	Nativo de Doherimm ou Zakharov.
Arma de Madeira Mágica	Nativo de Tollon.
Arma Dupla	Combater com Duas Armas, nativo das Montanhas Uivantes, Sambúrdia ou União Púrpura.
Armeiro Dedicado	Treinado em Ofício, nativo de Zakharov.
Ateu	Nativo de Salistick.
Autônomo	Nativo de Salistick.
Aventureiro Nato	Nativo de Deheon ou Petrynia.
Bairrista	Nativo de Ahlen, Portsmouth, Sckharshantallas, Tapista ou Yuden.
Barbarismo	Nativo de Khubar, Montanhas Uivantes, Namalkah ou União Púrpura.
Berço de Fogo	Nativo de Sckharshantallas.
Berço de Gelo	Nativo das Montanhas Uivantes.
Caminho para Doherimm	Nativo de Doherimm.
Cavaleiro Nato	Nativo de Bielefeld ou Namalkah.
Colecionador de Armas	Nativo de Zakharov.
Comerciante Nato	Nativo de Nova Ghondriann, Petrynia, Sambúrdia ou Tragematum.
Conhecimento de Fadas	Nativo da Pondsônia.
Conhecimento de Lendas	Nativo de Fortuna ou Petrynia.
Conhecimento de Magia	Nativo de Pondsônia ou Wynlla.
Contador de Histórias	Nativo de Petrynia.
Cosmopolita	Nativo de Deheon.
Criar Tatuagem Mágica	Treinado em Ofício (tatuagens), nativo de Khubar.
Educação de Cavaleiro	Tendência Leal, nativo de Bielefeld.
Esperanza	Nativo de Ahlen.
Faro para Magos	Nativo de Portsmouth.
Fúria Leal	Tendência Leal, ex-bárbaro, nativo de Khubar, Montanhas Uivantes, Namalkah ou União Púrpura.
Furtividade das Fadas	Nativo da Pondsônia.
Herdeiro do Dragão	Capacidade de lançar magias arcanas sem preparação, nativo de Sckharshantallas.
Histórias de Pescador	Nativo de Callistia.
Hospitalidade	Nativo de Hongari, Nova Ghondriann ou Tragematum.
Independente	Nativo de Nova Ghondriann.
Inimigo da Aliança Negra	Nativo de Týrondir.
Inimigo de Dragões	Nativo de Sckharshantallas.
Intolerância	Nativo de Ahlen, Doherimm, Tapista ou Yuden.
Lógica Labiríntica	Nativo de Tapista.
Lutar em Formação	Bônus base de ataque +1, nativo de Doherimm, Tapista ou Yuden.
Mago Nato	Capacidade de lançar magias arcanas, nativo de Wynlla.
Médico Nato	Treinado em Cura, nativo de Salistick.
Mestre Armeiro	Criar Obra-Prima, nativo de Doherimm ou Zakharov.

continua na página 18

continuação da página 27

Olhos Aguçados	Nativo de Collen.
Olhos do Destino	Olhos Especiais.
Olhos Especiais	Olhos Aguçados.
Paciente	Nativo de Callistia, Collen ou Hongari.
Pacifismo	Nativo de Fortuna, Hongari, Nova Ghondriann, Salistick ou Tragematum.
Patriota	Nativo de Bielefeld, Deheon, Doherimm, Portsmouth, Tapista, Trebuck ou Yuden.
Pioneiro	Bônus base de ataque +1, nativo de Lomatubar ou Tollon.
Prece para os Mortos	Nativo de Hongari.
Prece para Valkaria	Nativo de Deheon.
Prosperidade	Nativo de Deheon, Sambúrdia, Tragematum ou Wynlla.
Pulmões de Aço	Nativo de Callistia ou Khubar.
Resistência a Doenças	Nativo de Lomatubar ou Salistick.
Resistência à Tormenta	Nativo de Trebuck ou Zakharov.
Resoluto	Nativo de Tollon, Tyrondir ou União Púrpura.
Sangue Goblin	Humano, nativo de Tyrondir.
Sangue Orc	Humano ou meio-orc, nativo de Lomatubar.
Supersticioso	Nativo de Fortuna.
Tatuagem Mística	Con 13, Sab 13, nativo de Khubar.
Trapaceiro	Int 13, nativo de Ahlen.
Valoroso	Nativo de Bielefeld, Lomatubar, Sckharshantallas ou Trebuck.
Vínculo com Cavalo	Nativo de Namalkah.

Normal: um personagem nadando percorre metade de seu deslocamento por ação de movimento. Um personagem lutando embaixo d'água com uma arma de corte ou esmagamento sofre penalidade de -2 nas jogadas de ataque, e causa metade do dano.

Amigo das Árvores

Você viveu perto de grandes florestas, conhece bem seus caminhos.

Pré-requisito: nativo de Sambúrdia ou Tollon.

Benefício: você atravessa terrenos cobertos de vegetação com deslocamento normal. Além disso, recebe CA+2 quando está em terreno de floresta.

Normal: terreno difícil reduz seu deslocamento à metade.

Amigo Invisível

Uma pequena fadinha invisível segue e ajuda você. Às vezes...

Pré-requisitos: Car 13, nativo da Pondsmanã.

Benefício: uma vez por dia, como uma ação padrão, você pode pedir ajuda para seu companheiro invisível. Faça um teste de Carisma (CD 10). Em caso de sucesso, você lança uma magia arcana ou divina de 1º nível, à sua escolha. Em caso de falha, a magia é escolhida aleatoriamente pelo mestre (mas você ainda decide o alvo, se aplicável).

Apóstata

Você se tornou um conjurador em um reino onde a magia é proibida. Por isso, teve que aprender a se virar sem contar tanto com seus poderes arcanos.

Pré-requisito: classe feiticeiro ou mago, nativo de Portsmouth.

Benefício: seu bônus base de ataque nos níveis de feiticeiro ou mago passa a ser igual ao de um ladino. Como alternativa, seu bônus base de ataque permanece igual, mas você se torna treinado em duas perícias da lista do ladino.

Arma de Família

Você recebeu como herança uma arma que tem ligação especial com sua família. Seu poder aumenta conforme você fica mais experiente.

Pré-requisito: nativo de Doherimm ou Zakharov.

Benefício: você recebe uma arma mágica +1, à sua escolha. No 5º nível, e a cada 5 níveis seguintes, esse bônus aumenta em +1, até um máximo de +5 no 20º nível. Você pode escolher entre bônus de melhoria ou habilidades especiais (mas a arma ainda deve ter +1 de melhoria, no mínimo).

Arma de Madeira Mágica

Você tem uma arma de madeira Tollon, além de saber usar armas feitas desse material.

Pré-requisito: nativo de Tollon.

Benefício: você recebe uma arma de madeira Tollon à sua escolha (veja em *Tormenta RPG*, página 141). Além disso, recebe +2 nas jogadas de dano quando usa qualquer arma desse material.

Especial: em vez de uma arma, você pode escolher um escudo leve de madeira Tollon. Seu bônus de dano ainda é válido para ataques com o escudo.

Arma Dupla

Seu reino tem tradição no uso de armas duplas.

Pré-requisito: Combater com Duas Armas, nativo das Montanhas Uivantes, Sambúrdia ou União Púrpura.

Benefício: você sofre penalidade de -2 por usar uma arma dupla para realizar um ataque adicional.

Especial: se adquirir o talento Combater com Duas Armas Aprimorado, você não sofre mais nenhuma penalidade por fazer um ataque adicional com arma dupla. Se adquirir o talento Combater com Duas Armas Maior, recebe +2 em seus ataques com arma dupla.

Normal: um personagem com o talento Combater com Duas Armas sofre penalidade de -4 ao usar uma arma dupla para realizar um ataque adicional.

Armeiro Dedicado

Usar as armas que você mesmo forja é questão de orgulho!

Pré-requisito: treinado em Ofício, nativo de Zakharov.

Benefício: você recebe +1 em jogadas de ataque e dano com qualquer arma feita por você mesmo.

Ateu

Você acha impossível que qualquer magia venha dos deuses.

Pré-requisito: nativo de Salistick.

Benefício: você recebe +4 em testes de resistência contra magias divinas.

Autônomo

Sua extrema falta de fé nos deuses torna você mais confiante em sua própria força e capacidade.

Pré-requisito: nativo de Salistick.

Benefício: você recebe +1 em todos os testes de resistência.

Aventureiro Nato

Você é um indivíduo muito capaz, com inclinação natural para ser um aventureiro.

Pré-requisito: nativo de Deheon ou Petrynia.

Benefício: você recebe +1 em um valor de habilidade.

Bairrista

Por acreditar que nasceu em um lugar melhor, você é firme em suas convicções (outra forma de dizer que você é teimoso, cabeça-dura e metido a besta).

Pré-requisito: nativo de Ahlen, Portsmouth, Sckharshantallas, Tapista ou Yuden.

Benefício: você recebe +1 em testes de Vontade, e +2 em testes de Intimidação e Intuição.

Barbarismo

Você tem afinidade com os modos bárbaros.

Pré-requisito: nativo de Khubar, Montanhas Uivantes, Namalkah ou União Púrpura.

Benefício: todas as perícias da lista do bárbaro são perícias de classe para você.

Especial: se você é um bárbaro, em vez disso recebe +1 em testes de todas as perícias da lista do bárbaro.

Berço de Fogo (Destino)

Tendo nascido em um dos lugares mais quentes de Arton, você se joga em fogueiras para se bronzear.

Pré-requisito: nativo de Sckharshantallas.

Benefício: você recebe +4 em testes de resistência contra efeitos de calor e fogo e resistência a fogo 5.

Berço de Gelo (Destino)

Tendo nascido em um dos lugares mais frios de Arton, você encara uma nevasca de mangas curtas.

Pré-requisito: nativo das Montanhas Uivantes.

Benefício: você recebe +4 em testes de resistência contra efeitos de frio e gelo e resistência a frio 5.

Caminho para Doherimm

Você sabe percorrer os intrincados caminhos que levam ao reino secreto dos anões, e também evitar seus perigos.

Pré-requisito: nativo de Doherimm.

Benefício: você sabe o caminho para Doherimm. Além disso, recebe +2 em testes de Procurar e Sobrevivência em terrenos subterrâneos e +1 em jogadas de ataque contra criaturas subterrâneas.

Cavaleiro Nato

Você passou muito tempo aprendendo como conduzir uma montaria em batalha.

Pré-requisito: nativo de Bielefeld ou Namalkah.

Benefício: você pode escolher 10 em testes de Cavalgar, mesmo sob pressão. Além disso, uma vez por rodada, pode fazer um teste de Cavalgar para substituir um teste de Reflexos em que você — ou sua montaria — tenha acabado de falhar. Esta habilidade só funciona enquanto você cavalga.

Colecionador de Armas

Você conhece muitas armas, e gosta de todas.

Pré-requisito: nativo de Zakharov.

Benefício: sua penalidade por usar uma arma sem treinamento diminui para -2.

Normal: atacar com uma arma sem saber usá-la provoca penalidade de -4 nas jogadas de ataque.

Comerciante Nato

Atividades comerciais são parte integrante da cultura de seu reino.

Pré-requisito: nativo de Nova Ghondriann, Petrynia, Sambúrdia ou Tragematum.

Benefício: você recebe +2 em testes de Ofício (comerciante). Além disso, quando chega a uma cidade, pode fazer um teste de Ofício (comerciante) contra CD 20. Se for bem-sucedido, você pode comprar itens nessa cidade por 75% do preço normal. Se falhar, pode tentar novamente em um mês.

Conhecimento de Fadas

Você ouviu contos de fada quando criança. Isto é, muito mais que o habitual.

Pré-requisito: nativo de Pondsônia.

Benefício: você recebe +2 em testes de Conhecimento (arcano) e Identificar Magia, e em testes de resistência contra magias ou efeitos de encantamento.

Conhecimento de Lendas

Seu reino cultiva uma antiga tradição de lendas e mitos.

Pré-requisito: nativo de Fortuna ou Petrynia.

Benefício: você tem a habilidade de classe conhecimento de bardo, como se fosse um bardo com seu nível de personagem.

Especial: caso já tenha esta habilidade, recebe +4 em seus testes.

Conhecimento de Magia

A magia é tão comum em sua terra natal que você está habituado a lidar com ela.

Pré-requisito: nativo da Pondsônia ou de Wynlla.

Benefício: você recebe +2 em testes de Identificar Magia. Além disso, para você, a dificuldade para usar instrumento mágico é CD 20.

Normal: usar instrumento mágico tem CD 25.

Contador de Histórias

Seu reino tem tradição de histórias e lendas exageradas. Por isso, você tem facilidade em mentir, improvisar e inventar.

Pré-requisito: nativo de Petrynia.

Benefício: você recebe +2 em testes de Enganação. Além disso, uma vez por dia, pode fazer novamente um teste de Enganação em que tenha acabado de falhar.

Cosmopolita

Você cresceu em uma grande cidade do Reinado, onde coisas novas acontecem todos os dias. Já viu de tudo.

Pré-requisito: nativo de Deheon.

Benefício: todas as perícias são perícias de classe para você.

Criar Tatuagem Mágica

Você conhece os segredos das tatuagens de Khubar.

Pré-requisitos: treinado em Ofício (tatuagens), nativo de Khubar.

Benefício: você pode fazer tatuagens mágicas em uma criatura (incluindo você). Fazer a tatuagem leva um dia, e você deve pagar um custo em TO (para agulhas e tintas especiais) e XP. No fim do dia, faça um teste de Ofício (tatuagens); se falhar, além de não concluir a tatuagem, você perde metade do dinheiro que gastaria.

Estas são as tatuagens que você consegue fazer, a dificuldade do teste de Ofício, seus custos e seus efeitos (um efeito à sua escolha):

Tatuagens Simples (CD 15, 100 TO, 250 XP)

- +2 pontos de vida.
- +1 em um tipo de teste de resistência.
- +2 em uma perícia.

Tatuagens Médias (CD 20, 250 TO, 500 XP)

- +1 nas jogadas de ataque.
- +1 na CA.
- Resistência 5 contra um tipo de energia.

Tatuagens Complexas (CD 25, 500 TO, 1.000 XP)

- +4 nos testes de resistência contra magias.
- +2 em uma habilidade.
- Redução de dano 2.

Uma tatuagem é permanente, e cada criatura pode ter até duas tatuagens. *Dissipar magia* afeta uma tatuagem como se ela fosse um item mágico (seu efeito é anulado por 1d6 rodadas).

Educação de Cavaleiro

Você segue as tradições e os valores da cavalaria.

Pré-requisitos: tendência Leal, nativo de Bielefeld.

Benefício: Conhecimento (nobreza) e Diplomacia são perícias de classe para você. Você também recebe +2 em testes de resistência contra magias e efeitos de medo.

Esperteza

Não é fácil passar você para trás!

Pré-requisito: nativo de Ahlen.

Benefício: você recebe +2 em testes de Intuição e Iniciativa, e +1 em testes de Reflexos.

Faro para Magos

Os habitantes de seu reino nativo são ensinados a desconfiar de magos.

Pré-requisito: nativo de Portsmouth.

Benefício: você pode fazer um teste de Intuição (CD 20) para tentar descobrir se uma criatura pode lançar magias arcanas. Em caso de sucesso, além de fazer a descoberta, você também recebe +2 em testes de resistência contra as magias arcanas dessa criatura.

Fúria Leal

Você mudou de selvagem para civilizado, mas ainda consegue se enfurecer.

Pré-requisitos: tendência Leal, ex-bárbaro, nativo de Khubar, Montanhas Uivantes, Namalkah ou União Púrpura.

Benefício: você ainda é capaz de usar sua fúria. Além disso, sua penalidade na CA quando em fúria diminui para -1.

Normal: um bárbaro que se torna Leal perde sua habilidade de fúria. Mais detalhes em "Ex-Bárbaros" (*Tormenta RPG*, página 47).

Furtividade das Fadas

Fadas podem ser tão furtivas que somem completamente quando querem!

Pré-requisito: nativo da Pondsmanãia.

Benefício: com uma ação livre, você pode ficar invisível (como a magia *invisibilidade maior*) por um número de rodadas por dia igual a seu nível de personagem. Você pode dividir a quantidade total de rodadas em quantos usos quiser. Este é um efeito mágico.

Herdeiro do Dragão

Você tem um pouco do poder do dragão-rei em seu sangue.

Pré-requisitos: capacidade de lançar magias arcanas sem preparação, nativo de Sckharshantallas.

Benefício: a dificuldade dos testes de resistência contra suas magias arcanas aumenta em CD+2.

Histórias de Pescador

Você conhece as criaturas das águas, e sabe como lidar com elas.

Pré-requisito: nativo de Callistia.

Benefício: você recebe +2 em jogadas de ataque, CA e testes de Percepção contra criaturas aquáticas.

Hospitalidade

O povo de sua terra natal é amistoso e tolerante. Até demais.

Pré-requisito: nativo de Hongari, Nova Ghondriann ou Tragematum.

Benefício: você recebe +3 em testes de Diplomacia e Obter Informação, mas sofre uma penalidade de -1 em testes de Intimidação e Intuição.

Independente

Você vem de um reino sem grandes nobres ou heróis. Está acostumado a se virar sozinho.

Pré-requisito: nativo de Nova Ghondriann.

Benefício: você recebe um bônus de +1 na CA e em testes de perícia se estiver sozinho (sem nenhum aliado a até 9m).

Inimigo da Aliança Negra

Devido à ameaça de Thwor Ironfist, você aprendeu a lutar contra goblins, hobgoblins, bugbears e orcs — os soldados da Aliança Negra.

Pré-requisito: nativo de Tyrondir.

Benefício: você recebe a habilidade inimigo predileto do ranger, mas apenas para goblinoides e orcs. Se já tem essa habilidade (humanoides), seus efeitos se acumulam.

Inimigo de Dragões

No reino de Sckhar, muitos aprenderam a enfrentar dragões — para enfrentar os rivais do regente, ou então o próprio!

Pré-requisito: nativo de Sckharshantallas.

Benefício: você recebe a habilidade inimigo predileto do ranger, mas apenas para dragões, meio-dragões e seres aparentados (como kobolds). Se já tem essa habilidade (monstros), seus efeitos se acumulam.

Intolerância

Você tem um gênio terrível, não confia em ninguém. No entanto, isso tem suas vantagens...

Pré-requisito: nativo de Ahlen, Doherimm, Tapista ou Yuden.

Benefício: você recebe +3 em testes de Intimidação e Intuição, mas sofre uma penalidade de -1 em testes de Diplomacia e Obter Informação.

Lógica Labiríntica

Acostumado à complicada arquitetura dos minotauros, você jamais se perde em labirintos e túneis, além de ter uma mente focada.

Pré-requisito: nativo de Tapista.

Benefício: você é imune à magia *labirinto*, e recebe +4 em testes de resistência contra efeitos e magias de encantamento.

Lutar em Formação

Você recebeu treinamento militar para lutar com outros soldados.

Pré-requisitos: bônus base de ataque +1, nativo de Doherimm, Tapista ou Yuden.

Benefício: quando adjacente a um aliado, você recebe +1 em jogadas de ataque e CA.

Mago Nato

Todos em seu reino nativo sabem muito sobre magia, mesmo sem estudar. Quando estudam, então...

Pré-requisitos: capacidade de lançar magias arcanas, nativo de Wynlla.

Benefício: o custo para preparar ou lançar magias cai em -1. Por exemplo, preparar uma magia de 3º custa 2 PM, em vez de 3. Esta redução é aplicada antes de quaisquer talentos metamágicos, e nunca reduz o custo de uma magia abaixo de 1 PM.

Médico Nato

Os habitantes de seu reino rejeitam os clérigos e sua magia de cura — e por isso, desenvolveram técnicas avançadas de medicina.

Pré-requisitos: treinado em Cura, nativo de Salistick.

Benefício: como uma ação completa, você pode realizar um teste de Cura (CD 15) em um paciente. Em caso de sucesso, restaura 1d4 PV, mais 1d4 para cada 5 pontos pelos quais o resultado do teste excedeu 15 (2d4 com 20, 3d4 com 25, e assim por diante). Você só pode usar este talento uma vez por dia em um mesmo paciente.

Você pode usar este talento em si mesmo, mas sofre uma penalidade de -5 no teste de Cura.

Mestre Armeiro

Você aprendeu as técnicas secretas de seu reino para forjar armas superiores a obras-primas.

Pré-requisitos: Criar Obra-Prima, nativo de Doherimm ou Zakharov.

Benefício: você pode forjar armas de qualidade magistral, que fornecem +2 nas jogadas de ataque (em vez de +1 para armas obra-prima). Siga as regras normais para criação de itens, mas a dificuldade do teste de Ofício aumenta em CD+10, e o custo de criação do item aumenta em +500 TO.

Olhos Aguçados

Devido a sua ascendência, seus olhos são melhores.

Pré-requisito: nativo de Collen.

Benefício: você recebe visão na penumbra. Além disso, pode repetir qualquer teste de Percepção que tenha acabado de fazer para notar algo visualmente (mas deve aceitar a segunda rolagem, mesmo sendo pior que a primeira).

Olhos do Destino

Seus olhos podem ver o futuro!

Pré-requisito: Olhos Especiais.

Benefício: você pode lançar *adivinhação* à vontade, sem componentes materiais. Contudo, cada vez que usa este talento, deve fazer um teste de Vontade (CD 20). Se falhar, fica fatigado por uma hora. Uma segunda falha dentro desse período deixa-o exausto. Uma terceira, inconsciente.

Especial: você só pode lançar *adivinhação* uma vez sobre uma mesma pergunta ou questão específica.

Olhos Especiais

Como muitos em Collen, você tem olhos não apenas aguçados — mas mágicos!

Pré-requisito: Olhos Aguçados.

Benefício: escolha entre visão no escuro, *detectar magia* ou *ver o invisível*. O efeito escolhido está sempre ativo, desde que você possa enxergar.

Especial: você pode escolher este talento duas vezes, para dois efeitos diferentes.

Paciente

Em sua terra natal, paciência e tranquilidade são virtudes importantíssimas.

Pré-requisito: nativo de Callistia, Collen ou Hongari.

Benefício: você recebe +2 em testes de Vontade e em todas as perícias baseadas em Sabedoria, mas sofre uma penalidade de -2 em testes de Iniciativa.

Pacifismo

Você vem de um reino que abomina violência e guerra, preferindo resistência pacífica ou diplomacia.

Pré-requisito: nativo de Fortuna, Hongari, Nova Ghondriann, Salistick ou Tragematum.

Benefício: você recebe +2 em testes de Diplomacia, e ganha 2 pontos de vida adicionais.

Patriota

Orgulhoso de sua pátria e sua gente, você acredita ser capaz de sobrepujar qualquer desafio.

Pré-requisito: nativo de Bielefeld, Deheon, Doherimm, Portsmouth, Tapista, Trebuck ou Yuden.

Benefício: duas vezes por dia, você pode somar +2 a uma jogada de ataque ou teste. Você deve anunciar o uso desta habilidade antes que o mestre diga se a jogada ou teste foi bem-sucedido ou não.

Pioneiro

A colonização de seu reino foi difícil. Até hoje muitos habitantes sabem sobreviver nos ermos.

Pré-requisitos: bônus base de ataque +1, nativo de Lomatubar ou Tollon.

Benefício: você recebe +2 em testes de Atletismo e Sobrevivência, e +1 em testes de Fortitude.

Prece para os Mortos

Você conhece uma prece a Hyninn e Thyatis para conversar com os mortos.

Pré-requisito: nativo de Hongari.

Benefício: você pode lançar *falar com os mortos* uma vez por dia.

Prece para Valkaria

Você pode fazer uma prece à deusa para salvar uma vítima mortalmente ferida.

Pré-requisito: nativo de Deheon.

Benefício: com uma ação padrão e um teste de Carisma (CD 10), você pode rezar para que uma vítima morrendo (0 PV ou menos) em sua presença recupere 1d8+1 pontos de vida.

Especial: a cada nova utilização deste talento no mesmo dia, a dificuldade do teste aumenta em CD+5.

Prosperidade

Graças à riqueza de seu reino natal, você tem vastos recursos financeiros.

Pré-requisito: nativo de Deheon, Sambúrdia, Tragematum ou Wynlla.

Benefício: você recebe 300 TO extras em seu dinheiro inicial. Além disso, sempre que sobe de nível, recebe uma quantia igual ao dinheiro inicial do nível que acabou de deixar (por exemplo, ao subir para 4º nível, recebe 600 TO — dinheiro inicial de 3º nível). Veja em "Dinheiro Inicial", no Capítulo 7 de *Tormenta RPG*.

Especial: o dinheiro vem de sua família, de uma guilda de mercadores, do conselho da cidade ou outra fonte. Conforme o julgamento do mestre, a quantia pode não estar disponível em lugares distantes de seu reino nativo. Nesse caso, você recebe o dinheiro assim que chegar a uma região propícia.

Pulmões de Aço

Passar boa parte da vida na água melhorou seu condicionamento físico.

Pré-requisito: nativo de Callistia ou Khubar.

Benefício: você recebe +1 em testes de Fortitude e +2 em testes de Atletismo, e pode prender a respiração por número de rodadas igual ao dobro do seu valor de Constituição (por exemplo, 24 rodadas se tiver Con 12).

Normal: um personagem pode prender o fôlego por um número de rodadas igual a seu valor de Constituição.

Resistência a Doenças

Graças aos cuidados medicinais que você recebeu durante a infância, você é saudável e resistente a doenças.

Pré-requisito: nativo de Lomatubar ou Salistick.

Benefício: você é automaticamente bem-sucedido em testes de Fortitude contra doenças normais (não mágicas). Também recebe +1 em testes de Fortitude.

Resistência à Tormenta

Por seu conhecimento e familiaridade com os terríveis males da Tormenta, que atualmente ataca as fronteiras de seu reino nativo, você é mais resistente a seus efeitos.

Pré-requisito: nativo de Trebuck ou Zakharov.

Benefício: você recebe +4 em testes de resistência contra efeitos provocados pela Tormenta e contra ataques especiais de lefeu e criaturas da Tormenta.

Resoluto

Você vem de uma terra rústica, que cria pessoas firmes e resistentes.

Pré-requisito: nativo de Tollon, Tyrondir ou União Púrpura.

Benefício: você recebe +5 pontos de vida e +1 em testes de Vontade.

Sangue Goblin

Seu reino faz fronteira com um território dominado por goblins, e há certa miscigenação entre os povos.

Pré-requisitos: humano, nativo de Tyrondir.

Benefício: você recebe +3 pontos de vida e +4 em testes de Furtividade.

Sangue Orc

Há gerações seu povo convive com orcs, e pelo menos um ancestral seu pertencia a essa raça. Se você é meio-orc, então tem ainda mais sangue orc que o normal.

Pré-requisitos: humano ou meio-orc, nativo de Lomatubar.

Benefício: uma vez por dia, você pode gastar uma ação livre para ganhar Força +2 durante um minuto.

Supersticioso

O povo de Fortuna faz simpatias para atrair sorte. De vez em quando, elas funcionam!

Pré-requisito: nativo de Fortuna.

Benefício: uma vez por dia você pode fazer uma simpatia. Role 1d10 na tabela abaixo. Os efeitos duram até o fim do dia.

d10	Efeito
1	Pfff (nada acontece).
2	Conhecimento ampliado (+3 nos testes de uma perícia à sua escolha).
3	Aviso de Nimb (CA+1).
4	Sortudo (+1 nos testes de resistência).
5	Ataque certo (+1 nas jogadas de ataque).
6	Força de Tauron (+1 nas jogadas de dano).
7	Duro na queda (+3 pontos de vida temporários).
8	Sorte grande (+4 em um valor de habilidade à sua escolha).
9	Oops (-4 em um valor de habilidade escolhido aleatoriamente).
10	Role mais duas vezes, agora ignorando qualquer "10".

Tatuagem Mística

Em seu reino, todos têm tatuagens de significado religioso. As suas, no entanto, trazem poderes místicos.

Pré-requisitos: Con 13, Sab 13, nativo de Khubar.

Benefício: você pode lançar *ajuda*, *auxílio divino* ou *escudo da fé* uma vez por dia, apenas em você.

Trapaceiro

Crescido em um reino de pilantras e mentirosos, você aprendeu alguns truques.

Pré-requisitos: Int 13, nativo de Ahlen.

Benefício: você pode adicionar seu bônus de Inteligência a testes de Enganação e Obter Informação.

Valoroso

Aventureiros de seu reino não temem adversários mais poderosos.

Pré-requisito: nativo de Bielefeld, Lomatubar, Sckharshantallas ou Trebuck.

Benefício: você recebe +1 nas jogadas de ataque e dano contra criaturas com ND acima de seu próprio nível.

Vínculo com Cavalo

Você e sua montaria são quase irmãos.

Pré-requisito: nativo de Namalkah.

Benefício: você recebe a habilidade de classe montaria sagrada. Sua montaria é um cavalo de guerra. A partir do 5º nível de personagem, sempre que você sobe de nível, sua montaria também sobe.

Especial: caso já possua essa habilidade, você é considerado 3 níveis acima para determinar as habilidades de sua montaria sagrada. Caso possua o suplemento *Bestiário de Arton*, use as estatísticas de um garanhão de Namalkah.

Além dos Reinos

O Rio dos Deuses

O maior rio de Arton serve de fronteira entre a Grande Savana ao norte e o território do Reinado e da Liga Independente ao sul. Este gigantesco curso d'água nasce a leste, nas Montanhas Sanguinárias, e atravessa todo o continente até desaguar no litoral sudoeste.

O rio é perfeitamente navegável em quase toda a sua extensão, mas atravessá-lo não é nada fácil. Em alguns pontos ele é tão largo que nem é possível ver a outra margem — um viajante equivocado pode até pensar que está diante do mar, como os primeiros exploradores acreditaram no passado. O Rio dos Deuses é fundamental para abastecer rios menores e fornecer água para todo o norte, mas também dificulta a exploração e expansão humana em direção ao centro de Arton; em sua outra margem existem apenas alguns vilarejos de pescadores.

Não existem pontes confiáveis por toda a extensão do rio — de fato, a única ponte permanente conhecida é um prodígio da engenharia de Tapista. Assim, a única forma de atravessar o Rio dos Deuses em geral é procurar trechos mais estreitos e usar pontes precárias, feitas de cordas, ou então balsas. Às vezes, um viajante pode subir ou descer o rio por quilômetros antes de se deparar com um ponto de travessia. Mesmo nesses casos, há muitos barqueiros que cobram uma determinada quantia para levar viajantes e então, na metade do caminho, exigem muito mais ouro, ameaçando derrubar todos da balsa. Há boatos de que os habitantes de Callista, em especial, têm feito isso com visitantes do Reinado — e principalmente de Namalkah, seu eterno rival. Mesmo nos trechos mais estreitos, é muito difícil atravessar o Rio dos

Deuses a nado — são necessários testes estendidos de Atletismo (nove sucessos exigidos, CD 25 ou 30 em áreas caudalosas).

É fato conhecido que muitas criaturas perigosas habitam o Rio dos Deuses, incluindo versões de água doce dos elfos-do-mar. Isso apenas aumenta o risco de travessia. Também há regiões infestadas de piranhas, crocodilos e até mesmo versões fluviais de selakos (veja no *Bestiário de Arton*). Contudo, os monstros mais perigosos nas proximidades do Rio dos Deuses são os lefeu e os tiranos das águas.

Os lefeu, felizmente, ficam restritos à parte do rio que foi infectada pela área de Tormenta de Trebuch. Contudo, muitas criaturas corrompidas (incluindo pescadores e navegantes) afastam-se dessa região, indo caçar vítimas ao longo do rio.

Já os tiranos das águas são vistos quase exclusivamente em Callistia. Os monstros lembram uma combinação maligna de homem, lagarto, sapo e peixe. Sua aparência pode variar bastante, levando os estudiosos a acreditar que podem existir várias raças. São capazes de andar sobre duas pernas e usar instrumentos com as mãos, o que mostra certa inteligência. Receberam o nome de lursh-lyins — palavra que um elfo teria gritado pouco antes de morrer durante um dos ataques. Significa simplesmente “tiranos das águas” em idioma élfico.

Ninguém sabe ao certo o objetivo das criaturas, ou se realmente existe alguma estratégia em seus ataques. Eles não seguem nenhum padrão que se possa identificar — exceto pelo fato de que quase sempre

Encontros no Rio dos Deuses (NE médio 7)

Nas margens, nas águas ou mesmo em vilas ribeirinhas, o Rio dos Deuses está cheio de perigos.

d%	Encontro	NE Médio
01-11	4d6 piratas humanos (na margem, sem barco)	9
12-19	2d6 elfos-do-mar (versão de água doce) (<i>Bestiário de Arton</i> , página 56)	5
20-26	2 selakos (versão de água doce) (<i>Bestiário de Arton</i> , página 108)	5
27-33	1 canceronte (<i>Bestiário de Arton</i> , página 17)	4
34-40	1 ameoba gigante (<i>Bestiário de Arton</i> , página 14)	6
41-45	2 elementais da água Médios (<i>Bestiário de Arton</i> , página 50)	5
46-48	2d6 carnicais (lacedon) (<i>Bestiário de Arton</i> , página 20)	7
49-50	2d4 uktril (lefeu) (<i>Bestiário de Arton</i> , página 88)	8
51-70	3d4 tiranos das águas	10
71-78	4d6 piratas humanos (com barco)	9
79-86	1d4+1 crocodilos (<i>Bestiário de Arton</i> , página 28)	6
87-89	1 duplo disfarçado de barqueiro (<i>Bestiário de Arton</i> , página 48)	4
90-93	1 elemental da água Enorme (<i>Bestiário de Arton</i> , página 50)	7
94-95	2 bruxas do mar (elfos-do-mar versão de água doce) (<i>Bestiário de Arton</i> , página 57)	9
96-97	1 limo sangrento (<i>Bestiário de Arton</i> , página 95)	5
98-99	1 dragão marinho jovem (<i>Bestiário de Arton</i> , página 41)	8
100	1 thuwarokk (lefeu) (<i>Bestiário de Arton</i> , página 92)	15

ocorrem ao anoitecer. Vilas pequenas e cidades maiores são atacadas da mesma forma. As criaturas fluviais matam todos que encontram, destroem construções, plantações e criações, e roubam a pesca. Há boatos de que podem ser aplacadas com tributos (por exemplo, entregando os maiores peixes capturados no dia), mas não se deve subestimar sua sanguinolência.

Piratas fluviais também são ameaça constante no Rio dos Deuses. Embora sejam menos numerosos e célebres que suas contrapartes marítimas, estes bandidos dos rios podem ser até mais cruéis — como não há tantas vítimas, fazem questão de roubar *tudo* que podem. E como não têm tantos esconderijos, raramente deixam uma vítima viva...

Pirata do Rio dos Deuses ND 1

Humano, Guerreiro 1/Ladino 1, Caótico e Maligno

Iniciativa +8

Sentidos: Percepção +0.

Classe de Armadura: 16.

Pontos de Vida: 27.

Resistências: Fort +5, Ref +4, Von +0.

Deslocamento: 9m.

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

Ataques à Distância: besta leve +5 (1d8+4, 19-20).

Habilidades: For 11, Des 17, Con 14, Int 10, Sab 8, Car 8.

Perícias: Acrobacia +8, Atletismo +5, Intimidação +4, Ofício (marinheiro) +4.

Ataque Furtivo: quanto atinge um alvo desprevenido ou flanqueado com um ataque corpo-a-corpo (ou à distância até 9m), um pirata causa +1d6 pontos de dano.

Tiro Certo: +1 em ataque e dano com armas de ataque à distância contra inimigos a até 9m.

Tiro Preciso: pode fazer ataques à distância contra inimigos envolvidos em combate corpo-a-corpo sem sofrer a penalidade de -4.

Equipamento: besta leve, espada curta, virotes x10.

Tesouro: padrão.

Tirano das Águas ND 4

Monstro 6, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +10

Sentidos: Percepção +3, visão no escuro 18m.

Classe de Armadura: 19.

Pontos de Vida: 54.

Resistências: Fort +9, Ref +6, Von +3.

Deslocamento: 9m, natação 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 garras +10 (1d6+7).

Habilidades: For 19, Des 13, Con 17, Int 6, Sab 11, Car 6.



Ataque dos tiranos em Callistia

Mutações: cada lursh-lyin possui 1d4 habilidades da lista a seguir.

Ácido: como uma ação padrão, o lursh pode cuspir um jato de ácido que causa 4d6+3 pontos de dano em uma criatura a até 9m (Ref CD 17 reduz à metade).

Braços Extras: o lursh-lyin possui quatro braços em vez de dois. Seu ataque corpo-a-corpo muda para 4 garras +11 (1d6+8).

Couro Grosso: o lursh-lyin recebe resistência a ácido, eletricidade, fogo e frio 10.

Eletricidade: como uma ação padrão, o lursh pode gerar uma descarga elétrica que causa 3d8+3 pontos de dano em todas as criaturas a até 3m (Ref CD 17 reduz à metade).

Escamas: o lursh é coberto de escamas de peixe duras como aço, que aumentam sua CA para 23.

Espinhas: o lursh é coberto de espinhos afiados. Um personagem que faça um ataque corpo-a-corpo contra o lursh sofre 1d8 pontos de dano de perfuração.

Gigante: o lursh tem tamanho Grande. Sua Força muda para 27, sua CA muda para 18 e seus ataques corpo-a-corpo mudam para 2 garras +13 (1d8+11).

Pele Camaleônica: como uma ação padrão, o lursh pode se tornar invisível (como a magia *invisibilidade*).

Regeneração: o lursh recebe cura acelerada 5.

Tesouro: padrão.

A Grande Savana

Além do Rio dos Deuses, ao norte do Reinado, fica a imensa extensão de planície conhecida como a Grande Savana. É um lugar de clima quente e grandes extensões de vegetação rasteira, interrompidas apenas por pequenas florestas e colinas.

A Savana é rica em vida selvagem, habitada por grandes manadas de herbívoros, como búfalos e antílopes, que por sua vez são atacados por carnívoros.

Numerosas tribos bárbaras fizeram desse lugar seu lar. São povos humanos de pele negra, conhecidos por sua perícia com lanças e pelo uso de grandes escudos coloridos. Em geral, não praticam a agricultura; são grupos nômades que vivem da caça e coleta, mudando de uma região para outra quando os recursos locais se esgotam. Existem também bárbaros humanoides, em geral orcs e meio-orcs, em constante conflito com os humanos.

Embora o clima na Grande Savana não seja tão rigoroso quanto no Deserto da Perdição, a travessia desta terra é difícil — e viver nela, mais difícil ainda. Os habitantes da Grande Savana não reconhecem nenhuma forma de governo que não sejam suas próprias tribos. Existem inúmeros conflitos sendo travados a qualquer momento por “nações” que podem parecer idênticas a forasteiros, mas que têm cultura e história muito distintas e marcadas. Assim, um viajante incauto pode facilmente se ver no meio de uma guerra que nem mesmo sabia existir.

Existe apenas uma lei onipresente na Grande Savana: a sobrevivência do mais apto. Ao pisar nesta vastidão, qualquer um está entrando na cadeia alimentar. *Sempre* há algo ou alguém caçando qualquer coisa viva na Grande Savana. Se você não está caçando, está sendo caçado. Por isso, é quase imprescindível contar com guias locais. Quaisquer testes de Sobrevivência na Grande Savana feitos por personagens não nativos têm sua CD aumentada em +5. Além disso, é impossível usar a perícia para prever o clima, pois a aridez constante, aliada a pancadas de chuva imprevisíveis, confunde qualquer um que não esteja acostumado.

No entanto, há muitas razões para viajar pela Savana: como já foi dito, é preciso passar por aqui para chegar ao Deserto da Perdição. Também existem minas de metais preciosos e materiais especiais — segundo alguns, as mais ricas de todo o mundo. Além disso, há boatos de civilizações perdidas que possuíam cidades cheias de tesouros mágicos em algum lugar da vastidão da Savana. Por fim, muitos povos “bárbaros” que viviam em Arton antes da chegada dos colonos do continente sul migraram para a Savana durante a colonização, levando consigo segredos sobre a terra e (dizem) magias nunca mais vistas. Segundo os rumores, o conhecimento desses povos teria sido preservado desde o início da história, em tradições orais, e haveria xamãs na Grande Savana detentores de segredos sobre a Revolta dos Três e outros eventos obscuros do passado.

Vários comerciantes (entre eles Salini Alan, um dos homens mais ricos de Arton) estão tentando construir uma estrada permanente através da Grande Savana, ligando o Deserto da Perdição ao Reinado. Para isso, precisam de aventureiros para proteger os trabalhadores e diplomatas para negociar com as tribos. As equipes que iniciam este projeto dizem ter avistado um estranho garoto que vagava solitário pela Savana. Esse menino selvagem teria a capacidade de absorver ou aprender os poderes e habilidades de animais e monstros, e então usá-los ele mesmo. Muitos aventureiros estão interessados em encontrá-lo e desenvolver também esta capacidade.

Bárbaro da Savana

ND 2

Humano, Ranger 1/Guerreiro 2, Neutro

Iniciativa +8

Sentidos: Percepção +6.

Classe de Armadura: 17.

Pontos de Vida: 29.

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

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: lança +7 (1d6+4).

Ataques à Distância: lança +6 (1d6+6).

Habilidades: For 16, Des 14, Con 12, Int 8, Sab 10, Car 8.

Perícias: Adestrar Animais +5, Atletismo +7, Furtividade +6, Intimidação +5, Sobrevivência +6.

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

Tiro Certo: +1 nas jogadas de ataque e dano com armas de ataque à distância contra inimigos a até 9m.

Tiro Preciso: pode fazer ataques à distância contra inimigos envolvidos em combate corpo-a-corpo sem sofrer a penalidade de -4.

Tiro Longo: dobra o incremento de alcance de qualquer arma que utiliza.

Equipamento: corselete de couro, escudo pesado, lança x3.

Tesouro: padrão.

Gafanhoto-Tigre

ND 5

Em alguns locais de Arton, como Galrasia e certas áreas da Grande Savana, os gafanhotos-tigre ocupam o lugar dos grandes gatos na cadeia alimentar. Esses enormes insetos medem quase 3m de comprimento, são amarelos com listras negras e comportam-se de forma muito parecida com os tigres verdadeiros. Embora tenham asas, os gafanhotos-tigre perderam a habilidade de voar; suas asas são apenas vestigiais.

Alguns gafanhotos-tigre são solitários, outros atacam em bandos de 1d6 indivíduos. Tendem a ser noturnos, mas também são ativos durante a manhã e tarde — embora raramente ao calor do meio-dia. Sua técnica de caça favorita é rastejar no capim alto, escondidos por sua camuflagem listrada, espreitando perto de rios e lagos onde suas presas bebem água. Depois de se aproximar, atacam saltando sobre a vítima escolhida. Devido à sua agilidade natural e ao seu exoesqueleto, é muito difícil atingir um gafanhoto-tigre com ataques físicos.

Animal 8, Grande (comprido), Neutro

Iniciativa +16

Sentidos: Percepção +11, visão no escuro.

Classe de Armadura: 26.

Pontos de Vida: 48.

Resistências: Fort +8, Ref +11, Von +4.

Deslocamento: 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +13 (1d8+11) ou mordida +11 (1d8+11) e 2 garras +10 (1d6+11).

Encontros na Grande Savana (NE médio 9)

Um dos lugares mais perigosos e selvagens do mundo, a Grande Savana é talvez a área onde um aventureiro pode testar suas habilidades de forma mais definitiva — e mortal.

d%	Encontro	NE Médio
01-06	4d6 gnolls (<i>Bestiário de Arton</i> , página 75)	7
07-10	2d6 centauros (<i>Bestiário de Arton</i> , página 22)	5
11-25	4d6 bárbaros da savana	10
26-30	1 centopeia-dragão (<i>Bestiário de Arton</i> , página 24)	9
31-35	1 gafanhoto-tigre	5
36-40	1 gigante bicéfalo (<i>Bestiário de Arton</i> , página 73)	13
41-42	1 tigre-de-Hyninn (<i>Bestiário de Arton</i> , página 112)	5
43-47	1d4+1 centopeias-dragão (<i>Bestiário de Arton</i> , página 24)	13
48-51	1d4 basiliscos (<i>Bestiário de Arton</i> , página 16)	7
52-54	1 lâmia (<i>Bestiário de Arton</i> , página 86)	6
55-64	1d6 leões (na verdade, leoas) (<i>Bestiário de Arton</i> , página 87)	7
65-70	1 mantícora (<i>Bestiário de Arton</i> , página 96)	6
71-80	1d6+1 wyverns (<i>Bestiário de Arton</i> , página 125)	10
81-84	2d6 centauros, mais 1 centauro chefe (<i>Bestiário de Arton</i> , páginas 22 e 23)	9
85-88	4d6 gnolls, mais 1 gnoll líder de alcateia (<i>Bestiário de Arton</i> , página 75)	8
89-92	1 elemental do ar ancião (<i>Bestiário de Arton</i> , página 51)	11
93-95	Tempestade elétrica	10
96-100	1d6 gafanhotos-tigres	8

Habilidades: For 25, Des 21, Con 15, Int 1, Sab 10, Car 4.

Perícias: Furtividade +12 (+20 em áreas de vegetação rasteira alta).

Agarrar Aprimorado: se o gafanhoto-tigre acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus +17).

Bote: se o gafanhoto-tigre faz uma investida, pode atacar um mesmo alvo com todas as suas armas naturais. Todos os ataques recebem o bônus de +2 da investida.

Tesouro: nenhum.

Tempestade Elétrica

ND 10

Uma poderosa tempestade de raios atinge o local onde os personagens estão. A cada minuto, um personagem (escolhido aleatoriamente) é atingido por um raio (8d10 pontos de dano de eletricidade; Ref CD 20 reduz à metade). Um personagem treinado em Sobrevivência tem direito a um teste de perícia (CD 25) quando a tempestade começa. Se for bem-sucedido, ele e quaisquer aliados a até 9m recebem um bônus de +4 nos testes de Reflexos para se proteger dos raios. A tempestade dura 1d10 minutos.

Deserto da Perdição

O centro-norte de Arton é um deserto vasto e seco, com grandes dunas até onde a vista alcança.

Ao contrário de regiões como Sckharshantallas (áridas mas pedregosas, com chão de terra sólida e rachada), o Deserto da Perdição é um verdadeiro mar de areia. Um viajante pode se perder irremediavelmente se não conhecer os segredos do terreno, pois tudo à sua volta parece igual e, ao mesmo tempo, sempre em movimento, devido aos fortes ventos que alteram a forma das dunas. Os oásis — lugares com água mais perto da superfície, ao redor dos quais são formadas pequenas comunidades — são raros, e sua localização muitas vezes é um segredo das tribos nômades. Durante o dia, o deserto é muito quente, com sol escaldante capaz de desorientar e até mesmo matar um forasteiro. À noite, a temperatura cai drasticamente, o ar torna-se gelido e é preciso abrigar-se contra o frio extremo. E, embora possa parecer um ambiente estéril e morto, o deserto é rico em vida — mas essa vida também é perigosa. Lagartos de todos os tamanhos, predadores que

viam sob as areias, aves de rapina, insetos normais e gigantescos... Todos existem no Deserto da Perdição, além de coisas mais exóticas, como gênios e serpentes emplumadas.

Contudo, essas criaturas também não são o maior perigo do deserto.

“Deserto da Perdição” é um nome adequado: qualquer peregrino que ouse aventurar-se em suas areias tem grande chance de nunca mais retornar. Por outro lado, aumentando ainda mais o mistério, muitas vezes surgem no horizonte caravanas ou viajantes nunca vistos neste mundo! Eles chegam falando de outros mundos, lugares com três luas, sóis negros, névoas eternas... Coisas bizarras assim. Também surgem habitantes dos Reinos dos Deuses, seres dos Planos elementais e até mesmo demônios. O único elemento comum nos relatos dos viajantes é a passagem de uma tempestade de areia.

Estudiosos chegaram à conclusão de que existe um grande número de portais mágicos ativos por todo o deserto. Quando entram

Encontros no Deserto da Perdição (NA médio 9)

Na cidade, nas dunas, em oásis, em acampamentos... Um viajante deve estar prevenido em todos os lugares deste território hostil.

d%	Encontro	NE Médio
01-09	Calor abrasador	2
10-21	4d6 saqueadores do deserto	11
22-28	1 cobra-rei (<i>Bestiário de Arton</i> , página 26)	6
29-34	1 elemental do fogo Enorme (<i>Bestiário de Arton</i> , página 52)	7
35-37	1 djinni (gênio do ar) (<i>Bestiário de Arton</i> , página 66)	5
38-42	1d3 medusas (<i>Bestiário de Arton</i> , página 96)	9
43-50	2d6 múmias (<i>Bestiário de Arton</i> , página 98)	11
51-52	1 senhor das múmias, mais 1d8+4 múmias (<i>Bestiário de Arton</i> , páginas 98 e 99)	16
53-54	1 couatl da luz (<i>Bestiário de Arton</i> , página 27)	10
55-60	Miragem	5
61-62	1 couatl das trevas (<i>Bestiário de Arton</i> , página 28)	10
63-66	1d4+1 elementais do fogo Enormes (<i>Bestiário de Arton</i> , página 52)	9
67	1 djinni nobre (gênio) (<i>Bestiário de Arton</i> , página 67)	12
68-71	1 caçador invisível (<i>Bestiário de Arton</i> , página 17)	7
72-74	1 div (gênio das trevas) (<i>Bestiário de Arton</i> , página 69)	10
75-79	1 efreeti (gênio do fogo) (<i>Bestiário de Arton</i> , página 67)	8
80-83	1d4+1 nagh guardiões, mais 1 nagh cultista (<i>Bestiário de Arton</i> , página 100)	10
84-89	1d4 inumanos (<i>Bestiário de Arton</i> , página 84)	8
90-92	1 inumano general, mais 2d6 inumanos (<i>Bestiário de Arton</i> , página 84)	13
93-95	1 lâmia (<i>Bestiário de Arton</i> , página 86)	6
96-100	Tempestade de areia	9

em funcionamento, formam uma tempestade de areia, que engolfa e transporta todos na região para outro deserto arenoso, em outro mundo. Há séculos o Deserto da Perdição tem sido responsável por levar e trazer criaturas e aventureiros de outros mundos. Para a grande maioria das pessoas, inclusive nativos das areias, a localização e o momento de abertura desses portais (e principalmente o mundo aonde levam) são imprevisíveis.

Um viajante vagando a esmo pelo Deserto da Perdição tem 5% de chance por semana de encontrar um portal. Contudo, sem a sabedoria dos Sar-Allan, é totalmente impossível saber para onde o portal levará! Ao deparar-se com um portal, o viajante deve primeiro sobreviver a uma tempestade de areia (veja abaixo). Caso sobreviva à tempestade, um viajante será tragado pelo portal e enviado a algum outro mundo ou Plano. É impossível enumerar os destinos que os portais alcançam: alguns levam a mundos paradisíacos, outros a Planos elementais onde a morte é instantânea...

Os únicos habitantes conhecidos do Deserto da Perdição são os saqueadores da tribo Sar-Allan, adoradores de Azgher, o Deus-Sol. Seus guerreiros sagrados envolvem-se em vestes que escondem seus rostos. São mestres em sobrevivência no deserto — conta-se que conseguem extrair água de pedras!

Embora sejam numerosos, os Sar-Allan vivem espalhados por todo o deserto, e não é especialmente comum encontrar seus grupos. A maioria é composta de nômades: tribos ou clãs que vagam de oásis em oásis, travando comércio, caçando e principalmente roubando e saqueando. A pilhagem é uma tradição reverenciada entre os Sar-Allan. Todos os nômades esperam ser atacados por seus irmãos em

algum ponto. Em troca, irão atacá-los também. Roubam comida, ferramentas, dinheiro, joias e até mesmo mulheres. Apenas não se costuma roubar ouro, pois, segundo os dogmas de Azgher, todo o ouro pertence ao Deus-Sol, e deve ser levado até seu grande templo, uma pirâmide no meio do deserto. Sendo quase "conflitos familiares", os saques também não costumam envolver violência extrema. As mortes são mantidas em um mínimo, e um oponente vencido muitas vezes não jura vingança ou procura matar seu rival, encarando tudo como uma espécie de esporte e procurando vencer a próxima "partida". É claro que existem clãs desonrados, que não se importam com esse protocolo e chacinam seus "irmãos" para evitar qualquer retaliação...

A cultura dos Sar-Allan baseia-se em duas coisas: devoção a Azgher e escassez de recursos. A devoção ao Deus-Sol traduz-se em uma grande reverência por seu aspecto vigilante e um fatalismo que dita que "não existe destino exceto o destino que nos é dado". Azgher é o grande vigia, e tentar esconder um crime dele é tanto tolice quanto insulto. Pelo contrário, quando há uma transgressão, um homem honrado deve procurar "furos" na lei que absolvam-no do que cometeu, não tentar negar o que fez (pois foi visto pelo deus). Da mesma forma, esconder e mostrar coisas (riquezas, intenções, o próprio rosto) é uma espécie de jogo complexo. Muitos Sar-Allan escondem o rosto porque apenas Azgher deve enxergá-lo. As mulheres mais sedutoras e corretas mostram a face apenas ao marido, depois de casadas — até então esse deleite está reservado ao Deus-Sol. Esconder a própria riqueza pode ser visto como humildade (quando a intenção é deixar alguém menos rico à vontade) ou enganação (quando tenta-se escapar de pagar ou oferecer algo). Também com base na crença em um deus que tudo vê, os Sar-Allan apreciam muito a matemáti-

ca e seus derivados (arquitetura, engenharia, astronomia...). A ideia de que existe uma "linguagem" ou código que explica o universo encaixa-se bem com sua visão de mundo.

Já a escassez inerente ao deserto traduz-se em uma grande preocupação com hospitalidade. Em caravanas ou mesmo viagens solitárias, muitas vezes a única esperança de sobrevivência é hospedar-se na casa ou acampamento de um amigo, conhecido ou mesmo um estranho. Assim, um anfitrião que traía essa hospitalidade (atacando o hóspede, por exemplo) é visto como o pior dos vermes. Um hóspede que não respeite seu anfitrião (ficando mais do que três dias sem oferecer algo em troca, deixando de contribuir com o divertimento de todos...) também é considerado um rato — caso sua fama se espalhe, não será mais recebido nas casas de homens de bem. Existem regras estritas sobre o que constitui um hóspede e um anfitrião — alguém que tenha consumido o sal de outro homem sob seu teto é considerado um hóspede, e deve ser bem tratado.

Embora os estrangeiros costumem falar sobre "os nômades Sar-Allan", nem todos são nômades. Existe uma única cidade conhecida — chamada, apropriadamente, de Cidade no Deserto. Dentro de suas muralhas, os Sar-Allan realizam suas maiores obras, treinam seus sábios, estudam numa grande biblioteca. Sem preocupação com as tempestades de areia ou a sobrevivência diária, os habitantes da cidade podem dedicar-se a projetos de longo prazo, que contribuem para as gerações futuras. Dizem que os Sar-Allan são capazes de trabalhar duro em obras que nem mesmo seus bisnetos verão completas!

Construída inteiramente de pedra atrás de grossas muralhas, a Cidade no Deserto abriga tesouros magníficos — em alguns casos, desconhecidos em qualquer outro lugar de Arton. Há torres e observatórios onde sábios registram a posição das estrelas, fazendo cálculos e anotações e mapeando os céus, de forma a criar um sistema de orientação preciso. Há um mercado onde, diz-se, qualquer coisa pode ser comprada ou vendida, desde raras sedas e especiarias até anéis que contêm gênios aprisionados e objetos mágicos amaldiçoados. Há uma arena que abriga lutas entre os gladiadores mais extraordinários que os caçadores de escravos conseguem encontrar, muitos vindos de outros mundos. Há uma biblioteca imensa, administrada por escravos que tiveram sua língua cortada — em muitos casos, que nasceram dentro da própria biblioteca, nunca tendo deixado seu interior. O bibliotecário-chefe é um clérigo de Tanna-Toh, e diz-se que seu grande objetivo é ter um exemplar de cada obra já escrita. Alguns afirmam que, nos cantos mais recônditos da biblioteca, existem tomos profanos, contendo rituais para invocar avatares de Szzaas, o Deus da Traição. Os szzaazitas são uma ameaça na Cidade no Deserto, juntamente com ladrões, assassinos de uma misteriosa seita e viajantes planares hostis.

Um dos maiores atrativos da Cidade no Deserto são seus sábios e matemáticos, capazes de prever a formação dos portais nas tempestades de areia e decifrar para onde levarão. Obter este conhecimento é praticamente a única forma de visitar outro Plano ou mundo através dos portais — ou de voltar para seu mundo de origem, no caso de visitantes involuntários.

Após a passagem do vilão Crânio Negro pela Cidade no Deserto, o lugar foi corrompido pela mácula dos lefeu. Assim, todos os habitantes (e até mesmo visitantes que passem grandes períodos de tempo lá) podem ser tocados pela Tormenta. Ainda não se sabe se os governantes Sar-Allan já perceberam isso.

Calor Abrasador

ND 2

Uma onda de ar quente que dura 1d10 minutos. A cada minuto, um personagem deve fazer um teste de Fortitude (CD 15 +1 por teste anterior). Falha causa 1d6 pontos de dano.

Miragem

ND 5

Os aventureiros chegam a um oásis onde bebem água fresca e descansam sob a sombra de palmeiras. Infelizmente, é tudo ilusão, e na verdade os heróis estão consumindo seus próprios mantimentos. A cada dia, os personagens têm direito a um teste de Vontade (CD 25). Se forem bem-sucedidos, percebem a farsa, e podem continuar a viagem. Se falharem, continuam presos na miragem. Quando enfim se derem conta, talvez já seja tarde demais!

Personagens treinados em Sobrevivência têm direito a um teste contra CD 20; se forem bem-sucedidos, recebem +4 no teste de Vontade para perceber a miragem.

Saqueador do Deserto

ND 3

Humano, Ranger 3/Ladino 1, Neutro

Iniciativa +9

Sentidos: Percepção +7.

Classe de Armadura: 17.

Pontos de Vida: 30.

Resistências: Fort +6, Ref +8, Von +2.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: cimitarra +5 (1d6+4, 18-20).

Ataques à Distância: arco composto +4/+4 (1d6+6, x3).

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

Perícias: Adestrar Animais +6, Cavalgar +9, Furtividade +9, Intimidação +6, Sobrevivência +7.

Ataque Furtivo: quanto atinge um alvo desprevenido ou flanqueado com um ataque corpo-a-corpo (ou à distância até 9m), um saqueador causa +1d6 pontos de dano.

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

Tiro Certo: +1 nas jogadas de ataque e dano com armas de ataque à distância contra inimigos a até 9m.

Tiro Preciso: pode fazer ataques à distância contra inimigos envolvidos em combate corpo-a-corpo sem sofrer a penalidade de -4.

Terreno Predileto: +2 na classe de armadura e testes de Acrobacia, Atletismo, Furtividade, Percepção e Sobrevivência em desertos.

Tolerância: +4 em testes de Constituição para prender o fôlego e evitar dano por fome ou sede, e em testes de Fortitude para evitar dano por frio ou calor.

Equipamento: arco composto, cimitarra, corselete de couro, escudo leve, flechas x20.

Tesouro: padrão.

Tempestade de Areia

ND 9

Ventos fortes levantam areia com força suficiente para matar qualquer azarado que seja pego desprotegido. A cada hora, cada personagem deve fazer um teste de Fortitude (CD 20 +1 por teste anterior). Falha causa 1d6 pontos de dano de Constituição — a areia rasga a pele e sufoca. Um personagem treinado em Sobrevivência tem direito a um teste da perícia (CD 25) quando a tempestade começa. Se for bem-sucedido, ele e quaisquer aliados a até 9m recebem um bônus de +4 nos testes de Fortitude para se proteger da areia. A tempestade dura 1d4+1 horas.

As Montanhas Sanguinárias

Tudo o lado leste de Arton é margeado por uma cordilheira montanhosa, a maior conhecida no mundo. Como uma muralha titânica, ela separa o continente e o oceano. Além de um obstáculo geográfico em si mesmas, essas montanhas também colocam outro perigo para aqueles que tentam cruzá-las: são habitadas por todo tipo de dragões, monstros e criaturas fantásticas. Por isso são chamadas “Montanhas Sanguinárias”.

Enquanto as áreas de Tormenta abrigam lefeu e a ilha de Galrasia é habitada por dinossauros, as Montanhas Sanguinárias são povoadas por praticamente todos os outros tipos de monstros existentes em Arton. Sem dúvida um dos lugares onde a vida humana é mais difícil, embora não impossível.

Repletas de cavernas, túneis e crateras naturais, as Sanguinárias são ideais como esconderijo para monstros — especialmente dragões. Incontáveis dragões adotam-nas como covil; elas são muito altas, de difícil acesso, com caça abundante e excelentes para emboscar aventureiros. Dragões de quase todas as espécies podem ser encontrados aqui, desde brancos habitando os picos gelados até negros vivendo em crateras sulfurosas. Também são infestadas de outras criaturas — lobos, ursos, grifos, basiliscos, gorilas-da-montanha, hidras... Até hoje expedições da Academia Arcana tentam catalogar todas as espécies e, a cada ano, inúmeros novos animais e monstros são descobertos.

Toda a fauna hostil das Sanguinárias torna a cordilheira única mesmo em um mundo de problemas como Arton. Veja a caixa “Viagens Sanguinárias” para as regras de viagem pelas montanhas.

Por sua periculosidade e dificuldade de acesso, as Sanguinárias também costumam ser usadas como esconderijo por vilões que desejam ficar distantes de “heróis intrometidos”. O monstro chamado Dragão de Aço foi secretamente construído em uma de suas cavernas. A fortaleza ambulante de Mestre Arsenal esteve posicionada em uma das montanhas antes que o vilão marchasse sobre o Reinado.

Apesar de tudo isso, existem comunidades humanas na cordilheira. Tribos bárbaras vivendo sem metal forjado, nem outras peças “avançadas”. Cada uma possui seus próprios costumes, mas quase todas adotam algum tipo de animal ou monstro como totem e símbolo sagrado, e com ele vivem em harmonia. O urso, o leão da montanha, o lagarto gigante, o grifo... Cada tribo tem seu próprio totem. Aos melhores guerreiros de cada tribo é confiado um irmão-fera, um animal sagrado que será seu companheiro por toda a vida. Esses guerreiros de elite são chamados “cavaleiros de feras”.

Nas Sanguinárias fica a montanha mais alta de Arton, atingindo cerca de treze quilômetros de altura. Vista à distância, ela revela a forma perturbadora de um imenso dragão enrodilhado em repouso — e por isso recebeu o nome de Monte do Dragão Adormecido. Se fosse uma criatura viva, o dragão teria pelo menos sessenta quilômetros de comprimento — com certeza o maior e mais perigoso monstro sobre a face de Arton. Felizmente, é apenas uma montanha. Ou assim esperamos...

A verdade é que o Monte do Dragão Adormecido é uma espécie de tumba para Kallydranoch, o Deus dos Dragões, e também sua própria forma física. Quando foi punido por Khalmyr, Kallydranoch não apenas morreu — foi esquecido, apagado da existência, surgindo vagamente em um punhado de lendas como “o Terceiro”. Mas ainda restava seu corpo, na forma da montanha. Ninguém sabe se este foi um corpo criado por ele mesmo, como contingência para quando conseguisse voltar, ou o resultado físico da punição. Atualmente certos

sábios especulam boatos desconstruídos sobre essas informações, mas ninguém conhece o segredo de todo.

Também no Monte do Dragão Adormecido localiza-se o Templo do Dragão, o centro de poder do Deus dos Dragões em Arton, construído por Edauros, seu sumo-sacerdote. A construção é grande, mas não muito elaborada. É composta de colunas muito altas e grossas que sustentam um vasto teto de pedra. As colunas são desconstruídas e pintadas de vermelho, azul vivo, verde, branco, azul marinho e negro — representando os seis tipos básicos de dragões. Não há paredes. Estando no topo de uma montanha, o templo equilibra-se em terreno muito irregular. O teto é inclinado e composto de várias grandes lajes. A construção “escala” a montanha, espalhando-se acima e aos lados.

Os espaços entre as colunas permitem que dragões fiquem sob o teto — ainda que, no máximo, apenas dois ou três ao mesmo tempo. Há um altar feito de pedra e decorado com ossos de monstros e bipedes, o centro de adoração de Kally. O modo como as rochas e alguns muros são dispostos em volta do templo garantem que a voz do deus (atualmente no corpo de uma elfa) se projete pelo templo inteiro, tornando-se audível e clara. Dragões costumam circundar o local, voando ao redor do pico ou pousados em montanhas próximas. O próprio Kally muitas vezes está no templo — sob o teto, flutuando acima ou até mesmo enterrado entre as rochas da montanha, de onde parece tirar algum tipo de poder.

A única forma de chegar ao templo é pelo ar. No entanto, qualquer criatura que se aproxime voando é notada rapidamente pelos dragões (muitas vezes incluindo Edauros ou o próprio Kally), o que dificulta muito qualquer ataque ou abordagem hostil. Diz-se que alguns devotos tentam escalar a montanha, provando sua força e determinação.

Kallydranoch ainda está reconstruindo seu poder. Assim, seus planos envolvem elevar a si mesmo. Existem boatos que afirmam que seus sacerdotes e devotos estão caçando dragões “infiéis” (ou seja, a maioria, aqueles que não se curvam ao deus) para que se submetam ou sejam sacrificados no templo. Se isso for verdade, os raros dragões metálicos serão o maior prêmio. Também correm histórias dizendo que magos e artesãos habilidosos estão sendo raptados e levados para o templo — como deus ligado à magia, Kallydranoch estaria construindo um conjunto de itens mágicos imbuídos com seu poder. Existe ainda o rumor de que, enterrada sob o altar principal, há uma lança ou espada, que Edauros descobriu quando construía o lugar. Esta arma seria a “assassina de dragões”.

Desmoronamento

ND 8

Pedregulhos desabam sobre os personagens, causando 15d6 pontos de dano de esmagamento (Ref CD 25 reduz à metade). Personagens treinados em Sobrevivência têm direito a um teste contra CD 20 para prever o desmoronamento. Se forem bem-sucedidos, recebem +5 no teste de Reflexos.

Paredão

ND 7

Um paredão intransponível atravessa o caminho dos heróis. Escalar o paredão exige um teste estendido de Atletismo (seis sucessos, CD 25). Um personagem que falhe sofre 20d6 pontos de dano da queda. Um personagem voador em vez disso precisa fazer um teste estendido de Reflexos (três sucessos, CD 20), para evitar ser arremessado contra a rocha por fortes rajadas de vento. Falha causa 6d6 pontos de dano.

Urso Meio-Dragão

ND 6

Animal 6, Grande (alto), Neutro

Iniciativa +4

Sentidos: Percepção +10, faro, visão no escuro.

Classe de Armadura: 22.

Pontos de Vida: 78.

Resistências: Fort +12, Ref +6, Von +4, imunidade a fogo, paralisia e sono.

Deslocamento: 12m, voo 24m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +15 (1d8+15) ou mordida +13 (1d8+15) e 2 garras +13 (1d6+15).

Habilidades: For 35, Des 13, Con 25, Int 4, Sab 12, Car 5.

Agarrar Aprimorado: se o urso meio-dragão acerta um ataque de garra, pode fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus +17).

Sopro: sete vezes por dia, como uma ação padrão, o urso meio-dragão pode cuspir um cone de fogo de 9m que causa 6d6+3 pontos de dano (Ref CD 20 reduz à metade).

Tesouro: nenhum.

Viagens Sanguinárias

Viajar pelas Montanhas Sanguinárias exige um teste de Sobrevivência por hora. A CD deste teste começa em 20, mas aumenta em +5 a cada dia, refletindo o progresso dos aventureiros pela cordilheira. Um sucesso indica que os heróis avançam em direção ao seu objetivo; o mestre deve decidir quantos sucessos são necessários para chegar. Independentemente dos personagens avançarem ou não, o mestre deve fazer um teste de encontro por hora usando a tabela abaixo (veja as regras para testes de encontro no *Bestiário de Arton*, página 138).

Se o mestre permitir, os personagens podem avançar por caminhos mais difíceis — ravinas profundas, penhascos estreitos, etc. — para evitar monstros. Neste caso, compare o resultado do teste de Sobrevivência com a CD atual +10. Caso o resultado seja menor, cada personagem sofre dano igual à diferença. Por exemplo, no segundo dia de jornada, a CD do teste de Sobrevivência é 25. O ranger do grupo faz seu teste, obtendo um resultado 27 — suficiente para progredir. Contudo, cada membro do grupo sofre 8 pontos de dano (35 – 27) pelo avanço mais difícil. Às vezes, as próprias montanhas são o pior inimigo!

Encontros nas Sanguinárias (NE médio 11)

Talvez não haja nenhum lugar em Arton com maior presença de monstros e criaturas hostis. Quaisquer exploradores nas Montanhas Sanguinárias devem estar preparados para o pior.

d%	Encontro	NE Médio
01-04	2 ursos meio-dragões	8
05-10	1d12+1 orcs, mais 1 orc chefe (<i>Bestiário de Arton</i> , página 104)	7
11-17	1d6+1 trolls (<i>Bestiário de Arton</i> , página 116)	9
18-21	1 verme púrpura (<i>Bestiário de Arton</i> , página 122)	12
22-24	1 pudim negro (<i>Bestiário de Arton</i> , página 107)	7
25-29	2 mantícoras (<i>Bestiário de Arton</i> , página 96)	8
30-35	2d8 ogros (<i>Bestiário de Arton</i> , página 102)	8
36-41	Paredão	7
42-48	1d6 grifos (<i>Bestiário de Arton</i> , página 80)	8
49-53	1d4 basiliscos (<i>Bestiário de Arton</i> , página 16)	7
54-56	1 gigante bicéfalo (<i>Bestiário de Arton</i> , página 73)	13
57-61	2 ursos-coruja (<i>Bestiário de Arton</i> , página 118)	7
62-66	2d6 gigantes das colinas (<i>Bestiário de Arton</i> , página 70)	13
67-73	1d8+1 gigantes da pedra (<i>Bestiário de Arton</i> , página 71)	12
74-76	1d6+1 gigantes do fogo (<i>Bestiário de Arton</i> , página 72)	14
77-84	Desmoronamento	8
85-86	1 dragão branco adulto (<i>Bestiário de Arton</i> , página 40)	12
87-88	1 dragão negro adulto (<i>Bestiário de Arton</i> , página 44)	14
89-90	1d4 dragões azuis jovens (<i>Bestiário de Arton</i> , página 38)	10
91-92	1 dragão azul adulto (<i>Bestiário de Arton</i> , página 38)	13
93-94	1 dragão vermelho jovem (<i>Bestiário de Arton</i> , página 47)	10
95-97	1 dragão vermelho adulto (<i>Bestiário de Arton</i> , página 47)	16
98-99	1 dragão vermelho venerável (<i>Bestiário de Arton</i> , página 47)	19
100	1 balor (demônio) (<i>Bestiário de Arton</i> , página 33)	20

O Mar Negro e as Ilhas Piratas

Arton não é um mundo de grande atividade marítima. Suas principais formas de comércio são caravanas terrestres e grandes feiras. Isso, claro, sem levar em conta a cidade voadora de Vectora.

A navegação em Arton é em geral realizada pelo sistema de cabotagem (à vista da costa). Raras são as embarcações que desafiam o mar aberto. Primeiro, porque é difícil escapar de tempestades em alto mar. Segundo, porque pouco se conhece sobre as criaturas que ali vivem.

Normalmente, as cidades costeiras mantêm alguns navios patrulhando suas águas. A maior atividade marítima hoje em dia encontra-se no oeste do continente, mas terras dominadas pelo Império de Tauron. Os portos mais conhecidos são Calacala, Luvian e a cidade independente de Malpetrim.

Correntes marítimas circundam todo o continente, e bons capitães aprendem a usá-las em seu proveito. Um segredo pouco conhecido é que a famosas Águas Mágicas de Arton (onde pessoas podem respirar normalmente mesmo debaixo d'água) seguem mais ou menos o mesmo trajeto destas correntes, tornando possível prever sua localização. Também é possível que algum navio utilizando-se destas correntes acabe por "pescar" em suas redes algum grupo de aventureiros por engano...

Tapista e seus minotauros gabam-se de manter uma flotilha bem armada patrulhando suas águas na costa oeste. Ainda assim, diversas histórias assustam aqueles que se arriscam a desafiar o Mar Negro, entre Galrasia e o continente. Monstros terríveis e gigantescos, elfos-do-mar hostis, correntes traiçoeiras, recifes escarpados ameaçam os barcos que ousam levantar suas âncoras. Estas águas não se destinam a comerciantes e outros viajantes comuns. Elas são território de aventureiros.

E entre eles, ninguém se compara aos piratas.

A pirataria sempre foi um meio de vida (embora ilegal) para muita gente nas cidades e reinos portuários. Os minotauros já a pra-

ticavam, mais tarde enfrentaram problemas com piratas durante as Guerras Táuricas, e até hoje ainda pagam corsários em seu reino.

Nas ilhas que ficam entre Galrasia e as Ilhas Flok, bem ao sul do Mar Negro, formou-se a Irmandade Pirata. Um porto livre para qualquer bucaneiro ou ladrão dos mares que queira comerciar seus espólios. Pois nenhuma nação com acesso a essas águas tem barcos ou homens suficientes para atacar os piratas, ou patrulhar suas ilhas — mesmo que soubessem onde, exatamente, fica esse refúgio. Assim, não é surpresa que o arquipélago tenha recebido o nome de Ilhas Piratas.

Os mapas marítimos da região são imprecisos, e tentativas de localizar o esconderijo falharam, pois a Irmandade Pirata construiu sua base (acidentalmente) sobre restos de uma civilização muito antiga. Experimentos místicos realizados por esse povo antigo resultaram em algum tipo de emanção arcana, que dificulta ou impede o uso de magia para detectar ou observar o local.

O arquipélago é protegido por águas traiçoeiras, com recifes e bancos de areia escondidos. Somente um navegador audacioso e experiente poderia enfrentar estes estreitos, e nenhum barco de guerra (geralmente pesados e lentos) passaria por aqui sem sofrer avarias no casco.

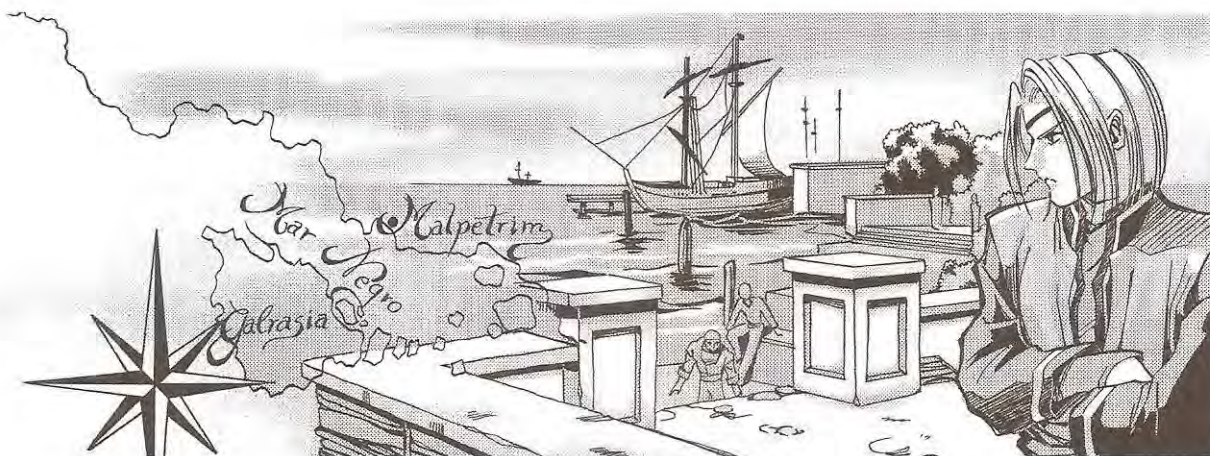
Na maior ilha está Quelina, a "capital" desse porto seguro pirata. A cidade-porto de Quelina é banhada por águas azul-turquesa e rodeada por uma exótica vegetação tropical. Uma aparência pacata e tranquila, que contrasta com a música emanando de suas tavernas e o ruído do estaleiro ao longe.

O aroma de tabaco e rum mistura-se às especiarias pilhadas, sempre à venda no mercado a céu aberto, enquanto navios armados balançam ao aconchego da maré nos portos. As ruínas reconstruídas são uma visão de tirar o fôlego do recém-chegado, e algumas delas apresentam inscrições em pictogramas estranhos, ainda em tradução por alguns interessados.

Encontros no Mar Negro e nas Ilhas (NE médio 9)

Monstros marinhos, navios de guerra de Tapista e os próprios capitães piratas são perigos constantes do Mar Negro.

d%	Encontro	NE Médio
01-09	2d12 elfos-do-mar (<i>Bestiário de Arton</i> , página 56)	7
10-14	2d6 lacedon (carniçal) (<i>Bestiário de Arton</i> , página 20)	7
15-21	1d4 elementais da água Médios (<i>Bestiário de Arton</i> , página 50)	5
22-24	1 dragão marinho filhote (<i>Bestiário de Arton</i> , página 41)	3
25-30	1d6+1 selakos (<i>Bestiário de Arton</i> , página 108)	7
31-34	1 canceronte (<i>Bestiário de Arton</i> , página 17)	4
35-38	1 marid (gênio da água) (<i>Bestiário de Arton</i> , página 65)	8
39-41	1 dragão marinho adulto (<i>Bestiário de Arton</i> , página 41)	13
42-48	1 elemental da água Enorme (<i>Bestiário de Arton</i> , página 50)	7
49-56	1d6 elfos-do-mar, mais 1 bruxa do mar (<i>Bestiário de Arton</i> , página 56)	8
57-62	2d8 piratas humanos zumbis em um navio (<i>Bestiário de Arton</i> , página 126)	5
63-72	Tempestade em alto mar	7
73-87	4d6 piratas do Mar Negro em um navio	8
88-94	1 elemental da água ancião (<i>Bestiário de Arton</i> , página 50)	11
95-97	1 dragão marinho venerável (<i>Bestiário de Arton</i> , página 42)	18
98-100	1 kraken (<i>Bestiário de Arton</i> , página 86)	19



A cidade é administrada por um conselho de cinco capitães piratas. Quem os escolhe é a própria população da ilha, e este posto é vitalício. A função do conselho é administrar o porto e proteger a cidade. Todos os navios aportados pagam 5% de sua carga para o conselho e, a cada dois anos, os estabelecimentos comerciais da ilha pagam uma taxa de 5% de seu lucro. Este montante é utilizado para reformas no porto, nos estaleiros e qualquer outra necessidade de Quelina.

Cada conselheiro tem um grupo de piratas leais, que funcionam como guarda de elite e milícia local. Cada conselheiro cuida de uma parte da cidade, por vezes pedindo apoio uns aos outros. Mensalmente o Conselho se reúne no Salão Principal de Quelina, para colocar em ordem possíveis necessidades e questões pertinentes à cidade.

Qualquer tipo de escravidão é proibida — tornando as Ilhas Piratas um verdadeiro refúgio para fugitivos do Império de Tauron. Todo escravo que aporta na cidade é libertado, seja pelo conselho ou mesmo pelos moradores locais. Não é à toa que muitos piratas são, na verdade, ex-escravos libertados. Isso não se estende a reféns importantes de algum capitão, pois eles são considerados mercadoria para ser trocada por ouro, não pessoas escravizadas por alguma nação.

Das ilhas que compõem o arquipélago, além de Quelina, apenas Dólias, Zullait e Maddowg são habitadas. Existem outras menores, mas não aparecem no mapa por serem pequenas e sem importância (os piratas as chamam de “montes de cascalho”). Elas fazem comércio com Quelina, reconhecendo-a como o centro da região. Algumas dessas ilhas ainda contêm ruínas não exploradas, e boatos dizem que tesouros preciosos estão lá enterrados (assim como algumas maldições...).

Graças às chuvas que caem periodicamente no arquipélago, por anos a fio, enormes poços naturais surgiram nas ilhas — os cenotes. Com o efeito da erosão da rocha calcária, eles formaram verdadeiras galerias subterrâneas, algumas submersas, outras não, interligadas. Correntes passam pelos cenotes e suas águas são potáveis.

As águas do arquipélago são relativamente rasas e escondem recifes e rochedos traiçoeiros. Os ventos mudam de direção rapidamente e as correntes são erráticas, esvaziando ou enchendo de acordo com a hora do dia. Dizem existir uma única rota segura (assim como os horários que deve ser tomada) de Quelina para o Mar Negro, só conhecida pelo conselho. Outros piratas servem-se de rotas sinuosas para chegar até a cidade, e nenhuma fragata de guerra viaja com segurança por essas águas. Além desses obstáculos naturais, grande número de selacos e outras feras rondam as águas do arquipélago, ávidos por sangue e presas.

Talvez pelo fato de que as ilhas eram sede de um séquito de feitiçeiros, suas águas são carregadas de magia. Qualquer feitiço de adivinhação é corrompido e distorcido, tornando-se completamente inútil.

Fala-se que o conselho teria um tratado com algumas tribos de elfos-do-mar, que garantiria o apoio dos mesmos em tempo de grande necessidade. Aqueles que conhecem os selvagens e violentos elfos-do-mar afirmam que eles nunca compactuariam com piratas, nem com quaisquer povos do “Mundo Seco”. Mas o boato não é desmentido (e nem confirmado) pelo conselho.

Pirata do Mar Negro

ND 2

Humano, Guerreiro 2/Ladino 1, Caótico e Maligno

Iniciativa +9

Sentidos: Percepção +0.

Classe de Armadura: 17.

Pontos de Vida: 28.

Resistências: Fort +3, Ref +5, Von +0.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: cimitarra +6 (1d6+3, 18-20).

Ataques à Distância: besta leve +5 (1d8+1, 19-20).

Habilidades: For 15, Des 17, Con 10, Int 9, Sab 9, Car 8.

Perícias: Acrobacia +9, Atletismo +8, Ofício (marinheiro) +5.

Ataque Furtivo: quanto atinge um alvo desprevenido ou flanqueado com um ataque corpo-a-corpo (ou à distância até 9m), o pirata causa +1d6 pontos de dano.

Mobilidade: um pirata do Mar Negro recebe +2 na CA sempre que usa uma ação de movimento para deslocar-se.

Tiro Certeiro: +1 nas jogadas de ataque e dano com armas de ataque à distância contra inimigos a até 9m.

Equipamento: besta leve, cimitarra, consete de couro, virotes x10.

Tesouro: padrão.

Tempestade em Alto Mar

CD 7

Os personagens devem fazer dois testes estendidos, de Reflexos (para evitar ondas gigantes) e Acrobacia (para se equilibrar no convés). Ambos têm CD 20+1d6 e exigem três sucessos. Um personagem que falhe no teste de Reflexos sofre 6d12+10 pontos de dano, e um que falhe no teste de Acrobacia cai no mar. Ele precisará fazer um teste estendido de Atletismo (CD 25, três sucessos exigidos) para nadar até o navio e escalá-lo. Se falhar, será tragado pelo oceano em fúria... A não ser que outros personagens se atirem no mar para ajudá-lo!

Galrasia, o Inferno Verde

Além do Mar Negro, próxima à costa sudoeste de Arton, há uma imensa ilha cheia de vida. Vida demais, alguns dizem. E existe, nesta afirmação estranha, mais verdade do que muitos imaginam.

As selvas e pântanos de Galrasia são dominados por colossos. Feras primitivas, muito maiores que seus parentes modernos — e bem mais agressivas. Passos e rugidos dos lagartos-trovão fazem o chão tremer, o farfalhar de árvores imensas denuncia o movimento de gigantes.

Em Galrasia a vida pulsa poderosa, quente e úmida. Qualquer criatura pode sentir o calor da energia positiva, a chama vital que emana da própria terra. Renova as forças, afasta as doenças, fortalece os músculos, fecha as feridas. Aumenta o apetite. E torna tudo, *tudo* maior.

Não há humanos nativos aqui, mas o Inferno Verde tem seus próprios demônios. Dinossauros vagam pelas selvas, resquícios da distante era em que dominavam o mundo. Os povos-trovão descendem dos antigos répteis — ou deram origem a eles, ninguém sabe. Estas raças primitivas, bárbaras, não parecem interessadas em negociar tratados comerciais ou debater sobre fronteiras com a civilização. Querem apenas sobreviver. Preservar seu modo de vida. E matarão para conseguir isso.

Mas Galrasia é ainda mais misteriosa, segredos sombrios penetram fundo em suas matas. Há ruínas antigas, maravilhas arquitetônicas que jamais poderiam ter sido erguidas pelos bárbaros sauroides. Há fontes de mal arcano indizível, maldições e monstros forjados por inteligência aguçada.

As ruínas atraem exploradores e aventureiros. Eles organizam expedições, atravessam as selvas e pântanos em busca de relíquias e tesouros mágicos forjados pelos antigos arcanos. Muitos precisam en-

frentar os povos-trovão; alguns conseguem torná-los aliados — até mesmo aceitar um ou mais deles como guias, batedores ou companheiros. Poucos retornam.

Porque Galrasia é um lugar de muita vida. Mas também, muita, *muita* morte.

Galrasia é enorme, para uma ilha. Alongada e ligeiramente triangular, com seus extremos noroeste e leste a 2.500km de distância entre si. O coração montanhoso é densamente cercado de selvas e florestas tropicais, mas a ilha apresenta uma grande variedade de terrenos — especialmente pântanos e planícies.

A ilha é formada por um fragmento de Vitalia, o Reino de Lena, a Deusa da Vida. Um país planar fortemente conectado ao Plano da Luz, o universo elemental da energia positiva. Essa dimensão fornece a energia que abastece as magias divinas baseadas em cura, pureza e bondade. Sempre que um conjurador divino invoca uma magia do Bem, esse poder na verdade é extraído do Plano da Luz.

Isso quer dizer que, em termos planares, Galrasia está a poucos passos da fonte de toda a vida.

Embora a ilha não apresente a mesma emanção de seu Plano nativo, esse poder é facilmente percebido por qualquer ser vivo — uma sensação de calor, ardência, como estar com o rosto próximo a uma fogueira. A energia atua até alguns quilômetros da costa, e afeta seres vivos e magias de várias maneiras.

Galrasia é um mundo completo, independente — com sua própria geografia e clima, pouco importando as condições reais da região onde fica. Tudo cresce mais forte, e tudo demora a morrer.



Encontros em Galrasia (NE médio 8)

A abundância de vida (inclusive vida perigosa) torna lutas contra monstros uma garantia a todos os exploradores de Galrasia. Os encontros aqui também costumam ser mais desafiadores — impulsionados pela cura abundante, as feras e bárbaros são mais ousados e corajosos.

d%	Encontro	NE Médio
01-05	1d4 jiboias (cobra) (<i>Bestiário de Arton</i> , página 25)	4
06-12	2d4 deinonicos	7
13-17	1 dríade (fada) (<i>Bestiário de Arton</i> , página 62)	4
18-23	1d4 elementais da terra Médios (<i>Bestiário de Arton</i> , página 54)	5
24-26	1 sucuri (cobra) (<i>Bestiário de Arton</i> , página 26)	5
27-30	2d6 elementais da luz Pequenos (<i>Bestiário de Arton</i> , página 53)	7
31-37	1d6+1 aranhas gigantes (<i>Bestiário de Arton</i> , página 16)	6
38-43	1 urso-das-cavernas (<i>Bestiário de Arton</i> , página 118)	8
44-49	1d6 lobos-das-cavernas (<i>Bestiário de Arton</i> , página 95)	6
50-56	1 tendrículo (<i>Bestiário de Arton</i> , página 110)	6
57-62	1d6+1 homens-vegetais (<i>Bestiário de Arton</i> , página 25)	10
63-66	2d6 pterodáctilos	7
67-72	1 tiranossauro	9
73-75	1 hidra de duas cabeças (<i>Bestiário de Arton</i> , página 81)	7
76-78	1 carrasco de Lena (<i>Bestiário de Arton</i> , página 20)	6
79-81	1 elemental da terra ancião (<i>Bestiário de Arton</i> , página 54)	11
82-85	1 elasmossauro	8
86-92	1d4 ciradaan (fada) (<i>Bestiário de Arton</i> , página 63)	9
93-95	1 hidra de cinco cabeças (<i>Bestiário de Arton</i> , página 81)	10
96-99	1 elemental da luz ancião (<i>Bestiário de Arton</i> , página 53)	11
100	1 tarasque (e que os jogadores tenham o bom senso de fugir...) (<i>Bestiário de Arton</i> , página 110)	31

Selvas são a paisagem dominante. Em algumas chove todos os dias, enquanto outras apresentam árvores de troncos largos e altos, como sequoias. São todas quentes e úmidas — nem tanto pela ação direta do sol, mas devido à emissão de energia positiva. Apesar do calor, é difícil sentir sede ou ficar desidratado, porque o ar é saturado de umidade. Muitos habitantes das copas das árvores jamais descem para beber, pois absorvem pela pele a água de que precisam. Exploradores, por outro lado, precisam acostumar-se com as roupas sempre encharcadas; nessas condições, poucos conseguem usar armaduras de qualquer tipo.

A abundância de força vital favorece o crescimento de animais e plantas. Criaturas maiores demandam mais alimento. Como resultado, a ilha é palco de uma luta pela sobrevivência muito mais intensa e feroz que em qualquer outro ecossistema no mundo. Árvores atingem alturas imensas, competindo com outras árvores pela preciosa luz do sol — enquanto suas raízes formam muralhas à caça de água e nutrientes no solo.

A farta vida vegetal alimenta manadas que fazem tremer o chão, longos pescoços alcançando as folhagens distantes. São herbívoros, mas pesadamente armados com couraças, chifres, espinhos... Pois precisam defender-se de predadores famintos.

As montanhas centrais abrigam desfiladeiros, vales e planícies isoladas, jamais vistas por olhos humanos, onde vivem raças e monstros até hoje desconhecidos. Seu litoral é formado por grandes praias, patrulhados por bestas anfíbias imensas, e mangues, quase impossíveis de atravessar, território de serpentes e crocodilos gigantes.

Vida Demais

A energia positiva que emana de Galrasia acarreta os seguintes efeitos.

- A cura natural é duas vezes mais rápida. Seres vivos recuperam 2 pontos de vida/nível a cada noite de repouso. O mesmo vale para dano de habilidade. Magias e habilidades mágicas de cura (como *curar ferimentos leves* ou a cura pelas mãos dos paladinos) têm efeito duplicado.

- Testes de Fortitude contra doenças e venenos, normais ou mágicos, recebem um bônus de +4. Doenças contraídas fora da ilha cessam de atuar — mas voltam caso o doente abandone Galrasia antes do tempo normal de cura. Doenças associadas a maldições, como licantria, ainda funcionam aqui, mas podem ser curadas mais facilmente (devido ao bônus de +4 no teste de resistência contra doenças) e seus efeitos podem ser revertidos, mesmo quando isso não seria possível.

- Magias que drenam vida, energia vital ou ligadas à energia negativa são difíceis de lançar. Exigem um teste de Identificar Magia (CD 20 + nível da magia). Em caso de falha, a magia não tem efeito, mas os PM são gastos mesmo assim. Em caso de sucesso, a magia funciona, mas todos os valores numéricos da magia são reduzidos ao mínimo possível. Mortos-vivos perdem qualquer habilidade de cura acelerada que possuam.

Mesmo com o crescente número de expedições, a maior parte da ilha permanece inexplorada. Não há mapas nem remotamente confiáveis. Os próprios povos nativos conhecem pouco além do território de suas próprias aldeias — embora a contratação de um guia local ainda seja altamente recomendada.

A cidade de Malpetrim, na costa do reino de Petrynia, é o melhor ponto de partida para Galrasia — dessa cidade até a ilha são aproximadamente 750km pelo Mar Negro, ou 10 dias de viagem marítima. A procura por embarcações capazes de fazer a perigosa travessia (bem como o ouro dos aventureiros) gera um mercado próprio. Veleiros, caravelas e até alguns galeões podem ser contratados para transportar grupos — por preços que variam de 100 a 200 TO por passageiro, ida e volta.

Deinonico

ND 3

O deinonico é um dinossauro carnívoro, bípede e esguio, com cabeça grande e cauda comprida. Tem em média 1,5m de altura e 3m de comprimento. Rápido, com uma mandíbula repleta de dentes afiados e garras traseiras curvadas como foices, o deinonico é um predador letal. Além disso, caça em bandos, conseguindo matar criaturas maiores do que ele.

Animal 4, Grande (comprido), Neutro

Iniciativa +10

Sentidos: Percepção +9, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 18.

Pontos de Vida: 32.

Resistências: Fort +8, Ref +7, Von +4.

Deslocamento: 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 garras +4 (1d4+6) e mordida +4 (2d4+6).

Habilidades: For 19, Des 17, Con 19, Int 2, Sab 14, Car 10.

Garras Traseiras: quando faz uma investida, o deinonico salta sobre a presa, usando suas patas traseiras — que terminam em longas garras curvadas como foices — para atacar. Bônus de ataque +8 (já contando o bônus de +2 da investida), dano 2d6+10, crítico 19-20.

Tesouro: nenhum.

Elasmossauro

ND 8

Elasmossauros são répteis carnívoros que vivem na água, embora só consigam respirar ar. Seu corpo é comprido — tem cerca de 14 metros, dos quais a maior parte corresponde ao pescoço — e coberto de escamas azuladas. O pescoço termina em uma cabeça pequena, mas com dentes afiados, capazes de retalhar um ser humano. Quando luta contra uma presa na superfície, é normal que apenas seu pescoço fique fora da água; por isso, muitos marinheiros confundem-no com serpentes marinhas.

Animal 14, Enorme (comprido), Neutro

Iniciativa +20

Sentidos: Percepção +18, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 21.

Pontos de Vida: 168.

Resistências: Fort +15, Ref +14, Von +8.

Deslocamento: 6m, natação 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +18 (2d8+16).

Habilidades: For 28, Des 16, Con 22, Int 2, Sab 13, Car 6.

Agarrar Aprimorado: se o elasmossauro acerta um ataque de mordida, pode usar a manobra agarrar como uma ação livre (bônus +26).

Tesouro: nenhum.

Pterodáctilo

ND 3

Os dinossauros voadores de Galrasia. Seu corpo tem aproximadamente 2m, com cabeça comprida. Sua envergadura chega a 10m. Seus ossos são ocos, como os das aves, o que os torna pouco resistentes. Mesmo assim, a combinação de asas com presas pontudas torna-os bem perigosos!

Animal 6, Grande (comprido), Neutro

Iniciativa +13

Sentidos: Percepção +11, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 18.

Pontos de Vida: 30.

Resistências: Fort +6, Ref +9, Von +5.

Deslocamento: 6m, voo 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +6 (2d6+5).

Habilidades: For 15, Des 18, Con 12, Int 2, Sab 14, Car 8.

Tesouro: nenhum.

Tiranossauro

ND 9

Um dos mais vorazes predadores de Galrasia, o tiranossauro tem em média 12m de comprimento e 4m de altura na cernelha. Com sua cabeçorra repleta de dentes compridos como espadas, reside confortavelmente no topo da cadeia alimentar. Perde espaço apenas quando um dragão resolve morar em seu campo de caça — mas não são poucos os dragões jovens e arrogantes devorados por este dinossauro...

Animal 18, Enorme (comprido), Neutro

Iniciativa +22

Sentidos: Percepção +22, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 24.

Pontos de Vida: 270.

Resistências: Fort +16, Ref +12, Von +10.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +21 (3d6+18).

Habilidades: For 28, Des 12, Con 21, Int 2, Sab 12, Car 8.

Agarrar Aprimorado: se o tiranossauro acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus +29).

Engolir: se o tiranossauro começar seu turno agarrando uma criatura Média ou menor, poderá realizar um teste de agarrar contra ela. Se for bem-sucedido, engolirá a criatura. Uma vez dentro do tiranossauro, a criatura sofre 2d8+9 pontos de dano de esmagamento mais 9 pontos de dano de ácido no início de cada rodada. Uma criatura engolida pode escapar causando 25 pontos de dano à barriga do tiranossauro (CA 12). Depois de sair, reações químicas fecharão a abertura; outras criaturas terão de abrir seu próprio caminho.

Tesouro: nenhum.

— Vectora, o Mercado nas Nuvens —

O título de mais poderoso mago vivente de Arton está dividido entre duas pessoas. Uma delas é Talude, o Mestre Máximo da Magia, senhor da Grande Academia Arcana e grande devoto da deusa Wynna. Seu grande rival não é devoto de deusa alguma e prefere crer que a magia é um recurso natural, a ser explorado em benefício da humanidade. Seu nome é Vectorius. Para provar seu ponto de vista, ele ergueu Vectora, uma cidade-mercado voadora que percorre todo o território do Reinado, do Império de Tauron e da Liga Independente.

Vectora fica instalada sobre uma enorme rocha flutuante que viaja a centenas de metros do chão. É uma visão impressionante. Um mercado do tamanho de uma pequena cidade, com torres de arquitetura exótica... Tudo isso nos céus, sobre uma montanha voadora.

Vectora tem dois quilômetros de diâmetro, montanhas ao norte e uma pequena planície ao sul. Uma grande avenida circular cerca toda a cidade, enquanto outras duas cruzam-na nos sentidos norte-sul e oeste-leste. Dezenas de ruas menores abrigam as casas comerciais e tavernas. As duas maiores estruturas são a Prefeitura (no centro, onde se reúne o Conselho dos Seis) e a Torre de Vectorius (no extremo norte, junto às montanhas). Existe, ao redor de Vectora, um campo de levitação que protege a integridade das estruturas da cidade e impede que os visitantes simplesmente caiam da beirada. Este campo se estende por cerca de 50 metros ao redor de Vectora e faz com que inúmeras pedras de vários tamanhos flutuem ao redor das rochas sob a cidade. Todos dentro do campo ficam sob efeito da magia *queda suave*.

Nas ruas da cidade voadora, o que mais se pode encontrar são casas de comércio. Elas existem em todos os tamanhos e formas, desde

pequenas barracas até lojas imensas, com vários andares. Há também suntuosas tavernas, lojas de bebidas e comidas finas, tendas vendendo tapetes e tecidos, vendedores ambulantes empurrando carroças lotadas de itens exóticos... Praticamente qualquer objeto existente neste mundo (e em outros) pode ser encontrado, incluindo itens mágicos e monstros fantásticos.

A cidade é dividida em bairros, cada um especializado em um tipo de comércio ou serviço.

O Parque de Entrada é uma bela planície com árvores floridas, no extremo sul, e serve para recepcionar os visitantes. É considerado um território neutro, ponto de transição entre Vectora e as terras onde está ancorada. As leis são válidas, mas infrações não são punidas com severidade — justamente porque muitos visitantes ainda não as conhecem. Os infratores são apenas advertidos. Numerosos monólitos espalhados pelo Parque trazem inscrições mágicas, que podem ser lidas em qualquer idioma, explicando a legislação local. Numerosas atividades são realizadas aqui, como a contratação de guias ou transportes para retornar à terra firme. Um grande número de ambulantes serve guloseimas de rua, enquanto bardos realizam performances.

Mucro, o Bairro das Armas, é parada obrigatória para aventureiros prestes a sair em missão. Qualquer equipamento bélico, de armas e armaduras até fogo alquímico, pode ser encontrado aqui, em todos os tamanhos, tipos e materiais. A pólvora ainda é ilegal em Vectora (embora os boatos afirmem que seu comércio logo será legalizado enquanto a cidade estiver sobre a Liga Independente), mas é possível adquirir pólvora em Mucro (veja a caixa de texto “Às Compras!”). Aqui também podem ser encontrados itens vindos de outros mundos, acima da tecnologia atual de Arton, e até mesmo ferreiros capazes de consertar itens mágicos.

Numen, o Bairro da Natureza, é também conhecido como “o Bairro dos Deuses”, embora a administração da cidade rejeite a alcunha.



Encontros em Vectora

Vectora é um dos lugares mais surpreendentes de Arton, e em suas ruas um visitante pode encontrar de tudo.

d20	Encontro	ND
1	Acidente	varia
2	Aventureiros fanfarrões	ND do grupo +2
3	Bardo irritante	—
4	Carruagem desgovernada	4
5	Comida boa	—
6	Comida ruim	2
7	Cultistas	9
8	Dia bom no mercado	—
9	Dia ruim no mercado	—
10	Diabos	9
11	Gigantes bêbados	12
12	Golem de ferro descontrolado	13
13	Guardas pedem ajuda	varia
14	Item	—
15	Magia descontrolada	varia
16	Maldição	5
17	Perdidos	—
18	Punguista	3
19	Sábio	—
20	VIP	—

É o que mais poderia se aproximar de um comércio ligado ao divino. Na verdade suas atividades são voltadas para produtos “naturais” — um paradoxo, pois muitos itens disponíveis são também “sobrenaturais”. Todo tipo de planta pode ser encontrado aqui, desde matérias-primas para poções até especiarias para pratos exóticos e ingredientes para venenos. Numen também é o melhor lugar para negociar animais raros ou fantásticos — disponíveis como ovos, filhotes ou adultos, treinados ou não.

Magus, o Bairro da Magia, é a grande concentração de comércio e serviços arcanos em Vectora. Aqui pode-se encontrar um arcano capaz de lançar qualquer magia pelo preço padrão, além de componentes materiais para quase qualquer magia, pergaminhos, varinhas, ferramentas para laboratórios...

Por fim, existe o Mercado Negro. É um submundo — literalmente. Uma rede de cavernas e túneis permeando a montanha voadora, com entradas secretas em vários pontos da cidade. No passado este lugar talvez tenha sido uma vasta masmorra, povoada de monstros e tesouros, do tipo que aventureiros costumam desafiar. Algumas de suas áreas ainda são assim. Mas hoje, a maior parte de suas passagens e câmaras abriga uma comunidade própria, com suas próprias leis. Todo tipo de comércio ilegal em Vectora — de venenos a escravos — é praticado aqui, em bazares sinistros. Este também é o lugar certo para contratar espíões, mercenários e assassinos.

Vectora percorre grande parte das terras civilizadas do mundo, fazendo paradas de alguns dias em cada cidade pelo caminho. Algumas metrópoles, como Valkaria, são equipadas com atracadouros espe-

ciais, que permitem chegar à cidade voadora através de vagões suspensos em cabos. Em outras localidades, deve-se empregar meios próprios para subir — como magias de *voo* ou *teletransporte*, montarias aladas ou balões goblins. Vectora também faz rápidas incursões por outros Planos ou dimensões, quando há negócios a serem feitos. Assim, é possível encontrar em suas ruas *todos* os tipos de criaturas, até mesmo aquelas que não existem em Arton! Membros de raças completamente desconhecidas podem ser vistos olhando vitrines, seres elementais e fadas bebem nas tavernas junto com todos os outros.

A maior parte das poucas estalagens e hospedarias de Vectora é caríssima, com preços até cem vezes maiores que o normal. Isso ocorre porque o espaço na cidade é escasso (e portanto valioso).

Não há templos em Vectora (ou, se houver, são poucos, pequenos e escondidos). Seus habitantes preferem se manter neutros quanto à religião. Afinal, é melhor para os negócios...

Lorde Vectorius é um governante prático e desapaixonado, tão respeitado quanto temido. Ninguém conhece com certeza suas convicções morais. É justo, mas também muito rigoroso. Abaixo dele está o Conselho dos Seis, formado por magos especializados em magias elementais, ilusão e necromancia. Os integrantes do Conselho mudam a cada ano, numa eleição realizada pela Junta do Comércio de Vectora, mas reeleições são permitidas.

A milícia mantém a lei no Mercado nas Nuvens, empregando animais voadores conhecidos como baleotes. Vectora é independente de qualquer reino, mas em geral sua lei não difere muito do Reinado. Há grande ênfase em proteger a propriedade privada e punir roubos (afinal, é uma cidade de comércio). Magia de ilusão também é proibida na cidade, para preservar a honestidade de todos (a presença de um ilusionista no Conselho dos Seis serve justamente para garantir a fiscalização). Além disso, é importante notar que *todas* as criaturas inteligentes têm os mesmos direitos em Vectora, não importa sua origem ou mesmo se “todos sabem que são monstros malignos”. Um hobgoblin, um sapo humanoide de outra dimensão ou mesmo um demônio têm tanto direito de circular pelas ruas quanto um humano ou elfo. Matar um desses seres em Vectora não é heroísmo — é assassinato.

Acidente

ND varia

Um bloco de pedra desaba de uma torre ou uma tenda de produtos alquímicos explode. Use as regras de uma armadilha (*Tormenta RPG*, página 225).

Aventureiros

Fanfarrões

ND do grupo +2

O grupo é importunado por aventureiros prevalecidos, com dois níveis a mais.

Bardo Irritante

Os heróis são seguidos por um bardo que se mostra um estorvo. Fala alto quando eles precisam ser furtivos, conta piadas quando eles precisam ser assustadores, etc.

Carruagem Desgovernada **ND 4**

Uma carruagem conduzida por feras exóticas atropela os personagens, causando 6d6 pontos de dano (Ref CD 20 reduz à metade). Os aventureiros podem acalmar as feras com um teste de Adestrar Animais (CD 25). Se forem bem-sucedidos serão considerados heróis!

Comida Boa

Os heróis provam um prato exótico e apetitoso, recebendo os efeitos da magia *banquete de heróis* (*Tormenta RPG*, página 156).

Comida Ruim

Os heróis provam um prato exótico que não lhes cai bem. Todos devem fazer um teste de Fortitude (CD 20) ou sofrem 1d6 pontos de dano de Constituição.

Cultistas

ND 9

Uma nagah cultista e dois nagahs guardiões (*Bestiário de Arton*, página 100) emboscam os heróis em um beco. Os cultistas querem levar os heróis até a cidade subterrânea e sacrificá-los em um ritual.

Dia Bom no Mercado

Caravanas extraplanares chegaram a Vectora recentemente, e os bazares estão bem supridos. Os aventureiros recebem um bônus de +2 nos testes de Obter Informação para encontrar itens (veja a caixa “Às compras!”) e todos os itens estão 20% mais baratos.

Dia Ruim no Mercado

Uma interferência mística fechou alguns portais, deixando os empórios sem acesso a seus fornecedores. Os aventureiros sofrem uma penalidade de -2 nos testes de Obter Informação para encontrar itens (veja a caixa “Às compras!”) e todos os itens estão 20% mais caros.

Diabos

ND 9

Dois rhyrivel (*Bestiário de Arton*, página 35) estão indo embora de Vectora, mas não vão partir sem levar algumas almas! Eles atacam os heróis.

Gigantes Bêbados

ND 12

1d4 gigantes do fogo (*Bestiário de Arton*, página 72) saem de uma taverna procurando confusão, e atacam os heróis.

Golem de Ferro Descontrolado

ND 13

Um golem de ferro (*Bestiário de Arton*, página 79) defeituoso anda pelas ruas, seus socos poderosos derrubando prédios, seus pés potentes esmagando inocentes. Cabe aos heróis impedi-lo.

Guardas Pedem Ajuda

ND varia

Um sargento da milícia pede ajuda ao grupo para conter uma fera (escolha uma criatura irracional do *Bestiário de Arton*).

Item

Os personagens encontram um item caído na rua. Escolha um ou role na coluna de equipamento da tabela “Tesouro por Nível” (*Tormenta RPG*, página 236).

Às Compras!

No Mercado nas Nuvens, tudo está à venda. Mas achar o que você quer nem sempre é fácil! Encontrar um item específico exige um teste de Obter Informação. A CD varia de acordo com o tipo de item.

Itens normais: não exigem teste. Armas, armaduras e escudos estão disponíveis apenas em versão obra-prima. Pólvora e armas de fogo são ilegais em Vectora, mas podem ser encontradas com um teste contra CD 22.

Itens de materiais especiais: CD 15.

Itens mágicos: CD 20 para itens mágicos menores, 25 para médios e CD 30 para itens mágicos maiores. Para armas, armaduras e escudos, a CD é 15 + 3 por ponto de bônus mágico (18 para um item +1, 21 para um item +2 e assim por diante).

Criaturas: é possível comprar ovos, filhotes ou exemplares adultos de criaturas irracionais em Vectora. A CD é 15 + nível da criatura quando adulta.

Outros itens: itens ainda mais raros, como armas futuristas (vindas de outras dimensões) ou artefatos podem ser encontrados de acordo com o mestre. A CD para tais itens é pelo menos 30, podendo chegar até 40.

Magia Descontrolada

ND varia

Um círculo de teletransporte traz um monstro por engano ou um mago bêbado lança uma *bola de fogo* sem querer. Escolha uma magia e faça os personagens lidarem com as consequências.

Maldição

ND 5

Os personagens são amaldiçoados por um extraplanar sem razão aparente, sofrendo os efeitos de *rogar maldição* (Von CD 19 anula).

Perdidos

Os heróis gastam o dia andando a esmo pelo labirinto urbano de becos e ruelas de Vectora.

Punguista

ND 3

Um personagem deve fazer um teste de Percepção oposto pelo teste de Ladinagem de um punguista (bônus de 1d20+10). Se o personagem falhar, perde metade de seu dinheiro ou um de seus itens.

Sábio

Os personagens encontram um extraplanar prestativo, como um anjo de Marah ou um autômato de Tanna-Toh. O sábio se oferece para tirar dúvidas, como pela magia *comunhão*.

VIP

Os personagens avistam uma pessoa famosa, como um regente do Reinado, um sumo-sacerdote ou até mesmo Lorde Vectorius. As ruas são fechadas enquanto a comitiva passa — mas é claro que os aventureiros podem tentar furar o bloqueio para ver o VIP de perto.

Tamu-ra, o Império de Jade

Tamu-ra é uma ilha distante, a nordeste do Reinado. Apesar do tamanho diminuto, é chamada por seus habitantes de "império" — talvez por mero orgulho, talvez porque já foi mesmo senhora de outras terras além-mar.

A cultura de Tamu-ra é exótica, baseada em honra, disciplinas de combate, esforço e, acima de tudo, na crença de que todas as coisas devem ser feitas com arte e perfeição. Todas as atividades (da luta à cerimônia do chá, da caligrafia à lavoura) podem ser expressões de harmonia total. Tamu-ra é habitada por humanos de pele amarelada e olhos amendoados. São grandes devotos de Lin-Wu, o deus que se dedica praticamente apenas aos conceitos e ideias da própria Tamu-ra. Os samurais, guerreiros honrados, jurados a servir a um senhor, são talvez os maiores símbolos dessa terra. Tamu-ra é governada pelo Imperador Tekametsu, que muitos dizem ser um dragão de grande poder.

Toda essa majestade caiu por terra quando o Império de Jade foi a primeira vítima da Tormenta.

Quando a Tempestade Rubra se abateu sobre a ilha, seus campos alagados viraram sangue, seus elegantes palácios de bambu se dissolveram, suas orgulhosas montanhas ficaram recobertas de carapaça vermelha afiada. A maioria de seus habitantes morreu sob ataque dos demônios da Tormenta. Muitos sobreviventes enlouqueceram. Apenas alguns foram salvos pelo Imperador Tekametsu, que conseguiu transportar seus súditos magicamente para o Reinado.

Após vários anos de dominação lefeu, Tamu-ra enfim foi libertada da Tormenta. Heróis liderando um exército de deuses menores enfrentaram as hordas de demônios e conseguiram fazer com que a área de Tormenta deixasse Tamu-ra — a primeira e única ocasião em que isso ocorreu até hoje.

Atualmente, Tamu-ra está livre da Tormenta. Isso não significa que esteja livre da devastação.

Logo após a batalha, Tamu-ra lembrava mais um deserto rochoso cercado por mar do que uma nação. Os pouquíssimos prédios que não haviam sido destruídos (apenas corrompidos) continuavam de pé — mas podiam ser contados nos dedos de uma mão. Tudo era destruição, terra devastada, planícies poeirentas, leitos de rios secos, montanhas erodidas. Também quase não chovia. Um povo menos determinado poderia dar de ombros e convencer-se de que Tamu-ra nunca mais seria reconstruída.

Felizmente, os tamuranianos não são nada exceto determinados. Nos anos seguintes à batalha, várias expedições oficiais e independentes foram realizadas para averiguar o estado da ilha. Incontáveis grupos de aventureiros foram contratados para explorar a devastação, recolher objetos úteis das ruínas e procurar quaisquer sobreviventes. Outros bandos procuraram artefatos e rituais perdidos de Lena e Allihanna, que então foram usados para que vida nova crescesse em Tamu-ra — as primeiras plantas empede-

nidas, os animais mais resistentes. Círculos de druidas tomaram como desafio enfrentar o terreno morto e fazer brotar algo. O Imperador Tekametsu ofereceu vantagens, ouro e terras para quaisquer famílias e grupos — tamuranianos ou não — que aceitassem colonizar a ilha e construir prédios, desde que o estilo e os princípios tradicionais dos tamuranianos fossem preservados. O resultado foram pequenos feudos e palácios governados por grupos de aventureiros que atuam como *daimyos*, protegendo os colonos que ousam habitar a região e tentar plantar algo. Clérigos e magos do mundo todo agora tentam criar novos campos alagados, como aqueles que havia antes da tempestade.

Houve uma reconstrução rápida, incluindo até mesmo o ressurgimento da vida. Contudo, "rápida" é um termo relativo — poderia levar milênios, e provavelmente serão necessárias apenas décadas ou séculos. Atualmente, a grande maior parte de Tamu-ra *ainda* é devastação desértica. Os palácios e construções são raros, separados entre si por várias semanas de viagem. Não há estradas e o terreno é muito acidentado. Plantações e até mesmo jardins são tesouros mais valiosos que qualquer artefato, e heróis dão a vida para protegê-los. Diz-se que até mesmo o mais releas aldeão é um aventureiro em Tamu-ra, porque as dificuldades transformam cada dia em uma missão arriscada.

E, por incrível que pareça, não faltam monstros e bandidos. As primeiras levas de exploradores e colonos atraíram vários tipos que estavam sendo caçados pela lei do continente. Assassinos, bandidos, clérigos profanos, até mesmo magos malignos e mortos-vivos inteligentes aproveitaram a chance para "começar vida nova" numa terra ainda sem autoridades. Por isso, Tamu-ra conta com um número surpreendente de esconderijos de criminosos e torres de necromantes. Vários monstros também "migraram" para o terreno reconquistado. Ninguém sabe a razão exata disso, mas suspeita-se de que criaturas territoriais expulsas de seus covis tenham instintivamente buscado a "nova" região, onde podem estabelecer seu território sem competidores. Curiosamente, muitos monstros naturais de Tamu-ra (que se pensava extintos desde o ataque da Tormenta) surgiram espontaneamente! Sábios e estudiosos pesquisam a razão disso — a teoria mais aceita afirma que há algum componente místico na ilha, que provoca o aparecimento de ogros azulados, demônios com rosto de pássaro e outros seres estranhos. Sem um exército ou uma civilização estruturada para mantê-los em xeque, os vilões e monstros representam um sério risco aos colonos e desbravadores de Tamu-ra.

As aldeias são pequenas e isoladas. Uma viagem entre um povoado e outro é uma aventura sempre cheia de perigos. Mercadores ou simples fazendeiros que desejem trocar sua produção por outras mercadorias precisam ser escoltados por aventureiros — que sabem que esta é uma missão tão perigosa e



Encontros em Tamu-ra (NE médio 8)

A vida em Tamu-ra é garantia de batalhas e perigos. Viajar pelas estradas em construção é ter certeza de ataques — e mesmo dentro das aldeias todos sabem que deverão se defender mais cedo ou mais tarde.

d%	Encontro	NE Médio
01-13	2d6 humanos esqueletos (<i>Bestiário de Arton</i> , página 58)	5
14-23	1d6 kappas	6
24-30	1 aparição (<i>Bestiário de Arton</i> , página 14)	5
31-45	1 oni	7
46-50	1d3 basiliscos (<i>Bestiário de Arton</i> , página 16)	7
51-57	3d6 gnolls (<i>Bestiário de Arton</i> , página 74)	7
58-67	4d6 humanos zumbis (<i>Bestiário de Arton</i> , página 126)	7
68-74	1 dragão vermelho filhote (<i>Bestiário de Arton</i> , página 46)	4
75-84	2 wyverns (<i>Bestiário de Arton</i> , página 125)	8
85-89	1d6+1 onis	11
90-94	1 hidra de cinco cabeças (<i>Bestiário de Arton</i> , página 81)	10
95-98	1 dragão vermelho adulto (<i>Bestiário de Arton</i> , página 46)	16
99-100	1 lich (<i>Bestiário de Arton</i> , página 93)	17

digna quanto vencer um dragão. Castelos reconstruídos e vilas sofrem periodicamente ataques de “ondas” de monstros e vilões, contando com seus heróis para protegê-los. Estes grupos de aventureiros recebem bênçãos especiais de Lin-Wu, adquirindo poderes nunca antes vistos enquanto continuarem juntos e defendendo os novos tamuranianos. São chamados de *sentai*, e formam entre si uma irmandade mais forte que os grupos de heróis “comuns”.

A ameaça lefeu parece ter acabado na ilha — ou pelo menos diminuído drasticamente. Não houve, até agora, relatos de criaturas da Tormenta escondidas pelas ruínas. Especula-se que a *corrupção* ainda esteja presente. É possível que artonianos com características lefeu surjam no futuro próximo.

Kappa

ND 2

Kappas são tartarugas humanoides, com o tamanho aproximado de um goblin. Possuem um casco rígido em suas costas, escamas verde-amareladas em seu peito, olhos redondos e vermelhos e mãos e pés com três dedos unidos por membranas. Kappas são bastante ágeis e conhecem técnicas de artes marciais, que usam para agarrar suas vítimas, levá-las para o fundo de rios e afogá-las. A maior parte dos kappas vive em tribos ribeirinhas de assaltantes, mas alguns poucos mostram-se honrados e escapam da vida de bandidagem.

Humanoide 4, Pequeno, Caótico e Neutro

Iniciativa +10

Sentidos: Percepção +4.

Classe de Armadura: 22.

Pontos de Vida: 28.

Resistências: Fort +5, Ref +5, Von +4, cura acelerada 5.

Deslocamento: 6m, natação 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 garras +5 (1d4+5).

Habilidades: For 16, Des 17, Con 16, Int 7, Sab 14, Car 9.

Agarrar Aprimorado: se o kappa acerta um ataque de garra, pode fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus +3).

Reservatório de Água: kappas possuem uma cavidade no topo de sua cabeça, onde mantêm um pouco da água de seu rio natal. Esta água é responsável por sua força e capacidade de regeneração. Ela pode ser derramada se o kappa for empurrado pelo menos 3m (veja “Manobras de Combate”, no Capítulo 9 de *Tormenta RPG*). Um kappa sem água no reservatório sofre –2 nas jogadas de ataque e dano e perde a cura acelerada — pelo menos até conseguir voltar ao seu rio.

Tesouro: padrão.

Oni

ND 7

Onis são criaturas nativas de Tamu-ra, mas encontradas também em outras partes de Arton. Têm a pele azulada (embora variações existam), com cabelos negros compridos e um par de chifres longos. São grandes e fortes como ogros — mas, ao contrário desses, são inteligentes e perspicazes. De fato, alguns onis tornam-se grandes vilões, liderando bandos de mercenários, saqueadores ou escravagistas.

Humanoide 8, Grande (alto), Leal e Maligno

Iniciativa +12

Sentidos: Percepção +13, visão no escuro.

Classe de Armadura: 24.

Pontos de Vida: 56.

Resistências: Fort +7, Ref +5, Von +6, cura acelerada 5, redução de dano 10/Bondosa, resistência a magia +4.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: katana +12 (2d8+10, 19-20) ou katana +10 (2d8+10) e chifres +9 (2d4+10).

Habilidades: For 23, Des 12, Con 16, Int 14, Sab 14, Car 15.

Perícias: Enganação +13, Intimidação +13.

Magias (M): 1º — *disfarce ilusório*; 2º — *escuridão*, *invisibilidade*; 3º — *voo*; 5º — *cone de frio*. PM: 24. CD: 12 + nível da magia.

Equipamento: cota de malha, katana.

Tesouro: dobro do padrão.

Áreas de Tormenta

Há cerca de vinte anos, Arton deparou-se com aquela que seria sua maior ameaça: a Tormenta.

Uma manifestação da Tormenta começa com nuvens escarlates que se formam a baixa altitude, e o perturbador tom avermelhado que o próprio céu adquire. Relâmpagos encarnados começam a despencar, destruindo construções e matando indiscriminadamente. Em seguida, vem a terrível chuva ácida. Gotas sanguinolentas caem em profusão, queimando ao toque. Quase ninguém sobrevive ao dilúvio corrosivo, que também compromete a maioria das construções. O próprio solo é devorado por essa polpa horrenda, formando lagos e pântanos cáusticos. Até mesmo o ar e a luz parecem impregnados de granulação vermelha. Então vêm os lefeu, atacando e massacrando todos ao redor. O lugar nunca mais será o mesmo — é a formação de uma área de Tormenta.

A destruição não é o pior. Nem mesmo a chacina. Em uma área de Tormenta, o que ocorre é uma corrupção absoluta.

A terra torna-se ácida e árida. Toda a vida vegetal desaparece, com exceção de algumas árvores negras e retorcidas. A água transforma-se em algo ácido, venenoso ou ambos. O ar é pesado, doloroso nas narinas, tomado por imprevisíveis nuvens tóxicas. Fendas e rachaduras no solo seco revelam fontes de vermelhidão borbulhante, ou expelem uma lenta fumaça escarlate e corrosiva. O céu é encarnado, sombreado por nuvens da mesma cor. Pancadas ocasionais de chuva ácida caem sem aviso, derretendo mais ainda qualquer matéria natural que tenha restado.

Aos poucos, a maior parte das estruturas e objetos existentes na área adquire uma crosta dura, parecida com coral. Alguns materiais

mudam para algo poroso ou esponjoso, como se estivesse apodrecido de uma forma estranha.

Talvez o mais impressionante e medonho seja a transformação pela qual passam muitas estruturas. Não apenas devido à crosta vermelha, elas se tornam diferentes e horrendas. Portas e janelas lembram bocarras com presas afiadas. Torres se assemelham a espirais pontiagudas com espinhos. Paredes são como carapaças. Pequenas casas ou oficinas mudam para horrores de ossos e ferro enegrecido. Ruas pavimentadas com crânios. Lamparinas de olhos enormes. Postes feitos de braços que brotam do chão. A criatividade doentia da Tormenta para esses cenários parece ser infundável.

Penetrar em uma área de Tormenta é um desafio para os maiores heróis — mesmo esses correm o sério risco de nunca mais voltar. O próprio ambiente ataca, corrompe, desgasta e agride. Em uma área de Tormenta, há tanto fenômenos constantes (que nunca deixam de afetar um explorador) quanto manifestações súbitas e imprevisíveis. Além, é claro, dos lefeu. Os modos dos demônios invasores podem ser estranhos e incompreensíveis, mas seu objetivo é bem claro: eles querem a destruição de Arton.

Chuva Ácida

ND 10

O mais comum, conhecido e temido fenômeno da Tormenta. Nuvens rubras despejam torrentes de ácido sangrento, corroendo tudo, durante 2d6 rodadas. Personagens e objetos desprotegidos sofrem 6d6 ponto de dano por rodada de exposição. Apenas metade do dano é afetado por resistência ou imunidade a ácido. Criaturas que consigam se abrigar (ou após o término da chuva) continuam

Encontros em Áreas de Tormenta (NE médio 15)

Poucos saem vivos das áreas de Tormenta. Quando há apenas um bando de lefeu atacando, os heróis devem se considerar sortudos. Muito pior é quando a morte vem na forma de uma pancada de chuva ou um relâmpago.

d%	Encontro	NE Médio
01-09	4d6 uktril (<i>Bestiário de Arton</i> , página 88)	12
10-18	2d6 uktril, mais 1 geraktril (<i>Bestiário de Arton</i> , páginas 88 e 89)	10
19-26	2d8 geraktril (<i>Bestiário de Arton</i> , página 89)	13
27-33	1d8 geraktril, mais 1 hurobakk (<i>Bestiário de Arton</i> , páginas 89 e 90)	11
34-48	Chuva ácida	10
49-55	2d12 veridak (<i>Bestiário de Arton</i> , página 91)	16
56-60	1d8 hurobakk (<i>Bestiário de Arton</i> , página 90)	13
61-65	2d6 burodrón (<i>Guia da Trilogia</i> , página 338)	17
66-68	1 morgadrel (<i>Guia da Trilogia</i> , página 339)	13
69-72	2d6 geraktril, mais 1d6 zyrrinaz (<i>Guia da Trilogia</i> , página 340)	11
73-75	2 thuwarokk (<i>Bestiário de Arton</i> , página 92)	17
76-78	1d4 esmagadores coletivos (<i>Guia da Trilogia</i> , página 164)	17
79-82	1d6+1 hurobakk, mais 1 sarektril (<i>Guia da Trilogia</i> , página 340)	15
83-90	Relâmpagos rubros	17
91-93	2d6+1 almas acorrentadas (<i>Guia da Trilogia</i> , página 294)	13
94-96	1 vuroktril (<i>Guia da Trilogia</i> , página 341)	20
97	1d4 sarektril, mais 1 tarelvath (<i>Guia da Trilogia</i> , página 343)	18
98-100	1d4 sarektril, mais 1 vuroktril (<i>Guia da Trilogia</i> , página 343)	21

Corrupção Rubra

Em uma área de Tormenta, qualquer pessoa é apenas uma sombra de si mesma. Todas as criaturas não lefeu recebem quatro níveis negativos. Essa perda não é causada por energia negativa, e sim pela natureza alienígena da área; por isso, afeta também mortos-vivos e não pode ser evitada com a magia *proteção contra a morte*. Contudo, a magia *proteção contra a Tormenta* é eficaz. Os níveis negativos são recuperados quando a criatura deixa a área afetada.

Para cada 24 horas em uma área de Tormenta, toda criatura deve fazer um teste de Fortitude (CD 20 +2 por teste anterior). Uma falha resulta em dois níveis negativos adicionais.

É impossível recuperar pontos de vida ou dano de habilidade com descanso em uma área de Tormenta, e a habilidade cura acelerada não funciona. Até mesmo curas mágicas (através de magias, poções ou outros meios) têm apenas 50% de chance de funcionar.

Itens mágicos enfraquecem frente ao poderio da Tormenta. Armas e armaduras mágicas têm seu bônus diminuído em 2 (por exemplo, uma arma ou armadura +4 torna-se +2). Itens com bônus +2 ou +1 comportam-se como peças não mágicas. Armas e armaduras com poderes especiais equivalentes a um bônus (por exemplo, a habilidade *sagrada* equivale a um bônus de +2) perdem primeiro essas habilidades, e depois seus bônus numéricos. Itens mágicos de outros tipos devem fazer um teste de Fortitude contra CD 15. Se falharem, perdem seus poderes enquanto estiverem dentro da área. Uma vez fora da área de Tormenta, todos os itens devem fazer um teste de Fortitude (CD 10 +2 por dia de exposição). Em caso de sucesso, retornam ao normal. Em caso de falha, as penalidades são permanentes. O bônus de resistência de um item mágico depende de sua aura: +2 para aura tênue, +5 para aura moderada e +10 para aura poderosa.

Em um terreno de Tormenta, qualquer criatura deve ser bem-sucedida em um teste de Vontade (CD 16) ou sofre os efeitos da magia *medo* durante 1d6x10 minutos. Criaturas que mergulham diretamente no interior da Tormenta (por *teletransporte*, por exemplo) fazem o teste contra CD 20.

Por fim, o próprio ar parece tingido de vermelho. É difícil distinguir cores, tudo parece ser de tom avermelhado ou quase negro. Criaturas não lefeu sofrem -4 de penalidade em testes de Percepção.

sofrendo 6d6 pontos de dano por rodada durante 1d4 rodadas (um teste de Reflexos contra CD 20 permite remover o ácido que resta e evitar o dano extra).

Relâmpagos Rubros

ND 17

As nuvens sangrentas despejam relâmpagos avermelhados, destruindo e matando indiscriminadamente. A cada minuto, um personagem (escolhido aleatoriamente) é atingido por um raio (12d12 pontos de dano de eletricidade, mais 1d12 pontos de dano numa habilidade escolhida aleatoriamente; Ref CD 30 reduz ambos à metade). Um personagem treinado em Conhecimento (Tormenta) tem direito a um teste da perícia (CD 30) quando a tempestade começa. Se for bem-sucedido, ele e quaisquer aliados a até 9m recebem um bônus de +4 nos testes de Reflexos para se proteger dos raios. A tempestade dura 1d10 minutos.



Ameaças

Conquista: a Aliança Negra

Quando a sombra da morte passar pelo globo de luz

Trazendo a vida que trará a morte

Terá surgido o emissário da dor

O arauto da destruição

Cantado por uns e amaldiçoado por outros.

O sangue tingirá os campos de vermelho

Um rei partirá sua coroa em dois

E a guerra tomará a tudo e a todos.

Até que a sombra da morte complete seu ciclo

E a flecha de fogo seja disparada.

• • • • •

Embora Arton seja hoje o continente mais desenvolvido do mundo conhecido, nem sempre foi assim.

Há muito esse título pertencia a Lamnor, também chamado de Arton-sul, o continente situado abaixo do Istmo de Hangpharstyth. Lamnor foi o berço das grandes civilizações que viriam a dominar o mundo. Mas, após a Grande Batalha, os habitantes e nobres das três nações revoltosas, responsáveis pelo enorme conflito, foram banidos, exilados para o inexplorado e selvagem continente norte.

Naquela época, surgiu a profecia. Uma lenda que, se comprovada, traria dor e morte a todos. Prevista não pelos humanos, mas por uma raça cruel e sanguinária de humanoides selvagens: os goblins gigantes, conhecidos como bugbears.

Registrada em uma enorme roda feita de pedra, gravada em uma língua muito antiga, a curiosa profecia previa o nascimento de um novo líder. Uma criatura incomum, capaz de unificar todas as tribos selvagens e levar a raça bugbear a patamares nunca alcançados. Ele seria o flagelo dos deuses. A foice de Ragnar, o Deus da Morte. O carneiro impiedoso. Aquele que todos os seres de bem viriam a odiar por sua sede de morte e destruição.

Thwor Ironfist.

Muitos estudiosos arriscaram as vidas tentando resgatar a história dessa abominável criatura. Muitos morreram estudando a profecia, tentando comprová-la, refutá-la ou procurando uma salvação caso Thwor fosse realmente o grande líder profetizado. A esta altura, já não resta a menor dúvida sobre isso.

Thwor nasceu sob a bênção de um eclipse. Seu corpo era tão anormalmente grande e forte que o parto resultou na morte da criatura que lhe deu à luz. Para a raça dos bugbears, um eclipse é a passagem da sombra de Ragnar, que leva todos os mortos e amaldiçoados consigo em seu passeio noturno. Essa foi a resposta para a primeira parte da profecia.

Na infância, Thwor já se distinguia das "crianças" normais de sua hedionda raça. Era maior, mais forte e mais introspectivo. Tinha um ar

sábio, fazia perguntas que ninguém sequer havia pensado, questionava tudo e todos. Quando lutava com outros de sua idade, mostrava a ferocidade de um adulto. Era visto com um misto de medo e respeito.

Apesar da profecia, poucos se importavam realmente com o fato de Thwor ser ou não o líder previsto. Todos exceto Ghorm, o chefe da tribo local. Foi ele que, incentivado por Gaardalok, um astuto clérigo de Ragnar, tornou-se o responsável por transmitir os primeiros conhecimentos de estratégia a Thwor. Suficiente para despertar a sede que tornaria aquele bugbear o grande líder que é hoje.

Chegou um tempo, entretanto, em que os conhecimentos passados por Ghorm já não eram suficientes. Para Thwor, tudo em sua sociedade era inadequado. Ele não entendia como seus compatriotas podiam se restringir a uma área selvagem e limitada como Arton-sul, acuada pela presença dos humanos em Arton, enquanto havia todo um mundo "lá fora".

Incapaz de conter a própria ambição, Thwor fez o que poucos de sua raça haviam feito antes: abandonou a caverna onde morava e partiu para conhecer o resto do continente, viajando sob disfarce. Enquanto percorria o Reinado, o bugbear observava cada cidade, cada vilarejo. Via maravilhas: joias, dinheiro, armas e uma infinidade de coisas extraordinárias. E todas aquelas coisas... Podiam ser tomadas! Os humanos eram fracos e dispersivos, perdidos em preocupações comerciais e intrigas políticas. Se ele conseguisse unir as tribos goblinoides em um único objetivo, não haveria exército humano que pudesse detê-lo.

Thwor retornou a Arton-sul e começou a fazer contato entre duas tribos goblinoides próximas a Farddenn, uma pequena vila habitada por humanos. Negociou com os chefes, na tentativa de organizar um ataque simultâneo ao vilarejo. Entretanto, assim como sua própria família, os líderes não mostraram intenção de abandonar o local onde estavam — e não tinham propriamente o dom para longas discussões.

Dessa forma, Thwor teve seu primeiro plano frustrado. E aprendeu sua primeira lição.

O bugbear desafiou e matou os dois líderes. No alto de uma rocha, carregando consigo as cabeças decepadas diante dos membros das tribos, Thwor proclamou sua liderança. Ele crescera ouvindo histórias sobre a ocasião especial em que havia nascido, sobre deuses e destino. Já era tempo de tirar proveito disso.

As duas tribos se uniram a ele, criando a semente maldita da ameaça que hoje paira sobre Arton.

Atacando Farddenn em uma onda devastadora, a força unida das duas tribos trouxe a primeira vitória. Pelo que se sabe, todos os habitantes foram mortos. Casas foram saqueadas e incendiadas. Homens, mulheres e crianças serviram de alimento. Era o início da destruição.

Thwor prosseguiu com seu discurso. Quando a palavra não era suficiente, seu exército eliminava os descontentes. Outras tribos se uniam voluntariamente ao grande líder. A estratégia de intimidação atraía cada vez mais simpatizantes. Todos os goblinoides admiravam um líder forte.

Foi nessa época que Gaardalok voltou a fazer parte da vida de Thwor Ironfist. O sacerdote afirmava que era essencial que o general

rivesse alguém em contato direto com o deus, para determinar seus desígnios. Além do mais, forças místicas eram sempre úteis no combate contra humanos. Thwor aceitou a presença do ancião bugbear, e adotou-o como seu principal conselheiro.

Gaardalok tinha certeza de que Thwor era o líder lendário da profecia. Mesmo sem saber, Thwor estaria espalhando a crença no Deus da Morte, diminuindo os devotos de outros deuses e concretizando o plano maior do clérigo: conquistar para Ragnar um posto de destaque entre os vinte deuses do Panteão.

Mas as batalhas esparsas entre humanoides não eram os únicos conflitos em Lamnor. Muito antes do nascimento de Thwor Ironfist, uma guerra mais longa e sangrenta estava em andamento: elfos contra hobgoblins.

Uma possível explicação para o início dessa guerra confunde-se com o próprio surgimento do povo élfico em Lamnor. Dizem que os elfos vieram de longe. Chegaram pelo oceano em navios enormes, desembarcando na costa oeste de Lamnor e dando início à construção de Lenórienn.

O território escolhido pelos elfos para estabelecer sua nação era ocupado por hobgoblins, raça nativa do local. Os elfos iniciaram uma caçada implacável aos hobgoblins, para “limpar” a área escolhida. Incapazes de enfrentar as flechas e a magia dos elfos, os goblinoides foram então forçados para o sul.

A derrota surtiu um efeito curioso sobre os hobgoblins. A raça começou a desenvolver novas armas e ferramentas. No espaço de alguns séculos, os hobgoblins se tornaram o povo goblinóide mais desenvolvido de Lamnor em armamentos e máquinas de guerra.

Embora o poder da nação élfica fosse inquestionável, suas relações com os reinos vizinhos não eram das melhores. Khinlanas, o regente elfo na época, recusava a visita de emissários e não permitia a passagem de rotas comerciais. Seu governo se baseava em isolar os elfos de todas as outras raças.

Tamanha arrogância e xenofobia irritaram os humanos, que desistiram de qualquer relação diplomática. Coincidência ou não, os hobgoblins retomaram a ofensiva. E, dessa vez, as coisas seriam diferentes; enquanto a confiança excessiva dos elfos deixou-os despreparados para a guerra, o esforço dos hobgoblins em desenvolver nova tecnologia foi recompensado. O ataque repentino das imensas e assustadoras máquinas de guerra por pouco não derrubou Lenórienn.

Sem condições de expulsar os hobgoblins, os elfos podiam apenas se defender. A Infinita Guerra atravessou os séculos sem pender para um lado vencedor... Até a chegada de Thwor Ironfist.

Enquanto elfos e hobgoblins guerreavam, boa parte do restante de Lamnor havia sido conquistada por Thwor. Ele havia se concentrado em vilarejos com poucas defesas, distantes dos grandes centros. Sua estratégia era dizimar todos os habitantes, para que a notícia de seu exército jamais chegasse a grandes reinos antes que seu plano estivesse completo.

Havia chegado a hora de encarar desafios maiores. A cidade fortificada de Remnora era o primeiro obstáculo. A única forma de vencê-la seria com estratégia militar e sofisticadas máquinas de guerra.

Thwor sabia que os hobgoblins dispunham de tudo isso. Entretanto, também tinha consciência da guerra que eles travavam há tempos contra os elfos. Enquanto o conflito não terminasse, o general jamais teria chance de incluí-los em suas fileiras. Além disso, a própria Lenórienn poderia ser fonte de problemas para o avanço de suas forças.

Então Thwor recuou de Remnora. Penetrou em Lenórienn e raptou a princesa Tanya, filha do regente élfico. A prisioneira foi oferecida ao comando hobgoblin como prova de boa vontade: Thwor anexaria imediatamente suas

forças às dos hobgoblins e ajudaria a derrubar a cidade dos elfos de uma vez por todas. Em troca, eles iriam se unir aos exércitos de Thwor no restante da campanha.

Formava-se assim a Aliança Negra.

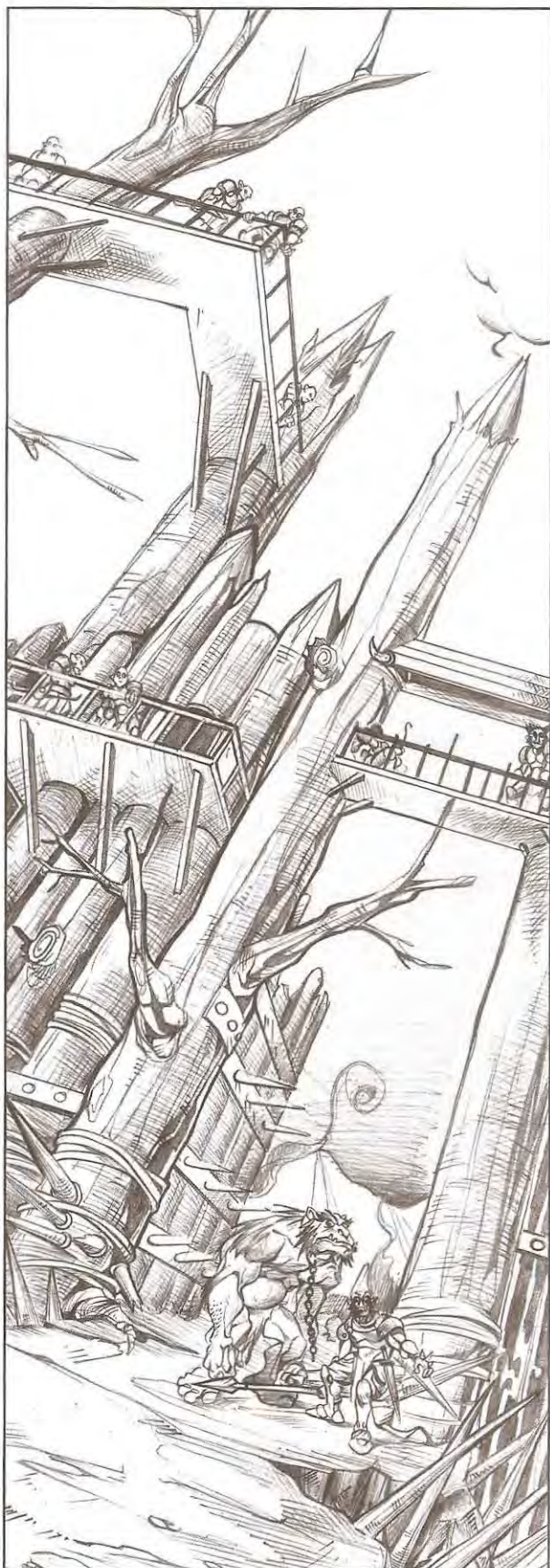
Desmoralizados, em inferioridade numérica e encurralados ante a selvageria da Aliança Negra, os elfos tombaram. Lenórienn caiu. Diz-se que, no combate final, a própria Glórienn, Deusa dos Elfos, surgiu na forma de avatar — e foi vencida em combate pessoal por Thwor Ironfist. Nenhum reino humano se envolveu no conflito. Lenórienn foi rebatizada com o nome de Rarnakk, e hoje pertence aos hobgoblins.



Após a queda de Lenórienn, o caminho ficou aberto para os exércitos unificados de bugbears e hobgoblins. A essa altura, Thwor não precisava mais convocar novos recrutas. Tribos de goblinoides de todo o continente viajavam quilômetros para se unir a suas fileiras. A Aliança Negra crescia cada vez mais, esmagando sem dificuldades os exércitos que tentavam deter seu avanço.

Após anos de conquistas e massacres, a Aliança Negra se encontrava no ponto alto. Faltava apenas uma batalha final para abrir o caminho para o continente norte: derrubar a cidade-fortaleza de Khalifor.

Khalifor havia sido construída há muito anos, quando o continente norte ainda não havia sido colonizado. Temia-se que, do norte, pudessem vir invasões de bárbaros ou monstros. A ameaça nunca veio, e o forte acabou servindo apenas para conter os exilados que insistiam em tentar voltar para Lamnor. Com o tempo, o lugar tornou-se uma verdadeira cidade, cheia de defesas e teoricamente intransponível.



Formou-se um impasse: os humanos de Khalifor pouco sabiam sobre o imenso exército goblinoide. Alguns duvidavam de sua existência. Quando conseguiram confirmação, não tinham condições de tomar a ofensiva. Devido ao isolamento da cidade-fortaleza, os reinos do continente norte não se preocupavam em enviar ajuda. Por outro lado, Thwor também não podia tomar a cidade facilmente.

O Conselho de Khalifor investiu suas fichas nas tentativas dos sábios para decifrar o real significado da profecia bugbear. A primeira parte prevê seu nascimento e conquistas; a segunda, sua queda e morte. Muito já foi teorizado sobre o que é realmente a “flecha de fogo” mencionada no texto. Grupos de aventureiros foram enviados por toda Arton para investigar qualquer rumor sobre a suposta flecha, mas sem sucesso.

A Aliança Negra aproveitou para expandir e diversificar suas forças. Uma máquina de guerra imensa e misteriosa — a Carruagem de Ragnar — começou a ser construída, lenta e metodicamente, nas cavernas do território ocupado próximo do Istmo de Hangpharstyth.

Certo dia, a Carruagem de Ragnar surgiu no meio de Khalifor, escavando através do solo e despejando centenas de hobgoblins dentro da cidade-fortaleza. Simultaneamente, uma quantidade enorme de destacamentos da Aliança Negra estabeleceu-se nas proximidades das muralhas, munidos de catapultas e outras armas de cerco. Em seguida, vieram os cavaleiros e o próprio general.

Dentro de pouco tempo surgiu o resultado inevitável: a última barreira havia sido vencida.

Khalifor foi conquistada.

Com a queda de Khalifor, a Aliança Negra adquiriu um ponto fixo extremamente fortificado para defender sua posição no continente sul. É dito, inclusive, que modificações foram feitas, com base nos anos de pesquisa dos goblinoídes, para reforçar ainda mais o lugar, agora rebatizado com o nome de Ragnarkhorrangor (algo como “Escudo de Ragnar”).

A Aliança Negra forma o mais poderoso e terrível exército de Arton. As várias raças que o compõem têm papéis diferenciados: os goblins formam pequenos grupos de batedores e patrulheiros, às vezes montados em lobos. Os disciplinados hobgoblins atuam como arqueiros, além de construir e operar as máquinas de guerra da artilharia. Os bugbears, mais fortes entre os goblinoídes, formam a infantaria e ocupam postos de comando. Os orcs extraem minérios e suprimentos e forjam armas. Os ogros, fortes mas estúpidos, atuam como tropas de choque, verdadeiras armas de cerco vivas.

Já fazem dez anos desde a queda de Khalifor, e a Aliança Negra ainda não avançou em direção ao continente. Muitos especulam a causa disso. Os mais otimistas (ou cegos...) afirmam que Thwor tornou-se complacente e preguiçoso, estando satisfeito com suas conquistas e desistindo de esmagar o continente norte. Os mais realistas garantem que o general possui alguma estratégia.

E é verdade.

Recentemente, espões conseguiram se infiltrar em Khalifor. De um grupo de sete, apenas dois sobreviveram — infelizmente, os que haviam feito menos descobertas e tido pouco contato com seus companheiros. Mas mesmo o pouco que eles relataram foi perturbador.

Khalifor, segundo os espões, agora é uma metrópole organizada, movimentada e avançada, capaz de competir com Valkaria. De alguma forma, os hobgoblins conseguiram domar as tendências caóticas de seus “primos” de outras raças, e construíram uma cidade autossuficiente, próspera e aparentemente invencível. Dizem que Khalifor possui ciência (principalmente tecnologia bélica) além de qualquer coisa vista

na “civilização”, pois a inventividade dos goblins foi domada e transformada em algo útil. Ou seja, suas máquinas funcionam!

Contudo, a informação mais perturbadora é que Thwor passou os últimos dez anos investigando sobre o que é a Flecha de Fogo...

E teve sucesso.

Segundo os espões, o general já sabe o que é o objeto, pessoa, magia ou evento destinado a provocar sua morte, e está tomando providências para destruí-lo ou evitá-lo. Diz-se que alguns prédios e máquinas de propósito desconhecido em Khalifor serviriam justamente para defender Thwor contra a Flecha de Fogo, e que alguns incidentes “aleatórios” no continente norte nos últimos meses foram na verdade ataques de goblinoides, na tentativa de impedir que as nações civilizadas também façam a descoberta.

De qualquer forma, parece que Thwor Ironfist já conhece um meio de anular sua única vulnerabilidade. E que a Aliança Negra conta com um escudo intransponível. Se algo pode fazer frente aos goblinoides, ninguém sabe o que é.

Criaturas da Aliança Negra

Todos os tipos de goblinoides conhecidos, além de muitos outros humanoides, podem ser encontrados na Aliança Negra. Alguns deles são goblins, hobgoblins, bugbears, kobolds, ogros e orcs. Goblins da Aliança Negra são notórios por cavalgar wargs. Todas essas criaturas podem ser encontradas no *Bestiário de Arton*. Variações de goblinoides específicas da Aliança Negra, incluindo soldados especializados e líderes, podem ser encontradas no suplemento *Expedição à Aliança Negra*. Além disso, para criar tropas de goblinoides, você pode usar as regras presentes em *Guerras Táuricas*. Caso prefira enormes exércitos com milhares de soldados, use o sistema de combate em massa, no *Guia da Trilogia*.

Goblin Inventor

ND 4

Os goblins têm vidas curtas, e costumam fazer tudo muito rápido. Assim, cada geração surge poucos anos depois da anterior. Um humano pode ser contemporâneo dos tataranetos de um goblin que conheceu na juventude!

A Aliança Negra aproveitou-se disso para criar uma espécie de sub-raça de goblins, dedicada à ciência.

Sábios goblinoides selecionaram os goblins engenhoqueiros mais brilhantes e, em sucessivas gerações, produziram uma pequena população de goblins de intelecto excepcional. Educando-os em condições estritas, conseguiram um enorme feito: suas invenções dão certo!

Os goblins inventores são ainda poucos, mas representam uma grande ameaça para Arton e um trunfo para a Aliança Negra. Em geral, trabalham em suas oficinas e laboratórios, protegidos por guarda-costas ogros. Contudo, quando precisam lutar, armam-se de uma espécie de armadura movida a vapor, que aumenta sua força e rapidez, além de outros inventos bélicos e engenhocas.

Até hoje, goblins inventores foram vistos apenas por espões, dentro de Khalifor... Mas em breve isso pode mudar.

Humanoide 6, Médio, Leal e Maligno

Iniciativa +12

Sentidos: Percepção +9.

Classe de Armadura: 24.

Pontos de Vida: 24.

Resistências: Fort +3, Ref +6, Von +3, redução de dano 10/adamante.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 lâminas giratórias +5 (2d4+5, 19-20).

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

Perícias: Conhecimento (engenharia) +10, Ofício (alquímia) +10, Ofício (metalurgia) +10.

Armadura a Vapor: goblins inventores são fisicamente fracos — até mais que seus primos “comuns”. Em combate, entretanto, usam uma armadura tecnológica que compensa essa fraqueza. As estatísticas acima já levam em conta a armadura. Um goblin inventor *sem* seu equipamento tem tamanho Pequeno, CA 15, For 6, Des 13 e perde sua redução de dano e ataques com lâminas giratórias.

Inventos Bélicos: além das lâminas giratórias, cada goblin inventor acopla uma arma adicional em sua armadura. Escolha uma da lista abaixo, ou role 1d4.

1) *Besta automatizada.* Permite um ataque à distância como ação livre, uma vez por turno (ataque +7, dano 1d8+3, crítico 19-20, alcance 18m).

2) *Canhão de pó preto.* Permite um ataque à distância como ação padrão (ataque +7, dano 2d10+3, alcance 15m). Uma criatura que sofra dano do canhão deve fazer um teste de Reflexos (CD 16) ou ficará cega por 1d6 rodadas.

3) *Lançador de granadas.* Permite um ataque à distância como ação padrão (ataque +7, dano 4d6+3, alcance 3m). Para usar a granada, faça um ataque à distância. Qualquer criatura a até 3m do alvo sofre o dano, com direito a um teste de Reflexos (CD igual à jogada de ataque) para reduzi-lo à metade.

4) *Estacas mecânicas.* No início de cada turno do goblin inventor, causa 1d4+2 pontos de dano de perfuração a qualquer criatura adjacente.

Tesouro: padrão.

Ogro Vermelho

ND 8

Os ogros compõem boa parte das tropas de choque da Aliança Negra. São enviados para a linha de frente, onde cada um é capaz de vencer vários soldados humanos. Por sua estupidez, não reclamam desse tratamento... E os comandantes goblinoides aproveitam-se disso.

Ogros vermelhos passaram por processos alquímicos e místicos, sendo alterados para que se tornem ainda mais letais — ao custo da própria vida. Podem ser diferenciados dos ogros comuns pelo tom vermelho vivo de sua pele. Seu comportamento não difere dos demais ogros, até que entrem em combate.

Ao sofrer o menor ferimento, um ogro vermelho entra em um estado de fúria que aumenta todas as suas capacidades de combate. Nesse estado, não distingue entre aliados e inimigos — portanto, muitas vezes os ogros vermelhos são *teletransportados* ou jogados por catapultas no meio das fileiras inimigas, combatendo longe das demais tropas.

Após sofrer muito dano, um ogro vermelho passa por um processo ainda mais impressionante. Alguns começam a exalar um vapor ácido. Outros crepitam em chamas. Um terceiro grupo emite frio enregelante. Isso afeta todos ao redor do ogro, desestabilizando ainda mais as forças inimigas. Quando o ogro vermelho finalmente morre, explode com os efeitos que se manifestaram antes: seu corpo libera uma explosão de ácido, fogo ou frio.

A única forma totalmente segura de deter um ogro vermelho é capturá-lo sem causar dano real. Mas aqueles que já enfrentaram essas criaturas dizem que não há nada de "seguro" nesse plano.

Humanoide 12, Grande (alto), Caótico e Maligno

Iniciativa +7

Sentidos: Percepção +5.

Classe de Armadura: 24.

Pontos de Vida: 120.

Resistências: Fort +11, Ref +7, Von +5, resistência a ácido, eletricidade, fogo, frio e sônico 10, resistência a magia +4.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: tacape +15 ou +10/+10 (2d8+18).

Habilidades: For 27, Des 13, Con 20, Int 6, Sab 9, Car 4.

Duro de Matar: uma vez por dia, quando o ogro vermelho sofre dano que poderia levá-lo a 0 ou menos PV, ele pode ignorar completamente esse dano.

Fúria Fortalecedora: quando o ogro vermelho sofre qualquer quantidade de dano, os encantamentos e processos alquímicos dormentes em seu corpo são ativados, deixando-o mais forte, rápido e com a pele mais dura. Ele recebe +2 nas jogadas de ataque e dano corpo-a-corpo, +2 na CA e seu deslocamento aumenta para 12m. Durante esta fúria, o ogro vermelho não pensa (não que pensasse muito antes...) e simplesmente ataca a criatura que lhe causou mais dano no turno anterior. Se nenhuma criatura lhe causou dano no turno anterior, ele ataca a mais próxima, sem fazer distinção de amigo e inimigo.

Quando o ogro vermelho é reduzido à metade de seus PV, libera energias que danificam todos ao seu redor. No início de cada turno do ogro, qualquer criatura a até 6m sofre 2d6+6 pontos de dano de ácido, fogo ou frio. Um teste de Fortitude contra CD 21 reduz à metade. Role 1d6 para determinar qual energia um ogro específico libera: 1-2) ácido, 3-4) fogo, 5-6) frio.

Por fim, quando o ogro vermelho é reduzido a 0 PV, explode com o mesmo efeito que liberou antes, causando 10d6+6 pontos de dano de ácido, fogo ou frio a qualquer criatura a até 12m. Um teste de Reflexos contra CD 21 reduz à metade.

Trespasar: quando o ogro vermelho derruba uma criatura com um ataque corpo-a-corpo (reduzindo seus PV para 0 ou menos), pode realizar um ataque adicional contra outra criatura adjacente. O ataque adicional usa os mesmos bônus de ataque e dano do primeiro, mas os dados devem ser rolados novamente. O ogro vermelho pode usar este talento uma vez por rodada.

Tesouro: padrão.

Soldado Múltiplo

ND 9

Talvez a mais macabra criação da Aliança Negra, o soldado múltiplo é uma junção horrenda de goblins, hobgoblins, bugbears, orcs e kobolds — em uma só criatura.

Reunindo os cadáveres de vários guerreiros caídos, os xamãs goblinoides fazem um ritual no qual unem esses corpos sem vida a um único soldado ainda vivo. O soldado então passa a comandar um emaranhado de braços, pernas e cabeças, unidos em uma forma repugnante — mas mortal. O soldado múltiplo é mais uma prova da eficiência da Aliança Negra, que usa até mesmo seus mortos como tropas contra os inimigos.

Morto-Vivo 16, Enorme (alto), Caótico e Maligno

Iniciativa +19

Sentidos: Percepção +23.

Classe de Armadura: 22.

Pontos de Vida: 160.

Resistências: Fort +8, Ref +8, Von +10.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 1d6+1 espadas longas +15 (1d8+16, 19-20).

Habilidades: For 26, Des 10, Con —, Int 7, Sab 11, Car 15.

Forma Repugnante: o corpo enxertado do soldado múltiplo é extremamente nojento. Qualquer criatura que chegue a 12m ou menos dele deve ser bem-sucedida num teste de Fortitude (CD 20) ou perderá seu próximo turno controlando-se para não vomitar. Esta habilidade funciona apenas uma vez por dia contra cada criatura.

Muitos Braços: o soldado múltiplo possui vários braços, cada um equipado com uma espada longa (ou outra arma, a critério do mestre). A cada turno, role 1d6+1 para determinar com quantos braços o soldado múltiplo poderá atacar — às vezes, um braço fica na frente do outro, e o soldado múltiplo não consegue atacar com todos.

Múltiplos Corpos: quando o soldado múltiplo é reduzido a 0 ou menos PV, se desmancha nos vários corpos que o compõem. Role 2d6+3 para determinar quantos corpos são. Os corpos continuam atacando, tentando matar tudo que alcançam, até serem destruídos ou até que um minuto se passe (quando a magia que os anima enfim se dissipa e eles caem inertes), o que vier primeiro. As estatísticas dos corpos estão listadas a seguir.

Visão Ampla: por possuir diversas cabeças, viradas para diferentes direções, o soldado múltiplo recebe um bônus de +4 em Percepção (já contabilizado na ficha) e não pode ser flanqueado.

Tesouro: padrão.

Corpo do Soldado Múltiplo

ND *

Morto-Vivo 4, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +8

Sentidos: Percepção +7.

Classe de Armadura: 16.

Pontos de Vida: 28.

Resistências: Fort +2, Ref +3, Von +4.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: espadas longas +6 (1d8+5, 19-20).

Habilidades: For 17, Des 13, Con —, Int 7, Sab 11, Car 11.

Pouca Duração: os corpos do soldado múltiplo duram apenas um minuto — o tempo durante o qual a energia negativa que animava o soldado múltiplo continua emanando. Um personagem que canalize energia negativa pode gastar um uso da habilidade para fazer os corpos durarem um minuto a mais.

Tesouro: nenhum.

**Os corpos do soldado múltiplo não possuem ND, pois a dificuldade de derrotá-los já está embutida na ND do soldado múltiplo.*

O Inimigo Mora ao Lado: os Sszzazitas

Sszzaas, o Deus da Traição, é temido por todos os deuses do Panteão — mesmo que alguns não admitam. O que intimida não é seu poder, mas sim sua incrível inteligência e espantosa capacidade manipuladora. Desde tempos imemoriais, colocar um deus contra outro era um feito comum para ele, desde que ganhasse algo com isso.

Os clérigos de Sszzaas sempre foram um grupo discreto, escondido. Obviamente, cultuar o Deus da Traição não rendia boa fama, e mostrar esta devoção arruinava a capacidade dos sacerdotes de manipular e corromper aqueles à sua volta. Os assim chamados sszzazitas tinham a obrigação de arrastar outras pessoas à maldade, levá-las a trair seus princípios, fazê-las abraçar tudo que é maligno. Portanto, mantinham-se ocultos. Fingiam cultuar outros deuses, ou apenas posavam como gente normal. Mesmo desunidos (porque a traição e a sede de poder era a norma entre eles), pairavam como uma ameaça sobre a cabeça de todos os artonianos.

Por isso, Arton suspirou de alívio quando acreditou que Sszzaas estava morto.

Quando houve a Revolta dos Três, em que Valkaria, Tillian e "o Terceiro" foram punidos por desafiar o Panteão, os outros deuses maiores se reuniram, tentando decidir como evitar que algo assim acontecesse de novo. Inesperadamente, a ideia veio de Nimb, o Deus do Caos: ele sugeriu que cada deus criasse um artefato que contivesse seu poder. Esses artefatos não poderiam ser destruídos por meios mortais. Contudo, caso fossem destruídos, o respectivo deus morreria. Assim foram forjados os Rubis da Virtude. Eram a garantia de que, mesmo com disputas entre o Panteão, não haveria mais guerra aberta.

Contudo, o que ninguém sabia era que Sszzaas havia sussurrado a ideia no ouvido de Nimb. Sszzaas conseguiu se esgueirar pelos Reinos dos outros deuses e roubar os Rubis. Levou-os a Arton e escondeu-os — pretendia destruí-los, acabando com o Panteão e tornando-se o único deus maior. Contudo, os Rubis eram idênticos entre si, e era impossível saber qual pertencia ao Corruptor. Enquanto tentava determinar qual Rubi era o seu, Sszzaas foi descoberto por Khalmyr, o Deus da Justiça.

Khalmyr condenou-o, prendendo-o na forma de um avatar, no mundo material. Seus devotos foram caçados implacavelmente pelos campeões de outros deuses. O poder do Corruptor arrefeceu, seu culto quase desapareceu. Assim, os artonianos acreditaram que Sszzaas fora finalmente destruído. Ninguém sabia ao certo as consequências da morte ou queda de um deus maior, o que aconteceria caso o Panteão estivesse incompleto. Portanto, foi fácil aceitar um conforto falso.

Era tudo que os sszzazitas queriam.

Mesmo enfraquecidos e sem a proteção de seu patrono, os cultistas de Sszzaas viram nesse período uma grande oportunidade. Pois a força não importa — a astúcia define a vitória. E, com a sociedade artoniana tornando-se complacente, eles se infiltraram em diversas posições de poder. Há quem afirme que desde essa época existe um sszzazita no conselho de cada reino conhecido. Outros dizem que sumo-sacerdotes, arquimagos e até mesmo grandes heróis são secretamente devotos de Sszzaas, apenas aguardando a oportunidade de botar seus planos em prática. Ou talvez *já estejam fazendo isso*, de formas sutis que nem percebemos.

De qualquer forma, a ilusão da morte de Sszzaas foi desfeita quando o próprio Deus da Traição engendrou um estratagema que

resultou na volta de seu poder total. Manipulou um virtuoso paladino e seu grupo de aventureiros, criando o monstruoso Paladino de Arton. Os Rubis da Virtude, até então desaparecidos, foram incrustados na armadura do guerreiro, criando um ser tão poderoso que apenas a força reunida de todos os vinte deuses seria capaz de vencê-lo.

Com isso, Sszzaas conquistou seu lugar de volta no Panteão.

Com o retorno triunfal do Deus da Traição, uma raça inteira revelou servir a ele. São as nagahs, um tipo de mulheres-serpente antes consideradas honradas e justas. Algumas até mesmo tornavam-se aventureiras — foi o caso da famosa Shantall, druida épica e membro da Companhia Rubra. Embora (até onde se saiba) Shantall e outras exceções fossem mesmo nagahs heroicas, quase todas as demais são servas de Sszzaas, tendo vivido bem sob os narizes dos artonianos por séculos.

Hoje em dia, os sszzazitas são um culto secreto, proibido — mas muito poderoso. São alguns dos únicos clérigos que não precisam ostentar um símbolo sagrado ou qualquer forma de identificação com seu deus. Pelo contrário, seu dever é atuar nas sombras, cumprindo os designios do Corruptor sem serem notados.

O grande objetivo dos sszzazitas é levar outras pessoas à maldade e devassidão. Seus grandes triunfos ocorrem quando um paladino rompe seus votos, quando um clérigo bondoso abandona sua divindade, quando um devoto pai trai sua família, devido a promessas de dinheiro e prazer. Todos os sszzazitas buscam aumentar o poder de Sszzaas, sim, e talvez haja no futuro um estratagema tão grande quanto foi a criação dos Rubis da Virtude e a tentativa de matar os demais deuses. Mas mais insidiosa e perigosa é sua maldade discreta, corriqueira. A maldade que se faz presente todos os dias em Arton.

Sszzaas não proíbe que seus cultistas colaborem com clérigos de outros deuses. Pelo contrário, incentiva isso. Permite que seus próprios dogmas sejam distorcidos (ou até mesmo brevemente ignorados) para que devotos de outras divindades sejam levados a agir em conjunto com sszzazitas.

Alguns aventureiros afirmam que existe uma imensa conspiração sszzazita para substituir pessoas em todas as camadas da sociedade por réplicas perfeitas, devotadas a Sszzaas. Segundo esses "paranoicos", os sszzazitas raptam artonianos (de nobres a plebeus, de heróis a mendigos, de aldeões a generais) e leem suas mentes através de magias proibidas. Então modificam a própria aparência, ou criam golens com a aparência exata da vítima raptada, e absorvem suas memórias. Dessa forma, retornam a suas famílias, aldeias, castelos ou grupos de aventureiros, como espiões e corruptores infiltrados. Até onde se sabe, não há nada físico que diferencie essas cópias dos artonianos verdadeiros — é preciso observar suas atividades de perto para notar algo errado. Uma versão ainda mais extrema dessa teoria afirma que esses sszzazitas podem dominar outras pessoas através de um veneno sem gosto ou cheiro, que produzem a partir de suas línguas. Isso criaria ainda mais servos, que espalhariam o culto mais e mais...

Existem templos secretos de Sszzaas em várias partes de Arton. Os maiores costumam localizar-se em locais remotos, como o Deserto da Perdição ou a Grande Savana, onde podem ficar ocultos com maior facilidade. Também existem complexos sszzazitas nas vastidões dos reinos "civilizados": à primeira vista, parecem ser apenas masmorras escondendo monstros e tesouros, mas logo revelam um perigo muito maior. Alguns são ruínas esquecidas, resquícios da época antes que

os sszzaazitas fossem caçados e exterminados — são descobertos por exploradores incautos, ou mantidos discretamente por cultos isolados de nativos. Outros templos são pequenos, escondidos nas grandes metrópoles. Podem localizar-se no subterrâneo, em uma sala discreta de uma mansão, no porão de uma loja de artigos exóticos... Seja como for, todos esses templos são palco de sacrifícios malignos. Os sszzaazitas têm a obrigação de sacrificar criaturas inteligentes a seu deus periodicamente, e arrastam suas vítimas (através de sedução, emboscadas ou venenos) para esses locais de poder, onde os inocentes encontram a morte na forma de adagas profanas e cheias de peçonha.

Recentemente, um grupo de aventureiros em expedição às Montanhas Uivantes descobriu um estranho ídolo em forma de serpente. A maga do grupo estudava o item em seu quarto na taverna, quando todos os aventureiros — e todos os presentes na taverna naquela noite — morreram. Ninguém sabe se o ídolo foi o culpado, mas alguns afirmam que existem objetos contendo grande poder mágico, capazes de invocar um avatar de Sszzaas para o mundo. Estatuetas feitas para ludibriar e atrair os curiosos. Pois, desvendando seus segredos, um estudioso está automaticamente chamando o avatar.

Contudo, todas essas teorias são produto das mentes frenéticas dos alucinados. Nenhuma pessoa sã acreditaria que os sszzaazitas estão por toda parte, lentamente arrastando Arton à corrupção, sem que ninguém perceba.

Criaturas Sszzaazitas

Qualquer criatura inteligente pode ser um sszzaazita. Contudo, algumas servem aos cultistas secretos, e outras são mais identificadas com o Deus da Traição (o que costuma fazer com que sejam atacadas à primeira vista). Todas os tipos de cobras, naturalmente, podem ser vistos sibilando nos templos de Sszzaas. Os duplos muitas vezes são corrompidos pelos cultistas, que veem grande utilidade em suas capacidades miméticas. Sacerdotes importantes são protegidos por hidras. Além disso, é claro, as nagahs são a grande raça de cultistas. Todas essas criaturas podem ser encontradas no *Bestiário de Arton*.

Povo-Serpente

ND 3

Incontáveis raças humanoides vivem em Arton. Muitos aventureiros já encontraram homens-serpente de um tipo ou outro em suas viagens.

Contudo, a raça que ostenta com orgulho o nome de povo-serpente é única.

Ao contrário das nagahs, o povo-serpente é pouco conhecido em Arton. Eles tiveram seu auge durante a Era de Megalokk, quando os gigantescos filhos do Deus dos Monstros dominavam Arton. Mesmo durante essa era, não eram poderosos — tendo tamanho humano e pouca força física, viviam amedrontados pelos monstros. Escondiam-se no subterrâneo, onde seus sacerdotes prometiam que um dia o período de terror acabaria. Assim, intimidados por grande força física e buscando salvação, o povo-serpente encontrou um patrono em Sszzaas.

Através da astúcia do Deus da Traição, o povo-serpente sobreviveu e cresceu em números. Não podiam fazer frente aos grandes monstros, mas dominavam e escravizavam outros humanoides, em situação ainda pior. Quando a Era de Megalokk chegou ao fim, os grandes reinos tribais do povo-serpente também ruíram — sem opressão pelos monstros, os outros humanoides podiam se erguer e construir civilizações muito mais avançadas do que seus algozes escamosos. Notando isso, os sacerdotes realizaram um grande ritual, que enviou suas almas através do tempo.

Hoje em dia, existem pouquíssimos bolsões do povo-serpente, todos em locais isolados — principalmente no Deserto da Perdição e na Grande Savana. Toda a raça vive na barbárie estúpida há milênios. Contudo, as almas dos sacerdotes, enviadas para o futuro, dominam alguns corpos, organizando-os em templos ocultos em honra a Sszzaas. Esses grupos são alguns dos cultistas mais perigosos que exploradores podem encontrar: unem a selvageria do povo-serpente atual com a astúcia e magia de seus líderes do passado.

Os sacerdotes também são capazes de “pular” de um corpo que está para morrer, possuindo outro corpo mais no futuro. Pior ainda, dizem que alguns deles podem possuir qualquer ser inteligente, não apenas outros de seu povo...

Humanoide 8, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +19

Sentidos: Percepção +5, faro, visão no escuro.

Classe de Armadura: 24.

Pontos de Vida: 48.

Resistências: Fort +6, Ref +8, Von +5, imunidade a veneno, vulnerabilidade a frio.

Deslocamento: 9m, escalar 6m, natação 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +10 (1d4+8 mais veneno) ou mordida +8 (1d4+8 mais veneno) e 2 garras +8 (1d6+8).

Habilidades: For 19, Des 18, Con 15, Int 6, Sab 13, Car 8.

Veneno: ferimento, Fort CD 18, 1d6 de dano de Constituição.

Tesouro: metade do padrão.

Sacerdote-Serpente

ND 13

Humanoide 16, Médio, Neutro e Maligno

Iniciativa +27

Sentidos: Percepção +23, faro, visão no escuro.

Classe de Armadura: 32.

Pontos de Vida: 112.

Resistências: Fort +11, Ref +12, Von +14, cura acelerada 10, imunidade a veneno, resistência a magia +4, vulnerabilidade a frio.

Deslocamento: 9m, escalar 6m, natação 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: adaga +19 (1d4+15, mais 2d6 contra criaturas Bondosas, 19-20) ou adaga +17 (1d4+15, mais 2d6 contra criaturas Bondosas, 19-20) e mordida +15 (1d4+13 mais veneno).

Habilidades: For 21, Des 18, Con 17, Int 20, Sab 19, Car 18.

Perícias: Conhecimento (arcano) +24, Conhecimento (história) +24, Enganação +27, Identificar Magia +24, Intuição +23.

Transferência de Alma: com uma ação completa, um sacerdote-serpente pode fazer sua alma abandonar seu corpo atual e possuir o corpo de qualquer outro membro do povo-serpente. Alguns sacerdotes podem entrar no corpo de *qualquer* ser vivo — mas uma criatura que não seja do povo-serpente tem direito a um teste de Vontade (CD 22) para evitar ser possuída. Expulsar a alma de um sacerdote-serpente de um corpo exige uma magia *remover maldição*.

Magias (M): 3° — *cegueira/surdez, sugestão*; 5° — *dominar pessoa, miragem arcana, névoa mental, visão falsa*; 7° — *onda de exaustão*; 8° — *evaporação*. **PM:** 51. **CD:** 15 + nível da magia.

Veneno: ferimento, Fort CD 23, 1d6 de dano de Constituição.

Equipamento: *adaga profana* +2, *bracadeiras da armadura* +4.

Tesouro: dobro do padrão.

Golem-Réplica

ND 9

Os boatos sobre cópias infiltradas de artonianos são verdadeiros. Os sszzaazitas conhecem um ritual capaz de criar golens com aparência e comportamento perfeito de seres vivos. E eles estão entre nós.

Um golém-réplica é criado quando um grupo de sszzaazitas rapta uma pessoa (humano, elfo, anão, qareen, não importa). Então, através de um processo mágico que demora cerca de uma semana, molda um golem que recebe as memórias da vítima. Este golem parece ser feito de carne e osso, como qualquer pessoa normal. No entanto, isso é um processo de metamorfose — os materiais que o compõem são argila tratada com veneno e processos alquímicos, além de sangue de vítimas de sacrifícios e outros ingredientes. Normalmente, a vítima é morta após a criação do golem, mas às vezes é mantida viva, quando sua corrupção e colaboração interessa aos sszzaazitas.

O golem então retorna ao convívio de sua família e amigos, como se nada houvesse acontecido. É possível notar um comportamento *levemente* diferente — a réplica esquece de algum detalhe, confunde-se com alguma memória, tem senso de humor um pouco diminuído... No entanto, a única maneira de saber com certeza que se trata de um golem-réplica é segui-lo constantemente. De três em três meses, todos os golens-réplicas de uma determinada região (da mesma cidade, de um conjunto de aldeias próximas, etc.) reúnem-se em uma espécie de círculo profano. Então compartilham uns com os outros todas as informações que descobriram no período, através de um ritual mágico. Por vezes, este círculo é presidido por um sacerdote sszzaazita ou mesmo um avatar do Deus da Traição. Então cada golem volta à “vida normal”.

Alguns golens-réplicas passam anos coletando informações. Outros levam todos à volta à corrupção e ao desespero — quando uma série de coincidências e tragédias parece se abater sobre uma família ou aldeia, um golem-réplica pode ser o culpado, preparando o caminho para a promessa de alívio nas garras de Sszzas. Um golem-réplica também pode atuar como assassino, removendo uma figura importante — ou substituindo-a por outra réplica...

Construto 11, Médio, Neutro e Maligno

Iniciativa +18

Sentidos: Percepção +16, visão no escuro.

Classe de Armadura: 24.

Pontos de Vida: 75.

Resistências: Fort +5, Ref +9, Von +7, cura acelerada 10, imunidade a adivinhação, redução de dano 10.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +12 (1d8+9 mais veneno) ou 2 pancadas +10 (1d8+9 mais veneno).

Habilidades: For 18, Des 18, Con —, Int 15, Sab 14, Car 15.

Perícias: Enganação +20, Intuição +16.

Ataque Furtivo: quando atinge um alvo desprevenido ou flanqueado com um ataque corpo-a-corpo (ou à distância a até 9m), o golem-réplica causa +5d6 pontos de dano.

Golpe Inocente: golens-réplicas são mestres da dissimulação, e conseguem parecer inocentes mesmo quando estão assassinando uma vítima! Golens-réplicas *sempre* surpreendem seus inimigos, ganhando um turno para agir livremente antes deles. Isso se aplica mesmo para um personagem que entre em um combate já em andamento; nesse caso, o personagem hesita por um turno, sem coragem de atacar alguém que “só pode ser inocente”.

Veneno: ferimento, Fort CD 17, 1d8 de dano de Destreza.

Tesouro: padrão.

Serpente dos Sonhos

ND 7

O poder de Sszzas não está todo no mundo material. Boa parte da força do Deus da Traição encontra-se na mente de seus devotos — e de suas vítimas.

A serpente dos sonhos é uma criatura que vive e manifesta-se nos pesadelos de pessoas escolhidas para a corrupção. Ninguém sabe como selecionam quem atacar. Alguns afirmam que elas são direcionadas por líderes sszzaazitas. Outros dizem que as criaturas procuram instintivamente aqueles com maior chance de ceder a suas investidas.

Uma vez que a vítima seja selecionada, a serpente dos sonhos aparece quando ela dorme. Persegue-a em pesadelos angustiantes, causando grande medo e cansaço. A aparência da criatura varia: embora sempre seja uma cobra alada, com escamas de diversas cores, sua cabeça ostenta um rosto que muda de acordo com as memórias de quem está perseguindo. Pode ser a face de um familiar, de um amigo, de um inimigo temido...

Seja como for, a perseguição da serpente não é física: é uma disputa de vontades entre ela e o sonhador. Quando a vítima é derrotada, a serpente encurrala-a. Então surge a chance de salvar-se — aceitando a ajuda de Sszzas. A esta altura, é muito difícil resistir. Se a vítima se entregar, acorda ligeiramente modificada. Sua personalidade está mais fria. Seu caráter escorrega lentamente para a maldade. Ela é assaltada pela serpente de novo e de novo, até que a mudança seja irreversível.

É possível notar o padrão e tentar enfrentar a criatura. Vencendo os duelos de vontade várias noites seguidas, uma vítima força a serpente a manifestar-se no mundo físico, quando então pode ser morta. Dizem também que os sszzaazitas conhecem o segredo para fazer uma poção que permite que várias pessoas entrem no sonho da vítima. Originalmente, isso se destinava a atacá-la. Contudo, a poção pode ser usada para auxiliar o sonhador em sua fuga da serpente, causando seu surgimento em forma material.

Espírito 9, Pequeno, Neutro e Maligno

Iniciativa +22

Sentidos: Percepção +14, visão no escuro.

Classe de Armadura: 24.

Pontos de Vida: 54.

Resistências: Fort +7, Ref +12, Von +10, redução de dano 15/ mágica.

Deslocamento: 4,5m, voo 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +17 (1d4+3 mais veneno).

Habilidades: For 8, Des 22, Con 12, Int 12, Sab 15, Car 20.

Perícias: Enganação +17, Furtividade +22, Intuição +14.

Pesadelo Corruptor: a serpente pode entrar nos sonhos de qualquer personagem que esteja no mesmo Plano que ela. Uma vez que o personagem durma, deve fazer uma série de testes opostos de Vontade contra a serpente. Se a serpente vencer três testes primeiro, a tendência do personagem se aproxima um passo de Neutra e Maligna. Se a tendência do personagem já for Neutra e Maligna, ele se torna um servo de Sszzas e um PdM sob controle do mestre.

Se o personagem vencer três testes primeiro, consegue escapar do pesadelo. Mas, quando dormir novamente, o pesadelo recomeçará. A única maneira de derrotar a serpente é escapar de seu pesadelo por três noites antes de ser corrompido. Quando isso acontece, a serpente surge na frente de sua vítima para matá-la, já que não conseguiu corrompê-la.

Veneno: ferimento, Fort CD 17, 2d6 de dano de Força.

Tesouro: padrão.

Império Subterrâneo: os Finntroll

Arton é povoado por muitos monstros. As criaturas-planta conhecidas como trolls talvez estejam entre os menos notórios. Estes gigantes selvagens já tentaram dominar o reino de Doherimm, mas foram expulsos pelos anões. Hoje vagam em áreas selvagens, sozinhos ou em pequenos bandos, ocasionalmente caçados por aventureiros. Em comparação com outras ameaças, essas feras estúpidas parecem uma preocupação menor.

Infelizmente, os monstros vistos até agora são uma pequena parte de algo muito maior — uma ameaça oculta até mesmo para os anões. São soldados de uma raça inteligente, sofisticada e cruel. Um povo de guerreiros hábeis e arcanos sinistros, que governa um império subterrâneo secreto.

Os finntroll, ou Trolls Nobres.

Os finntroll parecem humanos, mas na verdade são seres-planta como os trolls. Seus ancestrais são fungos e algas azuis, em vez de plantas clorofiladas. São altos e esguios, com pescoço ligeiramente alongado. Atingem facilmente 1,90m e mesmo os raros indivíduos fortes não têm musculatura volumosa.

Sua pele pálida, quase branca, exibe uma rede de vasos sanguíneos azulados — fazendo com que sejam confundidos com pessoas muito doentes, ou mesmo com mortos-vivos. O sangue é escuro, verde-azulado e oleoso ao toque. Seus cabelos parecem negros e lisos, mas na verdade são de um profundo azul escuro. Os machos preferem raspá-los; as fêmeas cultivam penteados elaborados. Ambos os sexos têm unhas compridas e escuras.

Seus olhos são profundos, em cores que variam entre tons de verde, azul, roxo e cinza; com o tempo ficam cada vez mais claros, até que se tornam completamente brancos. A boca é pequena, com lábios finos e escuros. Nariz e orelhas são maiores nos machos, demonstrando seu parentesco troll. O dimorfismo sexual é marcante: as mulheres parecem mais humanas, quase sempre belas, enquanto os homens têm testa projetada para a frente e mandíbula proeminente.

Suas roupas são escuras e elegantes, finamente trabalhadas, e quase sempre cravejadas com centenas de pequenos brilhantes. Padrões orgânicos, como raízes e ossos retorcidos, são temas constantes em sua arte. Contudo, os finntroll também veneram sua própria beleza física, e suas vestimentas são carregadas de apelo sensual.

Arrogantes e prepotentes ao extremo, os finntroll cultivam uma presunção capaz de rivalizar com os mais orgulhosos regentes élficos do passado. Consideram a si mesmos como o ápice da perfeição. Portanto, todos os outros seres existiriam apenas para servir-lhes — como escravos, comida ou coisa ainda pior.

Supremacia sobre todas as raças é parte fundamental da cultura finntroll. Seus feitos e obras são sempre superiores, seus pensamentos são sempre mais elevados, seus deuses são os únicos verdadeiros. Provas contrárias são ignoradas. Sua mente é quase incapaz de aceitar a derrota. Cada membro da raça sempre tem um pretexto para justificar um eventual fracasso. Qualquer argumento é válido para diminuir a vitória do inimigo.

A arrogância não é apenas racial, mas também individual: todo finntroll acredita ser superior ao próximo, e nenhum deles tenta ocultar esse pensamento — pois presunção é considerada uma qualidade entre membros da raça. Conversas informais são sempre ricas em críticas mordazes e autoelogios.

O império subterrâneo dos Trolls Nobres é chamado Trollkyrka, que significa simplesmente "terras dos trolls". Sua verdadeira localização ou tamanho é desconhecida, mas muitos exploradores suspeitam de que ocupa uma "camada" inteira logo abaixo de Doherimm — bem como outras cavernas-mundos que suspeita-se existir quilômetros sob a terra. Também especula-se que a Grande Fenda, um abismo existente no Reino dos Anões, leva diretamente a uma das maiores metrópoles finntroll — talvez até mesmo à capital do império, a lendária Trollhättan.

As maiores cidades finntroll são gigantescas, abrigando populações de milhares, e um número ainda maior de escravos. Embora quase nunca tenham sido vistas por olhos estrangeiros (exceto escravos), essas cidades são impressionantes e macabras ao mesmo tempo. Formadas por palácios e torres negras, em configurações que lembram ossadas, plantas retorcidas e outras formas orgânicas. Todas as ruas e casas apresentam passagens e áreas que não podem ser pisadas por outras raças, sob pena de tortura e morte: os escravos podem percorrer apenas as valas imundas reservadas a eles.

Ainda que depravadas, a cultura e sociedade finntroll são extremamente ricas. Seus templos e bibliotecas abrigam conhecimento, arte e ciência que rivalizam com a própria Ordem de Tanna-Toh. Seus artesãos produzem joias, trajes, armas e armaduras sofisticadas, de beleza e qualidade raramente igualadas na superfície.

Lamentavelmente, toda essa riqueza é voltada para propósitos egoístas e cruéis. Os finntroll são tiranos escravagistas, seu império foi erguido ao longo dos séculos com trabalho escravo. Capturados entre os povos da superfície ou criados como animais de carga em vastos "campos de cultivo", milhares de humanos e humanoides formam uma população servil, vivendo e morrendo apenas para alimentar a superioridade de seus mestres. É comum que sejam surrados ou mortos pelas razões mais ordinárias. Criaturas que não se sujeitam à escravidão são consideradas "bárbaros selvagens que precisam ser destruídos".

Os finntroll odeiam especialmente os anões, por sua teimosia em servir como escravos — e sua audácia ainda maior em continuar vivos! Ao longo dos séculos, numerosas guerras entre Doherimm e o império Trollkyrka resultaram em vitória para os anões, ainda que estes jamais tenham sido bem-sucedidos em perseguir e destruir os Trolls Nobres. Na verdade, poucos anões sequer chegaram a ver pessoalmente um membro da raça — pois em conflitos armados os finntroll preferem empregar seus soldados, os ghillanins.

Ghillanins são os trolls subterrâneos que vez por outra assolam os domínios anões. Os finntroll não apenas manipulam e controlam esses seres, mas também criam-nos. De fato, por muito tempo acreditou-se que os ghillanins eram os únicos inimigos; a maioria dos anões nem suspeitava da existência de "Trolls Nobres".

Conjuradores têm muito prestígio entre os finntroll — pois, a seus olhos, o domínio da magia (arcana ou divina) demonstra como são superiores. Sua sociedade oferece ensino arcano avançado, tornando magos e feiticeiros comuns em todas as famílias. Bardos também são tidos como essenciais, representantes de uma cultura sofisticada. Clérigos costumam atuar como líderes de comunidades, pois historicamente teriam conduzido este povo a seu estágio atual.

Ainda que vejam a si mesmos como "civilizados", os finntroll não passam de monstros cruéis que desejam a morte, destruição ou

escravidão de todos os seres inteligentes. Sua divindade principal é Megalokk — chamado Trolldaugen, venerado em templos colossais adornados com estátuas grotescas, onde vítimas são sacrificadas.

Tenebra, conhecida entre eles como Dearani, é a segunda divindade preferida. Numerosos templos exibem imagens de Trolldaugen e Dearani juntos, ele como um Rei-Monstro sanguinário, ela como uma sedutora e cruel Rainha das Trevas. As escrituras sagradas dizem que o casal teria gerado Vruarhtoh, o primeiro representante da raça. Este lendário Finn troll Primevo supostamente ainda vive em algum ponto de Trollkyrka, governando sua própria cidade-estado e sendo cultuado como um deus menor.

Os templos finn troll realizam grandes cerimônias de tortura e morte, abertas ao público e consideradas um entretenimento popular. As vítimas favoritas para esse fim são clérigos e paladinos de outras divindades, especialmente Azgher, Valkaria e Khalmyr. Expedições de caça são enviadas regularmente às Terras Depravadas — como eles chamam a superfície — para capturar novas vítimas.

Os finn troll possuem um idioma próprio, o finnlac. Seus nomes tendem a ser curtos, com poucas sílabas guturais e ríspidas. Alguns exemplos são Drask, Grovks, Klios, Qurad, Anok, Drusik e Veerask (para homens) e Dresis, Hakma, Katya, Keyka, Kariko e Suteky (para mulheres). É costume que cada indivíduo receba um “sobrenome” adicional, na forma de um título ou qualidade, para comemorar um grande feito ou realização. Também é comum, para esse propósito, adotar sobrenomes de pessoas que tenham realizado feitos similares. O prefixo “troll” aparece com frequência. Exemplos de sobrenomes são Taarkath, Finntah, Pthal, Hekmet, Trollyath, Trolltah, Trollkyr e Trollkah.

É raro encontrar um finn troll no subterrâneo, e mais raro ainda na superfície. Eles não acreditam que possam existir quaisquer riquezas, prazeres ou alegrias verdadeiras longe de suas próprias cidades. Mesmo assim, alguns Trolls Nobres desbravam as Terras Depravadas para confirmar sua superioridade. A maior parte atua como caçadores ou mercadores de escravos, às vezes negociando com os minotauros mais inescrupulosos de Tapista. Outros, ambiciosos, buscam desafios para conquistar prestígio entre os seus.

Toda essa reclusão criou uma ameaça quase desconhecida, um imenso império oculto, uma raça maligna que poucos já viram. Contudo, os trolls comuns, soldados dos finn troll, são bem conhecidos. O que quase ninguém sabe é sua verdadeira origem.

Os trolls foram criados magicamente há muitos séculos pelos finn troll, como uma raça de trabalhadores e guerreiros. São humanos e humanoides transformados em monstros.

Através de uma magia extremamente poderosa, os finn troll produzem trolls subterrâneos comuns (ou ghillanins, como são conhecidos entre os anões) a partir de vítimas humanoides. O assim chamado Castigo dos Espíritos é um processo lento e doloroso, muitas vezes

arrastando-se por vários dias — e o resultado é um gigante verde de matéria vegetal, muito forte e obediente a seus criadores.

As vítimas são escolhidas entre escravos que os finn troll julgam mais “problemáticos”, como aqueles velhos, doentes ou rebeldes demais. Considerado uma punição pior que a morte, o Castigo dos Espíritos é bastante eficiente como ameaça para garantir a submissão, e quase impossível de ser revertido. Lendas dizem que a lágrima de uma dríade seria capaz desse feito, mas até agora ninguém foi capaz de comprovar isso.

Todas as cidades finn troll conservam tropas ghillanins como guardas e trabalhadores pesados — mas, uma vez que a criação destes monstros é dispendiosa, a maior parte do trabalho duro ainda é realizada por escravos humanoides. Ghillanins são produzidos em maior quantidade durante períodos de guerra; de fato, a maioria dos trolls selvagens que vagam hoje por Arton são soldados desgarrados, separados de seus mestres.

Ao longo dos séculos muitos deles adaptaram-se a numerosos ambientes, desde as geladas Montanhas Uivantes até



o fundo do oceano. No entanto, todos ainda se lembram de seus antigos mestres; nenhum troll jamais ataca um finntroll.

O maior perigo que os finntroll representam é sua discrição. Mantendo-se afastados dos olhos de todos por muitos séculos, praticamente ignorados até mesmo por seus grandes inimigos (os anões), os Trolls Nobres puderam desenvolver uma grande máquina de crueldade, sem qualquer interferência. Ninguém pode dizer que sabe exatamente como enfrentá-los, quais são seus pontos fracos e o que planejam. Ninguém sabe onde pode haver cavernas que levam diretamente de Trollkyrka para a superfície. Qualquer ataque finntroll é inesperado, surpreendente.

Anos atrás, houve um grupo de aventureiros que descreveu seres escravagistas que lembravam os finntroll. No entanto, ninguém deu muita importância a seus relatos, acreditando tratar-se de mortos-vivos ou humanoides de algum tipo. Na mesma época, várias aldeias humanas simplesmente desapareceram, como se todos os habitantes tivessem sido raptados. Investigações levaram a crer que os desaparecidos haviam sido escravizados, não mortos — não havia muito sangue, e nenhum cadáver, mas havia marcas de correntes sendo arrastadas. Isso foi durante as Guerras Táuricas, e acreditou-se que seria um ataque de minotauros escravagistas, considerados os grandes inimigos da época. Mas os tais aventureiros até hoje desconfiam daquela raça desconhecida...

De fato, os finntroll mantêm um pequeno número de espiões na superfície, e aproveitam-se de conflitos, tragédias e crises entre os habitantes das Terras Depravadas para atacar. "Nenhuma situação é tão ruim que não possa ser piorada por um troll", afirma um antigo ditado anão, e talvez ele se refira na verdade aos finntroll.

A captura de escravos muitas vezes vem acompanhada do roubo de objetos mágicos e segredos de todos os tipos. Os finntroll não acreditam que possa haver algo de valor fora de suas terras — portanto, em sua mente distorcida, qualquer coisa que desejem e que esteja do lado de fora na verdade pertence a eles! Um grupo de arcanos e clérigos pesquisadores atualmente está levando este conceito ao extremo. Eles acreditam que existem indivíduos que nasceram predestinados à escravidão pelos finntroll. São pessoas excepcionais da superfície, dotadas de grandes talentos ou habilidades. E seria dever dos Trolls Nobres "recuperá-los". Eles então passam por horrendas experiências, em que sua mente é dividida em muitos corpos, formando tropas de escravos especialistas.

Outra seita dos finntroll tem planos ainda mais extravagantes. Eles acreditam que as Terras Depravadas devem ser dominadas pela raça, sendo "livradas da depravação". Contudo, detestam o sol. Por isso, seu estrategema envolve encobrir totalmente Azgher, mergulhando Arton numa escuridão eterna e preparando o terreno para a invasão do império subterrâneo.

Criaturas do Império Subterrâneo

Os finntroll usam vários tipos de monstros como guardiões de suas cidades ou em suas incursões na superfície. Muitos outros são apenas criaturas selvagens que espreitam nos túneis próximos a Trollkyrka. Aranhas gigantes, caçadores invisíveis, couatls das trevas, otyughs, pudins negros, sombras, tendrículos e vultos noturnos são todos lacaios comuns dos finntroll, ou perigos adicionais perto de seu domínio. Além, é claro dos trolls. Todas essas criaturas podem ser encontradas no *Bestiário de Arton*. Dizem também haver túneis infestados de tiranos oculares (*Guia da Trilogia*) no subterrâneo.

Cogumelo Anão

ND 2

Nem todas as criaturas do subterrâneo são malignas. Os anões são prova de que, mesmo nas profundezas sombrias, há raças e civilizações tão ou mais honradas que os reinos da superfície. Entre essas, destaca-se um povo pacífico, gentil e até mesmo tímido. Lembram cogumelos bípedes. Às vezes são chamados de homens-cogumelos — mas, devido a sua estatura e ao predomínio da raça anã no subterrâneo, são mais conhecidos como cogumelos anões.

Cogumelos anões são numerosos, mas não têm grandes impérios ou mesmo cidades. Suas aldeias são pequenas e pacatas. Eles vivem vidas simples nas cavernas, raramente incomodando qualquer um. Quando são confrontados, tendem a fugir ou fingir-se de mortos. Não falam, mas comunicam-se através de pensamentos, usando um tipo rudimentar de magia inata.

Infelizmente, os finntroll descobriram como escravizar e controlar mentalmente essas criaturas. Assim, usam os cogumelos anões como uma infundável fonte de soldados rasos, para serem enviados contra as linhas de frente de seus inimigos.

Cogumelos anões não são muito fortes ou rápidos. Em compensação, não têm nenhuma capacidade de resistir ao domínio finntroll. São "programados" e mandados em grandes levadas para lutar até a morte. Não conseguem nem mesmo tentar preservar suas vidas, sempre atacando cegamente, sacrificando defesa para tentar ferir os inimigos de seus algozes. Pior ainda, embora não tenham controle de seu corpo, eles continuam conscientes, e sabem o que estão sendo obrigados a fazer.

A única habilidade notável dos cogumelos anões são seus esporos. Eles podem exalar uma nuvem de esporos muito tóxica para seres que precisam respirar. Os finntroll desenvolveram máscaras que protegem-nos contra isso, mas seus inimigos são vulneráveis. O que só aumenta a utilidade dos sofridos cogumelos anões.

Humanoide 4, Médio, Neutro

Iniciativa +1

Sentidos: Percepção +7, visão no escuro.

Classe de Armadura: 12.

Pontos de Vida: 24.

Resistências: Fort +5, Ref +1, Von +2, imunidade a atordoamento e metamorfose.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 pancadas +3 (1d6+3).

Habilidades: For 12, Des 8, Con 16, Int 9, Sab 10, Car 11.

Esporos: como uma ação padrão, um cogumelo pode disparar uma nuvem de esporos em um alvo a até 9m. A vítima sofre 1d6 pontos de dano de Destreza; um teste de Fortitude (CD 15) reduz à metade. Depois de usada, esta habilidade estará disponível novamente em 1d4 rodadas.

Telepatia: um cogumelo anão pode se comunicar telepaticamente com qualquer criatura viva a até 30m.

Tesouro: metade do padrão.

Ente Nobre

ND 8

Entes são criaturas sábias, longevas e dignas, espécie de "árvores ambulantes" que transcendem os limites entre o que é vegetal e o que é humanoide. Vivem em grandes florestas — e, naturalmente, precisam da luz do sol para existir. Contudo, os experimentos finntroll deram origem a uma raça de entes subterrâneos. São árvores escuras,

sem folhas, que formam grandes bosques nas cavernas e túneis, atacando invasores e cumprindo a vontade de seus mestres finntroll. São chamados entes nobres.

Nada poderia ser mais ofensivo para um ente verdadeiro do que a sugestão de que a "nobreza" da raça pudesse ser uma versão maligna e violenta deles mesmos. Contudo, a arrogância dos Trolls Nobres faz com que acreditem que suas criações sejam inerentemente superiores aos entes "comuns".

Entes nobres são criaturas de Tenebra. Não toleram a luz do sol, e extraem energia do solo e da água — além, é claro, das vítimas que capturam. Eles são capazes de agarrar suas presas com seus galhos, então "engoli-los" dentro de seu tronco. Alguns entes nobres depois de mortos revelam as ossadas de várias presas em meio à madeira que compõe seus corpos.

Entes nobres atuam como uma espécie de "força de colonização" do império subterrâneo. Os finntroll enviam batedores para plantar indivíduos jovens por túneis que pretendem dominar. Tratadas por processos alquímicos e mágicos, as mudas atingem o tamanho adulto após poucas semanas ou meses. Então, dão origem a mais entes nobres, recoberto uma área cada vez maior. Depois dessa etapa de plantio, os finntroll cruzam os túneis, com as poderosas árvores como guarda-costas.

Entes nobres podem ficar perfeitamente imóveis, sendo indistinguíveis de uma versão negra e estranha de árvores comuns. Assim, comunidades anãs e povoados de outras raças subterrâneas muitas vezes não notam que uma invasão está em andamento — até ser tarde demais.

Monstro 11, Enorme (Alto), Neutro e Maligno

Iniciativa +5

Sentidos: Percepção +16, visão no escuro.

Classe de Armadura: 22.

Pontos de Vida: 132.

Resistências: Fort +12, Ref +6, Von +7, imunidade a atordoamento e metamorfose, redução de dano 10/corte, vulnerabilidade a fogo.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +19 (2d6+17) ou 2 pancadas +17 (2d6+17).

Habilidades: For 31, Des 8, Con 21, Int 9, Sab 14, Car 6.

Agarrar Aprimorado: se o ente nobre acerta um ataque de pancada, pode fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus +27).

Atropelar: usando uma ação completa, um ente nobre pode percorrer até o dobro do seu deslocamento, passando por qualquer criatura Grande ou menor. Uma criatura atropelada sofre 2d6+15 pontos de

dano de esmagamento, com direito a um teste de Reflexos (CD 25) para reduzir o dano à metade.

Engolir: se o ente nobre começar seu turno agarrando uma criatura Média ou menor, poderá realizar um teste de agarrar contra ela. Se for bem-sucedido, engolirá a criatura (na verdade, irá absorvê-la para dentro de seu tronco). Uma vez dentro do ente nobre, a criatura sofre 2d8+5 pontos de dano de perfuração, mais 8 pontos de dano de esmagamento, no início de cada rodada. Uma criatura engolida pode escapar causando 30 pontos de dano ao tronco do ente nobre (CA 20). Depois de sair, a madeira do tronco fecha a abertura; outras criaturas terão de abrir seu próprio caminho.

Imobilidade: entes nobres podem permanecer tão imóveis quanto uma árvore normal. Se o ente nobre estiver assim, um personagem deve ser bem-sucedido num teste de Percepção (CD 40) para perceber que ele é um monstro, e não uma árvore.

Tesouro: padrão.



Troll Centauro

ND 7

Os experimentos finntroll com seus escravos ghillanins parecem não acabar nunca. Recentemente, os Trolls Nobres desenvolveram mais uma variação do troll comum: uma criatura com tronco de troll emergindo de um segundo tronco semelhante ao de um lagarto — mas feito de plantas, com a aparência dos trolls. Lembra um centauro, e é usado como montaria pelos senhores do império subterrâneo.

O troll centauro tem a mesma mentalidade e instintos do troll comum. Nas profundezas, geralmente é “domesticado” (obedece aos finntroll), e é raro o bastante para quase nunca ser visto na superfície. Contudo, o troll centauro também é treinado para colaborar com cavaleiros finntroll de perto. Seu “galope” suave e treinado não prejudica as magias dos finntroll, e ele sempre defende seu ginete, mesmo ao custo de sua própria vida.

Como os finntroll não são grandes combatentes em corpo-a-corpo, unidades de cavalaria deste tipo são incomuns. Contudo, os trolls centauros também são usados em funções cerimoniais e simplesmente para que Trolls Nobres ricos possam se exibir. Além disso, há rumores de outras variações horrendas dos trolls. Criaturas transformadas não só em montarias, mas em verdadeiras carruagens.

Monstro 9, Grande (comprido), Caótico e Maligno

Iniciativa +7

Sentidos: Percepção +11, visão no escuro.

Classe de Armadura: 20.

Pontos de Vida: 135.

Resistências: Fort +14, Ref +9, Von +3, cura acelerada 10/ácido ou fogo.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: garra +16 (1d6+11) ou 2 garras +14 (1d6+11) e mordida +14 (1d6+11).

Habilidades: For 25, Des 16, Con 27, Int 6, Sab 9, Car 6.

Dilacerar: se o troll centauro acerta uma criatura com as duas garras na mesma rodada, além do dano normal, vai rasgar sua carne e causar mais 2d6+11 pontos de dano.

Montaria Domesticada: um troll centauro que esteja servindo de montaria para um finntroll pode aceitar uma penalidade de -4 na CA. Se fizer isso, não prejudica seu ginete de nenhuma forma — um finntroll conjurador, por exemplo, pode lançar magias sem necessidade de testes de Vontade — e ainda fornece cobertura (CA+4) para ele.

Tesouro: padrão.

O Rei das Chamas: Sckhar

Arton tem seis espécies principais de dragão, cada uma ligada a um elemento: dragões vermelhos (fogo), marinhos (água), azuis (ar), verdes (terra), negros (trevas) e brancos (luz). Para cada uma existe um representante máximo, o mais poderoso membro vivo da espécie. São os Dragões-Reis.

Um Dragão-Rei é o maior, mais antigo e mais poderoso exemplar vivente de sua espécie. Sendo tão antigos, estes dragões muitas vezes têm poderes e habilidades únicos. O título não é um cargo eletivo. Não é recebido dos deuses ou conquistado por hereditariedade. Um dragão é considerado “rei” simplesmente por seu poder.

Fisicamente, são fantásticos. Seus corpos atingem proporções gigantescas, sendo muitíssimo maiores que os dragões normais. Nenhum deles mede menos de quinhentos metros de comprimento (incluindo a cauda). No entanto, um tamanho tão imenso gera certos inconvenientes — como a dificuldade em encontrar covis ou a interação com outras criaturas. Uma vez que são capazes de controlar o próprio tamanho, eles podem reduzir sua forma de dragão para algo em torno de trinta metros de comprimento.

Sem dúvida, Sckhar, o Rei dos Dragões Vermelhos, é o mais poderoso dos Dragões-Reis — o maior, mais forte, mais influente e mais perigoso. Em vários aspectos, representa tudo aquilo que define um dragão, sempre ao extremo.

Arrogante e vaidoso, Sckhar adora demonstrar seu poder de todas as formas possíveis. É o regente de Sckharshantallas, e considera todo o reino como seu covil pessoal. Com uma nação inteira a sua disposição e nenhuma das preocupações “mundanas” de um regente (como intrigas, rivais ou ameaças de invasões), devota grande parte de seu tempo e dos recursos do reino a sua própria adulação. Não considera seus súditos como seres vivos. Para ele, o povo é apenas parte de seu tesouro.

Em sua forma humanoide, Sckhar aparenta ser um elfo de cabelos vermelhos e porte altivo. Sempre usa vestimentas soberbas, em tons quentes como vermelho e dourado. Poderia ser confundido com um

nobre elfo qualquer, não fosse um traço particular — três cicatrizes que atravessam o espaço vazio onde deveria estar seu olho esquerdo.

Sckhar mostra uma expressão intimidadora mesmo quando está calmo — o que é raro. Ele se enfurece com facilidade, e seus acessos de raiva são notórios (mas muito pouco comentados dentro do reino). Sckhar assassina rotineiramente seus servos, guardas e esposas diante da menor transgressão. Quando acha importante, permite que sejam ressuscitados para continuar desempenhando suas funções (ou para que sejam mortos outra vez).

Em sua forma de dragão, mesmo usando um tamanho reduzido, Sckhar é uma das mais impressionantes e aterradoras criaturas de Arton. Suas escamas são de um escarlate profundo, entremeadas com algumas douradas e cor de rubi, com garras enormes e poderosas, e cabeça coroada com chifres espiralados. Seu imenso tamanho não compromete sua agilidade. Sua baforada de fogo é tão quente e destrutiva que surge inteiramente branca, capaz de derreter ou vaporizar até mesmo as mais resistentes substâncias. Diz-se que, no auge da ira (e da força), o fogo de Sckhar é capaz de destruir as partículas mais elementares que compõem a matéria.

O Rei dos Dragões Vermelhos conta com uma grande prole — meio-dragões que ocupam todos os altos cargos em Sckharshantallas. Seus filhos são generais, conselheiros, nobres... Mantém a população sob controle, atuando como se o próprio Sckhar estivesse presente em cada canto. Isso, junto com a cultura do reino (centrada na figura do dragão e exaltando sua imagem em cada monumento ou prédio importante), criou um povo que ama seu tirano. Os habitantes de Sckharshantallas são totalmente devotados ao Dragão-Rei. Obedecem a suas ordens sem questionar, honram seus filhos e gritam seu nome em festivais em sua homenagem.

Além disso, adoram-no como um deus.

Sckhar é uma divindade menor, o principal (e quase único) deus de Sckharshantallas. O culto a ele é a religião oficial, e seus clérigos

presidem quase todas as funções estatais. É claro que a maioria dos sacerdotes também é composta de filhos de Sckhar... Assim, o dragão não conta apenas com seu imenso poderio físico e mágico: tem exércitos fanáticos dispostos a morrer em seu nome. Um soldado de Sckharshantallas ouviu uma ordem do regente assim como um paladino de Khamlyr ouviria a palavra de seu deus.

Dragões são proibidos em Sckharshantallas. O rei vê a nação como seu covil — sendo assim, a presença de outras dessas feras dentro das fronteiras é uma invasão, uma afronta pessoal. Os dragões capturados são sacrificados no festival do Sckharal, junto com outros prisioneiros considerados dignos. Contudo, alguns dragões invasores apenas queimam sob a bafurada de Sckhar. Poucos deles ousam desafiar o rei. Nenhum retorna com vida.

Sckharshantallas faz parte do Reinado. Isso significa que, em teoria, Sckhar é aliado dos grandes reinos humanos de Arton. Contudo, apenas um tolo confia plenamente nessa “aliança”. A verdade é que a maioria dos regentes teme a fúria de Sckhar. Ninguém teria coragem de negar sua participação na coalizão — se o fizesse, os artonianos sofreriam. Sckhar raramente se reúne com outros regentes ou comparece a quaisquer conselhos gerais. Quase todos os outros governantes rezam para que continue assim. Afinal, ninguém sabe o que pode despertar a ira de uma criatura tão volúvel, e o que ele poderia fazer caso se sentisse afrontado.

O que define Sckhar é orgulho. Ele não tolera ser tratado de forma desrespeitosa. E, para ele, respeito é igual a subserviência e adoração. Quando algum estrangeiro contraria as leis de Sckharshantallas e escapa impune, o dragão simplesmente envia guerreiros para caçar o criminoso, seja quem for. Não respeita fronteiras ou comandos de outros regentes. Acha-se no direito de fazer o que quiser, perseguir seus inimigos onde quer que estejam, não importa quem os proteja. O restante de Arton não sabe como responder a isso. Afinal, simplesmente aceitar a prepotência do Dragão-Rei é o mesmo que ser dominado por ele. Mas desafiá-lo é suicídio.

Até onde se sabe, Sckhar não tem planos ativos contra os artonianos. Até hoje ele não fez menção de atacar outras nações ou massacrar inocentes fora de suas fronteiras. Dentro do reino, contudo, seus atos de vanilância são corriqueiros. Vários dragões metálicos (os raros dragões de índole bondosa) já morreram pelas garras de Sckhar. Muitos heróis que buscavam resgatar prisioneiros injustiçados encontraram a morte flamejante. Milhares de pessoas vivem sob dominação total — e convencidas de que isso é bom.

Além disso, diz-se que Sckhar possui o maior tesouro de todos os dragões de Arton. Sua fortuna seria incalculável, guardada em seu grande palácio. Muitos aventureiros já tentaram saquear esse ouro, e nunca nenhum voltou para contar a história. A maioria é composta de simples tolos gananciosos, mas existem rumores de que poderosíssimos itens mágicos fazem parte do tesouro do Dragão-Rei. Assim, mais de um herói já empreendeu a missão de tentar resgatar um desses objetos, necessário para deter o mal em outro lugar. Sckhar não se preocupa em saber sobre as razões de qualquer afronta. Não dá importância para o que possa estar ocorrendo em outros lugares. Apenas mata quem tenta tirar o que é seu, e não ouve quaisquer propostas de seres inferiores.

Após a volta de Kallyadranoch, o Deus dos Dragões, Sckhar sentiu-se aviltado. Afinal, acredita que *ele* deve ser cultuado como um deus. Até hoje não se sabe de quaisquer ataques que o Dragão-Rei tenha feito contra o clero de Kally, mas o desaparecimento de um grupo de clérigos nas Montanhas Sanguinárias já deu origem a boatos sobre um confronto. Sckhar também não tolera a religião dentro de seu reino, e considera qualquer devoto um criminoso.

Sckhar é uma sombra flamejante pairando sobre Arton. Perdo dele, ninguém está completamente em segurança. Todos estão tensos, temerosos de enfurecê-lo. Após a divisão do Reinado e a formação do Império de Tauron e da Liga Independente, a situação tornou-se ainda mais delicada. Afinal, Sckharshantallas faz parte do Reinado, mas ninguém sabe se o Dragão-Rei vai respeitar nações humanas que não fazem parte da coalizão. Muitos habitantes da Liga Independente temem um súbito ímpeto de conquista, motivado pela vaidade do rei.

Criaturas de Sckharshantallas

A maior parte das tropas de Sckhar é composta de humanos. Contudo, também existem elementais do fogo, gigantes das colinas, da pedra e do fogo, gnolls, kobolds, ogros, trogloditas, vermes púrpuras e wyverns no Reino do Dragão. Todas essas criaturas podem ser encontradas no *Bestiário de Arton*. A ficha de Sckhar, o poder concedido de seus devotos e o modelo meio-dragão podem ser encontrados no *Guia da Trilogia*.

Dragão Bestial (Modelo)

Sckhar não tolera dragões dentro de suas fronteiras. Contudo, às vezes as criaturas são úteis. Podem servir de montaria para seus filhos meio-dragões. Podem atuar como armas vivas. Portanto, o Rei dos Dragões Vermelhos conta com um pequeno número de servos da mesma raça. Criaturas que nunca entram em Sckharshantallas, mas aguardam em covis e montanhas, para entrar em ação quando o rei assim ordena.

Mas dragões são orgulhosos. Ferozes. Sua personalidade desagradava ao rei. Portanto, através de um processo arcano, ele os transforma em feras sem mente, meros animais com capacidades dracônicas. São os dragões bestiais.

Dragões bestiais têm todos os poderes físicos de dragões comuns, mas nada de seu intelecto. Não são capazes de lançar magias ou raciocinar. Sua mente é equivalente à de um cachorro ou cavalo. Os maiores guerreiros de Sckhar cavalgam-nos, usando-os como simples montarias. Quase todos recebem uma grande cicatriz no olho esquerdo, imitando a de Sckhar, marcando-os como escravos. Alguns, mais rebeldes, também perdem as asas. Uns poucos perdem até mesmo as patas e têm o corpo deformado, tornando-se grandes serpentes.

A maioria dos dragões bestiais é composta de vermelhos, mas existem outros cromáticos que servem ao rei. Até onde se sabe, esses dragões nunca são voluntários. Pelo contrário, são capturados por servos de Sckhar e então levados ao reino, onde o rei submete-os ao ritual. Não existe indignidade maior para um dragão do que ser tratado desta forma, e todos prefeririam a morte.

Motivado por orgulho, Sckhar não esconde que é o mestre dos dragões bestiais, mesmo quando eles realizam ações hostis em outros reinos. A cicatriz deixa claro quem é o senhor das criaturas. Heróis ou regentes podem até matar um dragão bestial, na crença de que estão fazendo justiça... Mas ninguém tem coragem de desafiar o mandante destes atos.

Criando um Dragão Bestial

Para aplicar o modelo dragão bestial, escolha um dragão e faça as alterações abaixo em suas estatísticas.



Tendência: muda para Neutro.

Deslocamento: pode perder voo (neste caso, o modificador de ND do modelo diminui em -1).

Ataques Corpo-a-Corpo: pode perder os ataques de garra (neste caso, o modificador de ND do modelo diminui em -2).

Habilidades: For +4, Sab -6. Sua Inteligência torna-se 2 e seu Carisma torna-se 10.

Perícias: perde todas as perícias com exceção de Iniciativa e Percepção.

Ferocidade: dragões bestiais são movidos por fúria primal. Sempre que enfrentarem mais de um inimigo, recebem um bônus de +1 nas jogadas de ataque e dano por inimigo além do primeiro.

Irracional: o dragão bestial perde todas as habilidades, com exceção de sopro.

Tesouro: torna-se nenhum.

ND: -2 (-3 se não tiver asas, -4 se não tiver garras, -5 se não tiver asas e garras).

Dragão Vermelho Adulto Bestial

ND 14

Monstro 22, Enorme (comprido), Neutro

Iniciativa +29

Sentidos: Percepção +26, percepção às cegas 18m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 33.

Pontos de Vida: 286.

Resistências: Fort +18, Ref +13, Von +12, imunidade a fogo, paralisia e sono, resistência a magia +4, vulnerabilidade a frio.

Deslocamento: 12m, voo 24m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +34 (2d8+24, 19-20) ou mordida +32 (2d8+24, 19-20) e 2 garras +32 (2d6+24, 19-20).

Habilidades: For 33, Des 11, Con 21, Int 2, Sab 13, Car 10.

Ferocidade: o dragão vermelho adulto bestial recebe um bônus de +1 nas jogadas de ataque e dano por inimigo além do primeiro que estiver enfrentando.

Sopro: cone de fogo de 9m, dano 12d12+11, CD do teste de Reflexos 26.

Tesouro: nenhum.

Androdraco

ND 6

Nos últimos anos, Sckhar vem experimentando com novas formas de expandir seu poder. Ele já conta consigo mesmo. Com seus filhos meio-dragões. Com seus súditos e devotos. Agora desenvolve tropas poderosas, soldados bípeds capazes de fazer frente a minotauros, bugbears e outros. São os androdracos.

Um androdraco é um humano ou humanoide modificado pela magia de Sckhar. Aldeias inteiras são submetidas a um ritual brutal, sem aviso. De cada cem pessoas, cinco ou dez sobrevivem. Então seu corpo se modifica, crescendo e adquirindo escamas. Sua cabeça se deforma, ganhando uma bocarra draconica e presas afiadas. Uma grossa cauda ajuda a sustentar o corpanzil. No final do processo, a vítima é

uma espécie de dragão humanoide, um ser abrutalhado e fanático por Sckhar. Não se sabe se o ritual em si inclui alguma espécie de lavagem cerebral, ou se a devoção vem por outros meios. Também não se sabe como exatamente o ritual ocorre — alguns sussurram que dragões são sacrificados, e as vítimas são banhadas em seu sangue. Seja como for, os androdracos nascem já adultos, treinados e muito mais poderosos que um guerreiro humano normal.

Androdracos são marciais, brutais e obstinados, mas não são estúpidos. Seguem uma estrutura militar rígida, sempre sendo comandados por um filho de Sckhar (normalmente um clérigo). Lutam com armas, possuindo equipamento de alta qualidade, e também são capazes de expelir uma baforada de fogo. Sua presença intimida os bípeds, de forma semelhante ao que os dragões fazem. Mais impressionante ainda, eles possuem uma ligação espiritual com Sckhar. Através de um curto ritual, podem transmitir ao Dragão-Rei tudo que viram e ouviram nos últimos dias. Isto acontece automaticamente quando a criatura morre — a menos que sua cabeça seja decepada momentos depois da morte.

Até hoje não se viu androdracos fora de Sckharshantallas. Contudo, ninguém sabe por que o rei os estaria criando. O maior medo das nações em volta é que estes dragões bípeds marchem para fora do reino, como um prelúdio do poder de seu mestre.

Monstro 7, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +11

Sentidos: Percepção +11, visão no escuro.

Classe de Armadura: 30.

Pontos de Vida: 70.

Resistências: Fort +7, Ref +6, Von +4, imunidade a fogo, paralisia e sono, resistência a magia +4.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: espada bastarda obra-prima +14 (1d10+8, 19-20) ou espada bastarda obra-prima +12 (1d10+8, 19-20), mordida +10 (1d6+8) e cauda +10 (1d6+8).

Habilidades: For 21, Des 12, Con 15, Int 10, Sab 13, Car 12.

Ligação com Sckhar: com um minuto de meditação, um androdraco pode transmitir telepaticamente para Sckhar tudo que viu e ouviu na última semana. Isto acontece automaticamente caso o androdraco morra, a menos que sua cabeça seja decepada (o que exige um golpe de misericórdia) em no máximo um turno. Esta habilidade funciona a qualquer distância, desde que o androdraco e Sckhar estejam no mesmo Plano.

Sopro: como uma ação padrão, um androdraco pode soprar um cone de fogo de 9m. Todas as criaturas na área sofrem 6d12+3 pontos de dano. Um teste de Reflexos (CD 15) reduz o dano à metade. Depois de usada, esta habilidade estará disponível novamente em 1d4 rodadas.

Trespassar: quando o androdraco derruba uma criatura com um ataque corpo-a-corpo (reduzindo seus PV para 0 ou menos), pode realizar um ataque adicional contra outra criatura adjacente. O ataque adicional usa os mesmos bônus de ataque e dano do primeiro, mas os dados devem ser rolados novamente. O androdraco pode usar este talento uma vez por rodada.

Equipamento: escudo pesado, espada bastarda obra-prima, meia-armadura.

Tesouro: padrão.

O Terror Vem do Céu: a Tormenta

Tormenta. A maior ameaça que já passou pelo mundo de Arton. Uma tempestade assassina, um fenômeno inexplicável, uma fonte de horrores e pesadelos que desafia as maiores mentes do mundo. Apenas os maiores heróis ousam desafiá-la — e poucos voltam com vida. Menos ainda com sanidade, pois a Tormenta corrói a mente e a alma.

A Tormenta chega sem aviso, com nuvens rubras e relâmpagos vermelhos. Toma uma região e nunca mais desaparece. Mata e corrompe a vida, a magia, os elementos, toda e qualquer criação dos deuses, criando as áreas de Tormenta — infernos de chuva sangrenta, infestados de demônios insetoides, onde sua própria realidade devora a nossa.

Mas o que é a Tormenta? De onde vem? Por que chegou a Arton? E o que são as terríveis criaturas — os *demônios da Tormenta* — que acompanham as horrendas nuvens rubras?

A Tormenta é um efeito causado pela superposição de Arton e outro lugar terrível e desconhecido. Os “demônios da Tormenta” são os habitantes desse lugar. Não são demônios, mas uma raça chamada *lefeu*.

Os lefeu eram conhecidos, sob a forma de lendas e mitos, por alguns abissais (os diabos e demônios “verdadeiros”) que rastejam em alguns Reinos dos Deuses. Eles eram, para os abissais, aquilo que os abissais são para os mortais: monstros de poder irrestrito, nativos de lugares terríveis, malignos além de qualquer compreensão. Um diabo ou demônio teme os lefeu assim como qualquer aldeão teme um abissal.

O lugar de onde vem a Tormenta só pode ser classificado como *outra realidade* ou *outra Criação*, com seus próprios mundos, Planos, dimensões. Nada que conheçamos como “real” se aplica à cosmologia alienígena da Tormenta — magia, poderes divinos, leis da física e da natureza, noções de tempo ou espaço. *Nada*. Por isso a Tormenta causa loucura, e por isso a presença dessa realidade em contato com a nossa é tão destrutiva: duas coisas tão estranhas entre si não podem coexistir.

Qualquer coisa oriunda do universo da Tormenta tem a capacidade de corroer e deformar qualquer coisa no nosso universo. Em um castelo corrompido pela Tormenta, não apenas suas paredes e mobília são transmutados; o próprio *conceito* de um castelo foi transfigurado, sua própria *essência*. Áreas de Tormenta, além de serem áridas, desoladas e castigadas pela chuva ácida sangrenta, apresentam horrores de todos os tipos. Jardins de crânios, árvores com navalhas no lugar de folhas, correntes e anzóis atravessando cavernas, crateras com a forma de bocarras imensas...

Mas de onde surgiu algo tão horrendo?

Há incontáveis eras, três deuses de Arton — Valkaria, Tillian e Kallydranoch, mais tarde conhecido como “o Terceiro” — descobriram uma outra Criação, completamente isolada dos mundos, Planos e dimensões do multiverso artoniano. Essa Criação era um lugar árido, desprovido de vida, pois lá o Nada e o Vazio nunca haviam consumado seu amor.

Os Três exploraram essa nova realidade e criaram uma nova raça para povoá-la, uma raça que se tornaria ainda maior e mais poderosa do que seus filhos artonianos. Valkaria imbuiu-os de ambição infinita; Tillian deu-lhes inventividade e desapego a limites morais, e Kallydranoch presenteou-lhes com o poder. Eram os *lefeu*.

Nunca revelando-se abertamente aos novos filhos, os Três viram seu crescimento. Forjaram vinte deuses menores como senhores da

quele mundo, para serem um dia superados pelos lefeu. Aquela raça evoluiu mais rápido que os Três supuseram. Assim que puderam, assassinaram os deuses falsos.

Tillian tentou se revelar aos lefeu. No entanto, vendo que haviam se tornado seres de ambição e maldade incontroláveis, enlouqueceu. Os Três fugiram de volta para seus Reinos, mas os outros deuses já haviam descoberto sobre as abominações.

Valkaria, Tillian e Kallydranoch foram punidos, e o Panteão exterminou os lefeu. As duas Criações foram isoladas uma da outra, e os deuses fizeram com que nada restasse daquele episódio. Nem lembrança, pois até a lembrança de um deus tem poder.

Mas a semente estava lançada. Aquela raça de garra e vontade infinitas não podia ser facilmente dizimada, mesmo por deuses. Eles ressurgiram.

Mesmo sem memória de sua verdadeira gênese, os lefeu continuavam sendo o que eram: poder e maldade. Novamente cresceram, dominando todos os Planos, mundos e dimensões de sua Criação. Eles haviam sido forjados assim, para a conquista e evolução. E podiam assassinar deuses. Eram agora muito mais poderosos que quando foram exterminados pelo Panteão.

Poder físico, ciência, conhecimento — tudo foi explorado por eles até o máximo, dominado, levado ao ápice. E, chegando à perfeição, estagnou-se. Não há como imaginar a sociedade lefeu nesse ponto. Suas artes e ciência, diferentes de quaisquer outras, atingiram um estágio que os maiores pensadores não podem sequer conceber.

Tempo e espaço, vida e morte não guardavam mais segredos. Os lefeu não estavam mais vivos, nem mortos. Estavam em todos os lugares e épocas. Ocuparam tudo em sua Criação. *Substituíram* sua Criação. Não havia mais o universo. Havia apenas *lefeu*. Não existia mais para onde evoluir.

Formou-se o tédio.

A Criação viva que era lefeu estava à beira da ruptura. Sua motivação original, a busca pela perfeição, havia sido concluída. Eles então descobriram a existência de outras Criações, lugares além de todas as dimensões e Planos que conheciam.

Mas apenas *ocupar* novas realidades não bastava. Eles buscaram coisas *novas*. Mandaram batedores para explorar diversas realidades, em busca de qualquer coisa digna de interesse para um povo perfeito.

Um deles veio a Arton.

Anos antes, Glórienn, a Deusa dos Elfos, havia acabado de sofrer um duro golpe. Um imenso exército de monstros e humanoides, liderado pelo general bugbear Thwor Ironfist, destruíra para sempre o reino élfico de Lenórienn. Dizimados, reduzidos a poucos sobreviventes, os elfos foram as primeiras vítimas da implacável Aliança Negra.

A deusa fraquejou, debilitada. Ragnar, o Deus da Morte goblinóide, havia sido responsável por aquela aliança e ameaçava abater Glórienn por definitivo. A Dama Élfica buscou uma forma de contra-ataque.

Tanna-Toh, a Deusa do Conhecimento, apiedou-se de Glórienn. Revelou o mosteiro de uma ordem secreta, detentora de segredos sobre o passado e o futuro. A elfa rumou para lá, esperando encontrar algo que pudesse usar contra Ragnar e a Aliança Negra.

Descobriu sobre a Tormenta.

Glórienn acreditou que havia encontrado sua arma. Julgou que poderia fazer um pacto com aquela força estrangeira, varrer de Arton seus inimigos. Mas precisaria da ajuda de outros deuses maiores. Ou, pelo menos, de sua não interferência. Com a ajuda de Nimb, Deus do Caos, Glórienn foi capaz de convencer ou enganar todos eles.

A assim chamada “tempestade de Glórienn” viria.

Enquanto isso, o batedor lefeu veio a Arton, tomando a forma de uma estranha criatura. Um humanoide alto e pálido, que ficou conhecido apenas como “o albino”.

O albino começou sua jornada como uma criatura selvagem e imprevisível, pois não conhecia sentimentos, ordem social, envelhecimento e outros conceitos. Após uma série de aventuras, tornou-se um guerreiro astuto e perverso, um estudioso deste universo. Acabou descobrindo algo que julgou digno de atenção: uma ciência desconhecida por seu povo, chamada *escrita*. Valia a pena investigar mais!

Então fez uma descoberta excepcional. Eram os “deuses menores”. Nesta terra de extrema magia divina, *qualquer criatura* podia se tornar um deus! Bastava que certo número de seres inteligentes *acreditasse* nisso!

E deuses menores podiam se tornar deuses *maiores*!

Os lefeu haviam matado seus deuses, tornado-se muito mais poderosos que eles. Mas nunca haviam, de fato, *sido* deuses. Ali estava um novo objetivo, algo novo para ser conquistado.

O albino procurou por um mago. Aterrorizou-o e corrompeu-o, obrigando-o a realizar um ritual proibido. Esse ritual trouxe a Arton o primeiro foco de infestação lefeu.

A primeira Tormenta, que caiu sobre a ilha de Tamu-ra.

A Tormenta é a realidade alienígena lefeu entrando em contato com a nossa. Aquilo que “chove” durante suas manifestações é a matéria que compõe a Anticriação, a *realidade lefeu*. A destruição, o apodrecimento, a *corrupção* que infesta uma área de Tormenta não são apenas físicos: tudo ali torna-se *menos real*, enquanto a realidade lefeu toma seu lugar.

Em nosso universo, pessoas são feitas de carne e ossos, montanhas são feitas de pedra, mares são feitos de água. Na realidade lefeu, aquele povo impregnou e infestou tudo que existe, todo o tempo e espaço. Tudo é formado pela mesma coisa, a mesma odiosa substância. A assim chamada “matéria vermelha”. Tudo é lefeu.

Como parte de seu ser, os lefeu podem controlar a matéria vermelha. Podem moldar e dirigir, apenas com o pensamento, a composição de seu universo. Por isso existe a chuva, os relâmpagos, as nuvens e outros efeitos da Tormenta: para trazer aquilo que é lefeu à nossa Criação. A chuva é um método conveniente e mais conhecido.

Por muito tempo, Tamu-ra foi a única vítima conhecida da Tormenta. Pensou-se que a tempestade era um fenômeno isolado. Durante esse tempo, a Tormenta na verdade atacou pontos desabitados da Grande Savana, das Montanhas Sanguinárias e do Deserto da Perdição. Pouco relatos de viajantes que se deparavam com áreas de Tormenta nesses lugares chegavam a ser investigados; eram tidos como devaneios, miragens ou simples alucinações.

Mesmo este conforto falso quebrou-se por completo no ano de 1398, quando uma nova área de Tormenta surgiu nas fronteiras do reino de Trebuck.

Tomando o antigo pântano de Tyzzis, na margem oposta do Rio dos Deuses, a Tormenta estava próxima demais na visão de Shivara Sharpblade, a regente de Trebuck. Lady Shivara, uma governante guerreira adorada por seu povo, ocupou a antiga fortaleza abandonada



de Forte Amarid, em uma ilha no Rio dos Deuses. Transferiu para lá um enorme contingente de soldados, magos e estudiosos.

Aos poucos, Forte Amarid mudou de fortaleza para cidade. Seu povo tornou-se complacente. A guarda diminuía, a atenção fraquejava, as armas não estavam tão prontas.

Então, durante o feriado do Dia do Acordo Pacífico, a Tormenta engoliu Forte Amarid.

As nuvens chegaram como sempre, sem aviso, e nada pôde detê-las. A própria Lady Shivara só escapou com vida por intervenção do mago real. Determinada a retomar o Forte, Shivara percorreu o Reinado, forjou alianças e, por fim, conseguiu reunir um exército para repelir a Tormenta. Juntaram-se a esse exército os maiores heróis do Reinado, incluindo o Protetorado do Reino e os arquimagos Talude e Vectorius.

Nem isso foi suficiente.

O Exército do Reinado foi repellido em poucas horas. Apenas cinquenta soldados voltaram com vida e, destes, apenas quinze com a sanidade intacta.

Descobriu-se, ainda, que havia uma forma de inteligência na Tormenta, uma liderança. Lady Shivara ouviu repetidamente o nome "Gatzvalith", foi tentada com promessas de glórias e sonhos realizados, caso se deixasse corromper. Vectorius, Talude e outros indivíduos poderosos também foram atacados pelas mesmas tentações.

Gatzvalith foi o primeiro Lorde da Tormenta conhecido. Foi também o primeiro interessado em corromper e seduzir, em vez de destruir. Mantendo-se fiel ao objetivo de conquistar a adoração dos artonianos e tornar-se um deus, Gatzvalith mudou Forte Amarid para uma paródia grotesca do que era. A estrutura lembra um imenso animal deformado e pulsante, com torres de pedra-carne esponjosa. Seus corredores lembram gargantas, suas paredes são recobertas de costelas, suas masmorras fervilham de podridão escarlate. Quanto às *pessoas* que estavam ali, é melhor nem imaginar.

Uma nova área de Tormenta surgiu anos depois, na fronteira entre Zakharov e as Montanhas Uivantes. Embora não tenha engolido nenhum grande centro populacional, a Tormenta capturou muitos bárbaros das Uivantes. Quase todos se tornaram servos de Aharadak, o Lorde daquela área.

Mais uma vez, esta Tormenta não apenas destrói, como também corrompe. Aquela região das Uivantes abriga templos profanos, altares a Aharadak e uma enorme cidade inteiramente construída pelos lefeu e seus servos. Ali está sediado o primeiro templo religioso erigido a um Lorde da Tormenta, onde Aharadak é adorado por centenas de escravos humanos e humanoides. O autointitulado Deus da Tormenta entende, talvez melhor que quaisquer outros lefeu, o costume artoniano de venerar deuses. Ele está tentando consolidar um culto e ascender como divindade.

O plano dos lefeu para chegar ao Panteão quase foi cumprido através do grande vilão Crânio Negro. Este algoz da Tormenta e caçador de recompensas servia a Gatzvalith e Aharadak, e foi responsável por corromper milhares de guerreiros da União Púrpura, marchar com eles sobre o Reinado e até mesmo causar a queda de Glórienn — que tornou-se uma deusa menor.

O Reino de Glórienn foi tomado pela Tempestade Rubra, formando a primeira área de Tormenta fora do mundo físico, comandada por Igasehra, antigo Lorde de Tamu-ra. Crânio Negro tornou-se Lorde de Tamu-ra em seu lugar.

Felizmente, nem tudo estava perdido: um grupo de heróis liderou um grande contingente de deuses menores e dragões em uma

incursão a Tamu-ra. Numa imensa batalha, Crânio Negro foi vencido. Kallyadranoch, o Deus dos Dragões, retornou para enfrentar suas próprias criações lefeu. Com o Coração da Tormenta em seu centro destruído e o Lorde morto, a área de Tamu-ra se desfez. A ilha estava livre da corrupção — foi a primeira vitória de Arton sobre os lefeu.

Durante os eventos em Tamu-ra, alguns afirmam que os próprios Lordes da Tormenta chegaram a lutar entre si, demonstrando que a Anticriação pode não ser tão unida quanto se acreditava. Muitos estudiosos especulam que Arton esteja modificando os lefeu, e que essa mostra de individualidade é prova disso. Seja como for, não surgiram novas áreas de Tormenta desde a batalha de Tamu-ra — pelo menos até onde se sabe. Os invasores parecem estar se recuperando da primeira derrota. Talvez planejando algo ainda mais sinistro, uma forma ainda mais terrível de corromper nosso mundo.

Criaturas da Tormenta

Todos os lefeu citados no *Bestiário de Arton* e no *Guia da Trilogia* podem enfrentar os heróis que ousam desafiar a Tormenta. Para uma campanha na qual os invasores sejam apenas uma ameaça entre várias, use os lefeu mais simplificados do *Bestiário*. Para um jogo centrado na Tempestade Rubra, prefira o detalhamento do *Guia da Trilogia*, usando as regras de insanidade e corrupção. Além disso, as seguintes criaturas do *Guia da Trilogia* são ligadas à Tormenta: alma acorrentada, criatura da Tormenta (modelo), enxame infernal e esmagador coletivo.

Kayredrann

ND 29

A existência desta criatura ainda não foi confirmada — e muitos rezam para que jamais seja. Porque, se os kayredrann existem, eles confirmam uma de nossas maiores suspeitas e temores. A herança do Terceiro. A encarnação do poder lefeu.

São lefeu em forma de dragões.

Os kayredrann são lefeu imensos, com longos corpos recobertos por carapaças segmentadas, farpadas. Têm quatro patas com grandes garras. A cabeça é alongada, de aspecto ósseo, com vários pares de olhos e antenas em constante movimento. Têm três pares de asas: dois pares insetóides, translúcidos, e um par de couro membranoso. Possuem ainda duas caudas revestidas de espinhos e lâminas.

O papel dos kayredrann na sociedade lefeu é desconhecido, bem como a verdadeira extensão de seus poderes. Eles nunca foram vistos em uma cidade da Tormenta, nem mesmo na companhia de qualquer outro demônio. Especula-se que eles nem mesmo obedeçam aos Lordes da Tormenta.

Em combate, os kayredrann utilizam táticas parecidas com os dragões reais: sobrevoam o campo de batalha expelindo jatos de escória ácida, pousando vez por outra para atacar com as garras e caudas. Eles também podem expelir um guincho agudo, que atordoia e ensurdece suas vítimas — às vezes para sempre!

Quando os primeiros relatos sobre os kayredrann começaram a surgir, houve pânico. Muitos temeram que fossem outros exemplares do terrível monstro chamado "Dragão da Tormenta", que assolou o Reinado sob o comando de Crânio Negro. Felizmente, não é o caso. O Dragão da Tormenta era quase invencível, e apenas uma junção dos maiores poderes de Arton foi capaz de derrotá-lo. Os kayredrann não chegam a este ápice de poder. Mesmo assim, são algumas das mais horrendas criaturas a despontar da Tempestade Rubra, e talvez não estejam tão longe do Dragão da Tormenta...

Monstro 45, Colossal (comprido), Caótico e Maligno

Iniciativa +50

Sentidos: Percepção +60, percepção às cegas 18m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 59.

Pontos de Vida: 1.125.

Resistências: Fort +37, Ref +36, Von +32, imunidade a acertos críticos, ácido, dano de habilidade, doença, dreno de energia, eletricidade, fogo, frio, metamorfose, paralisia, petrificação, sono e veneno, redução de dano 20/épica, resistência a magia +4.

Deslocamento: 12m, voo 36m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +66 (6d8+44, 19-20), 2 garras +65 (4d6+44, 19-20) e 2 caudas +65 (6d6+44).

Habilidades: For 50, Des 15, Con 33, Int 30, Sab 27, Car 27.

Perícias: Conhecimento (arcano) +58, Conhecimento (natureza) +58, Conhecimento (Tormenta) +58, Diplomacia +56, Enganação +56, Identificar Magia +58, Intimidação +56, Intuição +56, Ofício (alquimia) +58, Sobrevivência +56.

Coordenação Perfeita: um kayredrann pode atacar com todos seus membros sem sofrer penalidades por ataques múltiplos.

Duro de Matar: uma vez por dia, quando o kayredrann sofre dano que poderia levá-lo a 0 ou menos PV, ele pode ignorar completamente esse dano.

Guincho: uma vez por minuto, como uma ação livre, um kayredrann pode emitir um guincho terrivelmente alto e agudo. Qualquer criatura a até 300m deve realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 43). Uma criatura que falhe no teste ficará atordoada por 1 rodada; se falhar por 10 ou mais, ficará atordoada e surda por 1d6 rodadas. Por fim, se falhar por 20 ou mais no teste de resistência, ficará atordoada por 1 minuto e surda permanentemente!

Imortalidade: um kayredrann não precisa respirar, alimentar-se e dormir. Também não envelhece, e só morre por causas violentas.

Insanidade da Tormenta: uma criatura inteligente (Int 3 ou mais) que veja um kayredrann deve fazer um teste de Vontade (CD 32). Em caso de falha, sofre um número de pontos de dano em Inteligência, Sabedoria e Carisma igual à diferença entre a CD e o resultado do teste. Em caso de sucesso, fica imune a esta habilidade por um dia.

Percepção Temporal: um kayredrann consegue enxergar alguns instantes no futuro, sendo capaz de esquivar-se de golpes antes que eles ocorram, ou atacar seus oponentes no lugar onde estarão. Um kayredrann soma seu bônus de Sabedoria em suas jogadas de ataque, classe de armadura e testes de Reflexos (já contabilizado na ficha).

Sopro: como uma ação padrão, um kayredrann pode soprar um jato de matéria vermelha ácida, em um cone de 18m. Todas as criaturas na área sofrem 6d12+3 pontos de dano. Um teste de Reflexos (CD 43) reduz o dano à metade. Depois de usada, esta habilidade estará disponível novamente em 1d4 rodadas.

Trespasar Aprimorado: quando o kayredrann derruba uma criatura com um ataque corpo-a-corpo (reduzindo seus PV para 0 ou menos), pode realizar um ataque adicional contra outra criatura adjacente. O ataque adicional usa os mesmos bônus de ataque e dano do primeiro, mas os dados devem ser rolados novamente.

Visão Ampla: por seus olhos grandes e múltiplos, um kayredrann recebe +4 de bônus em Percepção (já contabilizado na ficha) e não pode ser flanqueado.

Tesouro: dobro do padrão.

Lista de Criaturas e Outros Perigos por ND

A seguir está uma lista de todas as criaturas e outros perigos deste livro, organizados por nível de desafio e com a indicação da página onde aparecem.

Criatura	ND	Página
Pirata do Rio dos Deuses	1	25
Bárbaro da savana	2	26
Cogumelo anão	2	54
Pirata do Mar Negro	2	33
Kappa	2	41
Deinonico	3	36
Povo-serpente	3	50
Pterodáctilo	3	56
Saqueador do deserto	3	29
Goblin inventor	4	47
Tirano das águas	4	25
Gafanhoto-tigre	5	26
Androdraco	6	59
Urso meio-dragão	6	31
Oni	7	41
Serpente dos sonhos	7	51
Troll centauro	7	56
Elasmossauro	8	36
Ente nobre	8	54
Ogro vermelho	8	47
Golem-réplica	9	51
Soldado múltiplo	9	48
Tiranossauro	9	36
Sacerdote-serpente	13	50
Kayredrann	29	62
Dragão bestial	-2 (modelo)	57

Desafio	ND	Página
Calor abrasador	2	29
Miragem	5	29
Paredão	7	30
Tempestade em alto mar	7	33
Desmoronamento	8	30
Tempestade de areia	9	29
Chuva ácida	10	42
Tempestade elétrica	10	27
Relâmpagos rubros	17	43



O Mundo de Arton

Criação: Gustavo Brauner, Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Rogério Saladino, Guilherme Dei Svaldi e J. M. Trevisan.

Desenvolvimento: Gustavo Brauner, Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Rogério Saladino, Guilherme Dei Svaldi e J. M. Trevisan.

Arte: André Vazzios, Danilo Martins, Erica Awano, Ig Barros, Lobo Borges, Rafael Françoï, Roberta Pares, Rod Reis, Roger Medeiros.

Cartografia: Leonel Domingos.

Logotipia e Projeto Gráfico: Dan Ramos.

Diagramação: Guilherme Dei Svaldi.

Revisão: Leonel Caldela.

Editor-Chefe: Guilherme Dei Svaldi.

Gerente-Geral: Rafael Dei Svaldi.

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 ao lado.

Esta é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com qualquer império escravagista da vida real deve ser ignorada, porque Tauron assim quis.



Rua Sarmiento Leite, 627 • Porto Alegre, RS

CEP 90050-170 • Tel (51) 3012-2800

editora@jamboeditora.com.br • www.jamboeditora.com.br

Todos os direitos desta edição reservados à Jambô Editora. É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados, sem autorização prévia, por escrito, da editora.

Publicado em março de 2013

ISBN: 978858913487-3

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Bibliotecária Responsável: Denise Selbach Machado CRB-10/720

C343mu Cassaro, Marcelo

O mundo de Arton / Marcelo Cassaro, Leonel Caldela e Guilherme Dei Svaldi; ilustrações por Rodolfo Borges [et al.]. -- Porto Alegre: Jambô, 2013.

64p. il.

1. Jogos eletrônicos - RPG. I. Caldela, Leonel. II. Svaldi, Guilherme Dei. III. Título.

CDU 794:681.31

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 de regras, exceto por material previamente declarado Identidade do Produto.



TORMENTA
REG